



Universidad Europea

UNIVERSIDAD EUROPEA DE MADRID

FACULTAD DE DISEÑO Y TECNOLOGÍAS CREATIVAS

GRADO EN ANIMACIÓN

PROYECTO FIN DE GRADO

RELEVANCIA DE LAS MUJERES EN EL MUNDO DE LA ANIMACIÓN

PAULA MARTÍN VÁZQUEZ

Dirigido por

RAQUEL ECHEANDÍA SÁNCHEZ

CURSO 2024-2025

TÍTULO: RELEVANCIA DE LAS MUJERES EN EL MUNDO DE LA ANIMACIÓN

AUTOR: PAULA MARTÍN VÁZQUEZ

TITULACIÓN: GRADO EN ANIMACIÓN

DIRECTOR/ES DEL PROYECTO: RAQUEL ECHEANDÍA SÁNCHEZ

FECHA: JUNIO de 2025

1. RESUMEN

La animación ha sido una industria creativa en constante evolución, y en los últimos años se ha abierto cada vez más a la participación activa de las mujeres, quienes están dejando una huella cada vez más notable en la industria. Su presencia y aportaciones están ganando popularidad, impulsadas tanto por el reconocimiento de su labor como por la creación de iniciativas y asociaciones que reivindican un papel más equitativo en el sector. Este proyecto nace con la intención de contribuir a ese proceso, visibilizando el trabajo de las mujeres en la animación y destacando su relevancia histórica y actual.

Para ello, se ha llevado a cabo una investigación centrada en los orígenes de las técnicas de animación y su vinculación con la figura femenina. El estudio incluye desde quienes fueron las pioneras del sector, qué técnicas empleaba cada una de ellas y cuáles fueron sus referentes principales, hasta un análisis de la situación actual, identificando los ámbitos en los que la presencia femenina es más destacada y aquellos en los que aún está subrepresentada.

Con este proyecto se busca dar visibilidad, fomentar y enseñar la importancia que las aportaciones del género femenino han tenido para el mundo de la animación. Para ello, se ha desarrollado un cuaderno digital en el que, por medio de cortos documentales interactivos, se cuenta la historia de las pioneras de la animación a lo largo de la historia. El formato final del producto permitirá al espectador interactuar y marcar los tiempos pasando las páginas del cuaderno. El desarrollo de este producto contribuye al cumplimiento de los Objetivos de Desarrollo Sostenible, especialmente el ODS 5, que promueve la igualdad de género, y el ODS 4, que impulsa la educación de calidad, al visibilizar el papel de las mujeres en la industria de la animación y fomentar la sensibilización y el aprendizaje en este ámbito.

Palabras clave: *mujeres, animación, técnicas, documental, historia, pioneras, cortometraje, cuaderno digital.*

2. ABSTRACT

Animation has long been a creative and evolving industry, and in recent years it has increasingly opened up to the active participation of women, who are leaving an ever more significant mark on the field. Their presence and contributions are gaining recognition, driven by both the appreciation of their work and the emergence of initiatives and associations advocating for a more equitable role within the sector. This project aims to contribute to that process by giving visibility to women's work in animation and highlighting its historical and contemporary relevance.

To achieve this, research was conducted focusing on the origins of animation techniques and their connection to female figures in the industry. The study ranges from identifying the pioneers of the field, analyzing the specific techniques they used and their main influences, to an exploration of the current landscape, outlining the areas where women are most represented and those where their presence remains limited.

The goal of this project is to raise awareness, foster recognition, and emphasize the importance of women's contributions to the world of animation. A digital notebook has been developed, featuring interactive short documentaries that tell the stories of female animation pioneers throughout history. The final format allows viewers to engage with the content at their own pace by turning the pages of the notebook.

The development of this product contributes to the achievement of the Sustainable Development Goals, particularly SDG 5, which promotes gender equality, and SDG 4, which supports quality education. By showcasing women's roles in the animation industry, the project encourages awareness and learning in this field.

Keywords: *women, animation, techniques, documentary, history, pioneering, digital notebook.*

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a todos los profesores que he tenido, tanto en la universidad como fuera de ella, por ayudarme en mi formación. Especialmente a Raquel Echeandía, por confiar en mí y en mi proyecto desde el principio, animarme y ayudarme a resolver los retos que surgieron durante el proceso.

A mi familia y seres queridos por apoyarme en todo lo que hago y querer ver siempre todos mis trabajos.

Agradecer también a mis padres, por esforzarse para que seamos felices y tengamos la mejor educación posible.

3. TABLA RESUMEN

	DATOS
Nombre y apellidos:	Paula Martín Vázquez
Título del proyecto:	Relevancia de las mujeres en el mundo de la animación.
Directores del proyecto:	Raquel Echeandía Sánchez
El proyecto se ha realizado en colaboración de una empresa o a petición de una empresa:	NO
El proyecto ha implementado un producto: (esta entrada se puede marcar junto a la siguiente)	SI
El proyecto ha consistido en el desarrollo de una investigación o innovación: (esta entrada se puede marcar junto a la anterior)	NO
Objetivo general del proyecto:	Dar a conocer el trabajo realizado por las mujeres en la historia de la animación a través de cortometrajes.

Índice

1.	RESUMEN	3
2.	ABSTRACT	4
3.	TABLA RESUMEN	6
Capítulo 1.	INTRODUCCIÓN	11
1.1	Contexto y justificación.....	11
1.2	Planteamiento del problema	12
1.3	Objetivos del proyecto.....	12
Capítulo 2.	ANTECEDENTES	13
2.1	Contexto.....	13
2.2	Referentes.....	16
2.2.1	Referencias visuales y de estilo	17
2.2.2	Referencias introducción.....	20
2.2.3	Referencias narrador	21
2.2.4	Referencias documentales	22
3	DESARROLLO DEL PROYECTO	25
3.1	Planificación del proyecto.....	25
3.1.1	Fase de planificación inicial	25
3.1.2	Ajustes durante el desarrollo.....	26
3.1.3	Plan de producción final del producto.....	26
3.2	Descripción de la solución, metodologías y herramientas empleadas.....	27
3.2.1	Investigación.....	27
3.2.2	Preproducción	29
3.2.3	Producción.....	44
3.2.3	Postproducción.....	48
3.3	Recursos requeridos	50
3.4	Viabilidad e implementación	51
3.5	Resultados del proyecto y análisis	51
4	CONCLUSIONES	53
4.2	Conclusiones del trabajo.....	53

4.3	Conclusiones personales.....	53
5	FUTURAS LÍNEAS DE TRABAJO	55
6	REFERENCIAS	56
6.1	Referencias bibliográficas: libros y artículos de investigación.....	56
6.2	Otras fuentes (congresos, conferencias, web, vídeos...)	58
7	ANEXOS	60

Índice de Figuras

Ilustración 1. Revista Madres Animación y Videojuegos. Página realizada por Paula Martín Vázquez	11
Ilustración 2. Libro El Diario de Greg 1. Páginas 1 y 2	18
Ilustración 3. El Diario de Greg 1: partes animadas (min. 0:34).....	19
Ilustración 4. Exponiendo al Mayor Estafador de You Tube (min. 0:17).....	19
Ilustración 5. Estudio diseño de personajes: Extra History: The Unholy Roman Emperor Frederick II 1: The Pope's Pet (min. 2:21)	20
Ilustración 6. Shrek 2 (min. 01:18)	21
Ilustración 7. El Diario de Greg 1 (min. 03:01)	21
Ilustración 8. Un siglo de animación (2003)	23
Ilustración 9. Documental: La historia de Pixar (2007)	24
Ilustración 10. Un día más con vida (2018)	24
Ilustración 11. Tablero de Miró.....	29
Ilustración 12. Esquema para la introducción.....	30
Ilustración 13. Tablero de Miró: referencias para el personaje	31
Ilustración 14. Primeros diseños del personaje	31
Ilustración 15. Diseño del personaje: turnaround	32
Ilustración 16. Tablero de Miro: Tipografía elegida	32
Ilustración 17. Guía para el vídeo de Charlotte Reiniger (pág. 01)	34
Ilustración 18. Guía para el vídeo de Charlotte Reiniger (pág. 02)	35
Ilustración 19. Bocetos: Charlotte Reiniger, Mary Ellen Bute y Joanna Quinn	45
Ilustración 20. Cuaderno: Charlotte Reiniger (pág. 01).....	46
Ilustración 21. Cuaderno: Charlotte Reiniger (pág. 02).....	47
Ilustración 22. Interfaz Adobe Podcast	48
Ilustración 23. Edición en Adobe Premiere Pro	49
Ilustración 24. Panel FLIPHTML5	50

Índice de Tablas

Tabla 1. Informe MIA 2021: Desglose de participación femenina por departamentos en largometrajes de animación.....	15
Tabla 2. Plan de producción inicial.....	25
Tabla 3. Plan de producción inicial reestructurado.....	26
Tabla 4. Plan de producción final	26
Tabla 5. Referencias estado de la cuestión	28

Capítulo 1. INTRODUCCIÓN

Con este proyecto se busca dar a conocer y mostrar la importancia que tiene la presencia femenina en el sector de la animación a lo largo de la historia, acompañado de la evolución de la tecnología y de las técnicas empleadas en la industria. Gracias al proceso de investigación se ha permitido conocer cómo fue la evolución de las tareas desarrolladas por las mujeres y realizar comparaciones con la situación actual, en la que estas son apoyadas por distintas asociaciones que se encargan de fomentar la igualdad mediante informes y estadísticas. Como método de presentación, se ha elaborado un cuaderno de apuntes digital en el que se muestran las obras de algunas de ellas por medio de vídeos documentales que guían al espectador a través de un personaje animado con técnicas 2D.

1.1 Contexto y justificación

Como se ha mencionado anteriormente, el proyecto ha consistido en la elaboración de un libro digital que trata sobre la evolución de la historia de la animación, mostrando el trabajo de algunas mujeres. Está dividido en capítulos, que comienzan con el inicio y terminan en la actualidad.

La idea del proyecto surgió a partir de una revista creada colaborativamente en la asignatura de Diseño Vectorial e Ilustración Digital bajo la guía de las docentes Lidia J. Duarte y la Dr. Pilar Terrón. Este trabajo consistió en investigar, diseñar y maquetar una revista disponible online, en el que cada estudiante hablase de una mujer de la industria de la animación o de videojuegos.

Ilustración 1. Revista Madres Animación y Videojuegos. Página realizada por Paula Martín Vázquez



Fuente: <https://www.yumpu.com/es/document/view/68764472/madres-animacion-videojuegos>

En ese momento se descubrió quién estaba detrás de la producción de algunas obras populares y personajes icónicos, profundizando en la historia de cada una. Este trabajo despertó un interés por dar visibilidad a estas figuras esenciales, pero poco reconocidas, motivando a profundizar en su historia y aportaciones. Por este mismo motivo, se decidió orientar el trabajo de fin de grado hacia una investigación que reivindicase su importancia en el sector.

El objetivo que se busca con esta producción es dar visibilidad y apoyar el trabajo realizado por ellas. En el proceso de investigación se encontraron una gran cantidad de nombres, cuyas obras destacaron por ser innovadoras y aportar pequeños cambios en la historia. Además, algunas de ellas fueron referentes y sirvieron de ejemplo para otros artistas de la época, como es el caso de Charlotte Reiniger (1899-1981).

Con el estilo visual y a nivel técnico se quería lograr el dinamismo con algo diferente dentro del género documental. Por todo ello se decidió realizar un cuaderno de apuntes acompañado de un personaje sencillo y llamativo que centrara la atención del espectador en el punto deseado en cada momento.

1.2 Planteamiento del problema

Gracias a la visibilidad que tienen las mujeres en la industria de la animación, existe una evolución de los arquetipos tradicionalmente establecidos sobre los personajes femeninos. Por este motivo, la hipótesis de investigación que se plantea es la siguiente:

La animación documental que visibiliza el rol de las mujeres en la industria de la animación puede mejorar la percepción y el conocimiento del público sobre el trabajo que han realizado y proporcionar puntos de vista diferentes a los nuevos realizadores.

1.3 Objetivos del proyecto

Para llevar a cabo el proyecto de manera correcta, se han marcado unos puntos para determinar cuál es la función o el propósito de este. Además, a lo largo de todo el proceso, se ha tenido especial consideración por los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) relacionados con la igualdad y la educación, en particular: educación de calidad (ODS 4), igualdad de género (ODS 5) y reducción de las desigualdades (ODS 10).

El objetivo principal de este trabajo fin de grado es analizar la historia de la animación desde el papel de la mujer dentro de la industria, mediante la producción documental que visibilice su trabajo, los roles que han asumido y la evolución de la tecnología y de las técnicas de animación.

Para lograr el objetivo principal, se establecen los siguientes objetivos específicos:

- Analizar la visibilidad actual de las mujeres en la industria de la animación.
- Identificar a las mujeres pioneras que han contribuido significativamente en el desarrollo de la animación.
- Producir cortos documentales animados de breve duración sobre mujeres en la industria de la animación.

Capítulo 2. ANTECEDENTES

2.1 Contexto

El arte de imitar el movimiento comienza en el paleolítico, cuando en las cavernas se dibujaban animales con muchas patas y fue evolucionando hasta el siglo XX, donde los artistas buscaban lograr el objetivo de crear un arte que consiguiera recrear el movimiento. Todo esto llevó a la invención del cinematógrafo por parte de los hermanos Lumière, Auguste Marie Louis Nicolas Lumière (1862-1954) y Louis Jean Lumière (1864-1948), con lo que artistas como Marie-Georges-Jean Méliès (1861-1938), Edwin S. Porter (1870–1941) y David Wark Griffith (1875–1948) crearon el término de cine a partir de dos películas de animación. La aparición del cinematógrafo unida a la del folioscopio, también conocido como *flip book*, inventada en 1868 por John Barnes Linnett (una libreta en la que se dibuja un frame por hoja para que al pasarlas rápidamente se viese una animación), dio lugar a la animación tradicional que se desarrollaba en grandes estudios como Disney (Gómez de la Muñoza, 2020).

La incorporación del 3D en el cine de animación resultó bastante complicada, ya que no se conseguían los resultados deseados. No fue hasta la aparición de Pixar y el estreno de su corto, *Luxo Jr.* (John Lasseter, 1986), que se abrieron las puertas a las películas completamente en 3D. Tras el éxito de este nuevo estilo de largometrajes, se seguiría avanzando con las tecnologías, haciendo que estas ocupasen las tareas más pesadas para los animadores, lo que conllevó a un gran declive en algunos departamentos. En 1979 un 55% de los animadores de Hollywood se dedicaban a la tinta y pintura, en cambio, en el año 2000 sólo quedaba un 3%. Como consecuencia de estos cambios, DreamWorks tuvo que dejar de lado las producciones en 2D y Disney cerró su estudio de Florida en 2004 (Gómez de la Muñoza, 2020).

El estreno de *Toy Story* (Pixar, 1995) hizo que más estudios se interesasen por programas de modelado y animación 3D, fue entonces cuando DreamWorks se atreve con la animación de seres humanos en *Shrek* (DreamWorks, 2001). Gracias a su gran éxito, la película ganó la Palma de Oro en el Festival de Cannes, el Óscar a la Mejor Película de Animación (2002) y fue la primera película de animación nominada en la categoría de Mejor Guion Adaptado (Gómez de la Muñoza, 2020).

Actualmente, gracias a las tecnologías y a los potentes sistemas de renderizado, los artistas digitales son capaces de realizar contenido 3D con un aspecto tan fotorrealista que en ocasiones cuesta distinguirlo de la realidad. Por este motivo, los artistas encuentran mayores retos en hacer lo contrario, el renderizado no fotorrealista, que consiste en evitar la perfección para lograr imágenes con una apariencia más artística, imitando la pintura tradicional, los dibujos animados o el dibujo (Gómez de la Muñoza, 2020).

Más allá del desarrollo técnico de la animación, es fundamental reconocer otra dimensión de su historia: la protagonizada por las mujeres. Aunque la industria ha estado históricamente dominada por figuras masculinas, también hubo mujeres pioneras que desempeñaron un papel crucial en su evolución. Entre ellas destacan:

Charlotte Reiniger (1899–1981), conocida como “Lotte”, fue una artista alemana que destacó por experimentar un nuevo tipo de animación, cercano al expresionismo. Combinaba cuentos de hadas con sombras chinescas y para desarrollar sus obras confeccionaba siluetas y las animaba mediante la técnica de stop-motion. Además, fue la autora del primer largometraje animado que se conserva: *Las aventuras del Príncipe Achmed* (*Die Abenteuer des Prinzen Achmed*, 1926) (Díaz, 2023, p. 33).

Mary Ellen Bute (1906–1983), fue una directora y animadora experimental estadounidense. Destacó por ser una de las pioneras en estudiar las relaciones entre la luz en movimiento y la música a través de cortometrajes experimentales. Comenzó centrando su investigación en la iluminación teatral y poco a poco se fue adentrando en las relaciones entre las estructuras musicales y las matemáticas (Manzano, 2012). Empleaba el osciloscopio para dibujar imágenes con luz que grababa y las componía junto a otras para crear sus películas.

Evelyn Lambert (1910–1999) fue instruida por Norman McLaren, conocido por ser uno de los autores más representativos y estrictos en el sector de la animación experimental. Trabajó en el National Film Board of Canadá codirigiendo algunas obras de animación experimental y se convirtió en la primera mujer que se dedicó este sector en Canadá. Entre sus influencias destacan: Mary Ellen Bute, con la incorporación de la música como elemento narrativo junto a la imagen, y Lotte Reiniger, que la inspiró para abandonar la experimentación y trabajar dentro de la narración tradicional, animando figuras recortadas sobre un fondo negro (Manzano, 2012).

Joy Batchelor (1914–1991) fue una productora, escritora y directora artística, británica, que además de dedicarse a programas televisivos, trabajaba en animación e ilustración. De su trayectoria, cabe destacar la presencia de ciertas figuras masculinas que la apoyaron para encontrar el reconocimiento que merecía (Manzano, 2012).

Pese a que cada una provenía de un país distinto, todas tuvieron que superar dificultades y luchar por obtener logros que más adelante serían primordiales en el cine de animación. Hoy en día se desconocen los nombres y los trabajos que realizaron muchas de ellas por cuestiones de conservación. Aunque muchos fueron guardados y distribuidos por el British Film Institute y la NFBC (National Film Board of Canadá), dos asociaciones que han ayudado a potenciar el trabajo de las mujeres centrándose en el sector del cine y de la animación (Manzano, 2012).

A pesar de que en los últimos años haya aumentado el porcentaje de mujeres en este sector, siguen sin estar en puestos de responsabilidad o que conlleven la dirección de algún tipo de proyecto. Los informes presentados por las asociaciones MIA (Mujeres en la Industria de la Animación) y CIMA (Asociación de mujeres cineastas y de medios audiovisuales) muestran datos y estadísticas sobre la participación del sector femenino en la animación en diferentes cargos.

En las siguientes tablas se observa como en el año 2021, los puestos en los que menos presencia femenina hubo son: Storyboard (0%), Fotografía (13,33%), Artista de rigging (7,69%), Música (13,16%), Sonido (12,20%) y Edición y montaje (18,18%) (Cortes, 2022).

Según la tabla proporcionada en el informe MIA en 2021, los departamentos de producción, edición y render y dirección son los que tienen un mayor porcentaje de mujeres. Se trata de departamentos más técnicos, que no requieren del desarrollo de actividades creativas y se centran más en la gestión y la organización del proyecto. Además, cabe destacar que en ninguno de los departamentos la presencia femenina supera a la masculina ni la iguala, haciendo que en su totalidad el porcentaje final de mujeres (26,56%) sea notablemente inferior a la de los hombres (73,44%).

Tabla 1. Informe MIA 2021: Desglose de participación femenina por departamentos en largometrajes de animación

DEPARTAMENTOS		PORCENTAJES DESAGREGADOS POR GÉNERO		
		M%	H%	TOTAL%
1	DIRECCIÓN	37,5%	62,5%	100%
2	HISTORIA	6,25%	93,75%	100%
3	PRODUCCIÓN	48,89%	51,11%	100%
4	DE ARTE	24,07%	75,93%	100%
5	DE ANIMACIÓN	14,52%	85,48%	100%
6	EDICIÓN Y RENDER	38,46%	61,54%	100%
7	POSTPRODUCCIÓN	13,33%	86,67%	100%
8	SONIDO	25%	75%	100%
9	TÉCNICO	31,03%	69,97%	100%
TOTAL PARTICIPACIÓN		26,56%	73,44%	100%

Las dos asociaciones mencionadas anteriormente buscan fomentar la presencia igualitaria de la mujer. MIA se centra en la animación, mientras que CIMA abarca todo el sector audiovisual, incluyendo el de la animación. Ambas fueron creadas por motivos como que la presencia femenina esté por debajo del 40% o que las películas dirigidas por mujeres cuenten con menor presupuesto que las que están dirigidas por hombres. Para promover esto desarrollan iniciativas: asesoramiento, encuentros profesionales, formaciones o publicando informes en los que se trata la desigualdad del sector. También colaboran con distintas instituciones para impulsar políticas de igualdad.

El papel de la mujer en el cine de animación no solo reside detrás de las cámaras, también se puede apreciar en las propias películas que se ven en pantalla. Pese a que la mayor parte de los protagonistas sean hombres, un estudio realizado en 2022 muestra que de las 30 películas de animación que se estrenaron entre los años 2000 y 2019 solo 5 están protagonizadas por personajes femeninos: El viaje de Chihiro (Studio Ghibli, 2001), Brave (Walt Disney Pictures y Pixar Animation, 2012), Frozen (Walt Disney Pictures, 2013), Inside Out (Pixar Animation Studio, 2015) y Zootrópolis (Walt Disney Animation Studio, 2016). Aunque haya una diferencia bastante notable, cabe destacar que en el resto de películas los protagonistas se rodean de algún personaje femenino que además de resultar importantes para la historia, reivindican y luchan contra los roles de género y la clase social que representan: la princesa Fiona en Shrek, la madre

e hija de Los Increíbles (Walt Disney Pictures y Pixar Animation, 2004), Vanellope en Rompe Ralph (Walt Disney Animation Studio, 2012) o Spider-Gwen en Spider-Man: Across the Spider-Verse (Columbia Pictures y Sony Pictures Animation, 2023). Además, en las películas tradicionalmente categorizadas como de princesas, como puede ser *Frozen*, *Shrek* o *Brave*, las protagonistas rompen con las normas de género establecidas anteriormente y presentan un gran deseo de libertad e independencia (Pedreira & Neira-Rodríguez, 2022).

El cine de animación siempre suele estar relacionado con el entretenimiento. Sin embargo, hay otros usos que se le pueden dar a este género, como el documental. Desde 1991 al año se produce una media de un poco más de un cortometraje de animación documental, y a partir del año 2000 comenzaron a producir 4,2 largometrajes documentales animados cada tres años. Esta rama dentro del género de animación resulta muy eficaz a la hora de representar testimonios, recuerdos o vivencias de diferentes formas. Una de las principales ventajas que permite este formato es la reconstrucción de realidades históricas que no se tienen registradas de manera material, por lo que resulta una buena alternativa para la ausencia de fuentes. Por otra parte, el género de animación no está obligado a asemejarse a la realidad, lo que permite que las producciones documentales animadas tengan cierta libertad de representación a la hora de narrar acontecimientos históricos. En los últimos años se han valorado positivamente varias obras de este género, ya que han sido premiadas en género de animación y como documentales.

Pese a que en el mundo del cine la mayor parte de los directores sean hombres, en el caso de este tipo de obras dedicadas a contar hechos históricos, una de las directoras más reconocidas es Sheila M. Sofian. En su carrera ha producido varios cortos y un largometraje que son muy conocidos gracias a la técnica que emplea: la animación de pintura en vidrio. Además, una de las cosas que destaca acerca de los documentales dentro de este género es que el público empatiza más con las voces de una obra animada, ya que la representación artística hace que el discurso visual resulte más atractivo (Burgos Risco, 2015). Según indicó en una entrevista para el Animation Career Review (2017) la directora Sheila M. Sofian:

Juzgan la acción en vivo basándose hasta cierto punto en el aspecto de las personas en pantalla, mientras que dicen que pueden empatizar más con las voces en una obra de animación. Eso es muy poderoso. Como artista, la animación también me da la posibilidad de tener metáforas visuales y una serie de herramientas que la hacen más convincente. (Baglioli, 2017)

2.2 Referentes

Antes de comenzar la producción del proyecto, fue fundamental buscar referencias que ayudaran a definir tanto el estilo visual como el enfoque narrativo y documental. Estas influencias se han organizado en tres bloques: primero se analizaron ejemplos visuales y estéticos, sobre todo aquellos que usan el formato de cuaderno o animación 2D; después se estudiaron recursos narrativos, con especial atención al uso de la voz en off y los efectos de sonido, como si hubiera un narrador, dando especial interés a las introducciones previas de una

película o capítulo; y finalmente, se investigaron documentales, tanto de animación como de imagen real, para entender mejor cómo abordar el género en este contexto.

En el este apartado se mencionan todos los aspectos que se han tenido en cuenta para el desarrollo del proyecto; así como las influencias e inspiraciones que han ayudado a determinar el estilo y el resultado final del mismo. En cada apartado se realizará un breve estudio de cada elemento tenido en cuenta y se detallará el estilo que se quiere aplicar de cada uno de ellos en el proyecto.

