

TFG

VENATRIX.

PROPUESTA PARA SERIE DE ANIMACIÓN.

Presentado por Eduardo Calderín Hernández

Tutor: Alberto Sanz Mariscal

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2019-2020



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Este Trabajo de Fin de Grado busca desarrollar una propuesta de serie de animación de género fantástico, basada en el dibujo con detalle y en una animación limitada. Para ello se desarrollará la preproducción de ésta, pasando por el proceso de investigación, redacción de un guion, creación de un mundo y de sus personajes y posteriormente, la producción de un teaser tráiler. Ambientada en una realidad alterna de una Tierra prehistórica tras el fin de la era Mesozoica, la historia sigue el viaje de Venatrix, una superviviente que busca venganza en un mundo salvaje y desolado donde todo se reduce a matar o morir.

PALABRAS CLAVE

Preproducción, Serie animada, Animación, Ficción, Dinosaurios

ABSTRACT

This Final Degree Project seeks to develop a fantastic genre animation series proposal, based on detailed drawing and limited animation. For this, a preproduction will be developed, including the process of research, writing a script, creating a world and its characters, and later, the production of a teaser trailer. Set in an alternate reality of a prehistoric Earth after the end of the Mesozoic, the story follows the journey of Venatrix, a survivor seeking revenge in a wild and desolate world where it all comes down to killing or dying.

KEY WORDS

Pre-production, Animated series, Animation, Fiction, Dinosaurs

AGRADECIMIENTOS

A Alberto, por las tutorías, por la paciencia, por sus valiosos consejos para continuar adelante.

A Olga, mi mayor apoyo y mi mayor crítica, por dedicarle tanto al proyecto y por pasar las largas noches frente al ordenador conmigo solo para hacerme compañía. Sin ella me habría sido imposible alcanzar la meta.

Y a mi abuelo, mi primer maestro, que me enseñó a amar el dibujo y a fascinarme por la prehistoria. “Venatrix” es solo posible gracias a él y a aquellos días viendo documentales sobre dinosaurios a su lado.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍAS	6
2.1. Objetivos	6
2.2. Metodologías	6
3. MARCO TEÓRICO	8
4. REFERENTES	10
4.1. Blizzard Entertainment y <i>WoW Lords of War</i>	10
4.2. <i>Mad Max: Fury Road</i>	11
4.3. Shaun Keenan	12
4.4. <i>Saga Kill Bill</i>	13
5. LA HISTORIA	14
5.1. Argumento de los capítulos	15
5.2. Guion técnico	16
5.3. Extinción y ucronía	17
5.3.1. Los traps del Decán	17
5.3.2. La hipótesis del meteorito	19
5.3.3. Ucronía en la historia de “Venatrix”	22
6. PROCESO	26
6.1. Preproducción	26
6.1.1. Primeras ideas	
6.1.2. Concept-art	27
6.1.2.1. <i>Animales</i>	27
6.1.2.2. <i>Personajes</i>	30
6.1.2.3. <i>Escenarios</i>	32
6.1.3. Storyboard y primera animática	33
6.2. Producción	34
6.3. Postproducción	36
6.4. Resultado	37
7. CONCLUSIONES	38
8. BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS	39
9. ÍNDICE DE IMÁGENES	42
10. ANEXOS	43

1. INTRODUCCIÓN

“Venatrix” es un proyecto individual basado en la realización de una animática con formato de tráiler, orientado a convertirse en un vídeo de presentación para una serie de animación original con el mismo nombre.

En la realización de este se ponen de manifiesto los conocimientos adquiridos en las asignaturas de Producción de Animación I y II, Animación 3D y Cómic, y sirve como culminación de todo lo aprendido a lo largo de la carrera en aspectos como la narrativa y la dirección de un corto.

Para el proceso de creación me planteé dar forma a una historia de género de acción, aventuras y tono maduro, que al espectador promedio pareciera interesante y atractiva, y que con pocas imágenes lograra transmitir un mensaje y dejar al receptor con ganas de más.

La animación ha sido elegida como medio para llevar a cabo esta idea gracias a su capacidad de dar vida, personalidad y movimiento al mundo que muestra, acompañada a su vez por la música y la voz como elementos determinantes para esto.