2.2.1 Referencias visuales y de estilo

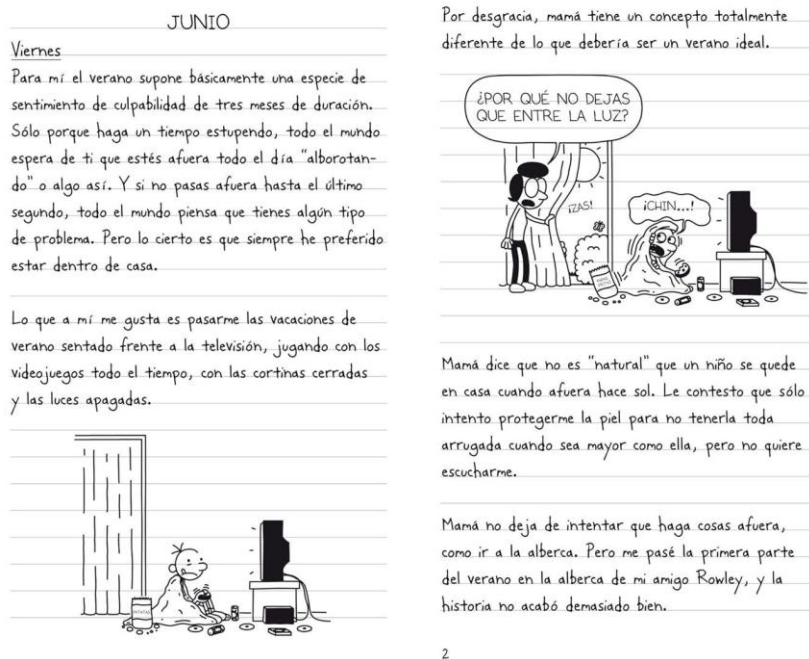
La idea de hacer los cortos en formato de cuaderno viene de la experiencia que tuvimos al crear la revista Madres de la animación y los videojuegos en la asignatura de Diseño Vectorial e Ilustración Digital. Ese trabajo sirvió de inspiración tanto para el contenido como para la manera de presentarlo.

El cuaderno es un formato que parecía adaptado para contar estas historias de forma más cercana y dinámica, permitiendo que quien lo vea pueda ir pasando las páginas a su ritmo, casi como si estuviera tomando apuntes en un cuaderno real. Para darle más ideas al proyecto, se buscaron más referencias de otros trabajos de animación 2D que usan este tipo de formato o estética y que me ayudaron a darle forma.

El Diario de Greg 1

Esta película es una adaptación de la novela gráfica de Jeff Kinney, llevada al cine por Thor Freudenthal en 2010. Comenzó como una colección de tiras cómicas online y se popularizó cuando se publicó la primera novela en 2007, estando en la lista de best sellers infantiles durante casi tres años. Se trata de una novela original y diferente a lo que se había visto hasta la fecha, por lo que se quiso convertir en una película. Durante el proceso de adaptación los realizadores se centraron especialmente en ser fieles a los personajes y mantener la esencia de cada uno. Además, se quiso mantener la naturaleza del diario, por lo que se centraron en la amistad de Greg y Rowley para tener una vía de narración más potente.

Ilustración 2. Libro El Diario de Greg 1. Páginas 1 y 2

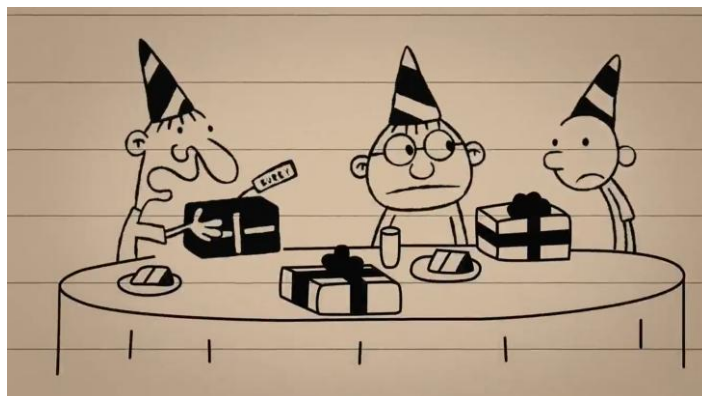


Trata sobre la vida de Greg, un adolescente que acaba de entrar en el instituto y cuyo objetivo es encajar sin llamar la atención de los “matones”. Pese a ser una película de acción real cuenta con algunas partes animadas: Greg tiene un diario en el que va apuntando todo lo que le ocurre en el día a día, ya sean anécdotas o situaciones incómodas. Para distinguir estas partes, hay unas transiciones a un cuaderno que muestra esas vivencias desde la piel del personaje mediante animaciones en 2D.

En cuanto a las animaciones, se trata de un estilo sencillo. Los personajes apenas mueven la boca para hablar, y los movimientos que realizan no son demasiado complejos. Sin embargo, para contrarrestar todo esto, juegan mucho con las expresiones.

El estilo del dibujo es simple, como para hacer ver que son explicaciones esquemáticas que acompañan al texto. La línea está bien definida y tiene apariencia de estar dibujada a lápiz.

Ilustración 3. El Diario de Greg 1: partes animadas (min. 0:34)



Vídeo de Nil Ojeda

Nil, es un creador de contenido bastante conocido actualmente. Su carrera comenzó en 2016, subiendo vídeos a YouTube realizando desafíos de todo tipo; desde intentar comer 5000 patatas fritas de McDonald 's hasta grabarse realizando todo tipo de locuras con su patinete. Hoy en día sigue publicando vídeos en diferentes plataformas, como TikTok o YouTube, haciendo numerosos retos o promocionando su marca. Recientemente, ha comenzado a subir una serie de vídeos realizados en animación 2D en los que él aparece representado contando una historia o un suceso.

La animación es algo compleja. Pese a que el personaje no realiza una gran cantidad de movimientos, su boca está muy bien animada. Pese a que no se ha logrado encontrar información a cerca de la producción de estos vídeos, si que se especifica que son elaborados de manera manual, en programas de animación 2D, sin la ayuda de inteligencia artificial.

En cuanto al estilo, la línea no es perfecta, el grosor varía de tamaño y las proporciones del personaje no son siempre las mismas. Además, está realizado sobre un fondo de papel y a medida que narra la historia van apareciendo objetos con los que interactúa el personaje y los entornos van cambiando.

Ilustración 4. Exponiendo al Mayor Estafador de You Tube (min. 0:17)



Canal de YouTube: Extra History

Comenzaron con el canal *Extra Credits*, en el que se dedican a hablar sobre videojuegos (como se hacen, su significado, como mejorarlos y el impacto que tienen en la sociedad) a través de vídeos de animación 2D. Más adelante, añadieron un nuevo canal de contenido: *Extra History* en el que tratan de representar acontecimientos históricos mediante sus vídeos con el fin de que la gente se sienta partícipe en ellos. Además, recientemente han añadido dos nuevas ramas de contenido dentro de Extra History: *Extra Mythology* y *So You Haven't Read*. En ellos hablan de la mitología y de algunos libros interesantes publicados a lo largo de la historia.

La animación es muy simple, ya que los personajes apenas se desplazan. Se juega mucho con las expresiones y se animan sus brazos. Además, se añaden pequeños efectos para resaltar algunos elementos o acciones.

En la imagen de referencia se ha realizado un estudio en el que se destacan los puntos más relevantes del diseño de estos personajes. Se trata de un estilo muy llamativo, ya que no tienen ni cuello ni brazos, por lo que tanto la cabeza como las manos están separadas del tronco. Sin embargo, sí que presentan piernas, que además son tipo "Stickman". Todos los personajes presentan la misma forma, solo varían los accesorios y el vestuario, en función a quién están representando.

Ilustración 5. Estudio diseño de personajes: Extra History: The Unholy Roman Emperor Frederick II 1: The Pope's Pet (min. 2:21)



2.2.2 Referencias introducción

Al tratarse finalmente de un cuaderno, la introducción debe tener coherencia, por lo que ha habido dos referencias clave para su desarrollo.

Shrek 2

Al inicio de esta película se muestra un libro que, acompañado de una voz en off del narrador va transmitiendo una historia. Van pasando hojas hasta que por medio de una transición se pasa a ver imágenes de la película.

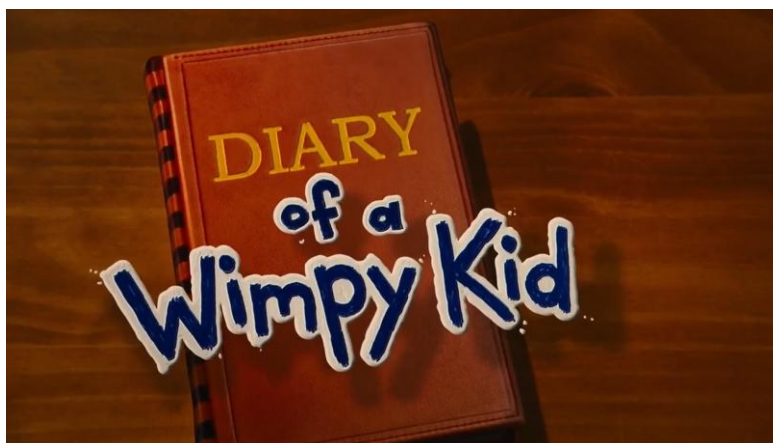
Ilustración 6. Shrek 2 (min. 01:18)



El Diario de Greg 1

La película comienza con el diario abriéndose y por medio de una transición se muestran un breve fragmento de esta. A continuación, vuelve a haber una transición para mostrar el cuaderno con los créditos, que se intercalan con las animaciones de algunos sucesos para hacer una pequeña introducción de la situación del personaje. Cuando termina, el diario se cierra para dar paso al título.

Ilustración 7. El Diario de Greg 1 (min. 03:01)



2.2.3 Referencias narrador

Uno de los propósitos que se quieren lograr con este proyecto es conseguir captar la atención del público desde el principio para que interactúen con todo el cuaderno, por lo que la narración es un aspecto fundamental para tener en cuenta. Debe ser dinámica, jugar con efectos de sonido y variar la voz, evitar que sea algo monótono y pesado. Por otra parte, el personaje debe servir de apoyo a la narración para evitar que el espectador se pierda y lograr algo más interesante que una simple sucesión de imágenes y vídeos. A partir del análisis de los siguientes referentes, se espera identificar los elementos que se desarrollen en el producto de este TFG.

Vídeo de Nil Ojeda

En este vídeo, mencionado anteriormente, se combinan muy bien todos los aspectos que se quieren aplicar al proyecto. El lenguaje empleado no es formal, Nil habla de tú a tú con el espectador continuamente, lo que hace que la información se transmita de manera más amena y cercana. En la creación audiovisual, el hook (o enganche) es un recurso narrativo que se utiliza al inicio de un vídeo o cortometraje para captar la atención del espectador de forma inmediata. Puede ser una frase impactante, una imagen llamativa, una pregunta intrigante o una escena inesperada. Su objetivo es despertar el interés desde los primeros segundos para evitar que el público pierda la atención o abandone el visionado. Hoy en día una gran parte de los creadores de contenido tienen un patrón establecido para la introducción de sus vídeos, de esta manera se aseguran de que sus publicaciones resulten atractivas y que tengan un gran número de visualizaciones. Nil empieza sus videos con un pequeño clip de un momento importante que se verá a lo largo del vídeo, a continuación, se muestra el logo de la serie (si lo hay) y luego comienza saludando a los espectadores con un “Hola amigos” o algo similar.

Por otra parte, juega con las variaciones del tono de voz y emplea muchos efectos de sonido que describen las situaciones por las que está pasando el personaje o que ayudan a reforzar algún momento clave. Se va a procurar aplicar este formato a los cortos documentales producidos para este proyecto, ya que es un sistema que funciona y que resulta llamativo, además de hacer el diálogo más ameno.

El Diario de Greg 1

En este caso se trata de una narración enfocada a un público más pequeño, por lo que tanto el tono de voz como el tipo de lenguaje empleado son más infantiles. En numerosas ocasiones el protagonista describe acciones que está realizando o lo comenta con otro personaje, esto puede servir de apoyo para no perder el hilo de la historia y mantener al espectador atento en todo momento.

Sin embargo, el uso de efectos de sonido y la manera de representar lo que le sucede al protagonista de la historia mediante animaciones, hacen que además de engancharte pases un buen rato viéndolo.

2.2.4 Referencias documentales

Para poder desarrollar este proyecto sin experiencia previa en el género documental, ha sido fundamental analizar cómo se ha trabajado este género en otras producciones, tanto en animación como en acción real. El objetivo es entender qué recursos narrativos y visuales se utilizan para contar hechos reales de forma clara, atractiva y emotiva, frente a los ejemplos previamente analizados de ficción. Se han buscado referencias que mezclen estructuras narrativas, con el fin de adaptar esas ideas al enfoque del cuaderno interactivo. En los siguientes apartados se recogen algunas de las producciones analizadas, explicando qué aspectos han influido directamente en el desarrollo del proyecto, ya sea en la forma de presentar la información, el ritmo narrativo o el tipo de recursos gráficos empleados.

Un siglo de animación

Se trata de una producción de los directores Adam Snyder e Irina Margolina que se estrenó en el año 2003. Está realizada en animación 2D y trata acerca de la evolución de la animación desde sus orígenes hasta la época de la Guerra Fría. Hace un recorrido desde las primeras representaciones en cuevas hasta las películas más novedosas del momento.

El protagonista es un profesor que se dedica a enseñarle a un adolescente la evolución de las técnicas de animación. Para ello, se van intercalando diferentes producciones, proyectadas en una televisión, con escenas del profesor realizando pequeñas demostraciones de cada técnica empleada.

Ilustración 8. Un siglo de animación (2003)



La historia de Pixar

Está producido en acción real y cuenta cómo fue el inicio de la gran productora de animación Pixar. Intercala pequeños fragmentos de algunas de sus obras con escenas de procesos de producción en alguno de sus estudios y entrevistas a distintas personas; directores, animadores, etc. El director es Leslie Iwerks y se estrenó en el año 2007.

En su introducción se muestra una secuencia de películas y cortometrajes producidos desde el inicio de la animación hasta la actualidad del momento. A continuación, una voz en off narra el origen de este proyecto mientras que se ven imágenes del proceso de trabajo en un estudio y algunas de sus producciones; *Cars*, *Toy Story*, etc. Tras presentar a sus fundadores se da paso al título del documental.

Ilustración 9. Documental: La historia de Pixar (2007)



Un día más con vida

Fue realizada por Raúl de la Fuente y Damian Nenow en 2018. Es una película, basada en un libro, que trata sobre la guerra civil de Angola en el contexto de la Guerra Fría. El protagonista es un corresponsal de la Agencia Polaca de Noticias (PAP) que va describiendo sus vivencias a lo largo de la historia. Mezcla el género documental con el de animación, por lo que se convierte en un testimonio de periodismo.

Comienza con el protagonista narrando en voz en off el inicio del conflicto y la situación actual del país mientras se va registrando todo con una máquina de escribir. También se muestran imágenes reales que reafirman los hechos.

Ilustración 10. Un día más con vida (2018)



En base a las referencias analizadas, las conclusiones obtenidas son las siguientes. Los créditos se añadirán al inicio de los vídeos, ya que el comienzo de las producciones analizadas se destina a ello. Por otra parte, se combinarán elementos reales con los producidos para el propio proyecto, de esta manera se aportará credibilidad a la información dada y resultará más sencillo explicar los procesos. Por último, los cambios de imagen real a las partes animadas deben ser sutiles y guardar coherencia ya que de lo contrario se perderá el hilo de la historia y resultará chocante y poco atractivo para el espectador.

3 DESARROLLO DEL PROYECTO

3.1 Planificación del proyecto

Para facilitar el desarrollo del proyecto, se diseñó un plan de producción dividido por fases, basado en los hitos marcados durante el curso. El objetivo inicial era establecer un calendario realista que permitiese abordar de manera progresiva tanto la investigación como la producción de los vídeos. A continuación, se describen tres momentos clave en la planificación: el plan inicial, los ajustes realizados durante el desarrollo y la versión final del cronograma. Mostrar estas tres fases permite explicar cómo evolucionó el proyecto y pone en valor la adaptación del producto ante nuevas oportunidades, tanto técnicas como conceptuales. Buscamos destacar por medio de este apartado la solidez del anteproyecto, que ya estaba bastante cerrado desde el principio y sirvió como base firme para todo el trabajo posterior.

3.1.1 Fase de planificación inicial

La primera planificación del proyecto se realizó durante el anteproyecto, en ella se estipuló cuanto duraría cada fase de manera aproximada y se establecieron unos tiempos. A continuación, se muestra la tabla que se realizó.

Tabla 2. Plan de producción inicial

	SEP	OCT	NOV	DIC	EN	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN
Fechas				Entrega anteproyecto			Estado de la cuestión			Entrega final
Anteproyecto										
Investigación										
Planificación de vídeos										
Primer vídeo										
Segundo vídeo										
Tercer vídeo										
Memoria										
Presentación										

Se dividió según las tareas más complejas y en las que se invertiría mayor cantidad de tiempo y esfuerzo.

Durante la fase del anteproyecto se pensó la idea y se realizó una investigación inicial para llegar a la hipótesis. Los meses de planificación de los vídeos sirvieron para decidir cuántos vídeos se realizarían y de qué mujer se hablaría en cada uno de ellos. En este punto también se decidió como iban a ser los vídeos, para ello se elaboraron los guiones, storyboards y la animática de cada vídeo.

En los meses de diciembre y enero se decidiría el contenido de los videos y en febrero comenzaría la realización del primero de ellos. Se elaboraría cada uno en un mes, incluyendo tanto la producción como la postproducción y se dejaría el mes de mayo para posibles correcciones y ajustes. Además, durante todo este período de tiempo se acompañaría el proceso con el desarrollo de la memoria y una gran investigación que lo complementaría.

3.1.2 Ajustes durante el desarrollo

Con el primer plan de producción ya establecido se procedió a comenzar con el desarrollo del proyecto. El proceso de investigación se alargó varias semanas, ya que se encontró una gran cantidad de artículos relacionados con las mujeres en el cine o en la animación que llevaban a nuevos puntos que se querían tratar. Por otra parte, inicialmente se pensó que la fase del proyecto que más tiempo llevaría sería la producción, en la que se realizarían todas las animaciones y algunos elementos clave que se adjuntarían en el cuaderno (los bocetos). Sin embargo, el proceso que más tiempo requirió fue el de preproducción. Al tratarse de tres videos tuvieron que elaborarse tres guiones, tres storyboards y tres animáticas. Además, se buscó que tuvieran coherencia entre sí, pero sin que fuesen idénticos para generar dinamismo y que no resultasen repetitivos.

Por todos estos motivos se decidió reestructurar el plan de producción realizado durante el anteproyecto y el resultado fue el siguiente:

Tabla 3. Plan de producción inicial reestructurado

	SEP	OCT	NOV	DIC	EN	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN
Fechas				Entrega anteproyecto			Estado de la cuestión			Entrega final
Anteproyecto										
Investigación										
Planificación de videos										
Producción										
Memoria										
Presentación										

3.1.3 Plan de producción final del producto

A medida que avanzaba el proyecto se fueron analizando programas y diferentes formas de representación. Además, hubo que realizar varios ajustes en los guiones para que la duración de los videos no se alargase demasiado. Por estos motivos se tuvieron que modificar los tiempos en la tabla de producción.

Tabla 4. Plan de producción final

	SEP	OCT	NOV	DIC	EN	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN
Fechas				Entrega anteproyecto			Estado de la cuestión			Entrega final
Anteproyecto										
Investigación										
Planificación de videos										
Producción / Postproducción										
Memoria										
Presentación										

El cambio más notable fue la condensación de la fase de producción y postproducción, ya que se fue realizando según los vídeos. De esta manera las tareas no resultaron tan repetitivas y se realizaron de manera más ágil. Otro aspecto a tener en cuenta es que en el último momento se decidió modificar el formato final del producto. Se pensó que, para aportar originalidad en vez de realizar simplemente una serie de vídeos, podría ser más atractivo realizar un cuaderno digital interactivo. De esta manera también resultaría más realista el formato de cuaderno de apuntes que se pensó en un principio.

Para llevar a cabo este proceso se tuvo que investigar un nuevo programa (FLIPHTML5), además de reestructurar las animaciones y el tamaño del personaje, ya que iba a pasar a verse en formato vertical. Por ello se alargaron los tiempos destinados a otras tareas, como la memoria.

Una vez todo el proyecto estuviese terminado se procedería con otras tareas, como la presentación o la adaptación del tablero de Miro a un libro en el que se muestren todos los procesos.

3.2 Descripción de la solución, metodologías y herramientas empleadas

En este apartado se explicarán los procesos llevados a cabo en cada fase del proyecto, así como las técnicas y los programas empleados en cada uno de ellos.

3.2.1 Investigación

En esta etapa se realizó la entrega del anteproyecto, en la que hubo que especificar el tema y realizar una investigación para el marco teórico. En este punto fue fundamental la ayuda portales de fuentes bibliográficas, como Dialnet o la biblioteca de la universidad, para encontrar la documentación necesaria.

El proceso comenzó con la búsqueda de artículos que trataran sobre la historia de la animación y de la participación de las mujeres en ella. A medida que avanzaba la lectura y surgían nuevas líneas de interés, se fueron afinando las búsquedas hacia recursos más específicos, como la revista *Con A de Animación* o los informes MIA o CIMA. Para organizar toda esta información y evitar tener que releer constantemente los textos, se elaboró una tabla de registro que incluye el título, la autoría, la cita, el año de publicación y un breve resumen de cada lectura. Este sistema permitió tener una visión clara y rápida de los contenidos consultados durante la investigación.

Cuando se obtuvieron las suficientes referencias, se procedió con la lectura completa de cada una de ellas. Se fue subrayando y haciendo pequeñas anotaciones a modo resumen en cada párrafo para facilitar futuras búsquedas de información. Además, en un documento Word se pegaron las frases, que se creyeron relevantes de cada lectura (*Anexo 1*). Este proceso facilitó enormemente la tarea de redacción, ya que únicamente se tuvo que organizar cada cita según el tema del que trataba y estructurar los puntos que se tratarían en el proyecto.

Gracias al proceso de investigación, se descubrió qué mujeres serían las protagonistas de los vídeos y se recopiló la información necesaria de cada una. Además, se pudo comprobar la relevancia que tuvieron para la industria en distintas etapas, ya que Charlotte y Mary fueron pioneras y Joanna sigue trabajando actualmente.

Referencias estado de la cuestión

Tabla 5. Referencias estado de la cuestión

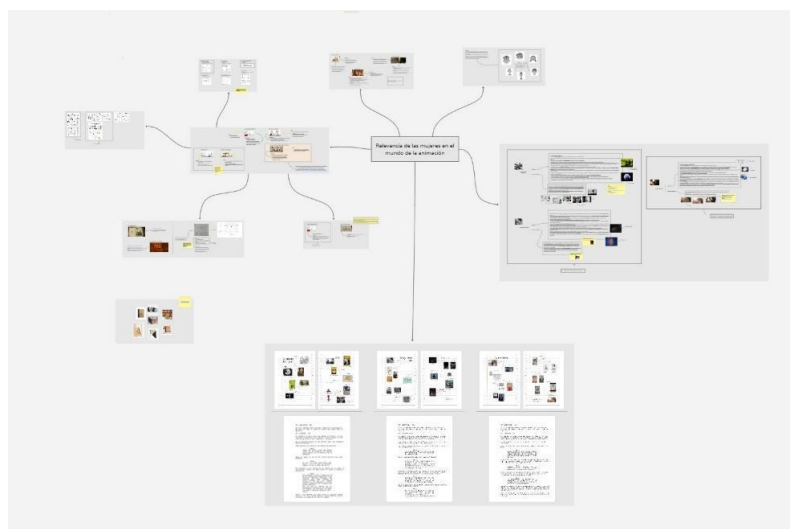
Tr	Título	Tr	Autor/ Autores	Estado	Tr	Año	Tr	Palabras clave	Tr	Cita Bibliográfica (Apellido, año)	Tr	Resumen y punto de interés
	Editorial: Animación de género.		María Lorenzo Hernández Antonio Horno López	Completada		2022		Palabras clave		(Hernández & Horno López, 2022)		Esta revista habla de la animación actual. Cada vez más realizadoras centran la temática de sus obras en la animación para adultos. Se habla de la carrera de Carmen Córdoba y de su nuevo proyecto. Se menciona la asociación MIA y las últimas obras premiadas. Por último, se hace un repaso de los artistas del gremio que nos han dejado.
	Participación, repercusión y representación de la mujer en el cine de animación.		Cristina Manzano	Completada		2012		Mujeres artistas, cine de animación, cine de género, cortometraje de animación.		(Manzano, 2012)		Este artículo muestra la trayectoria de las pioneras de la animación haciendo un repaso de sus carreras y de sus obras. Además, habla de la presencia femenina en la industria actual mencionando la carrera de algunas de las mujeres con más repercusión. Por último indica los temas que suelen ir de la mano con el trabajo de estas mujeres y muestra su importancia, ya que los hombres no los tienen tan presentes.
	Mujeres delante y tras la pantalla en largometrajes de animación premiados.		Rocio G-Pedreira Marta Neira-Rodríguez	Completada		2022		Igualdad, género, reescritura fílmica, cine, mujeres,		(Pedreira & Neira-Rodríguez, 2022)		En este artículo se hace una investigación de las últimas películas de animación premiadas entre el año 2000 y 2019. Con este estudio se pretende mostrar la participación de las mujeres y compararla con la de los hombres. Como conclusión se muestra como el sector del largometraje es el más masculinizado y que hay muy poca participación de mujeres respecto a la de los hombres y, a pesar de estar lejos de la igualdad, se están haciendo avances.
	La digitalización de la media: La evolución del CGI hacia la renderización no fotorrealista en Spider-Man: Un nuevo universo.		Paz Gómez de la Muñoza	Completada		2020		2D, 3D, animación, analógico, anime, arte urbano, cine, cómic, concept-art, digital, estilización, motion-graphics, motion-capture, no-fotorealista, pop-art, relismo, renderizado.		(Gómez de la Muñoza, 2020)		Este artículo hace un repaso de la evolución de la animación y de las técnicas empleadas conforme avanzaba la tecnología.
	La igualdad de género en el cine de animación. Rompiendo el techo de cristal del sector audiovisual		Dra. Pilar Yébenes Cortés	Completada		2022		Mujer, animación, estereotipos, roles, igualdad, techo de cristal.		(Cortés, 2022)		El artículo demuestra que hay unas claras diferencias laborales en el cine de la animación, aunque poco a poco se van haciendo avances. Se realizan entrevistas a varias mujeres que pertenecen al sector en España y concluyen que pese a que se están instaurando ayudas y ciertas medidas, la proporción de mujeres sigue siendo notablemente baja respecto a la de los hombres.
	Ficciones constructoras de realidad		Alfonso Burgos Risco	Completada		2015		Animación documental, animado		(Burgos Risco, 2015)		Esta tesis realiza un análisis de la evolución de las técnicas de la animación.
	Técnicas y principios de animación. Caso de estudio serie Fantasmagorías, La Llorona.		Mayra Pomaquero-Yuquilema	No leída		2022		Animación, principios de animación, La Llorona, leyendas.		(Pomaquero Yuquilema, 2022)		Resumen y punto de interés
	Origen y evolución de las técnicas de animación e influencia en la significación fílmica.		Amanda López Guillermo	No leída		2017		Animación, películas de animación, historia de la animación, técnicas de animación, principios básicos de animación análisis		(López Guillermo, 2017)		Resumen y punto de interés

3.2.2 Preproducción

Después de entregar el anteproyecto, comenzó una fase clave para consolidar el enfoque visual y narrativo del proyecto, que constituye el capítulo dos de antecedentes. Durante esta fase no solo se centró en la preproducción técnica, sino también en asentar y conectar todas las referencias e ideas identificadas, dando forma al estilo y estructura final de los vídeos. El principal programa que se empleó fue Miro, que permite de manera visual y práctica, realizar mapas de ideas en los que se pueden adjuntar documentos, imágenes y todo tipo de referencias que ayudan a visualizar el proyecto desde distintos puntos. Gracias a esta herramienta se pudo plasmar de manera visual gran parte del proceso de investigación y comenzar a estructurar el contenido de los vídeos. Además, fue muy útil a la hora de contrastar ideas y redactar pequeñas conclusiones. El resultado del tablero fue el siguiente, se adjunta el enlace para poder visualizarlo correctamente:

https://miro.com/welcomeonboard/NEk5dUFhWHZ6RUdZeDdUaUtnWE56R0dyblIzejc2QVV4SmU5dUVPR01aNXVvVU1rSXd2eHZWSGkwY0Q5U0MyM3BVZ1IEN015MIF0SU1ialpLd3pGaFFBT E1NYmdPMSt3eXhETVVzNE5RL2NFUDJTMUpBc0w4K0xYdDRUOGloNkNBd044SHFHaVIWYWwK0d3NxeHNmeG9BPT0hdjE=?share_link_id=679783146420

Ilustración 11. Tablero de Miró



Se trata de un mapa conceptual del que parten varias ramas. En este caso el punto de partida es el título del proyecto: *Relevancia de las mujeres en el mundo de la animación*, y las ramas son los puntos que han resultado ser clave en el desarrollo.