Alternada con las clases, la preproducción llevó 4 meses de duración basados en la documentación y en asentar las bases de la animática en cuanto a diseño de personajes y escenarios, mientras que la producción abarcó 3 meses, dedicados a la animación y a la postproducción.

La temática escogida fueron los dinosaurios, motivado por la gran influencia que estas criaturas fueron en mi niñez y por el hecho que, aunque el panorama parece cambiar en años recientes, en la década pasada cualquier tipo de producción audiovisual basada en este mundo prehistórico fue dejada de lado, quedando lejos de su era dorada a finales de los 90 e inicios de los 2000.

Esta memoria relata el proceso creativo desde el nacimiento de la idea, pasando por la preproducción, la producción y la postproducción. También explica las decisiones tomadas durante el proceso y la teoría que se esconde detrás de cada una de ellas, así como las dificultades y soluciones que han dado forma a este proyecto.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍAS

2.1. OBJETIVOS

El objetivo principal de este proyecto es la elaboración de un teaser trailer con el que presentar una serie de animación ficticia original, correspondiente al género de aventuras, acción y con los dinosaurios como temática central, llevada a cabo además mediante animación 2D.

Por otra parte, los objetivos secundarios establecidos para este proyecto han sido:

- Crear una historia dividida en episodios con potencial para ser convertida en serie de animación.

- Elaborar un Concept Art con el que contextualizar el mundo en el que se desarrolla la historia, abordando para ello el diseño de personajes, fauna y entornos adaptados a la estética establecida.

- Documentarse en torno a cuestiones científicas sobre las que dar forma y lógica al mundo de "Venatrix".

- Desarrollar los conocimientos adquiridos en asignaturas como Producción de Animación I y II, con el fin de dar forma a un proyecto complejo desde sus fases iniciales hasta el final.

2.2. METODOLOGÍAS

La metodología empleada ha sido la propia de un trabajo de tipo práctico, muy similar a la utilizada en las asignaturas de Producción de Animación previamente mencionadas, quedando dividida en etapas desde la búsqueda de la idea, su preproducción, producción y postproducción hasta su finalización.

De este modo, las primeras fases consistieron en una lluvia de ideas sobre la temática de la que trataría el corto, habiendo decidido en ese momento que el proyecto consistiría en un corto de animación como si de un fragmento de un episodio se tratase.

Tras decidir cuál sería ésta, no pasó mucho hasta que la decisión tuvo que ser cambiada tras ahondar en referentes potenciales que trabajasen en torno al mundo prehistórico en el cómic y la animación, alterando tanto la estética como la historia que se iba a contar.

A raíz de esto la idea fue reconstruida por completo, optando por desarrollar un mundo distinto al que se había pensado en primera instancia y convirtiendo la animación en un tráiler, dándole un formato más sólido a la información que recibiría el espectador.

Así se comenzó a desarrollar un plantel de personajes, escenarios y criaturas que dieran forma al mundo, y posteriormente se escribió el borrador de la historia en la que cada uno de ellos desempeñaba un rol.

Posteriormente, tras concretar cuestiones que se mantenían en duda, la historia fue dividida en episodios y se desarrolló una vez más una escaleta para cada uno de ellos.

De este modo y tomando como referencia los acontecimientos que ocurrían en cada uno de los capítulos, se elaboró un guion provisional con algunas de las escenas de mayor peso pensadas para los episodios, elaborando así el storyboard que serviría como base para la animación final.

Por su parte la música, elemento tan importante como la propia imagen, fue escogida teniendo en cuenta temas que transmitiesen la atmósfera del mundo que se había creado para la historia, predominando las instrumentales de tinte épico y de gran intensidad.

En último lugar y previo a comenzar la producción, los planos dibujados del story servirían para elaborar un primer montaje junto a la música, con los que tener una idea de los tiempos que llevaría cada plano, así como la propia animación.

Hecho esto, se dio comienzo a la producción, elaborada por completo con Adobe Photoshop gracias a su herramienta de Línea de tiempo, la cual se alargó durante 3 meses hasta obtener el producto final.