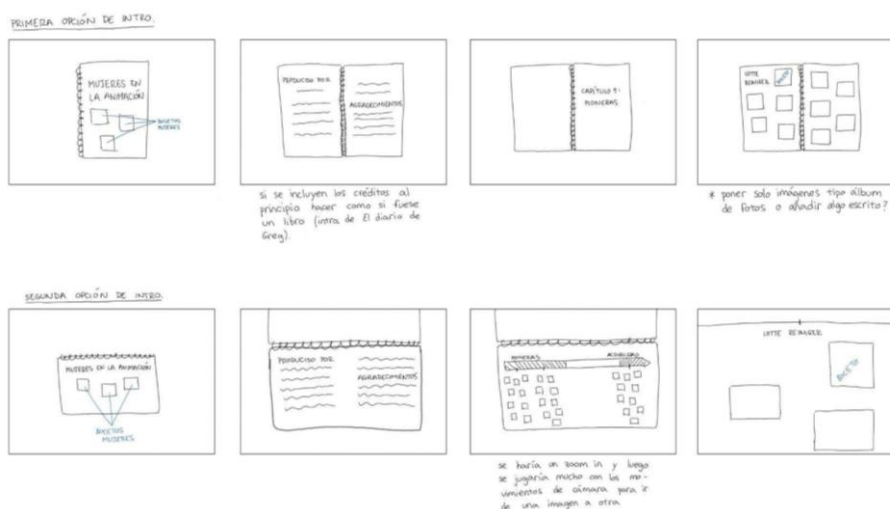
La idea de basar los vídeos en el formato de un cuaderno documental surgió gracias a la visualización de un vídeo del creador de contenido Nil Ojeda, que logra una narración ágil y cercana sobre un fondo de papel con un personaje animado en 2D. Lo que supone un cambio radical respecto al resto de contenido que ofrece. A partir de este concepto y estilo, se buscaron referencias similares, en las que los personajes se moviesen sobre hojas de papel y se dio con las películas de *El Diario de Greg*. En ellas se combinan escenas de acción real con animaciones realizadas en un cuaderno. En este caso, se tuvieron en cuenta otro tipo de aspectos, por ejemplo: como hacer que unos personajes sencillos destaquen sobre el fondo.

Una vez el estilo estuvo claro, se pasó a investigar el género de los documentales de animación. Se buscaba saber si presentan introducciones y cómo son, el tipo de personajes, cómo se transmite la información y el tipo de narración. Se analizaron tres: Un siglo de animación, en 2D; La historia de Pixar, de acción real; Un año más con vida, que combina animación con acción real. El punto en común más llamativo que presentaron los documentales fue la introducción, por lo que, a continuación, se pasó a investigar este tema.

Al tratarse de un cuaderno, la primera imagen que se viene a la cabeza es el inicio de la película *Shrek 2*. En la que se muestra un libro sobre una mesa que se abre y muestra el inicio de la historia, narrado en voz en off. Además, también se tuvo en cuenta el inicio de la película *El diario de Greg 2*, que ya había servido como referencia previamente. En este caso, el libro comienza abierto mostrando los créditos y algunas animaciones a medida que se pasan las hojas (a la inversa). El libro se cierra y se muestra el nombre de la película.

El resultado fue una combinación entre ambas referencias. Se realizó un esquema, con dos versiones, para visualizarlas y que sirvieran de apoyo en futuras tareas.

Ilustración 12. Esquema para la introducción

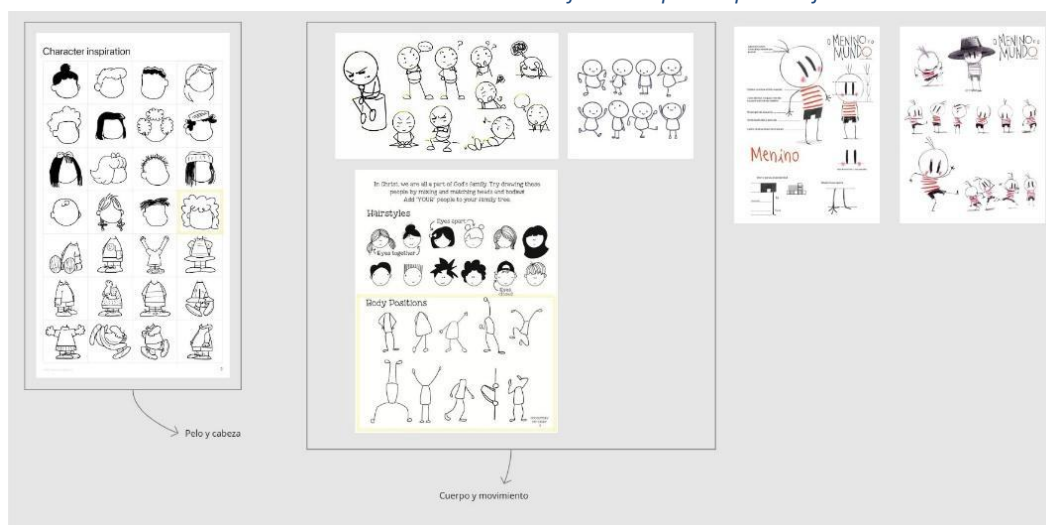


La primera de las opciones es muy similar a las referencias, se trata de un cuaderno que se abre y a medida que pasan las hojas muestra los créditos y agradecimientos hasta llegar al primer capítulo: *Pioneras*. Las siguientes páginas muestran el trabajo de Charlotte Reiniger, acto seguido comenzaría el vídeo.

La segunda versión cambia bastante, en este caso el cuaderno estaría dispuesto en posición horizontal, se abriría y en las primeras páginas mostraría los créditos y agradecimientos. Al pasar a la siguiente página se vería una línea de tiempo, dividida en dos etapas, con anotaciones e imágenes. Para dar paso al vídeo, se haría zoom a la primera parte en la que se leería Charlotte Reiniger (o el nombre de la mujer de la que trate el vídeo) y se haría un recorrido por los archivos adjuntos para mostrar su historia.

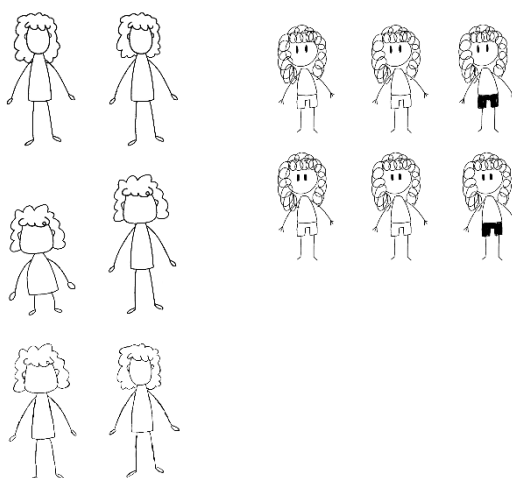
Los vídeos documentales destacan por estar acompañados de una narración, por lo que este fue otro aspecto que se debió tener en cuenta. La estética general que se le quiere dar al proyecto no es formal, por lo tanto, la narración tampoco debe serlo. Se busca captar la atención del espectador con algo dinámico, jugando con efectos de sonido y con variaciones en el tono de voz. Además, el personaje debería ser gracioso y que sirva de apoyo a lo que se va narrando para que el espectador se pierda y los vídeos no sean una simple sucesión de imágenes acompañadas de una voz. Estas fueron las principales referencias que se tuvieron en cuenta. Son diseños sencillos, que van acordes con el estilo del cuaderno y que no requieren una animación demasiado compleja.

Ilustración 13. Tablero de Miró: referencias para el personaje



En base a esas referencias se desarrollaron dos personajes, a los que se les fueron aplicando variaciones hasta dar con lo deseado.

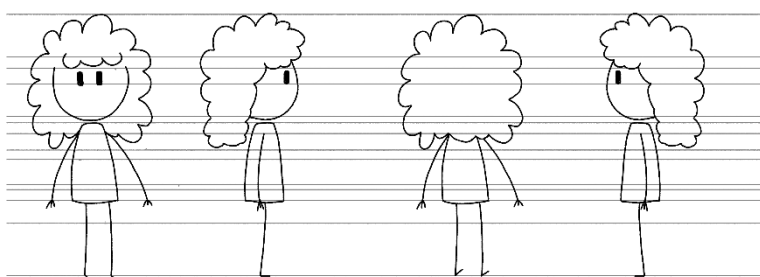
Ilustración 14. Primeros diseños del personaje



Para el proceso de selección final, se comprobó el funcionamiento de cada uno mediante pruebas de animación. Si no funcionaban o el diseño resultaba ser demasiado complejo, se modificaban ciertas partes. En el caso del primer modelo se modificaron los brazos para que tuvieran algo de grosor y en el segundo se cambió el pelo.

El diseño que fue seleccionado para el proyecto fue el siguiente. Resultó ser una combinación del pelo y el torso del primero y la cabeza y extremidades del segundo.

Ilustración 15. Diseño del personaje: turnaround



El último elemento que conformaría el diseño del proyecto fue la tipografía. Al tratarse de un cuaderno de apuntes, debía parecer que está escrito a mano, sin ser demasiado infantil y en un formato legible. En el tablero de Miro se añadió un apartado para añadir todas las fuentes que resultaron atractivas y que cumplían los requisitos marcados, de esta manera se pudo comparar unas con otras de manera sencilla. La elegida fue la siguiente:

Ilustración 16. Tablero de Miro: Tipografía elegida



Como se indica en la imagen, la letra es legible y presenta textura, lo que hace que parezca escrito a mano.

Además de para plasmar todas las referencias, Miro sirvió de apoyo para estructurar el contenido de cada vídeo. Una vez recopilada la suficiente información, se eligieron a las tres mujeres que conformarían el proyecto: Charlotte Reiniger, Mary Ellen Bute y Joanna Quinn. Para organizar el trabajo y la vida de cada una de ellas cronológicamente se fue redactando todo, apoyado de imágenes y algunas anotaciones. Se decidió que en el primer capítulo del cuaderno

se hablaría de las pioneras, en este caso de Charlotte y de Mary Ellen y en el segundo capítulo trataría de la actualidad, es decir, de Joanna Quinn.

Con la idea más cerrada y con la ayuda de estos esquemas, se procedió a la redacción de los guiones. El primer paso consistió en la elaboración de un esquema para cada guion en los que se muestra la distribución de la información en cada página del cuaderno el recorrido que haría el personaje y sus movimientos (*Anexo 2, 3*). Con cada vídeo más o menos marcado, se realizaron los guiones (*Anexo 4, 5*). Se empleó Celtx, un programa que permite elaborar guiones con plantillas predeterminadas, lo que ahorra bastante tiempo en el proceso de redacción.

Esquema para el guion de Charlotte Reiniger

Ilustración 17. Guía para el vídeo de Charlotte Reiniger (pág. 01)

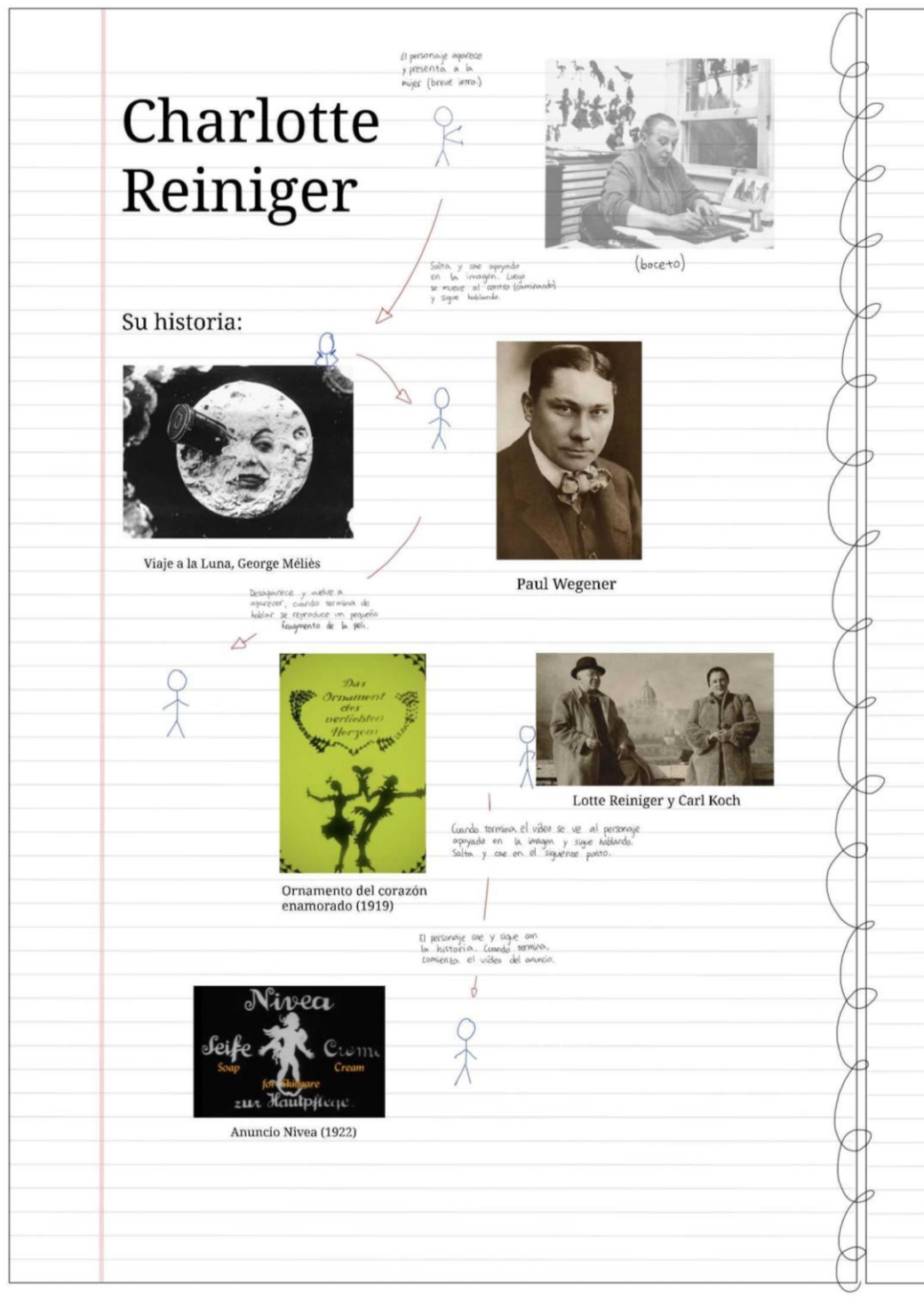
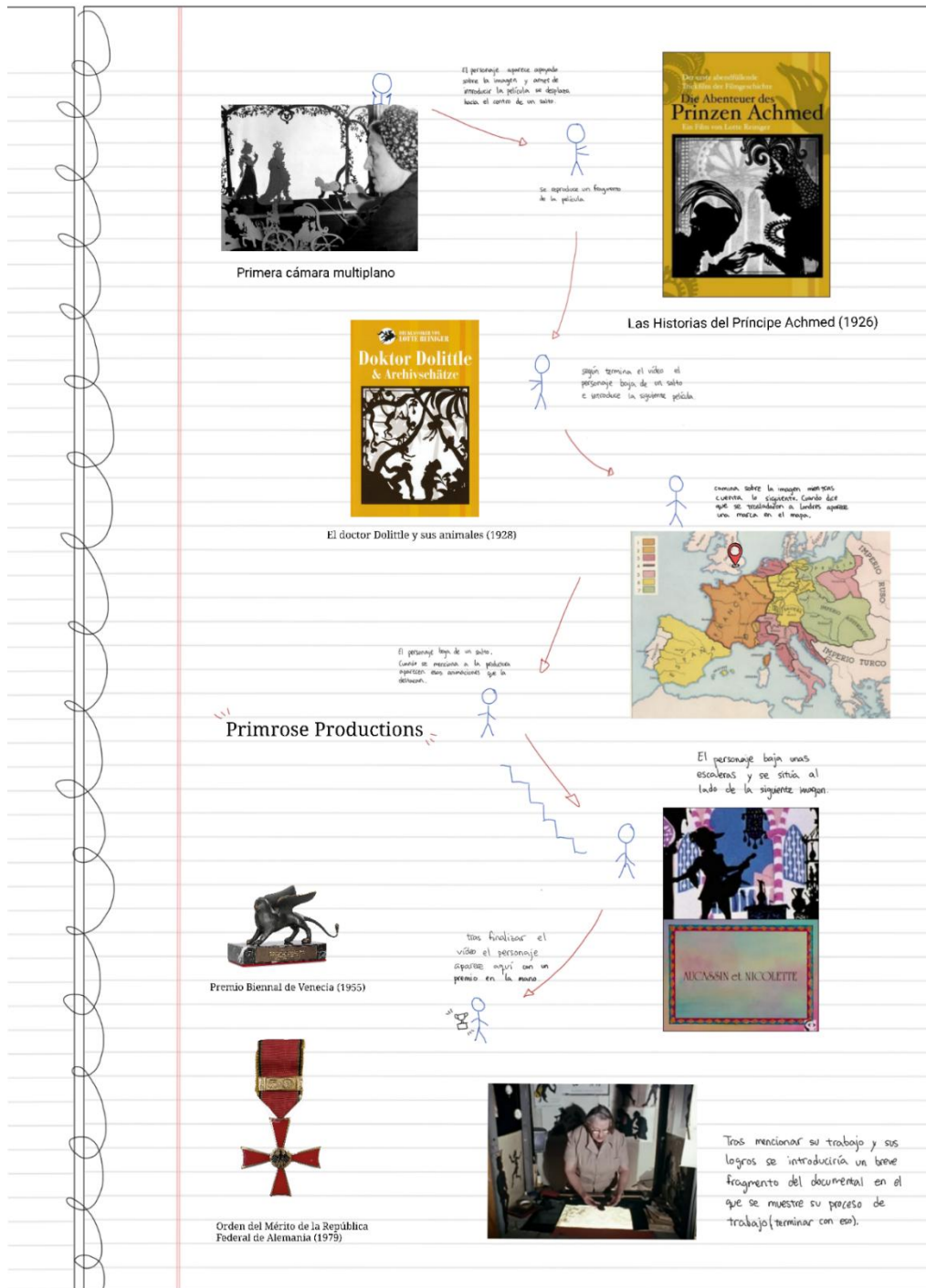


Ilustración 18. Guía para el vídeo de Charlotte Reiniger (pág. 02)



Guion de Charlotte Reiniger

INT. HABITACIÓN - DÍA

Se ve un cuaderno sobre una mesa: "*Mujeres en la animación*".
Se hace un zoom in hacia él hasta que ocupa toda la pantalla.

INT. CUADERNO - DÍA

El cuaderno se abre, pasa una página en blanco y en las siguientes se muestran los créditos. Vuelve a pasar la hoja y en una de ellas se lee: "*Capítulo 1: Pioneras*".

En la siguiente página se ven apuntes sobre una animadora: Charlotte Reiniger.

PAULA aparece en escena con una especie de explosión.

PAULA

¡Hola! Soy Paula y esto que estáis
viendo es mi cuaderno de apuntes sobre
mujeres de la industria de la
animación.

PAULA se apoya en una de las letras mientras que sigue hablando.

PAULA

Ya que no tengo nada mejor que hacer,
y por lo que veo vosotros tampoco, os
voy a contar de qué va.

Se incorpora y se coloca en el centro de la hoja. A continuación, señala con ambos brazos el boceto y comienza a presentarlo.

PAULA

Para comenzar, os voy a hablar de una de las pioneras más importantes de la historia: Charlotte Reiniger, más conocida como Lotte. Siempre se sintió atraída por las sombras chinescas y se dedicaba a recrear cuentos infantiles con siluetas para piezas teatrales. Por lo que su técnica en la filmografía consistiría en realizar una especie de marionetas de papel recortado y animarlas mediante stop - motion.

Salta y cae apoyando los codos sobre la siguiente imagen (Viaje a la Luna, George Méliès). Habla mientras que se incorpora y se queda de pie sobre la imagen.

2.

PAULA

Nació en Berlín en el siglo XIX y desde el principio el cine de George Méliès la sedujo por su capacidad de crear mundos de fantasía.

Camina hasta quedar en el centro de las dos imágenes y se sienta en el suelo, mientras que sigue contando cosas.

PAULA

Tuvo la oportunidad de acudir a una conferencia a cerca del cine de animación y descubrió un mundo fascinador. Pero lo que más le llamó la atención fueron las cintas expresionistas de Paul Wegener. Más adelante, este descubriría su talento y le haría una propuesta laboral.

Se levanta y desaparece. Vuelve a aparecer más abajo, a la izquierda de la hoja.

PAULA

Entró en el Instituto de Investigaciones Culturales, en el que se dedicaban a hacer películas de animación experimentales y realizó su primera película: *El ornamento del corazón enamorado* (1919).

Hay un zoom in hacia la portada de la película y una disolución cruzada con un breve fragmento de esta. Se reproducen unos segundos y se realiza el mismo proceso a la inversa para volver al cuaderno.

PAULA aparece en otra ubicación de la hoja, apoyada en la siguiente imagen (Lotte Reiniger y Carl Koch).

PAULA

Conoció a su marido y los siguientes años realizó seis cortometrajes con su ayuda.

Salta y cae más abajo en el centro de la hoja, junto al anuncio de Nivea.

PAULA

Encontró hueco en la publicidad de la época, trabajando como creativa, y en 1922 realizó un anuncio para Nivea.

3.

Se hace un zoom in hacia la imagen del anuncio y se reproducen unos segundos del clip. Cuando termina, se hace un zoom out de vuelta a la hoja y la cámara se desplaza hacia el inicio de la siguiente.

PAULA aparece sentada sobre la primera fotografía y cuando se centra la cámara sigue contando.

PAULA

En 1923 comenzó el rodaje del primer largometraje que se conserva actualmente: *Las historias del Príncipe Achmed*. Para producirla, ella y su marido construyeron la primera cámara multiplano de la historia.

H un zoom in hacia la portada de la película y luego una disolución cruzada para mostrar algunos frames de la película. Cuando terminan, se realiza el proceso inverso para volver al cuaderno.

PAULA aparece en el centro de la hoja, junto a la portada de la siguiente película (*El Doctor Dolittle y sus animales*).

PAULA

Gracias al éxito de *Las historias del Príncipe Achmed* tuvo la oportunidad de producir *El Doctor Dolittle y sus animales*.

Hay un zoom in hacia la portada de la película y luego una disolución cruzada para mostrar un pequeño fragmento. Cuando termina, se realiza el mismo proceso a la inversa para volver a la hoja.

PAULA se encuentra sobre la siguiente imagen y camina sobre ella mientras que narra lo que ocurre después. Cuando se menciona que se instalaron en Londres aparece un marcador sobre el mapa.

PAULA

El ascenso del partido Nazi al poder en 1933 hizo que su trabajo se viese interrumpido. Deciden viajar por Europa hasta que el visado se lo permite y producen unas 12 películas. Con el fin de la Segunda Guerra Mundial se trasladan a Londres.

Baja de un salto al siguiente punto y cuando se menciona la productora aparecen unas pequeñas animaciones que la

4.

destacan.

PAULA

Donde crearon la empresa Primerose
Productions.

PAULA comienza a bajar por unas escaleras mientras que narra la historia hasta quedar junto a la portada de la película (*Aucassin et Nicolette*).

PAULA

Tras la muerte de su marido Lotte
siguió produciendo películas para la
BBC basadas en cuentos clásicos. En
1972 se traslada a Canadá y realiza la
película *Aucassin et Nicolette* para el
National Film Board.

Se realiza un zoom in y una disolución cruzada para mostrar un fragmento de la película. Cuando termina se realiza el mismo proceso a la inversa para volver a la hoja.

PAULA aparece situada más abajo en la hoja con un premio en la mano.

PAULA

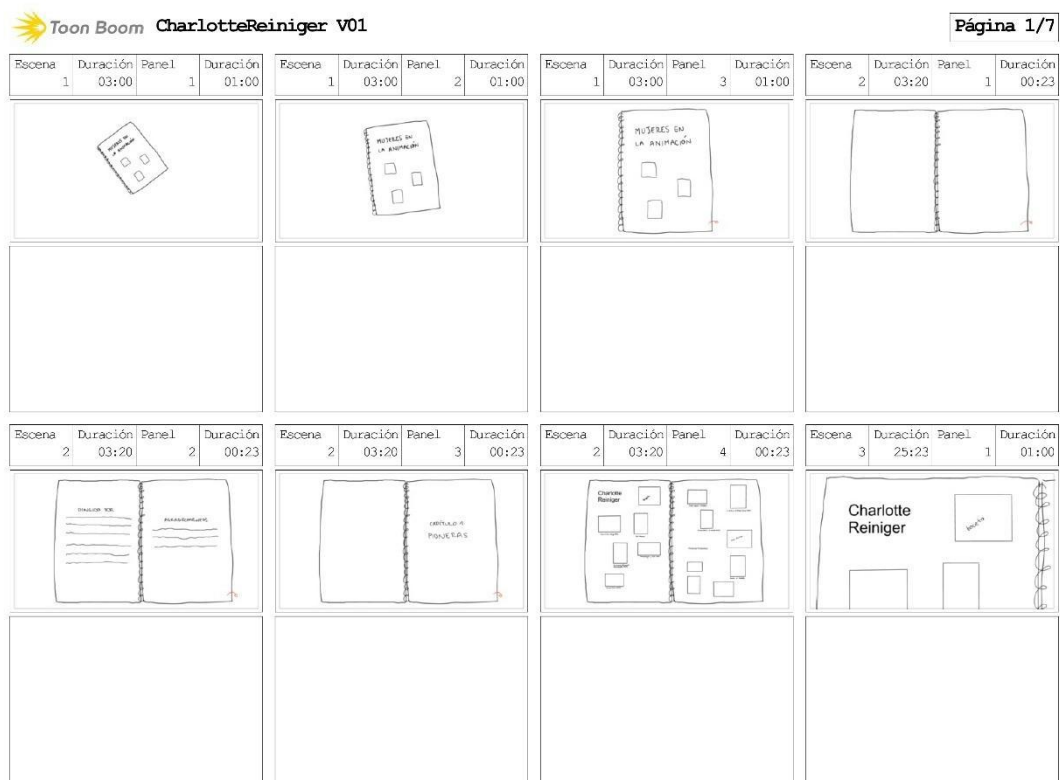
Como reconocimiento a su trabajo
recibió un premio en la Biennial de
Venecia en 1955 y la Orden del Mérito
de la República Federal de Alemania en
1979.

Hay un zoom in hacia la última imagen y se reproduce un breve fragmento del documental en el que se muestra su proceso de trabajo. Cuando termina de reproducirse la imagen se queda congelada y se realiza un zoom out para volver al cuaderno.

Se muestra la hoja entera y se cierra el cuaderno.

A continuación, se comenzaron a elaborar los storyboards y las animáticas a partir de los guiones, con Storyboard Pro. Se valoró emplear el programa Storyboarder pero dado que las animaciones se realizarían en ToonBoom, se descartó para hacer el proceso más sencillo. Se adjunta a continuación el storyboard de Charlotte Reiniger, los otros dos se añadirán como anexos (Anexo 6, 7).

Storyboard de Charlotte Reiniger



Toon Boom CharlotteReiniger V01

Página 2/7

Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración
3	25:23	2	01:00	3	25:23	3	02:00	3	25:23	4	02:00	3	25:23	5	02:00
Notas de acción PAULA aparece en pantalla con una explosión.				Diálogo ¡Hola! Soy Paula y esto que estáis viendo es mi cuaderno de apuntes sobre mujeres de la industria de la animación.				Diálogo Ya que no tengo nada mejor que hacer, y por lo que veo vosotros tampoco, os voy a contar de qué va.				Diálogo Para comenzar, os voy a hablar de una de las pioneras más importantes de la historia: Charlotte Reiniger, más conocida como Lotte.			
								Notas de acción Se apoya mientras que habla.							
3	25:23	6	03:00	3	25:23	7	01:00	3	25:23	8	02:00	3	25:23	9	02:00
Diálogo Siempre se sintió atraída por las sombras chinescas y se dedicaba a recrear cuentos infantiles con siluetas para piezas teatrales. Por lo que su técnica en la filmografía consistiría en realizar una especie de marionetas de papel recortado y animarlas mediante stop-motion.				Notas de acción Salta y cae apoyada abajo.				Diálogo Nació en Berlín en el siglo XIX y desde el principio el cine de George Méliès la sedujo por su capacidad de crear mundos de fantasía.				Diálogo Tuvo la oportunidad de acudir a una conferencia a cerca del cine de animación y descubrió un mundo fascinador.			
								Notas de acción Se sitúa en el centro mientras que habla.							

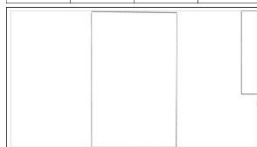
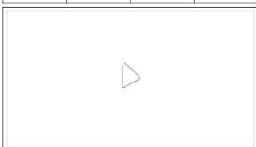
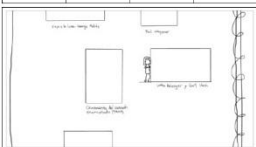
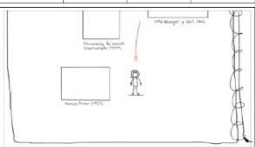
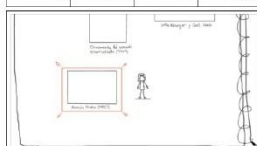
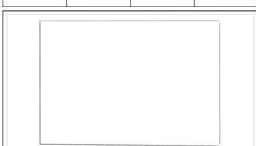
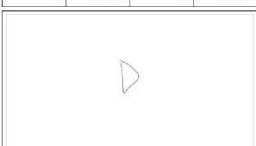
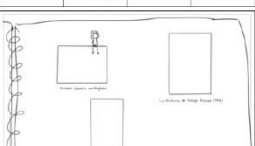
Toon Boom CharlotteReiniger V01

Página 3/7

Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración
3	25:23	10	03:06	3	25:23	11	01:00	3	25:23	12	00:10	3	25:23	13	00:05
Diálogo Pero lo que más le llamó la atención fueron las cintas expresionistas de Paul Wegener. Pero lo que más le llamó la atención fueron las cintas expresionistas de Paul Wegener.				Notas de acción Se levanta y desaparece.											
Notas de acción Se sienta en el suelo.															
3	25:23	14	00:05	3	25:23	15	00:10	3	25:23	16	02:20	3	25:23	17	00:15
				Notas de acción Aparece junto a la siguiente imagen.				Diálogo Entró en el Instituto de Investigaciones Culturales, en el que se dedicaban a hacer películas de animación experimentales y realizó su primera película: El ornamento del (1919).				Diálogo Entró en el Instituto de Investigaciones Culturales, en el que se dedicaban a hacer películas de animación experimentales y realizó su primera película: El ornamento del (1919).			

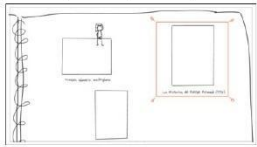
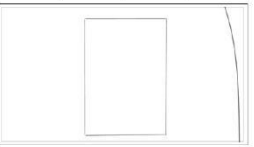
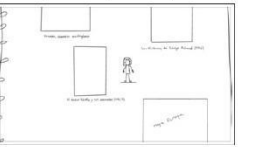
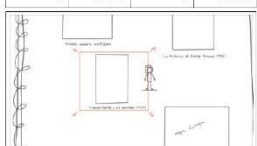
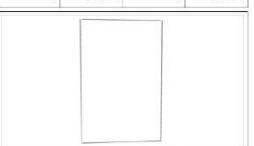
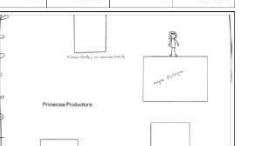
 Charlotte Reiniger V01

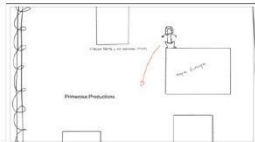
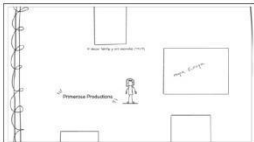
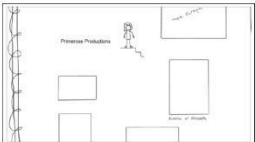
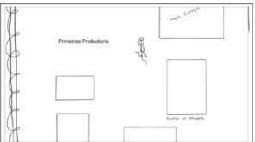
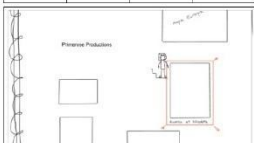
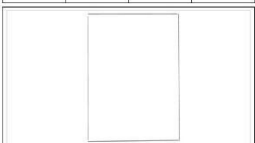
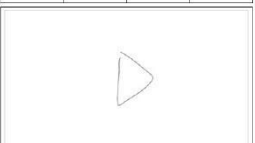
Página 4/7

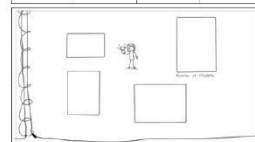
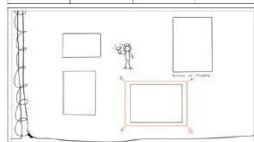
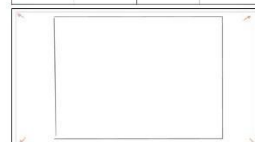
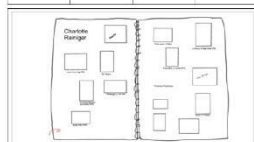
Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración
3	25:23	18	01:00	4	02:00	1	02:00	5	06:07	1	02:16	5	06:07	2	02:00
															
				Notas de acción Se reproduce un fragmento de video.				Diálogo Conoció a su marido y los siguientes años realizó seis cortometrajes con su ayuda.				Diálogo Encontró hueco en la publicidad de la época, trabajando como creativa, y en 1922 realizó un anuncio para Nivea.			
												Notas de acción Salta y cae ahí abajo.			
Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración
5	06:07	3	00:15	5	06:07	4	01:00	6	02:00	1	02:00	7	04:15	1	03:00
															
								Notas de acción Se reproduce un fragmento de video.				Diálogo En 1923 comenzó el rodaje del primer largometraje que se conserva actualmente: Las historias del . Para producirla, ella Príncipe Achmed y su marido construyeron la primera cámara multiplano de la historia.			

 Charlotte Reiniger V01

Página 5/7

Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración
7	04:15	2	00:15	7	04:15	3	01:00	8	02:00	1	02:00	9	03:15	1	02:00
															
								Notas de acción Se reproduce un fragmento de video.				Diálogo Gracias al éxito de Las historias del tuvo la oportunidad de Príncipe Achmed producir El Doctor Dolittle y sus animales.			
Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración
9	03:15	2	00:15	9	03:15	3	01:00	10	02:00	1	02:00	11	12:19	1	03:00
															
Diálogo Gracias al éxito de las historias del tuvo la oportunidad de Príncipe Achmed producir El Doctor Dolittle y sus animales.								Notas de acción Se reproduce un fragmento de video.				Diálogo El ascenso del partido Nazi al poder en 1933 hizo que su trabajo se viese interrumpido. Deciden viajar por Europa hasta que el visado se lo permite y producen unas 12 películas. Con el fin de la Segunda Guerra Mundial se trasladan a Londres.			

Toon Boom CharlotteReiniger V01				Página 6/7			
Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración
11	12:19	2	00:10	11	12:19	3	02:06
							
Notas de acción Salta y cae junto a las letras.				Diálogo Donde crearon la empresa Primerose Productions. Notas de acción Cuando menciona la productora aparecen las animaciones para resaltarlo.			
11	12:19	4	02:06	11	12:19	5	01:15
							
Notas de acción Comienza a bajar las escaleras mientras que habla.				Diálogo Tras la muerte de su marido Lotte siguió produciendo películas para la BBC basadas en cuentos clásicos.			
Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración
11	12:19	6	01:15	11	12:19	7	00:15
							
Diálogo En 1972 se traslada a Canadá y realiza la película para el Aucassin et Nicolette National Film Board.							
11	12:19	8	01:00	12	02:00	1	02:00
							
				Notas de acción Se reproduce el video.			

Toon Boom CharlotteReiniger V01				Página 7/7			
Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración
13	03:15	1	02:00	13	03:15	2	00:15
							
Diálogo Como reconocimiento a su trabajo recibió un premio en la Biennial de Venecia en 1955 y la Orden del Mérito de la República Federal de Alemania en 1979.				Diálogo Como reconocimiento a su trabajo recibió un premio en la Biennial de Venecia en 1955 y la Orden del Mérito de la República Federal de Alemania en 1979.			
13	03:15	3	01:00	14	02:00	1	02:00
							
				Notas de acción Se reproduce parte del documental.			
Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración
15	05:00	1	01:00	15	05:00	2	02:00
							
							
15	05:00	3	02:00				
							

Inicialmente se pensó que el cuaderno se realizase en 2D, ya que todas las animaciones del

proyecto se querían hacer en este formato. Sin embargo, teniendo en cuenta que las páginas iban a tener una gran cantidad de elementos y el proceso de animación iba a ser demasiado tedioso, se decidió que era mejor idea buscar alguna otra manera de hacerlo. Se investigaron y se realizaron pruebas en varios programas que permiten montar cuadernos digitales (flipbooks); HTML5, Canva, Heyzine, etc. Finalmente, se decidió emplear Heyzine. Ya que permite importar archivos PDF, convertirlos en el formato deseado (cuaderno, libro, flipbook, etc.) y visualizarlo en línea sin realizar ningún pago.

3.2.3 Producción

Cuando todos los elementos base que conformarían el proyecto estuvieron pulidos comenzó la fase de producción. Esta se divide en varias tareas: los guiones, el cuaderno, las animaciones y el audio.

Guiones

Pese a que los guiones ya se habían realizado anteriormente, hubo que hacer algún reajuste ya que los diálogos se hacían demasiado largos. Se decidió recortar algunas partes y quitar información para darle un mayor dinamismo y que no se hiciesen demasiado pesados (*Anexo 8, 9, 10*).

La información que se creyó menos relevante se añadió de manera escrita en el cuaderno. De esta forma el proceso de hacerlo más realista fue más sencillo.

Además de los guiones también hubo que modificar alguna de las animaciones, ya que al cambiar la disposición del cuaderno muchas carecían de sentido. Para facilitar el proceso se rehicieron las guías de animación sobre el nuevo cuaderno (*Anexo 11, 12, 13*).

Cuaderno

En este punto se comprobó que el cuaderno funcionase en formato flipbook a la hora del montaje. Dado que todas las aplicaciones que se encontraron requieren de algún tipo de pago para la descarga del archivo final, se hizo una prueba con grabaciones de pantalla. El resultado fue bastante bueno, por lo que se procedió a seguir con ese método.

En cuanto al diseño del cuaderno, se decidió emplear Canva para darle un aspecto más realista y poder añadir detalles de manera sencilla, como anotaciones, post-its o filtros para algunas imágenes. También se seleccionaron los elementos que aparecerían en él y se ultimaron algunos detalles que faltaban por pulir, como por ejemplo los bocetos de las mujeres. Se han añadido las hojas correspondientes a Charlotte Reiniger, las de Mary Ellen Bute y Joanna Quinn se adjuntarán como anexos (*Anexo 14, 15*).

Ilustración 19. Bocetos: Charlotte Reiniger, Mary Ellen Bute y Joanna Quinn



Para los bocetos se eligieron varias fotografías, de cada una, desde distintas perspectivas y en base a ellas se hicieron los dibujos, apoyándose de la herramienta de simetría en Photoshop. Al principio, se buscaba que pareciesen directamente dibujados sobre el papel para dar realismo y apariencia artística. Finalmente se decidió modificar la forma para hacerlos estilo pegatina, para ello se añadió un contorno blanco con un trazado de forma y se exportaron como PNG sin fondo para adjuntarlos en el cuaderno. En Canva se añadieron sombras para crear sensación de profundidad

Hojas de cuaderno de Charlotte Reiniger

Ilustración 20. Cuaderno: Charlotte Reiniger (pág. 01)

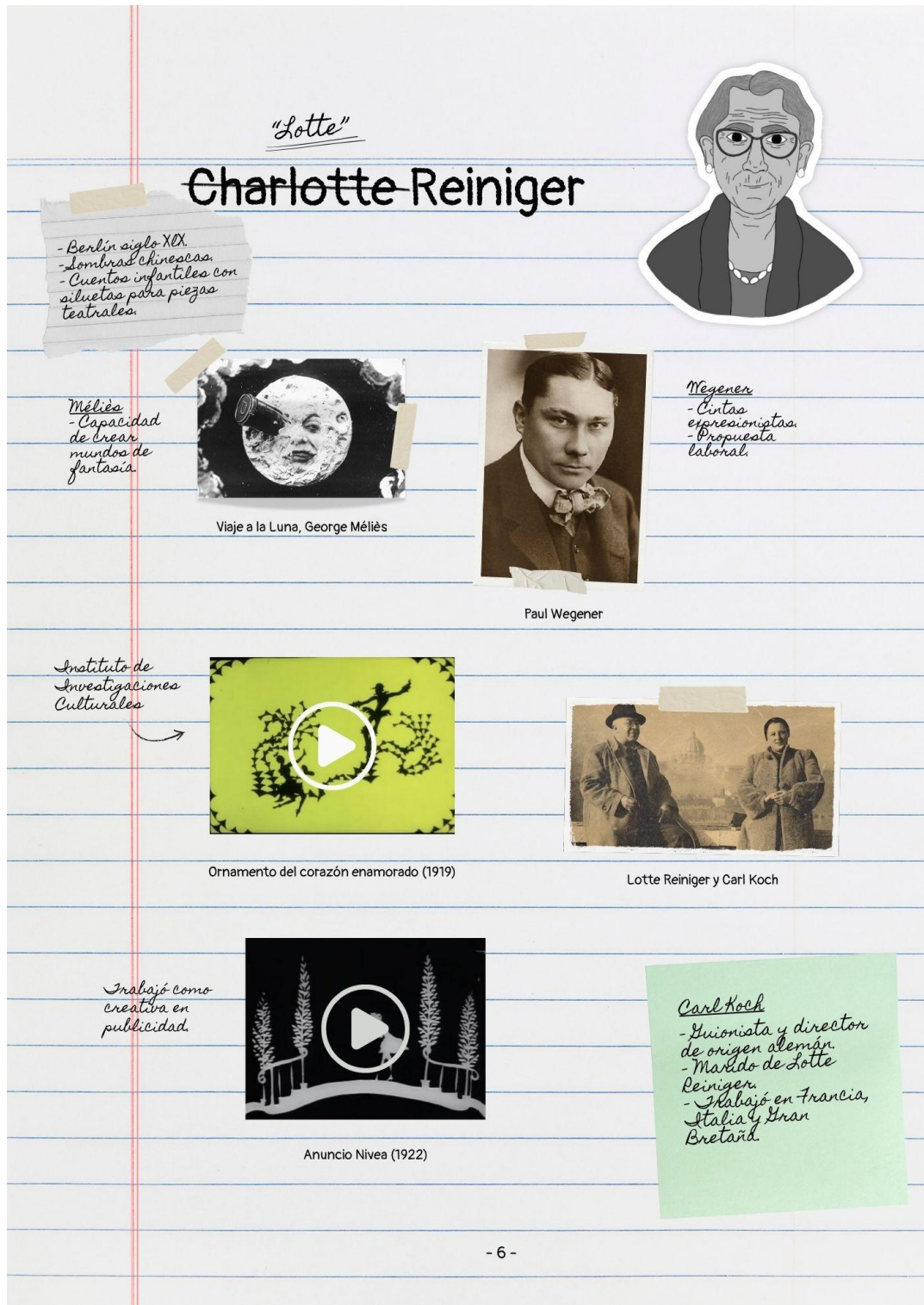
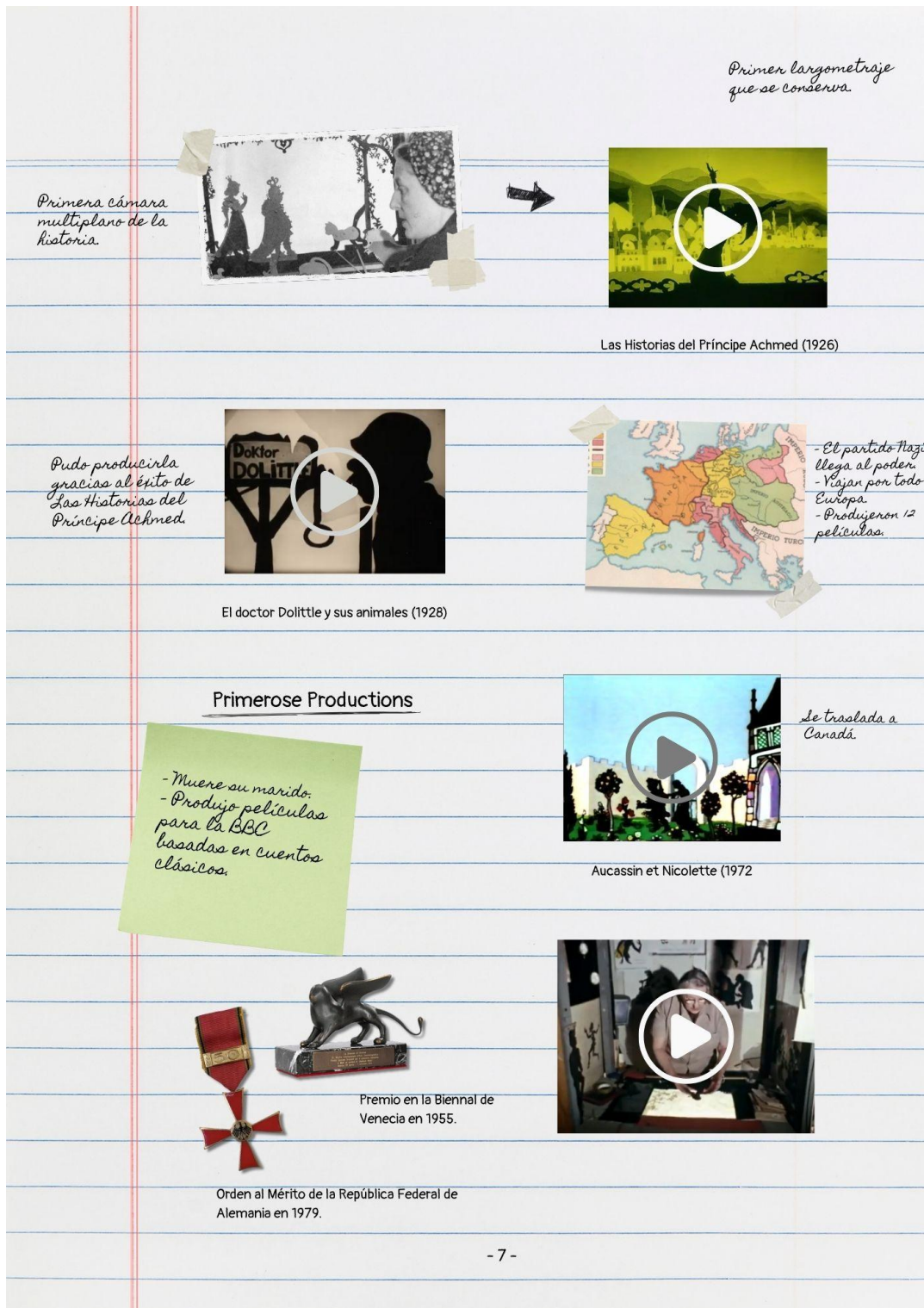


Ilustración 21. Cuaderno: Charlotte Reiniger (pág. 02)



Animaciones

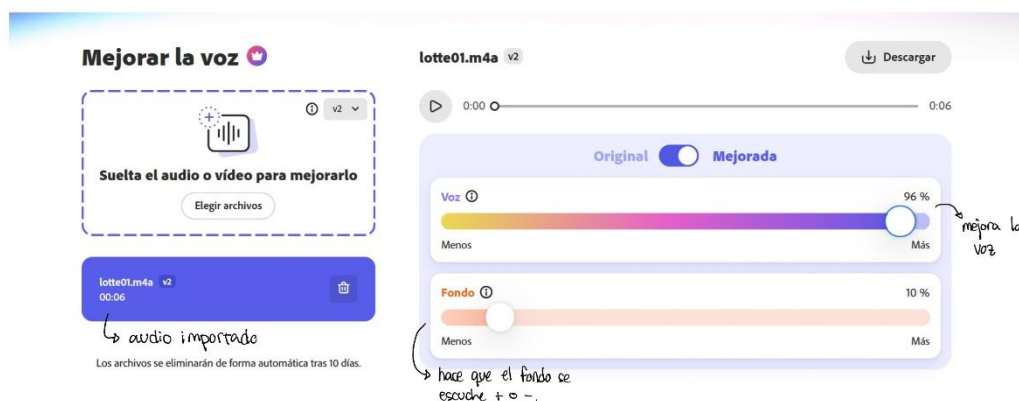
Se realizaron tres montajes (uno para cada vídeo) en Adobe Premiere Pro, con los movimientos de cámara y los tiempos establecidos previamente en la animática. A continuación, se importaron en ToonBoom como referencia. Debido al tamaño de los vídeos, se tuvieron que dividir en varias partes para agilizar el proceso de importación.