Los planos fueron tratados de manera individual, evitando abordar uno mientras otro estuviese sin terminar.

Una vez finalizados todos los planos se dio paso a la postproducción y al montaje final, donde el software utilizado fue Adobe Premiere Pro.

3. MARCO TEÓRICO

La idea para este proyecto surge ante la situación y el tratamiento que se les ha dado a los dinosaurios en el medio de la animación en los últimos años, desarrollando una propuesta de serie de animación capaz de despuntar sobre el estado de decadencia en el que se encuentra el género, lejos de su era dorada.

En el año 1993 fue estrenada en cines la mundialmente conocida *Jurassic Park*, las obras de ficción que involucraban a los dinosaurios como eje central conocieron un apogeo como nunca antes.

El enfoque dado por la franquicia a estas criaturas hizo que el mundo las viese de un modo muy distinto a como estaba acostumbrado, convirtiéndolas en objeto de asombro e impulsando a que los dinosaurios se volvieran el centro de atención tanto en la gran pantalla como en la televisión durante el final de los 90 y el inicio de los 2000.

Este cambio de concepción animó a abordar nuevos formatos en los que utilizar a los dinosaurios y al mundo prehistórico que los rodeaba como protagonistas, alejándose poco a poco de esa visión de seres fantásticos y monstruosos que hasta entonces se había tenido de ellos.

De este modo aparecieron programas que cualquier fan de estas criaturas recordará como *Walking with Dinosaurs* (1999), una serie documental de la BBC rompedora que simulaba un programa de vida salvaje, adoptando un tono más serio y un enfoque más científico, así como dándole un tratamiento más realista a estos animales.

Por otra parte, y siguiendo con la moda que *Jurassic Park* había establecido, fueron estrenados programas como *Primeval* (2007), donde se utilizaba el conflicto de especies prehistóricas interactuando con seres humanos.

Así pues, durante la primera década de los 2000 el terreno televisivo y cinematográfico estuvo dominado por grandes producciones centradas en estos seres, con series documentales nuevas cada año y apariciones esporádicas de reptiles prehistóricos siempre que era posible en películas de ciencia ficción.

Sin embargo, con el inicio de la década de 2010, la popularidad de la que habían gozado estos programas fue decayendo, hasta el punto, de que los documentales de alto presupuesto y las películas con esta temática se convirtieron en una rareza.

No obstante, mientras que al público general dejaban de interesarle los dinosaurios, había un público al que estas criaturas siempre les serían atractivas, y estos eran los niños.

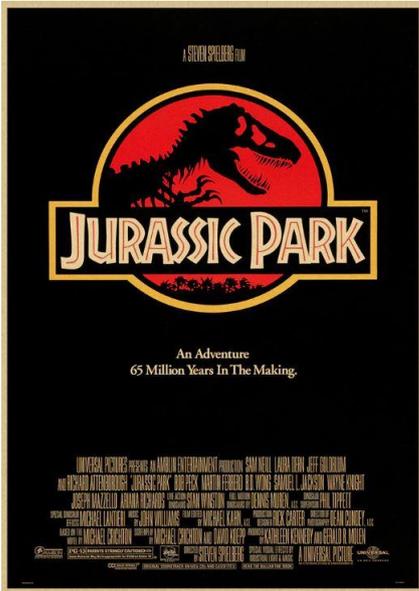
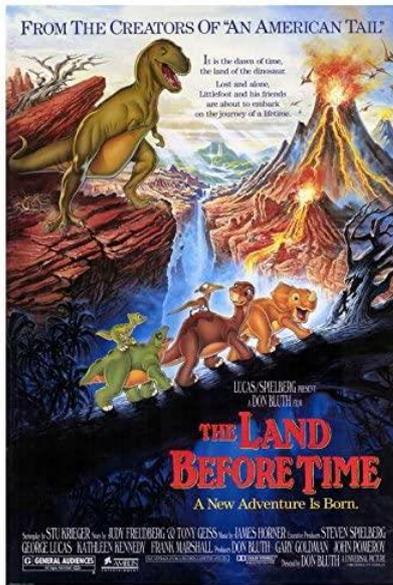


Fig. 1 Cartel de la película *Jurassic Park* (1993) dirigida por Steven Spielberg



Fig. 2 Captura de la miniserie de BBC *Walking with Dinosaurs* (1999)



Durante estos años en los que los documentales y las series de un tono más serio causaban furor, otros programas de género infantil ganaban fuerza también, dándole una segunda cara a los dinosaurios y convirtiéndolos en criaturas amistosas que entretenían a los más pequeños.