Para llevar a cabo las animaciones y realizar correctamente el diseño del personaje, se importó la imagen del turnaround y se buscaron referencias de vídeo constantemente durante el proceso. Una vez estuvieron terminadas, se exportaron las animaciones sin fondo para añadirlas al programa de edición en el proceso de postproducción.

Audio

La narración se grabaría de manera sencilla, con el teléfono y después se modificaría en algún programa. En este punto, se descubrió el programa Adobe Podcast, en el que se pueden importar audios y ajustarlos para limpiar la voz y darles calidad. El resultado es similar a lo que se grabaría en un estudio, con un buen micrófono y sin ruido de fondo. En la imagen se muestra una captura de pantalla de su interfaz con algunas notas que explican su funcionamiento.

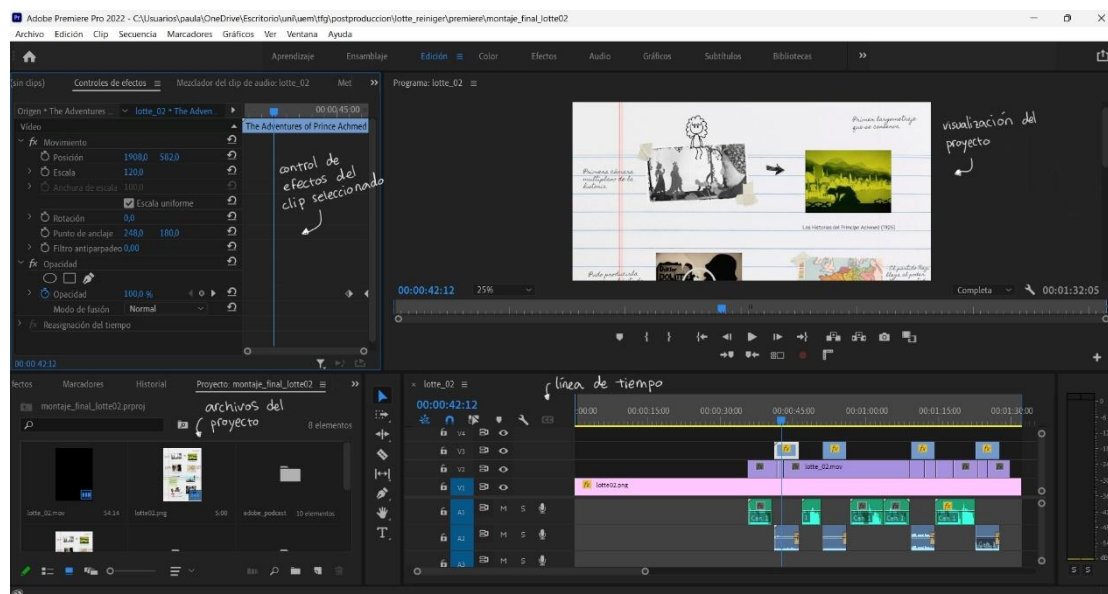
Ilustración 22. Interfaz Adobe Podcast



3.2.3 Postproducción

Esta fase comenzó cuando las animaciones y el cuaderno estuvieron terminadas y se pudo comenzar con la edición y el montaje de los vídeos en Adobe Premiere Pro. Se partió de las guías realizadas previamente para las animaciones haciendo algunos ajustes en la duración de las escenas, para ello se importarían las animaciones y los audios y en base a ellos se iría modificando cada parte. Además, en las animaciones, se ampliaría el tamaño del personaje para que destaque más sobre el fondo y esté más presente en la narración.

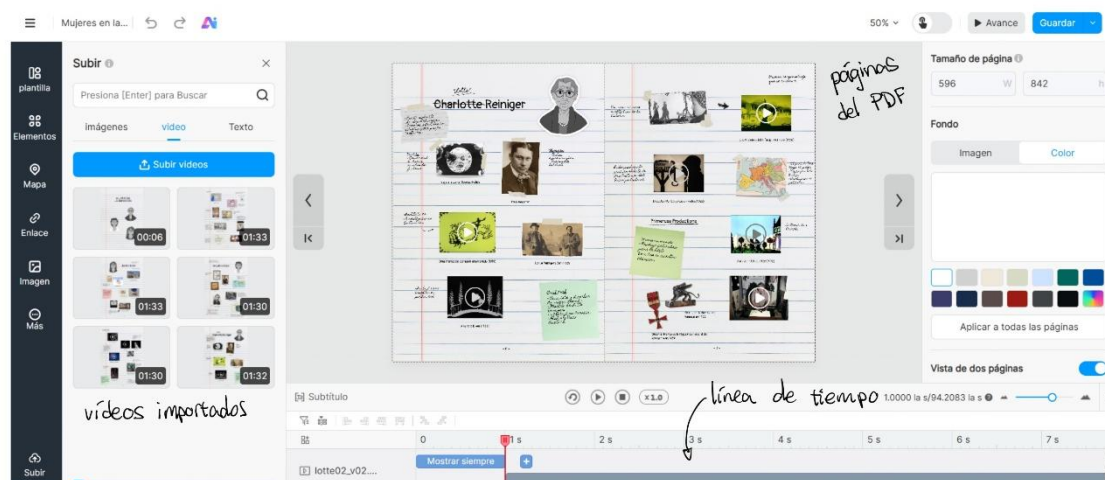
Ilustración 23. Edición en Adobe Premiere Pro



En este punto se dieron varias complicaciones que perjudicaron el montaje de los vídeos. En primer lugar, el cuaderno se montó en una aplicación web que requería de pago para su descarga, por lo que se optó por realizar grabaciones de pantalla para intentar evitarlo. Esto supuso que a la hora de la edición hubiese bastantes problemas para quitar el fondo, pese a probar varias herramientas en Adobe Premiere Pro nunca se lograba el resultado deseado. Por otra parte, el resultado final de los vídeos, pese a ser el deseado, se hacía demasiado monótono y terminaba de ser especial o diferente.

Por todos estos motivos se optó por hacer una pequeña variación en la presentación final del proyecto. Se investigó la aplicación FLIPHTML5, que se descartó inicialmente porque requería de una suscripción para ejecutarla. Sin embargo, tras haber comprobado que permitía las funciones deseadas se decidió obtener una suscripción temporal, de esta manera no solo existiría la opción de importar el cuaderno, también se podría importar archivos de vídeo y exportarlo en diferentes formatos. De este modo, el resultado sería más llamativo y tratándose de un cuaderno de apuntes, el acabado sería más realista. Además, en el caso de realizar los vídeos, el proceso no sería tan complejo, simplemente se importaría al programa de edición y se aplicarían los efectos y los tiros de cámara necesarios. En la siguiente imagen se muestra la interfaz del programa FLIPHTML5 con notas, que especifican para qué sirve cada panel.

Ilustración 24. Panel FLIPHTML5



3.3 Recursos requeridos

En este punto se mencionan las herramientas que han sido para el desarrollo del proyecto. Están organizadas por fases y en cada una se indica para qué se empleó.

Investigación

Microsoft Word: para elaborar el anteproyecto y la memoria durante todo el proyecto.

Preproducción

Miro: se realizó un moodboard en el que se indicaron todas las referencias que se tuvieron en cuenta y las investigaciones que se hicieron para contrastarlas.

Celtx: permite elaborar guiones a partir de una plantilla automática.

Adobe Photoshop: se empleó para realizar los diseños del personaje.

Storyboard Pro: en este programa se realizaron los storyboards y las animáticas.

Producción

ToonBoom Harmony: se empleó para realizar todas las animaciones y algunos efectos.

Canva: en esta aplicación se hizo el cuaderno final.

Heyzine: es una página web que permite realizar distintos tipos de flipbooks a partir de archivos PDF.

FLIPHTML5: se trata de una aplicación que permite montar flipbooks digitales, modificarlos al gusto y descargarlos.

Adobe Podcast: permite importar audios y limpiarles la voz.

Postproducción

Adobe Premiere Pro: se empleó para realizar la edición y el montaje final de todos los vídeos.

Adobe Podcast: se trata de una herramienta que limpia grabaciones de audio, sirvió de mucha ayuda a la hora de realizar las narraciones.

3.4 Viabilidad e implementación

El objetivo principal de este proyecto es mostrar el trabajo realizado por ciertas mujeres a lo largo de la historia de la animación. El cuaderno y los cortometrajes están pensados para captar la atención del espectador y generar curiosidad sobre el tema. El motivo por el cual se decidió estudiar únicamente a tres mujeres fue el tiempo disponible para la producción, pero podría tratarse del inicio de una serie.

Las tres mujeres elegidas fueron pioneras y aportaron técnicas novedosas a la industria. A su vez el trabajo realizado por cada una de ellas muestra una clara evolución en las técnicas y en las herramientas: Charlotte Reiniger trabajaba con figuras recortadas y animadas mediante stop - motion, Mary Ellen Bute generaba animaciones con figuras generadas por el sonido empleando el osciloscopio y Joanna Quinn comenzó dibujando a lápiz sus animaciones y actualmente está comenzando a implementar técnicas 2D.

El trabajo final podría estar dirigida a todos los públicos. En el caso de los vídeos podrían ser emitidos perfectamente en la televisión pública y en cuanto al cuaderno, es una manera diferente de aprender de manera más interactiva, por lo que podría ser interesante para cualquier tipo de persona.

En cuanto a la viabilidad económica, durante todo el desarrollo del proyecto se ha procurado emplear programas o aplicaciones accesibles para cualquier persona. Pese a que en todo momento se intentaron alternativas gratuitas y que no requiriesen gastos adicionales, en el momento en el que se decidió cambiar el producto de vídeos documentales a un cuaderno digital hubo que realizar la suscripción a un programa. Esto permitió automatizar el proceso de montar el cuaderno digital, y suplir la falta de conocimientos de programación.

Cabe mencionar que, al tratarse de un proyecto de fin de grado, la universidad ha proporcionado acceso a muchos de los programas empleados: todos los programas de Adobe, Microsoft Word y ToonBoom Harmony.

3.5 Resultados del proyecto y análisis

La idea base del proyecto surgió gracias a un trabajo realizado durante el período universitario, que consistió en la elaboración de una revista sobre mujeres que estuvieron y que están presentes en la industria de la animación o de los videojuegos. Por este motivo, se consideró que podría ser un tema interesante y necesario de tratar.

Con el objetivo de que el formato de cuaderno no fuera únicamente una referencia estética, sino también una experiencia interactiva, en la última fase de desarrollo se optó por usar FlipHTML5. Esta herramienta permitió convertir el diseño del cuaderno en una publicación digital animada, con un efecto de paso de página similar al de un libro real. Una de las principales ventajas de FlipHTML5 es que permite exportar el contenido en formato HTML, lo que facilitó

su integración en la plataforma Itch.io, como se muestra a continuación. De esta forma, los vídeos pueden visualizarse dentro del propio cuaderno interactivo.

El uso de estas plataformas también responde a una voluntad planteada en los objetivos estar alineado con los ODS de accesibilidad y divulgación educativa. A través de la publicación en línea gratuita y abierta en Itch.io, se contribuye al ODS 4 (Educación de calidad), facilitando el acceso a contenidos culturales y educativos sobre la historia de las mujeres en la animación. Al centrarse precisamente en visibilizar figuras femeninas olvidadas, el proyecto también se alinea con el ODS 5 (Igualdad de género) y el ODS 10 (Reducción de las desigualdades), promoviendo una narrativa más inclusiva y diversa dentro del ámbito audiovisual y cultural.

Link Itch.io: <https://paulamartin.itch.io/mujeres-en-la-animacin>

El proyecto ha estado “vivo” durante todo su desarrollo. Pese a que la idea no ha cambiado, según se iba produciendo el acabado final se ha ido modificando para que el resultado fuese lo más adecuado posible en cuanto a estética y dinamismo. Inicialmente se querían realizar varios vídeos documentales de 1-2 minutos, que mostrasen la vida y las obras de distintas mujeres a partir de un cuaderno de apuntes. Durante la producción se probaron varias aplicaciones para montar flipbooks digitales y el acabado era muy interesante. En la fase de postproducción se estudiaron varias opciones y, tras muchas pruebas se decidió que la forma principal de presentación sería un cuaderno digital. De este modo, el espectador podrá interactuar con el cuaderno pasando las páginas y reproduciendo los vídeos logrando así una experiencia interactiva y singular.

Cabe destacar que el proceso de investigación previo a la producción del corto permitió consolidar la idea y confirmar que el tema se iba a tratar de la manera correcta. Muchos estudios revelaron la identidad de bastantes mujeres que actualmente son desconocidas para una gran parte de la sociedad. Además, se descubrieron las asociaciones CIMA y MIA, especializadas en mostrar y apoyar el trabajo de todas o de una gran parte, de las mujeres que actualmente se encuentran en el sector de la animación.

Por todo lo anteriormente mencionado, se considera que el resultado del proyecto ha sido muy satisfactorio, ya que se han cumplido los objetivos establecidos y se ha logrado un gran aprendizaje.

4 CONCLUSIONES

4.2 Conclusiones del trabajo

En líneas generales, las conclusiones que se sacan de estos meses de trabajo son muy positivas. Se considera que los objetivos que se marcaron en las primeras fases han estado presentes en todo momento.

Por una parte, se ha analizado a fondo la historia de la animación y el papel que ha tenido la mujer en ella, destacando las obras de algunas de ellas y haciendo hincapié en la importancia que han supuesto para la industria. Además, en el producto final se puede observar una clara evolución de las técnicas y de las tecnologías empleadas. En el primer capítulo se habla de dos pioneras, cuyos campos son completamente distintos: Lotte, se dedicaba a recortar figuras de cartón y animarlas mediante stop – motion, mientras que Bute, estudió la imagen producida por el osciloscopio haciendo que sus obras se convirtiesen en las primeras producidas de manera electrónica para el mundo del cine. El siguiente capítulo trata de la actualidad con Joanna Quinn, especializada en el dibujo y cuyas producciones presentan un mensaje feminista bastante claro.

Los objetivos específicos también se ven reflejados en el proyecto final. Se ha analizado la visibilidad actual de las mujeres en esta industria mediante estudios e informes realizados en distintos años (MIA y CIMA). Por otra parte, se han encontrado los nombres de las que fueron las pioneras de la animación y se ha demostrado el valor que tuvo su trabajo y la importancia que ha supuesto para llegar hasta la actualidad en la industria. Por último, cabe destacar que, pese a que el formato final del producto no sea unos cortos documentales, se han realizado de manera complementaria para apoyar su difusión y que haya diferentes formas de representación.

A niveles técnicos, el formato de cuaderno digital hace que haya dinamismo y que resulte atractivo para los espectadores, permitiendo que interactúen y que estén presentes. Además, cabe destacar que gracias al proceso de investigación se reforzó la necesidad de tratar este tema en profundidad por lo que se considera que la elección de la idea ha sido la correcta.

4.3 Conclusiones personales

Este proyecto ha sido un punto muy importante en mi etapa como estudiante, ya que me ha permitido descubrir de lo que soy capaz y me ha ayudado a crecer como profesional. Ha supuesto un gran reto en términos de planificación y organización, impulsándome a ser más constante y disciplinada en mi trabajo.

A pesar de las dificultades que se han dado durante el proceso, he logrado disfrutar de cada tarea y cada etapa del proyecto.

El tema escogido ha sido una fuente constante de motivación, ya que considero fundamental visibilizar y valorar el papel de las mujeres en la historia de la animación. Desde el principio me ha parecido un gesto muy bonito y necesario mostrar su trabajo, ya que muchas de las técnicas

que se emplean hoy en día nacieron a partir de sus obras. Me siento muy orgullosa de haber aportado mi granito de arena para darles el protagonismo que merecen.

5 FUTURAS LÍNEAS DE TRABAJO

En la etapa de preproducción se estableció la duración de cada fase y el número de vídeos que se realizarían, en base al tiempo total del que se disponía hasta la entrega final. Se decidió realizar tres vídeos, sin embargo, durante el proceso de investigación se descubrió el trabajo de muchas más mujeres que influyeron en la industria, por lo que el desarrollo del proyecto podría ampliarse. Algunas de las mujeres añadidas podrían ser:

Evelyn Lambert

Fue instruida por Norman McLaren, un autor muy reconocido en la animación experimental, y trabajaron juntos en seno del National Film Board of Canadá, donde codirigieron algunos títulos históricos de la animación experimental: *Short and Suite* (1959) y *Lines: Horizontal* (1962).

Fue la primera mujer en dedicarse a la animación en Canadá y además de la influencia de Norman McLaren de no añadir diálogo a sus cortometrajes, siguió la de Lotte Reiniger para trabajar con figuras recortadas sobre un fondo negro y la de Mary Ellen Bute con la incorporación de música como elemento narrativo junto a la imagen (Manzano, 2012).

Caroline Leaf

Realiza cortometrajes de manera artesanal, por ejemplo, para su obra *Sand or Peter and the Wolf* (1969) utilizó la arena de una playa de Boston y la técnica *one-off performance* que consiste en componer, grabar y destruir el dibujo frente a la cámara.

Su labor consistió en emplear y desarrollar diferentes técnicas, como el rayado de película de 70mm en color o la pintura con los dedos sobre cristal. Algunas de sus obras más reconocidas son: *The Metamorphosis of Mr. Samsa* (1977), basada en el relato de Kafka, *La metamorfosis*; *Street* (1976); o *Two Sisters* (1990).

Kathy Smith

Sus temas más recurrentes son la falta de control sobre el ambiente que nos rodea o la muerte. Su aportación técnica consiste en la combinación de los métodos tradicionales y lo digital.

Algunos ejemplos de sus obras son: *Indefinable Moods* (2001) en la que mezcla pintura al óleo con objetos tridimensionales; *Living on the Comet* (1993) donde combina la imagen, el sonido y el movimiento; y *On Grandma* (2002) en la que integró técnicas de animación e imágenes de archivo.

Además de añadir contenido, podrían aplicarse nuevas técnicas, adaptadas al contenido de cada documental. De esta manera, además de enseñar las obras realizadas por las mujeres, se podría experimentar con sus métodos de trabajo.

6 REFERENCIAS

6.1 Referencias bibliográficas: libros y artículos de investigación

- Alcoz, A. (2022). De la extrañeza a la fascinación. Cineastas contemporáneas de animación experimental en España. *Con A de animación*, 15, Article 15. <https://doi.org/10.4995/caa.2022.17889>
- Boglioli, B. (2017). The Animation Documentarist: Q & A with Sehila Sofian – Women in Animation, Multimedia & Gaming. Animation Career Reiew. <https://www.animationcareerreview.com/articles/animation-documentarist-qa-sheila-sofian-women-animation-multimedia-gaming>
- Burgos Risco, A. (2015). Ficciones constructoras de realidad: El cine de animación documental [Ph.D. Thesis, Universidad de Murcia]. En *TDR (Tesis Doctorales en Red)*. <https://www.tdx.cat/handle/10803/336682>
- Cinemateca de Bogotá (Director). (2022, octubre 25). *Proceso creativo en la producción de animación documental examinando el trabajo de Sheila M. Sofian* [Video recording]. <https://www.youtube.com/watch?v=zTF3k7HArUo>
- Cortes, P. Y. (2022). La igualdad de género en el cine de animación: Rompiendo el techo laboral del sector audiovisual. *Communication Papers*, 11(22), Article 22. https://doi.org/10.33115/udg_bib/cp.v11i22.22759
- Delamorclaz Ruiz, C. F. (2017, julio 6). Evolución del rol de las mujeres en la animación televisiva. *Libro de Actas - III Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales :: ANIAV 2017 :: GLOCAL*. III Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales :: ANIAV 2017 :: GLOCAL. <https://doi.org/10.4995/ANIAV.2017.5771>
- Falardeau, M. (2020). *A History of Women Cartoonists*. Mosaic Press.
- Gómez de la Muñoza, P. (2020). *La digitalización de la media: La evolución del CGI hacia la renderización no fotorrealista en Spider-Man: Un nuevo universo*. <https://riunet.upv.es/handle/10251/153409>

Hernández, M. L., & Horno López, A. (2022). Editorial: Animación De Género. *Con A de Animación*, 15, 6-15.

Hester, J. (2024). Ink-stained women: Animation reference performers and the body of the Disney princess. *Animation Practice, Process & Production*, 13(Animated Change: Women and Genderqueer Animators), Article Animated Change: Women and Genderqueer Animators. https://doi.org/10.1386/ap3_00055_1

“La representatividad de las mujeres en el sector cinematográfico del largometraje español” (p. 36), por Cuenca, S., 2021, Informe CIMA 2021.

Laverick-Stovin, F. O. (2021). *Pretty Women and Perfect Men: The Evolution of Gender Representations in Disney Studios' Animations* [Masters, York St John University]. <https://ray.yorksj.ac.uk/id/eprint/6651/>

López Guillermo, A. M. (2017). *Desarrollo y Evaluación de las Técnicas de Animación e Influencia en la significación Fílmica*. [doctoralThesis]. <https://repositorio.ucam.edu/handle/10952/2592>

Manzano, C. (2012). Participación, Repercusión y Representación de la Mujer en el cine de Animación. *SOCIAL REVIEW. International Social Sciences Review / Revista Internacional de Ciencias Sociales*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.37467/gka-revsocial.v1.1215>

“Mujeres en la Industria de la Animación” (p. 27), por Álvarez, S., Cuenca, N., García, M. S., Junguitu, M., Vicario, B., Cuenca, S., 2021, Informe MIA 2021.

Orellana, N. C. (2019). La amistad en las películas de Pixar. Análisis en la construcción de la masculinidad y la feminidad. *Comunicación y Género*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.5209/cgen.64459>

Paula Laguarda. (2006). Cine y estudios de género: Imagen, representación e ideología. Notas para un abordaje crítico Cinema and gender studies: Image, representation and ideology. Notes for a critical approach. *La Aljaba*, 10, 141-156.

- Pedreira, R. G., & Neira-Rodríguez, M. (2022). Mujeres delante y tras la pantalla en largometrajes de animación premiados. *Con A de animación*, 15, Article 15. <https://doi.org/10.4995/caa.2022.17897>
- Pomaquero Yuquilema, M., Furió Vita, D., & López, M. Á. (2022). Técnicas y principios de animación: Caso de estudio serie Fantasmagorias, La Llorona. *Dominio de las Ciencias*, 8(3), 105.
- Román, M. Á. S. (2020). Women in the animation industry in Spain: The oeuvre of female filmmakers of feature films. *Con A de Animación*, 11, Article 11. <https://doi.org/10.4995/caa.2020.13979>
- Sá, G., Tavares, P., & Alvelos, H. (2024). The mentor archetype: Female character design trends in contemporary feature film animation. *DRS Biennial Conference Series*. <https://dl.designresearchsociety.org/drs-conference-papers/drs2024/researchpapers/315>

6.2 Otras fuentes (congresos, conferencias, web, vídeos...)

- Adamson, A., Asbury, K., Vernon, C. (Director). (2004). *Shrek 2* [Película]. DreamWorks Animation.
- De la Fuente, R., Nenow, D. (Director). (2018). *Another Day of Life* [Un día más con vida] [Película]. Platige Image; Kanaki Films; Puppetworks Animation Studio; Animationsfabrik: Umedia; Walking The Dog; Wüste Film West GmbH; Eurimages; Programme MEDIA de la Communauté Européenne; Polski Instytut Sztuki Filmowej.
- Extra History. (25 de enero de 2025). *The Unholy Roman Emperor Frederick II 1: The Pope's Pet* [European History] Extra History [Archivo de Vídeo]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=IkWE_BNkMLY&t=151s
- Freudenthal, T. (Director). (2010). *Diary of a Wimpy Kid* [El Diario de Greg] [Película]. 20th Century Fox; Color Force.
- Ideas Big. (12 de octubre de 2020). *Un siglo de animación (Documental)* [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=kj0ZfXEN96w&t=110s>
- Iwerks, L. (Director). (2007). *The Pixar Story* [La Historia de Pixar] [Película]. Leslie Iwerks Productions.

Nik OGT. (26 de enero de 2025). *Exponiendo al Mayor Estafador de YouTube* [Archivo de Vídeo].

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=Zy_bICDugJI&t=12s

TheRustCreator. (18 de octubre de 2024). *Diario de Greg (2010) pero solo las partes animadas*

[Archivo de Vídeo]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=oywQfNaGs3o&t=76s>

7 ANEXOS

Anexo 1: Documento Word con citas

- Mujeres
- Evolución técnica
- Comunicación - Medidas para mejorar la igualdad

Revista - Animación de género

“*Dos cosas son ciertas: la primera es que existe una fuerte tendencia actual a realizar animación para adultos. La segunda, es que cada vez más, estas historias están dirigidas, protagonizadas o escritas por mujeres.*”

“*Y a ellas les sigue un número creciente de realizadoras que han encontrado su lugar en el difícil formato del largometraje, abordando historias comprometidas, reales, que rompen los moldes de lo establecido por el cine comercial y que suponen un ejemplo para las generaciones venideras.*”

Artículo - Participación, Repercusión y Representación de la mujer en el cine de animación

“*Las mujeres que se dedican a la animación muestran resistencia a ser agrupadas bajo el concepto de género, aunque muchas de ellas manifiesten a través de su trabajo la visión de una realidad social en la que se produce continuamente un desequilibrio genérico.*”

“*Aunque claramente muchos de los aspectos de la industria de la animación estuvieron desde el principio y aún están organizados y controlados por hombres, la animación fue desde siempre más receptiva con la aportación femenina de lo que sería, por ejemplo, la industria cinematográfica en su conjunto.*”

“*...existen muy pocos largometrajes de animación dirigidos por mujeres*”

→ “*El desconocimiento aún hoy de algunas de estas artistas pioneras está relacionado también con cuestiones de conservación.*”

→ “*...la ayuda institucional ha sido determinante en el mantenimiento y distribución de sus trabajos, ya que tanto el British Film Institute como la National Film Board of Canadá acogieron sus trabajos y se preocuparon de su conservación.*”

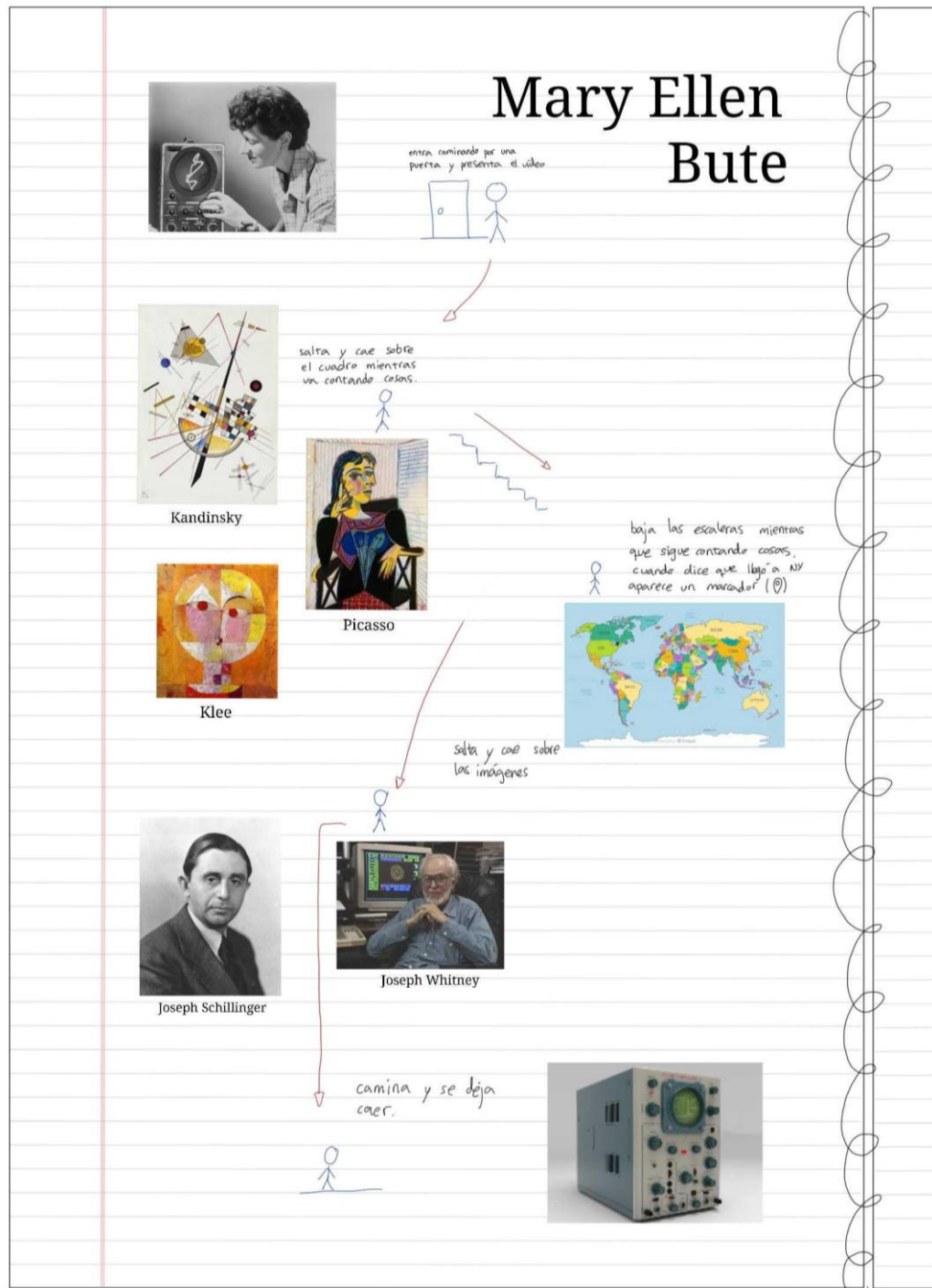
“*Hay actualmente una docena de nombres principales en la animación femenina. Su aportación va desde la experimentación con técnicas novedosas hasta el éxito empresarial y el reconocimiento internacional.*”

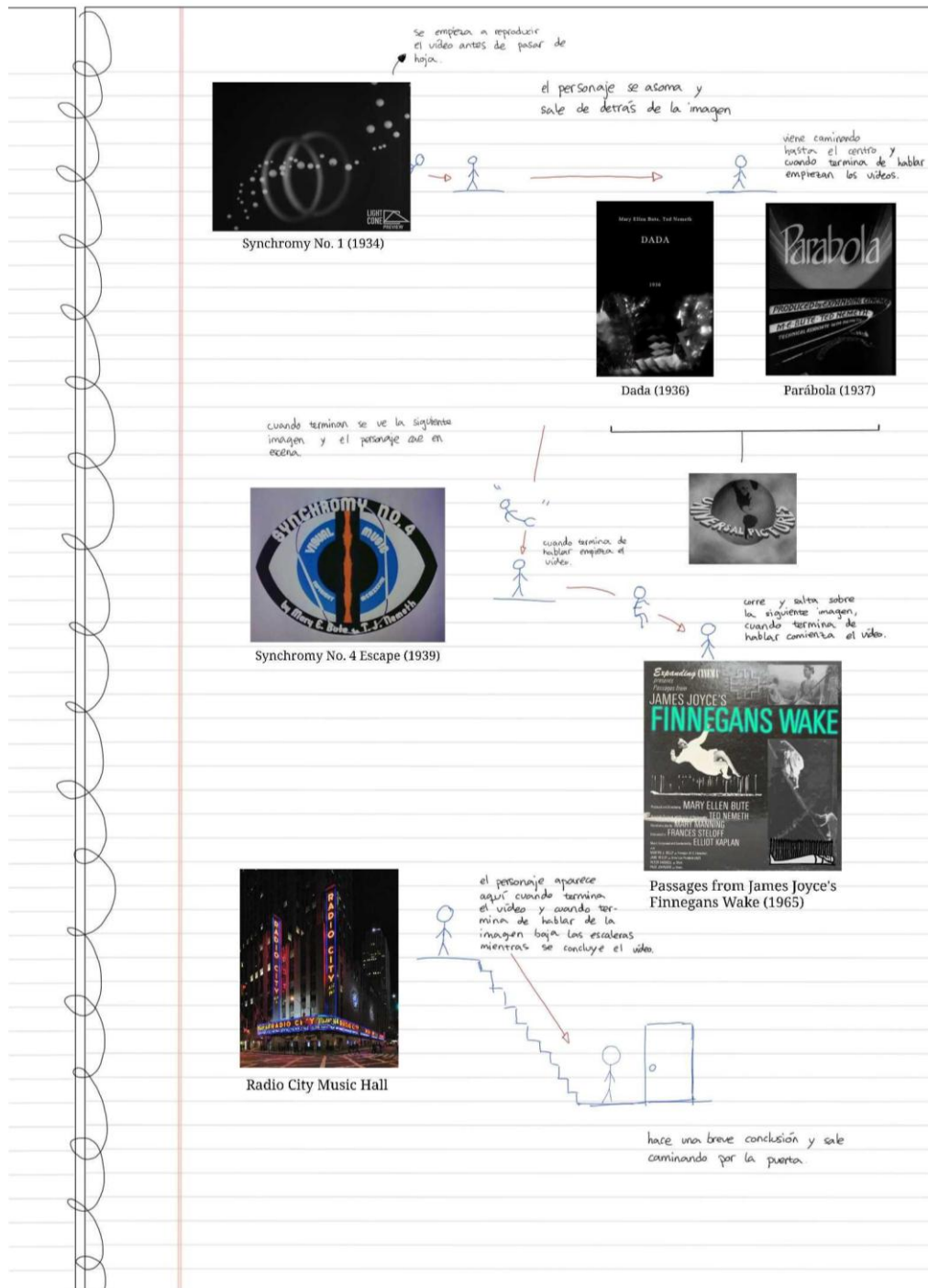
“*No es ajeno al ejercicio de la animación femenina que los personajes estén dotados de humor amargo o que sean personajes frágiles, que tengan poco o ningún control sobre su destino.*”

→ “*Es necesario señalar, como elemento aglutinador, la existencia de instituciones como el British Film Institute o la NFBC (National Film Board of Canadá) que, al facilitar el camino creativo e incluso la formación, han contribuido también a respaldar la labor de la mujer unida al cine y a la animación en particular. Muchas de las animadoras relevantes de las últimas décadas han sido acogidas en el seno de la NFBC, potenciando su actividad y añadiendo sus trabajos a la larga lista de premios que está asociada a sus artistas.*”

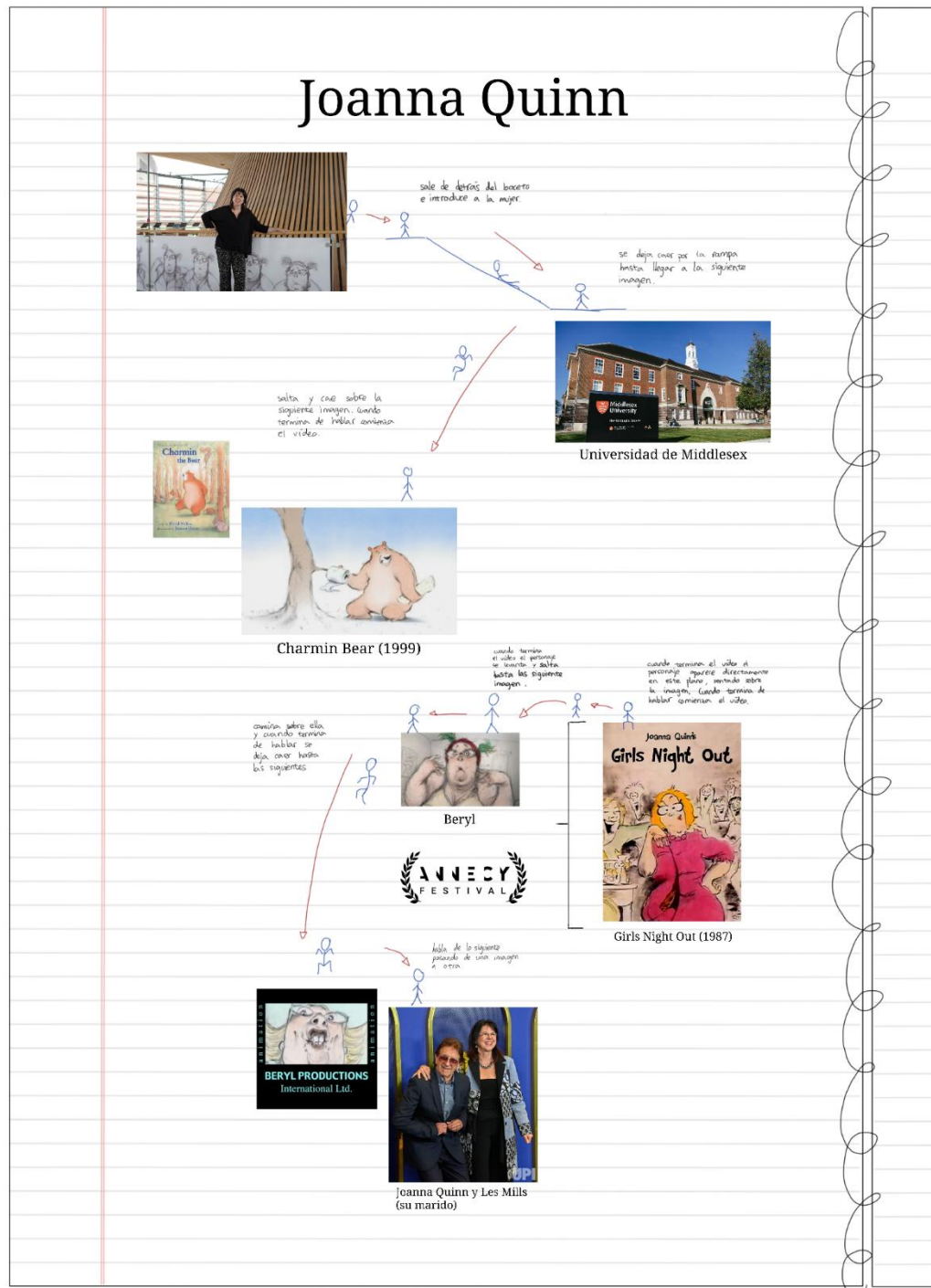
“*Beryl es un personaje destinado no sólo a representar ciertas limitaciones sociales de mujeres pertenecientes a la sociedad británica, sino a cualquier sociedad y cualquier país,*

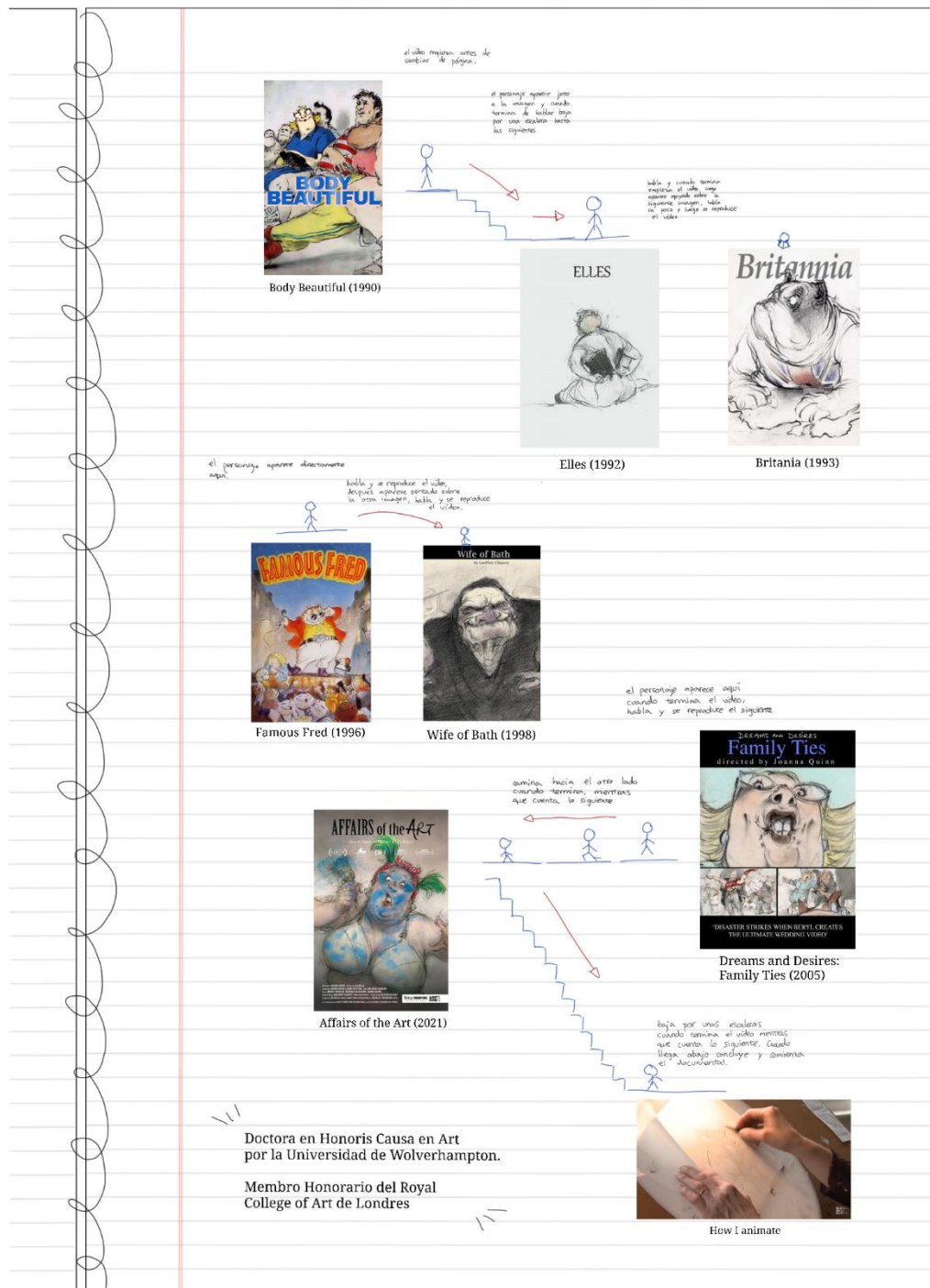
Anexo 2: Guía animaciones Mary Ellen Bute





Anexo 3: Guía animación Joanna Quinn





Anexo 4: Guion Mary Ellen Bute

INT. HABITACIÓN - DÍA

Se ve un cuaderno sobre una mesa: "*Mujeres en la animación*". Se hace un zoom in hacia él hasta que ocupa toda la pantalla.

INT. CUADERNO - DÍA

El cuaderno se abre, pasa una página en blanco y en las siguientes se muestran los créditos. Sigue pasando hojas hasta llegar a una en la que pone: "*Capítulo 2: Actualidad*".

En la siguiente se ven unos apuntes sobre una animadora: Joanna Quinn.

PAULA se asoma de detrás del boceto, sale e introduce a la mujer.

PAULA
Joanna Quinn es una artista inglesa que destaca por sus historias y su talento para el dibujo, logrando que sus animaciones sean fluidas y llenas de vida.

Se desliza por una rampa a modo tobogán que hace que quede sobre la siguiente imagen (Universidad de Middlesex). Camina sobre ella mientras que sigue hablando.

PAULA
Estudió diseño gráfico en la Universidad de Middlesex, donde descubrió el sector de la animación.

Salta y cae en el siguiente punto de la hoja, sobre la imagen de *Charmin Bear*. Camina mientras que habla y cuando termina se reproduce un breve fragmento de vídeo.

PAULA
Es considerada una figura de la animación cinematográfica y su trabajo publicitario ha marcado a millones de norteamericanos.

Hay un movimiento de cámara acompañado de un zoom in hacia la imagen de *Charmin Bear*. Se reproducen unos segundos del anuncio, la imagen se congela y tras un zoom out se vuelve a ver la hoja.

PAULA se encuentra sentada en lo alto de la portada de *Girls Night Out*. Cuando la cámara va hasta su posición sigue con la historia.

2.

PAULA

Su obra más reconocida es *Girls Night Out*.

Se reproduce un fragmento de la película tras un zoom in hacia la portada y una disolución cruzada. Cuando se vuelve al cuaderno, PAULA se levanta y camina hasta llegar a las imágenes de la izquierda (Beryl).

PAULA

Fue premiada en el Festival Annecy y con ella nació Beryl uno de los personajes más icónicos y mutantes de la animación feminista, y protagonista de los cortometrajes más representativos de la autora.

Se deja caer hasta caer sobre la imagen de Beryl Productions. Habla de lo siguiente mientras que pasa de una imagen a otra caminando.

PAULA

En 1987 funda una productora junto a su marido, Les Mills, que trabaja como productor, guionista y diseñador de sonido. Su siguiente obra fue *Body Beautiful*.

Hay una disolución cruzada que da paso a un pequeño fragmento de la película. Cuando termina se repite el proceso para mostrar la siguiente página del cuaderno.

PAULA se encuentra a la derecha de la imagen.

PAULA

(mientras que se gira hacia la portada de la película)

Esta obra fue siete veces premiada.

Baja por unas escaleras (mientras que habla) hasta quedar sobre la portada de *Elles*.

PAULA

En 1992, realiza el cortometraje *Elles*, en el que emplea una técnica diferente con lápices de color.

Tras un zoom in hacia la portada y una disolución cruzada comienza a reproducirse una parte del corto. Cuando termina se vuelve a mostrar la hoja.

3.

PAULA se encuentra apoyada sobre los codos en lo alto de la portada *Britania*.

PAULA

La producción de *Elles* la inspiró para realizar *Britania*, una sátira del Imperio Británico.

Se reproducen unos segundos de la serie, tras un zoom in hacia la imagen de la portada y una disolución cruzada. Volvemos a situarnos en la imagen mediante una disolución cruzada y un zoom out.

PAULA se encuentra sobre la imagen de la portada de *Famous Fred*.

PAULA

Quinn dirigió la película *Famous Fred* para la cadena TVC London y fue nominada a los Oscar.

Hay un zoom in hacia la imagen y una disolución cruzada para mostrar una pequeña secuencia de la película. Cuando termina volvemos a ver el cuaderno.

PAULA se encuentra sentada sobre la siguiente portada (*The Wife of Bath*).

PAULA

The Wife of Bath también fue una producción de TVC London, y esta vez fue galardonada en los premios Emmy y Bafta.

Se reproducen unos segundos de la película tras un zoom in y una disolución cruzada de la portada. Una vez finalizado, se vuelve a ver la hoja.

PAULA está situada en el centro de la hoja, a la derecha de la portada *Dreams and Desires: Family Ties*.

PAULA

En 2005 realizó su primer corto, *Dreams and Desires: Family Ties*, que fue parte de una trilogía en la que Beryl es protagonista. Con esto logró el Premio Especial del Jurado como Premio del Público, demostrando así que su obra logra gustar al público y a la crítica por igual.

4.

La cámara se mueve hasta dejar la imagen de la película en el centro, acto seguido se da paso a unos frames del corto por medio de una disolución cruzada. Una vez terminado se vuelve a mostrar la hoja del cuaderno.

PAULA camina hacia la izquierda de la hoja, mientras cuenta lo siguiente, hasta llegar a la siguiente imagen.

PAULA

Su último corto *Affairs of the Art*, 33 veces galardonado y nominado a los Oscars y a los Bafta, fue producido con animación digital. Trata sobre los orígenes de Beryl y se presenta a su familia.

Mediante un zoom in y un movimiento de cámara se centra la imagen en la pantalla y se reproducen unos segundos de la película. Cuando termina, se vuelve a mostrar la hoja gracias a un zoom out.

PAULA baja por unas escaleras, que llevan a la siguiente imagen (documental), mientras que sigue narrando la historia. Cuando se mencionan los logros de la artista unas pequeñas animaciones aparecen para resaltarlos.

PAULA

Además de ser dibujante, animadora y productora, Joanna Quinn se dedica a dar cursos de animación por todo el mundo. Es doctora en Honoris Causa en Art por la Universidad de Wolverhampton y Miembro Honorario del Royal College of Art de Londres.

Cuando PAULA termina de hablar se realiza un zoom in hasta encuadrar la imagen del documental en pantalla y se reproduce alguna parte. Cuando termina hay un zoom out hasta que se ve la hoja entera en pantalla y se cierra el cuaderno.

Anexo 5: Guion Joanna Quinn

2.

y las relaciones entre las estructuras musicales y las matemáticas, a través de trabajos del músico Joseph Schillinger y el matemático John Whitney.

Camina y se deja caer entre las dos imágenes hasta llegar al siguiente punto.

PAULA

Experimentó la imagen producida por el osciloscopio y fue la primera persona en emplear un instrumento electrónico para generar imágenes artísticas y la primera mujer que realizó cine artístico y animación abstracta en Estados Unidos.

Hay una disolución cruzada con el clip de *Synchromy No. 1*, cuando ya se han reproducido unos segundos se congela la imagen y hay un zoom out para volver al cuaderno.

PAULA se asoma de detrás de la imagen y sale caminando mientras que sigue contando.

PAULA

Para la realización de su primer cortometraje experimental: *Synchromy No. 1* se referencia en las obras de Kandinsky.

Sigue caminando mientras que habla hasta llegar al medio de las dos portadas siguientes (*Dada* y *Parábola*).

PAULA

Universal Pictures le encarga las obras *Dada* y *Parábola*, que desarrolla mediante la investigación de técnicas y materiales.

Hay un zoom in hacia la portada de *Dada* y mediante una disolución cruzada se muestran algunos frames de la película. Cuando terminan se realiza el mismo proceso a la inversa y en vez de mostrar el cuaderno de nuevo hay un movimiento de cámara hacia la portada de *Parábola*. Acto seguido, vuelve a haber un zoom in hacia la imagen y una disolución cruzada que nos muestra una pequeña parte del clip. Cuando termina se hace el mismo proceso a la inversa y para volver a la hoja.

Hay un movimiento de cámara hasta la siguiente imagen (*Synchromy No.4 Escape*). PAULA cae a la derecha de la imagen

3.

y sigue con la historia.

PAULA
(mientras que se levanta)

Au !Vaya golpe!

Bute, logra entrar en el mundo de la animación gracias a la incorporación del color en sus trabajos, con *Escape*.

Se realiza un zoom in hacia la imagen de *Escape* y aplicando una disolución cruzada comienza el vídeo. Una vez terminado, se produce el mismo proceso a la inversa para volver a situarnos en el cuaderno.

PAULA salta desde la posición anterior y cae en lo alto de la siguiente portada: *Passengers from James Joyce's Finnegans Wake*.

PAULA
(mientras que camina sobre la imagen)

Realizó una docena de cortometrajes abstractos entre la década de los treinta y cincuenta del siglo XX. En su última película: *Passengers from James Joyce's Finnegans Wake*, se arriesgó mezclando el estilo de ficción con el documental.

Se reproduce un breve fragmento de la película, mediante un zoom in y una disolución cruzada. Cuando termina se realiza el mismo proceso a la inversa.

PAULA aparece situada a la derecha de la imagen del Radio City Music Hall y sigue hablando.

PAULA
A pesar de ser casi desconocidas actualmente, sus obras tuvieron una gran difusión en su época y llegaron a ser proyectadas en el Radio City Music Hall antes de las películas.

Sigue hablando mientras que baja por unas escaleras hasta detenerse junto a una puerta.

PAULA
Bute, denominaba a sus películas como *Seeing sound* y fueron precursoras del

4.

videoclip. Además, fueron las primeras
imágenes generadas de manera
electrónica para el arte y la
cinematografía.