Películas animadas como *The Land Before Time* (1988) ya se habían atrevido a dar los primeros pasos en darle a los dinosaurios un aspecto amistoso, y otros casos como la serie *Dinosaurs* (1991) habían buscado replicar la dinámica de *The Simpsons* utilizando como protagonistas a una familia de dinosaurios, sin ningún tipo de rigor científico y con un tono mucho más desenfadado y cómico.

Cuando la decadencia llegó para los documentales y las grandes producciones cinematográficas, los dinosaurios quedaron en segundo plano, relegados a entretener y a maravillar al público infantil.

De este modo, durante los años recientes la inmensa mayoría de los pocos programas dedicados a los dinosaurios han sido creados teniendo en mente a los niños.

Incluso cuando la franquicia de *Jurassic Park* regresó con *Jurassic World* (2015), ya el modo de tratar a los dinosaurios en las películas era distinta, alejado de su esencia original: o eran monstruos que peleaban entre ellos como si se tratasen de personajes de acción, o aliados de los humanos hasta el punto de parecer mascotas.

Recientemente con la salida de la serie de animación *Primal* (2019) parece buscarse un regreso a un enfoque más crudo y serio de los dinosaurios, no así más realista porque no deja de mezclar animales y criaturas de distintas épocas sin ningún tipo de miramiento.

“Venatrix” surge para crear una serie de animación diferente que pueda dar un punto de vista distinto a lo que a día de hoy estamos acostumbrados.

Toma temas fantásticos sí, pero da una imagen lo más fiel posible de estas criaturas que haga justicia a lo que fueron y no a lo que hemos visto recientemente.

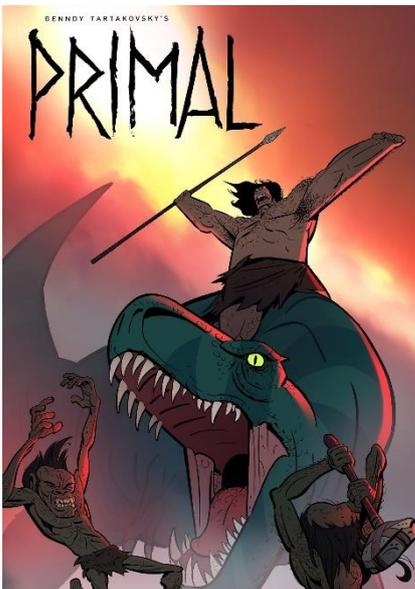


Fig. 3 Cartel de la película *The Land Before Time* (1988) dirigida por Don Bluth

Fig. 4 Cartel de la serie *Primal* (2019) de Genndy Tartakovsky

4. REFERENTES

4.1. Blizzard Entertainment y *WoW Lords of War*

En el año 2014, Blizzard Entertainment lanzó en la plataforma de YouTube una miniserie de cortos animados para su franquicia de videojuegos *World of Warcraft*, con motivo de promocionar la entonces más reciente expansión para el videojuego, *World of Warcraft: Warlords of Draenor*.

En dichos cortos, la acción se centraba en contar en un margen de tiempo de alrededor de cinco minutos la historia de un personaje concreto, como si de una carta de presentación se tratase, narrada con un ritmo rápido que conseguía transmitir emociones e introducirte en el relato.

En cuanto al tipo de animación que se utilizaba, y es aquí donde he de centrarme, *Lords of War* puede definirse como una serie de ilustraciones en movimiento, donde prima la composición pictórica y el dibujo detallado sobre una amplia gama de movimientos en la acción, haciéndolo más parecido a un cómic en el que las viñetas se suceden entre efectos de imagen y de sonido.