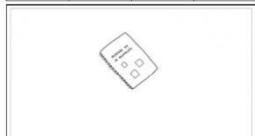
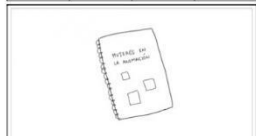
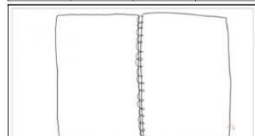
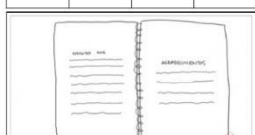
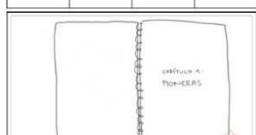
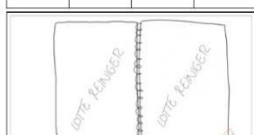
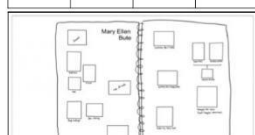
Cuando termina de hablar abre la puerta y se va. Hay un zoom
out para mostrar la hoja entera y se cierra el cuaderno.

Anexo 6: Storyboard Mary Ellen Bute

MaryEllenBute V01

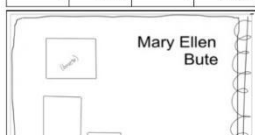
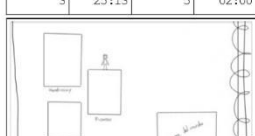
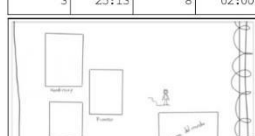
 MaryEllenBute V01

Página 1/7

Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración
1	03:00	1	01:00	1	03:00	2	01:00	1	03:00	3	01:00	2	05:00	1	01:00
															
2	05:00	2	01:00	2	05:00	3	01:00	2	05:00	4	01:00	2	05:00	5	01:00
															

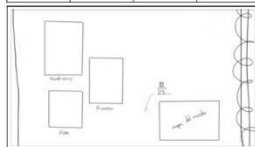
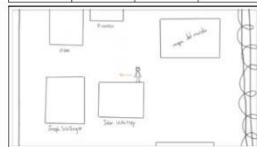
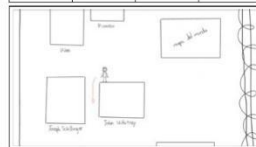
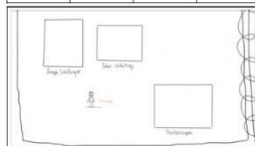
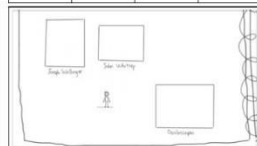
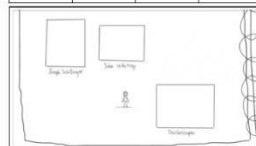
 MaryEllenBute V01

Página 2/7

Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración
3	25:13	1	01:00	3	25:13	2	00:15	3	25:13	3	02:00	3	25:13	4	01:00
															
				Notas de acción Aparece una puerta y PAULA entra en escena a través de ella.				Diálogo ¡Hola de nuevo! Hoy voy a hablaros de Mary Ellen Bute. Una mujer que nació en Texas en 1906.				Notas de acción Salta y cae sobre el cuadro de Picasso.			
3	25:13	5	02:00	3	25:13	6	02:00	3	25:13	7	02:00	3	25:13	8	02:00
															
Diálogo Consiguió una beca para estudiar en la Academia de Arte de Pensilvania. Picasso, Klee y Kandinsky				Diálogo fueron determinantes para sus obras gracias a la intención de unir el arte visual y la composición musical.				Diálogo Asistió al departamento de teatro de la Universidad de Yale y a la Sorbonne,				Diálogo se dedicó a recorrer el mundo hasta que llegó a Nueva York.			

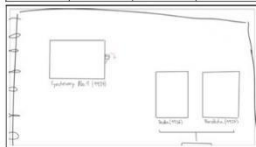
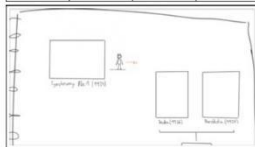
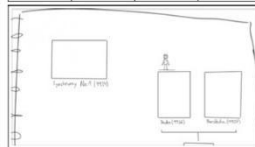
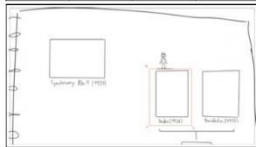
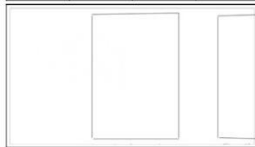
MaryEllenBute V01

Página 3/7

Esoena	Duración	Panel	Duración	Esoena	Duración	Panel	Duración	Esoena	Duración	Panel	Duración	
3	25:13	9	01:00	3	25:13	10	02:00	3	25:13	11	03:06	er entre las dos imágenes y cae en el siguiente punto.
												
				Diálogo Fue una de las pioneras en estudiar las relaciones entre la luz en movimiento y la música en cortometrajes experimentales.				Diálogo Investigó sobre la iluminación teatral 2. Created using Celtx y las relaciones entre las estructuras musicales y las matemáticas, a través de trabajos del músico Joseph Schillinger y el matemático John Whitney.				
				Notas de acción Cuando termina de hablar se deja ca								
Esoena	Duración	Panel	Duración	Esoena	Duración	Panel	Duración	Esoena	Duración	Panel	Duración	
3	25:13	12	02:06	3	25:13	13	02:10	3	25:13	14	02:00	
												
Diálogo Experimentó la imagen producida por el osciloscopio				Diálogo y fue la primera persona en emplear un instrumento electrónico para generar imágenes artísticas				Diálogo y la primera mujer que realizó cine artístico y animación abstracta en Estados Unidos.				
								Notas de acción Termina de hablar y hay una disolución cruzada para dar paso a un video.				
								Notas de acción Se reproducen unos segundos de video.				

MaryEllenBute V01

Página 4/7

Esoena	Duración	Panel	Duración	Esoena	Duración	Panel	Duración	Esoena	Duración	Panel	Duración	Esoena	Duración	Panel	Duración
5	10:12	1	01:00	5	10:12	2	01:00	5	10:12	3	03:06	5	10:12	4	03:06
															
Notas de acción Se asoma y sale al frente.								Diálogo Para la realización de su primer cortometraje experimental: Synchrony se referencia en las obras de No. 1 Kandinsky.				Diálogo Universal Pictures le encarga las obras y, que desarrolla Dada Parábola mediante la investigación de técnicas y materiales.			
								Notas de acción Habla mientras que camina hacia las imágenes de la derecha.				Notas de acción Habla mientras que camina hacia las imágenes de la derecha.			
5	10:12	5	01:00	5	10:12	6	01:00	6	02:00	1	02:00	7	02:00	1	01:00
															
Notas de acción Zoom in hacia la portada de "Dada".								Notas de acción Se reproduce un fragmento del video.				Notas de acción Hay un zoom out y la cámara se mueve a la derecha para mostrar la portada de "Parábola".			

Toon Boom MaryEllenBute V01

Página 5/7

Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración
7	02:00	2	01:00	8	02:00	1	02:00	9	07:06	1	01:00	9	07:06	2	01:20
				Notas de acción Se reproduce un fragmento del video.				Notas de acción PAULA está cayendo cuando vuelve a verse el cuaderno.				Diálogo ¡Au! ¡Vaya golpe!			
												Notas de acción Se levanta mientras que habla.			
9	07:06	3	02:10	9	07:06	4	01:00	9	07:06	5	01:00	10	01:00	1	01:00
Diálogo Bute, logra entrar en el mundo de la animación gracias a la incorporación del color en sus trabajos, con . Escape				Notas de acción Zoom in hacia la imagen de "Escape".								Notas de acción Se reproduce un fragmento del video.			

Toon Boom MaryEllenBute V01

Página 6/7

Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración
11	07:10	1	01:10	11	07:10	2	04:00	11	07:10	3	01:00	11	07:10	4	01:00
Notas de acción PAULA coge impulso y salta a la siguiente imagen.				Diálogo Realizó una docena de cortometrajes abstractos entre la década de los treinta y cincuenta del siglo XX. En su última película: Passengers from , se James Joyce's Finnegans Wake arriesgó mezclando el estilo de ficción con el documental.				Notas de acción Zoom in hacia la portada.							
				Notas de acción Camina mientras que habla.											
12	01:00	1	01:00	13	16:08	1	01:00	13	16:08	2	04:06	13	16:08	3	01:10
Notas de acción Se reproduce un fragmento del video.				Notas de acción La cámara se desplaza hacia abajo.				Diálogo A pesar de ser casi desconocidas actualmente, sus obras tuvieron una gran difusión en su época y llegaron a ser proyectadas en el Radio City Music Hall antes de las películas.				Diálogo Bute, denominaba a sus películas como Seeing sound			
												Notas de acción Baja por las escaleras mientras que habla.			

Toon Boom MaryEllenBute V01

Página 7/7

Escena	Duración	Panel	Duración
13	16:08	4	01:20

Diálogo
y fueron precursoras del videoclip.

Notas de acción
Baja por las escaleras mientras que habla.

Escena	Duración	Panel	Duración
13	16:08	5	02:00

Diálogo
Además, fueron las primeras imágenes generadas de manera electrónica para el arte y la cinematografía.

Notas de acción
Baja por las escaleras mientras que habla.

Escena	Duración	Panel	Duración
13	16:08	6	01:20

Notas de acción
Termina de hablar y sale por la puerta.

Escena	Duración	Panel	Duración
13	16:08	7	01:00

Notas de acción
Termina de hablar y sale por la puerta.

Escena	Duración	Panel	Duración
13	16:08	8	01:00

Notas de acción
Zoom out hasta mostrar el cuaderno entero en pantalla.

Escena	Duración	Panel	Duración
13	16:08	9	01:00

Escena	Duración	Panel	Duración
13	16:08	10	01:00

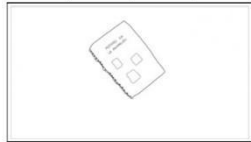
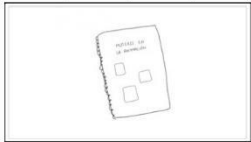
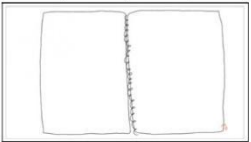
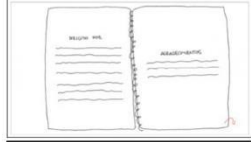
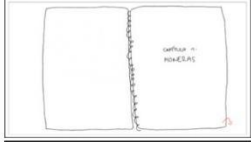
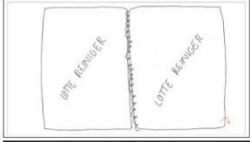
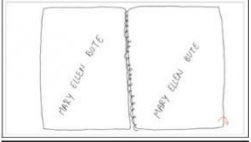
Notas de acción
Se cierra el cuaderno y hay un fundido a negro.

Anexo 7: Storyboard Joanna Quinn

JoannaQuinn V01

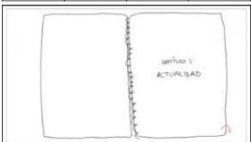
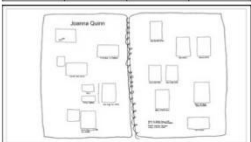
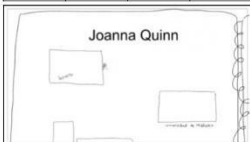
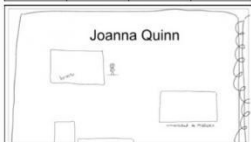
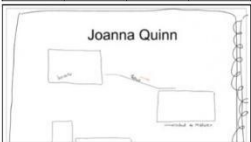
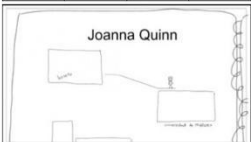
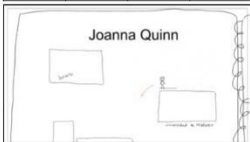
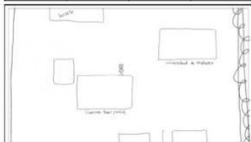

Toon Boom JoannaQuinn V01

Página 1/10

Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración
1	03:00	1	01:00	1	03:00	2	01:00	1	03:00	3	01:00	2	07:00	1	01:00
															
2	07:00	2	01:00	2	07:00	3	01:00	2	07:00	4	01:00	2	07:00	5	01:00
															


Toon Boom JoannaQuinn V01

Página 2/10

Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración
2	07:00	6	01:00	2	07:00	7	01:00	3	18:02	1	02:00	3	18:02	2	03:00
															
								Notas de acción Zoom in hacia la primera parte del cuaderno. PAULA se asoma detrás del boceto, sale e introduce a la mujer.				Diálogo Joanna Quinn es una artista inglesa que destaca por sus historias y su talento para el dibujo, logrando que sus animaciones sean fluidas y llenas de vida.			
3	18:02	3	03:00	3	18:02	4	03:00	3	18:02	5	01:10	3	18:02	6	03:16
															
Notas de acción Cuando termina de hablar aparece una rampa y se desliza por ella como un tobogán.				Diálogo Estudió diseño gráfico en la Universidad de Middlesex, donde descubrió el sector de la animación.				Notas de acción Cuando termina, salta y cae sobre la siguiente imagen (Charmin Bear).				Diálogo Es considerada una figura de la animación cinematográfica y su trabajo publicitario ha marcado a millones de norteamericanos.			
				Notas de acción Cuando llega sigue contando cosas mientras que camina sobre la imagen.								Notas de acción Camina mientras que sigue contando la historia. Cuando termina se introduce un breve fragmento de video.			

Toon Boom JoannaQuinn V01

Página 3/10

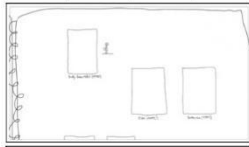
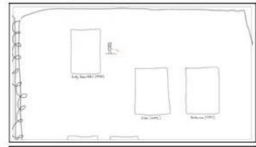
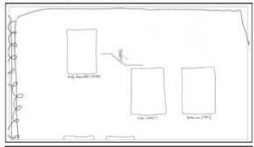
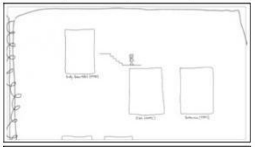
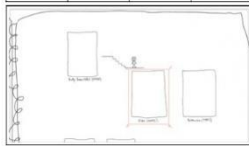
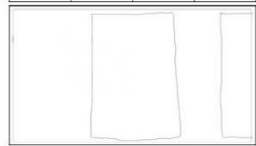
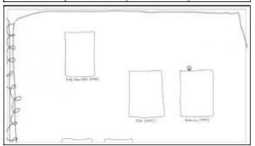
Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración
3	18:02	7	01:00	3	18:02	8	01:00	4	01:00	1	01:00	5	04:20	1	01:00
Notas de acción Se realiza un zoom in hacia la imagen y comienza el video.															
5	04:20	2	01:20	5	04:20	3	01:00	5	04:20	4	01:00	6	01:00	1	01:00
Diálogo Su obra más reconocida es Girls Night Out.				Notas de acción Se realiza un zoom in hacia la portada de la imagen y se reproduce un fragmento del video.											
Notas de acción PAULA aparece sentada sobre la portada de Girls Night Out cuando se vuelve a ver el cuaderno.															

Toon Boom JoannaQuinn V01

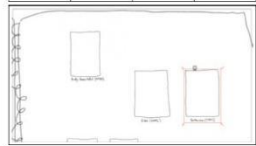
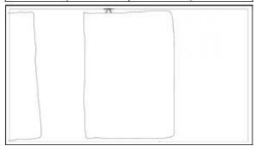
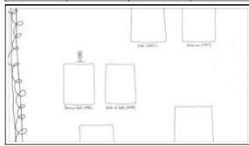
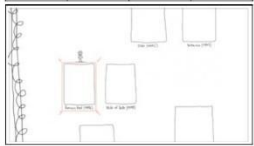
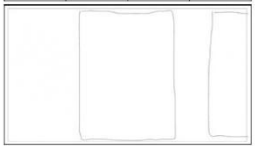
Página 4/10

Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración
7	09:08	1	01:10	7	09:08	2	01:20	7	09:08	3	01:20	7	09:08	4	01:00
Notas de acción PAULA se levanta y camina hasta llegar hasta las imágenes de la izquierda.				Diálogo Fue premiada en el Festival Annecy y con ella nació uno de los Beryl personajes más icónicos.				Diálogo y mutantes de la animación feminista, y protagonista de los cortometrajes más representativos de la autora.							
				Notas de acción Sigue hablando mientras que se mueve.				Notas de acción Cuando termina de hablar se deja caer hasta caer sobre la imagen de Beryl Productions.							
7	09:08	5	01:10	7	09:08	6	01:20	8	01:00	1	01:00	9	08:16	1	01:00
Diálogo En 1987 funda una productora junto a su marido, Les Mills,				Diálogo que trabaja como productor, guionista y diseñador de sonido. Su siguiente obra fue Body Beautiful.								Notas de acción PAULA se encuentra a la derecha de la imagen (Body Beautiful) cuando se vuelve a ver el cuaderno.			
Notas de acción Habla mientras que camina.				Notas de acción Cuando termina de hablar hay una disolución cruzada y se reproduce un fragmento de video.											


Toon Boom JoannaQuinn V01
Página 5/10

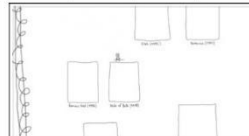
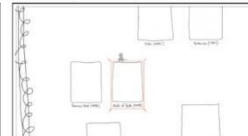
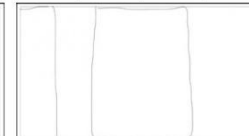
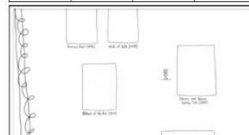
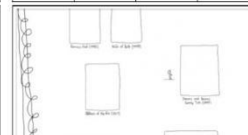
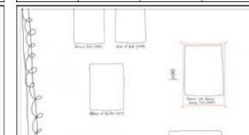
Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración
9	08:16	2	01:10	9	08:16	3	01:00	9	08:16	4	01:00	9	08:16	5	02:06
															
Diálogo Esta obra fue siete veces premiada.				Notas de acción Cuando termina comienza a bajar por unas escaleras hasta quedar sobre la portada de Elles.								Diálogo En 1992, realiza el cortometraje en el que emplea una técnica Elles, diferente con lápices de color.			
Notas de acción Se gira hacia la imagen mientras que habla.												Notas de acción Cuando termina de hablar se realiza un zoom in hacia la portada y se reproduce un fragmento de vídeo.			
Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración
9	08:16	6	01:00	9	08:16	7	01:00	10	01:00	1	01:00	11	04:06	1	02:06
															
												Diálogo La producción de la inspiró para Elles realizar, una sátira del Britania Imperio Británico.			
												Notas de acción Cuando se vuelve a ver el cuaderno PAULA se encuentra apoyada sobre sus codos en lo alto de la portada de Britania.			


Toon Boom JoannaQuinn V01
Página 6/10

Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración
				11	04:06	2	01:00	11	04:06	3	01:00	12	01:00	1	01:00
Quando termina de hablar se reproduce un breve fragmento del video.															
Escena	Duración	Panel	Duración	un zoom in y se reproduce el video.				Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración
13	04:11	1	02:11					13	04:11	2	01:00	13	04:11	3	01:00
															
Diálogo Quinn dirigió la película Famous Fred para la cadena TVC London y fue nominada a los Oscar.															
Notas de acción Quando se vuelve a ver el cuaderno PAULA se encuentra sobre la imagen de la portada Famous Fred. Quando termina de hablar se realiza															

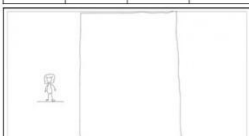
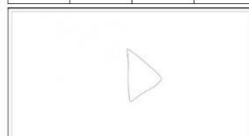
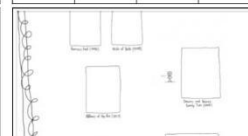
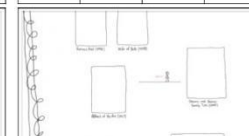
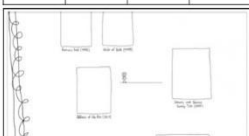
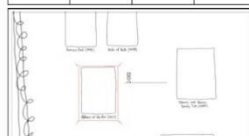
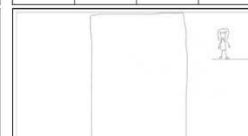

Toon Boom JoannaQuinn V01

Página 7/10

Esena	Duración	Panel	Duración	Esena	Duración	Panel	Duración	Esena	Duración	Panel	Duración	Esena	Duración	Panel	Duración
14	01:00	1	01:00	15	04:06	1	02:06	15	04:06	2	01:00	15	04:06	3	01:00
															
				Diálogo The Wife of Bath también fue una producción de TVC London, y esta vez fue galardonada en los premios Emmy y Bafta.				Notas de acción Se hace un zoom in hacia la portada y se reproducen unos segundos del video.							
				Notas de acción Cuando se vuelve a ver el cuaderno PAULA se encuentra sentada sobre la portada de The Wife of Bath.											
16	01:00	1	01:00	17	07:02	1	03:02	17	07:02	2	02:00	17	07:02	3	01:00
															
				Diálogo En 2005 realizó su primer corto, que Dreams and Desires: Family Ties fue parte de una trilogía en la que Beryl es protagonista.				Diálogo Con esto logró el Premio Especial del Jurado como Premio del Público, demostrando así que su obra logra gustar al público y a la crítica por igual.				Notas de acción Cuando termina de hablar se hace un zoom in hacia la portada y se reproduce el video.			
				Notas de acción Cuando se vuelve a ver el cuaderno PAULA se encuentra a la izquierda de la siguiente imagen (Dreams and Desires: Family Ties).				Notas de acción PAULA se gira hacia la imagen y sigue hablando.							

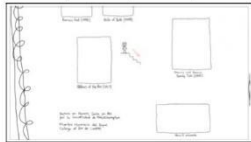
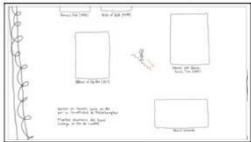
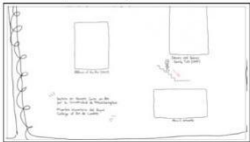
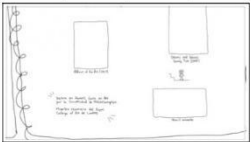
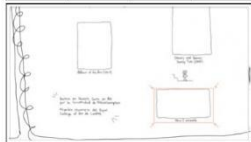
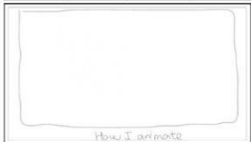
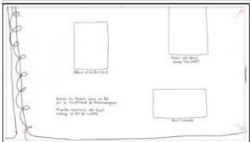

Toon Boom JoannaQuinn V01

Página 8/10

Esena	Duración	Panel	Duración	Esena	Duración	Panel	Duración	Esena	Duración	Panel	Duración	Esena	Duración	Panel	Duración
17	07:02	4	01:00	18	01:00	1	01:00	19	06:16	1	01:00	19	06:16	2	01:20
															
								Notas de acción Cuando se vuelve a mostrar el cuaderno PAULA se encuentra en el mismo lugar y empieza a caminar hacia la izquierda mientras que sigue contando la historia.				Diálogo Su último corto, 33 Affairs of the Art veces galardonado y nominado a los Oscars y a los Bafta,			
19	06:16	3	01:20	19	06:16	4	01:00	19	06:16	5	01:00	20	01:00	1	01:00
															
Diálogo fue producido con animación digital. Trata sobre los orígenes de Beryl y se presenta a su familia.															
Notas de acción Cuando termina de hablar se realiza un zoom in hacia la imagen de Affairs of the Art y se reproduce un fragmento de video.															

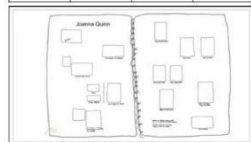
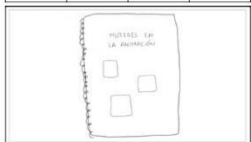
 Toon Boom JoannaQuinn V01

Página 9/10

Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración
21	07:06	1	01:00	21	07:06	2	01:10	21	07:06	3	01:10	21	07:06	4	01:10
															
				Diálogo Además de ser dibujante, animadora y productora, Joanna Quinn se dedica a dar cursos.				Diálogo de animación por todo el mundo. Es doctora en Honoris Causa en Art por la Universidad de Wolverhampton.				Diálogo y Miembro Honorario del Royal College of Art de Londres.			
				Notas de acción Mientras que baja las escaleras.				Notas de acción Cuando se mencionan sus títulos, aparece una animación que los resalta.				Notas de acción Cuando termina de hablar hay un zoom in hacia la imagen del documental y se reproduce un fragmento.			
21	07:06	5	01:00	21	07:06	6	01:00	22	01:00	1	01:00	23	03:00	1	01:00
															
												Notas de acción Cuando termina el video se realiza un zoom out hasta mostrar el cuaderno entero en pantalla.			

 Toon Boom JoannaQuinn V01

Página 10/10

Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración
23	03:00	2	01:00	23	03:00	3	01:00
							
				Notas de acción Se cierra el cuaderno y hay un fundido a negro.			

Anexo 8: Guion readaptado Charlotte Reiniger

1

INT. HABITACIÓN - DÍA

Se ve un cuaderno sobre una mesa. Se hace un zoom in hacia él hasta que ocupa toda la pantalla.

INT. CUADERNO - DÍA

El cuaderno se abre y se muestra una hoja en la que pone "Mujeres en la animación". PAULA aparece.

PAULA
(mientras que saluda)
¡Hola! Soy Paula y estáis viendo mi
cuaderno de apuntes sobre mujeres de
la industria de la animación.

PAULA desaparece. En las siguientes hojas se muestran los créditos y agradecimientos. Pasa la hoja y en una de ellas se lee: "Capítulo 1: Pioneras".

En la siguiente página se ven apuntes sobre una animadora: Charlotte Reiniger.

PAULA aparece en escena.

Se incorpora y se coloca en el centro de la hoja. A continuación, señala con ambos brazos el boceto y comienza a presentarlo.

PAULA
Esta es Lotte. Se dedicaba a realizar
marionetas de papel recortado y
animarlas mediante stop - motion.

Hay un pequeño movimiento de cámara. PAULA sigue en la misma posición.

PAULA
Acudió a una conferencia a cerca del
cine de animación y descubrió un
mundo fascinador.

Se levanta y desaparece. Vuelve a aparecer más abajo, a la izquierda de la hoja.

PAULA
En 1919 realizó su primera película:
El ornamento del corazón enamorado.

Hay un zoom in hacia la portada de la película y una

disolución cruzada con un breve fragmento de esta. Se reproducen unos segundos y se realiza el mismo proceso a la inversa para volver al cuaderno.

PAULA aparece en otra ubicación de la hoja, apoyada en la siguiente imagen (Lotte Reiniger y Carl Koch).

PAULA
Conoció a su marido y los siguientes
años realizó seis cortometrajes con su
ayuda.

Salta y cae más abajo en el centro de la hoja, junto al anuncio de Nivea.

PAULA
En 1922 realizó un anuncio para
Nivea.

Se hace un zoom in hacia la imagen del anuncio y se reproducen unos segundos del clip. Cuando termina, se hace un zoom out de vuelta a la hoja y la cámara se desplaza hacia el inicio de la siguiente.

PAULA aparece sentada sobre la primera fotografía y cuando se centra la cámara sigue contando.

PAULA
En 1923 se rodó *Las Historias del
Príncipe Achmed* con una cámara
multiplano.

Hay un zoom in hacia la portada de la película y luego una disolución cruzada para mostrar algunos frames de la película. Cuando terminan, se realiza el proceso inverso para volver al cuaderno.

PAULA aparece en el centro de la hoja, junto a la portada de la siguiente película (*El Doctor Dolittle y sus animales*).

PAULA
A continuación, produjo *El Doctor
Dolittle y sus animales*.

Hay un zoom in hacia la portada de la película y luego una disolución cruzada para mostrar un pequeño fragmento. Cuando termina, se realiza el mismo proceso a la inversa para volver a la hoja.

PAULA se encuentra al lado del mapa. Cuando se menciona que se

instalaron en Londres aparece un marcador sobre el mapa.

PAULA
Después de la guerra se trasladaron a
Londres.

Baja de un salto al siguiente punto y cuando se menciona la
productora aparecen unas pequeñas animaciones que la destacan.

PAULA
Y crearon la empresa Primerose
Productions.

PAULA desaparece y reaparece junto a la portada de la película
Aucassin et Nicolette.

PAULA
En 1972 produjo *Aucassin et Nicolette*
para el National Film Board.

Se realiza un zoom in y una disolución cruzada para mostrar un
fragmento de la película. Cuando termina se realiza el mismo
proceso a la inversa para volver a la hoja.

PAULA aparece situada más abajo en la hoja con un premio en la
mano.

PAULA
Su trabajo fue reconocido con varios
premios.

Hay un zoom in hacia la última imagen y se reproduce un breve
fragmento del documental en el que se muestra su proceso de
trabajo. Cuando termina de reproducirse la imagen se queda
congelada y se realiza un zoom out para volver al cuaderno.

Se muestra la hoja entera y se cierra el cuaderno.

Anexo 9: Guion readaptado Mary Ellen Bute

1.

INT. HABITACIÓN - DÍA

Se ve un cuaderno sobre una mesa: "*Mujeres en la animación*".
Se hace un zoom in hacia él hasta que ocupa toda la pantalla.

INT. CUADERNO - DÍA

El cuaderno se abre, pasa una página en blanco y en las siguientes se muestran los créditos. Vuelve a pasar la hoja y en una de ellas se lee: "*Capítulo 1: Pioneras*".

Pasa algunas hojas más hasta llegar a una en la que hay apuntes sobre una animadora: Mary Ellen Bute.

Una puerta aparece en escena en medio de la hoja y PAULA entra a través de ella.

PAULA

Esta es Mary Ellen Bute.

Salta y cae sobre la imagen del cuadro de Picasso.

PAULA

Picasso, Klee y Kandinsky fueron
determinantes para sus obras.

Comienza a caminar sobre el cuadro y salta para llegar al mapa. Sigue narrando la historia y cuando menciona Nueva York aparece un marcador en su ubicación.

PAULA

Se dedicó a recorrer el mundo hasta
que llegó a Nueva York.

Desaparece y aparece sobre las imágenes, se sienta mientras sigue contando la historia.

PAULA

Fue una de las pioneras en estudiar
las relaciones entre la luz en
movimiento y la música.

Salta y cae entre las dos imágenes hasta llegar al siguiente punto. Camina mientras que sigue hablando. Cuando termina desaparece.

PAULA

Experimentó la imagen producida por el
osciloscopio.

2.

Hay una disolución cruzada con el clip de *Synchromy No. 1*, cuando ya se han reproducido unos segundos se congela la imagen y hay un zoom out para volver al cuaderno.

PAULA aparece junto a la imagen y sigue contando.

PAULA
Este fue su primer cortometraje
experimental.

Sigue caminando mientras que habla hasta llegar al medio de las dos portadas siguientes (*Dada* y *Parábola*).

PAULA
Universal Pictures le encarga las
obras *Dada* y *Parábola*.

Hay un zoom in hacia la portada de *Dada* y mediante una disolución cruzada se muestran algunos frames de la película. Cuando terminan se realiza el mismo proceso a la inversa y en vez de mostrar el cuaderno de nuevo hay un movimiento de cámara hacia la portada de *Parábola*. Acto seguido, vuelve a haber un zoom in hacia la imagen y una disolución cruzada que nos muestra una pequeña parte del clip. Cuando termina se hace el mismo proceso a la inversa y para volver a la hoja.

PAULA desaparece. Hay un movimiento de cámara hasta la siguiente imagen (*Synchromy No.4 Escape*). PAULA reaparece a la derecha de la imagen y sigue con la historia.

PAULA
Escape es el primer cortometraje en el
que aplica color.

Se realiza un zoom in hacia la imagen de *Escape* y aplicando una disolución cruzada comienza el vídeo. Una vez terminado, se produce el mismo proceso a la inversa para volver a situarnos en el cuaderno.

PAULA salta desde la posición anterior y cae en lo alto de la siguiente portada: *Passengers from James Joyce's Finnegans Wake*. Cuando termina de hablar desaparece.

PAULA
(mientras que camina sobre la imagen)
Su última película fue *Passengers from
James Joyce's Finnegans Wake*.

PAULA aparece situada a la derecha de la imagen del Radio City

3.

Music Hall y sigue hablando.

PAULA
Sus obras eran proyectadas en el
Radio City Music Hall antes de las
películas.

Sigue hablando mientras que camina hasta detenerse junto a una
puerta.

PAULA
Bute, denominaba a sus películas como
Seeing sound y fueron precursoras del
videoclip.

Cuando termina de hablar sale por la puerta. Hay un zoom out
para mostrar la hoja entera y se cierra el cuaderno.

Anexo 10: Guion readaptado Joanna Quinn

1.

INT. HABITACIÓN - DÍA

Se ve un cuaderno sobre una mesa: "*Mujeres en la animación*".
Se hace un zoom in hacia él hasta que ocupa toda la pantalla.

INT. CUADERNO - DÍA

El cuaderno se abre, pasa una página en blanco y en las siguientes se muestran los créditos. Sigue pasando hojas hasta llegar a una en la que pone: "*Capítulo 2: Actualidad*".

En la siguiente se ven unos apuntes sobre una animadora: Joanna Quinn.

PAULA salta de detrás del boceto, e introduce a la mujer.

PAULA

Joanna Quinn es una artista inglesa
que destaca por sus historias y su
talento para el dibujo.

Camina hasta llegar a la siguiente imagen (Universidad de Middlesex).

PAULA

En la universidad descubrió el sector
de la animación.

Salta y cae en el siguiente punto de la hoja, sobre la imagen de *Charmin Bear*. Camina mientras que habla y cuando termina se reproduce un breve fragmento de vídeo.

PAULA

Su trabajo publicitario ha marcado a
millones de norteamericanos.

Hay un movimiento de cámara acompañado de un zoom in hacia la imagen de *Charmin Bear*. Se reproducen unos segundos del anuncio, la imagen se congela y tras un zoom out se vuelve a ver la hoja.

PAULA se encuentra sentada en lo alto de la portada de *Girls Night Out*. Cuando la cámara va hasta su posición sigue con la historia.

PAULA

Su obra más reconocida es *Girls Night Out*.

PAULA desaparece. Se reproduce un fragmento de la película

2.

tras un zoom in hacia la portada y una disolución cruzada. Cuando se vuelve al cuaderno, PAULA reaparece junto a la imagen de Beryl.

PAULA

Con ella nació *Beryl*.

Salta y cae sobre la imagen de Beryl Productions. Habla de lo siguiente y cambia de posición desapareciendo.

PAULA

En 1987 funda una productora junto a su marido.

Hay una disolución cruzada que da paso a un pequeño fragmento de la película. Cuando termina se repite el proceso para mostrar la siguiente página del cuaderno.

PAULA se encuentra a la derecha de la imagen.

PAULA

(mientras que se gira hacia la portada de la película)

Su siguiente obra fue *Body Beautiful*.

Camina (mientras que habla) hasta quedar sobre la portada de *Britania*.

PAULA

En 1993, realiza *Britania*, una sátira del Imperio Británico.

Tras un zoom in hacia la portada y una disolución cruzada comienza a reproducirse una parte del corto. Cuando termina se vuelve a mostrar la hoja.

PAULA se encuentra sobre la siguiente portada (*The Wife of Bath*).

PAULA

Produjo *Famous Fred* y *The Wife of Bath* para TVC London.

Se reproducen unos segundos de la película tras un zoom in y una disolución cruzada de la portada. Una vez finalizado, se vuelve a ver la hoja.

PAULA está situada en el centro de la hoja, a la derecha de la

3.

portada *Dreams and Desires: Family Ties*.

PAULA
En 2005 realizó *Family Ties*.

PAULA se desliza por un tobogán hasta llegar a la siguiente imagen.

PAULA
Su último corto fue producido con animación digital.

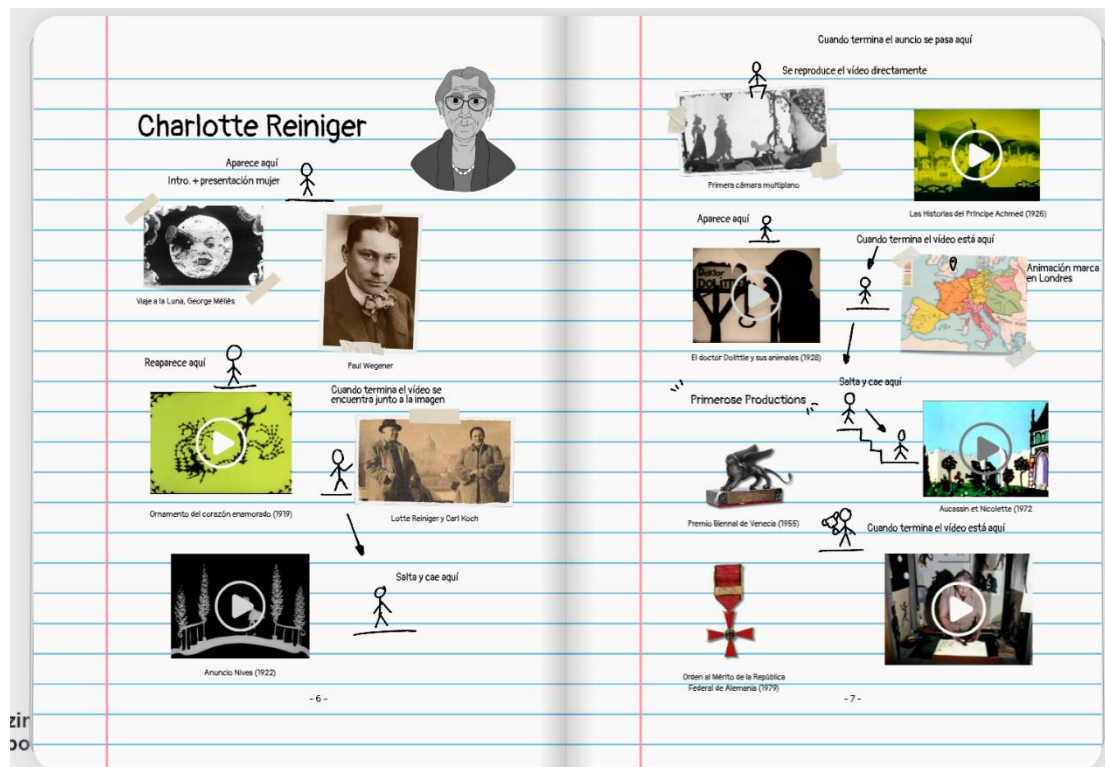
Mediante un zoom in y un movimiento de cámara se centra la imagen en la pantalla y se reproducen unos segundos de la película. Cuando termina, se vuelve a mostrar la hoja gracias a un zoom out.

PAULA se encuentra sentada en el suelo.

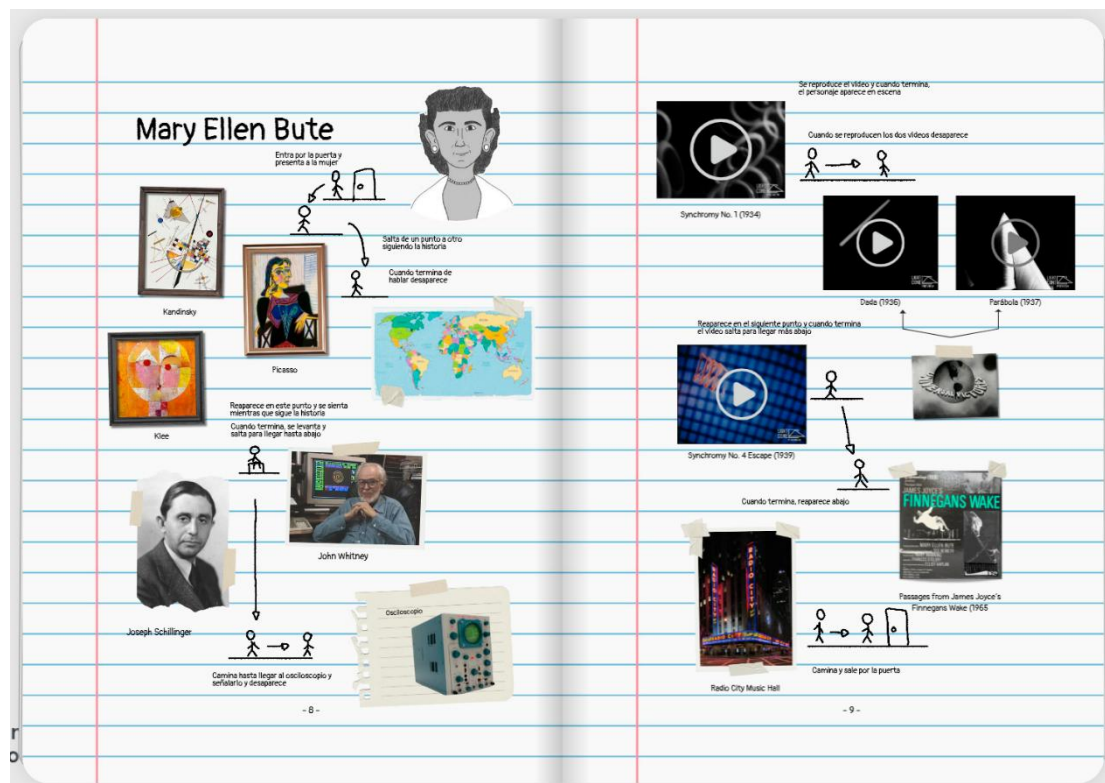
PAULA
Además de ser dibujante, animadora y productora, se dedica a dar cursos de animación por todo el mundo.

Cuando PAULA termina de hablar se realiza un zoom in hasta encuadrar la imagen del documental en pantalla y se reproduce alguna parte. Cuando termina hay un zoom out hasta que se ve la hoja entera en pantalla y se cierra el cuaderno.

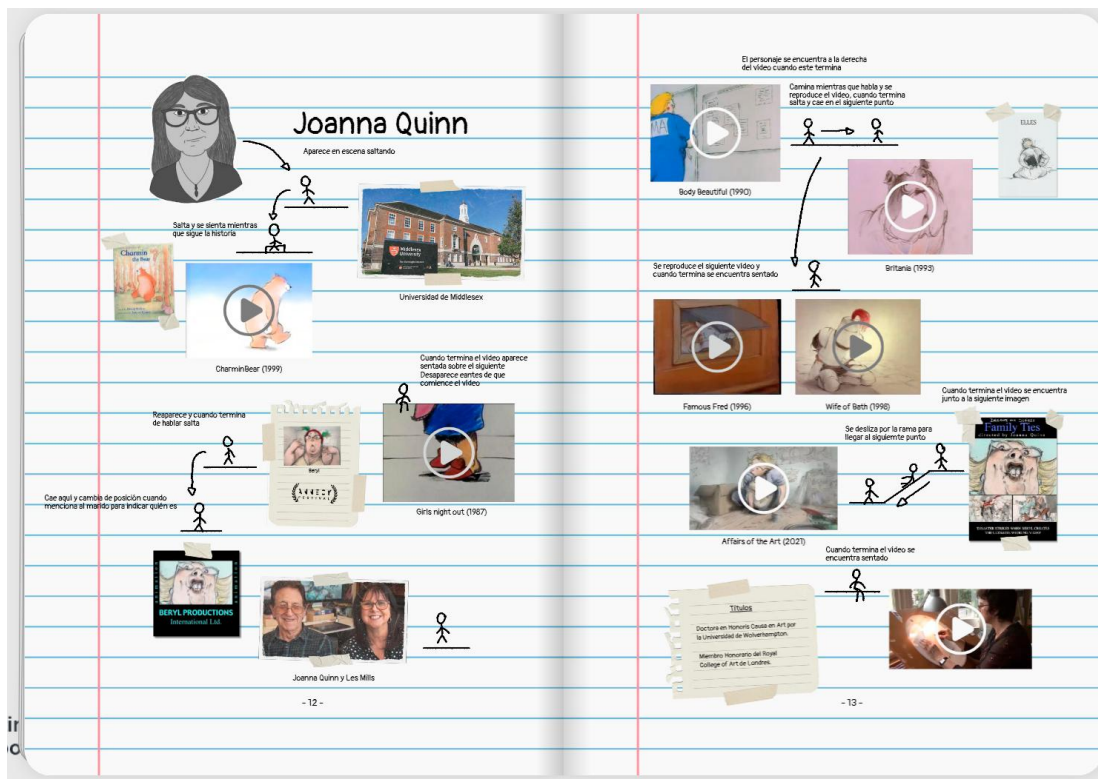
Anexo 11: Guía de animación modificada Charlotte Reiniger



Anexo 12: Guía de animación modificada Mary Ellen Bute



Anexo 13: Guía de animación modificada Joanna Quinn



Anexo 14: Hojas de cuaderno de Mary Ellen Bute

- Nació en Texas en 1906
- Consiguió una beca para estudiar arte en Pensilvania.

Mary Ellen Bute



Unir el arte visual y la composición musical.



Kandinsky



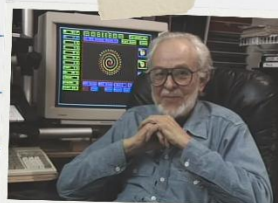
Picasso

Colaboró con departamentos de teatro:
- Universidad de Yale
- Sorbonne





Klee



John Whitney

Matemático

Investigó sobre la iluminación teatral y las relaciones entre las estructuras musicales y las matemáticas.



Músico

Joseph Schillinger

- Primera mujer en realizar cine artístico y animación abstracta en EE.UU.
- Primera persona en emplear un instrumento electrónico para generar imágenes artísticas.



Instrumento que se emplea para visualizar la entrada de impulsos eléctricos. Se puede utilizar en diferentes ámbitos.

- 8 -

Se referencia de las obras de Kandinsky.



Synchromy No. 1 (1934)

*- Investigación de técnicas y materiales.
- Encargo de Universal Pictures.*

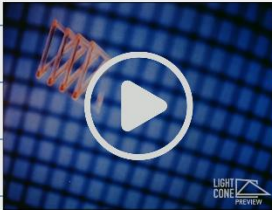


Dada (1936)



Parábola (1937)

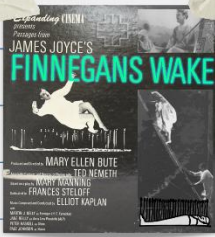
Logra entrar en el mundo de la animación con la incorporación de color en sus trabajos.



Synchromy No. 4 Escape (1939)



Realizó una docena de cortometrajes entre 1930 y 1950.



Passages from James Joyce's Finnegans Wake (1965)

Mezcla el estilo de ficción con el documental

Sus obras tuvieron una gran difusión en su época.



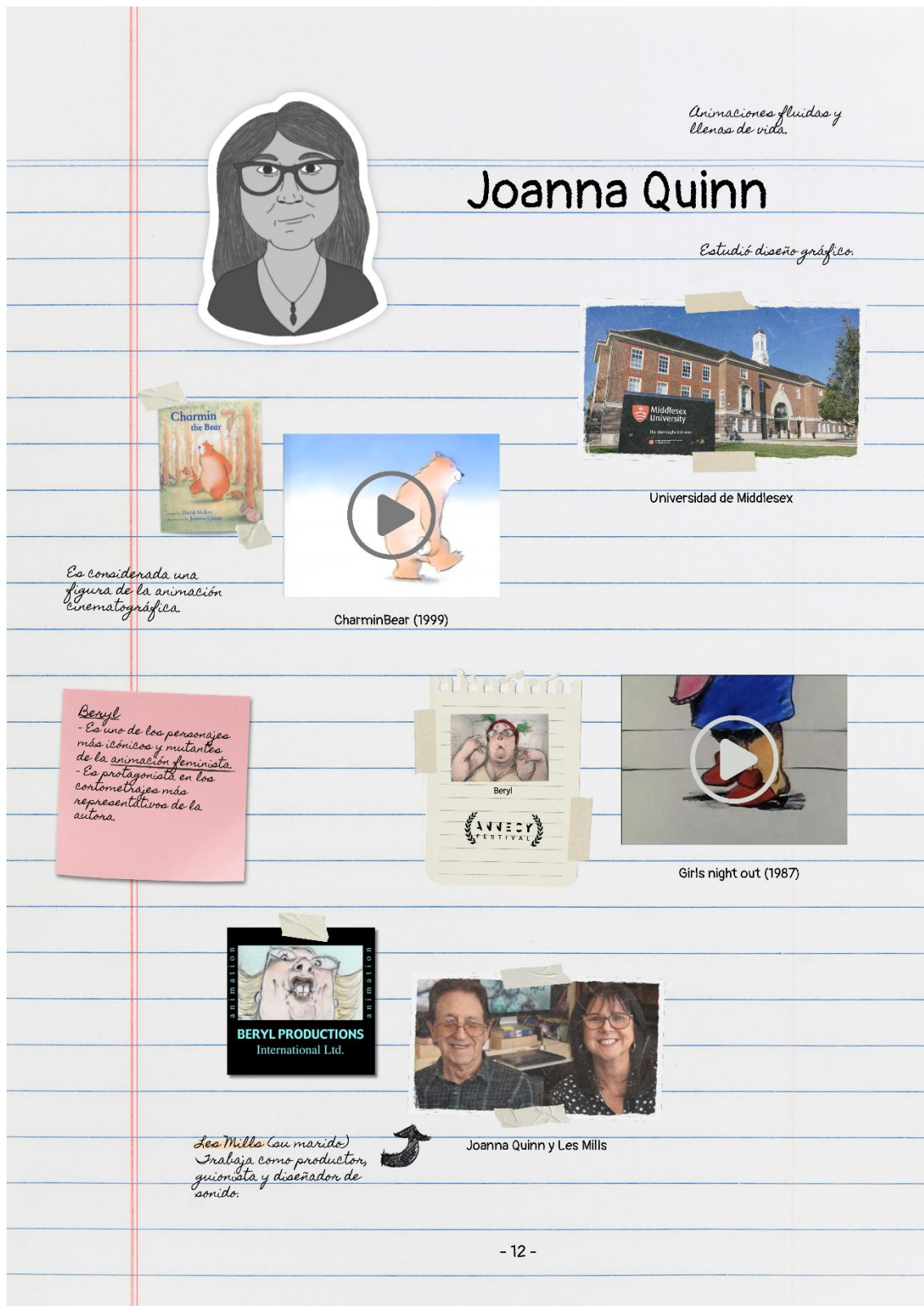
Radio City Music Hall

*- Está ubicado en el Rockefeller Center, en Nueva York.
- Es considerado como el teatro más importante del país y se le dio el apodo de "Show Place of the Nation"*

*Sus obras:
- Fueron precursoras del videoclip.
- Primeras imágenes generadas de manera electrónica para el arte y la cinematografía*

- 9 -

Anexo 15: Hojas de cuaderno de Joanna Quinn



Fue siete veces premiada.

Body Beautiful (1990)

Empleó una técnica diferente con lápices de color.

Britania (1993)

La producción de ELLES le inspiró para realizar Britania.

Fue nominada a los Oscar.

Famous Fred (1996)

Wife of Bath (1998)

Fue galardonada en los premios Emmy y Bafta.

Dreams and Desires:
- Trilogía en la que Beryl es protagonista.
- Premio Especial del Jurado como Premio del Público.

*- Ha sido 33 veces galardonada y nominada a los Oscars y a los Bafta.
- Gnata solve los orígenes de Beryl y se presenta a su familia.*

Affairs of the Art (2021)

Además de dibujar, animar y ser productora se dedica a dar cursos de animación por todo el mundo.

Títulos

Doctora en Honoris Causa en Art por la Universidad de Wolverhampton.

Miembro Honorario del Royal College of Art de Londres.

[PÁGINA INTENCIONADAMENTE EN BLANCO]