Esta idea a la hora de animar permitía entrar en detalle cuando se trataba de caracterizar a los personajes y al entorno en el que se movían, dando prioridad a la imagen individual antes que a la animación como conjunto.

Este rasgo se me hizo interesante desde el mismo instante en que descubrí esta serie, viendo en él el potencial inmenso que este tipo de animación poseía, en especial por cómo, utilizando los planos adecuados y la música correcta unas pocas imágenes podían contar todo un relato.

Si bien es cierto que *Lords of War* no era la primera incursión que la saga de *World of Warcraft* hacía en el mundo de la animación y tampoco sería la última, la elección de tomar como referente esta y no otra de las series recae en el tono amargo y crudo en el que las historias son narradas, destacando sobre el resto de miniseries de animación por lo potente y cruento de las ilustraciones.

Fig. 5 Cartel promocional para *WoW: Lords of War, Part Three: Durotan* (2014)



4.2. *Mad Max: Fury Road*

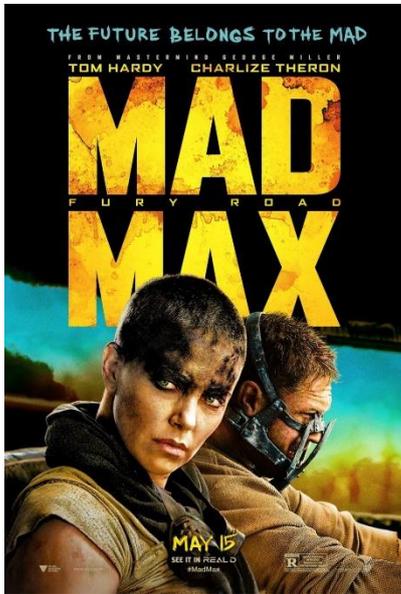


Fig. 6 Cartel de la película *Mad Max: Fury Road* (2015) dirigida por George Miller

La saga de Mad Max tiene sus inicios en 1979 cuando el filme con el mismo nombre fue estrenado como una producción de género de acción, policiaco y suspense que planteaba un escenario apocalíptico en un futuro próximo donde la escasez de recursos, la crisis económica y el caos social se habían apoderado del mundo, y donde facciones guerrilleras dominaban las carreteras.

La historia nos situaba en el lado de Max (Mel Gibson), uno de los últimos policías perteneciente a una patrulla comprometida a mantener el orden en medio del caos gobernante.

Tras un gran éxito en taquilla y convirtiéndose con el paso de los años en una película de culto, la saga dio lugar a tres secuelas; *Mad Max: The Road Warrior* (1981); *Mad Max: Beyond Thunderdome* (1985); y la secuela que ha servido como principal referente para la ambientación de la historia *Mad Max: Fury Road* (2015).

Mad Max: Fury Road contaba el viaje de Max (Tom Hardy), que uniéndose a la comandante renegada Imperator Furiosa (Charlize Theron) luchaban para escapar de un señor de la guerra y alcanzar la libertad.

El escenario de *Fury Road* seguía el recorrido que las anteriores películas habían tenido, llevado ahora a un nivel radical de hostilidad y brutalidad donde los recursos tan limitados obligaban a sus habitantes a librar una continua batalla por la supervivencia.

Además, la existencia de facciones dominadas por señores de la guerra que monopolizaban los recursos sin miramientos, imponiendo un gobierno de terror y opresión para la clase baja, constituía un mundo despiadado y salvaje, donde el orden y la razón no tenían lugar.

Atraído por esta idea de caos y supervivencia extrema como trasfondo para la historia de "Venatrix", el concepto que el mundo de *Mad Max: Fury Road* traía se conformó rápidamente como referente para el escenario que yo iba a desarrollar; un páramo donde la vida luchaba por salir adelante, y en el que los supervivientes se veían obligados a mostrar su faceta más brutal y primitiva.

4.3. Shaun Keenan

Ilustrador y concept-artist para la industria del entretenimiento dentro del terreno del videojuego y la animación, Shaun Keenan ha sido escogido como artista referente por su estilo de dibujo.

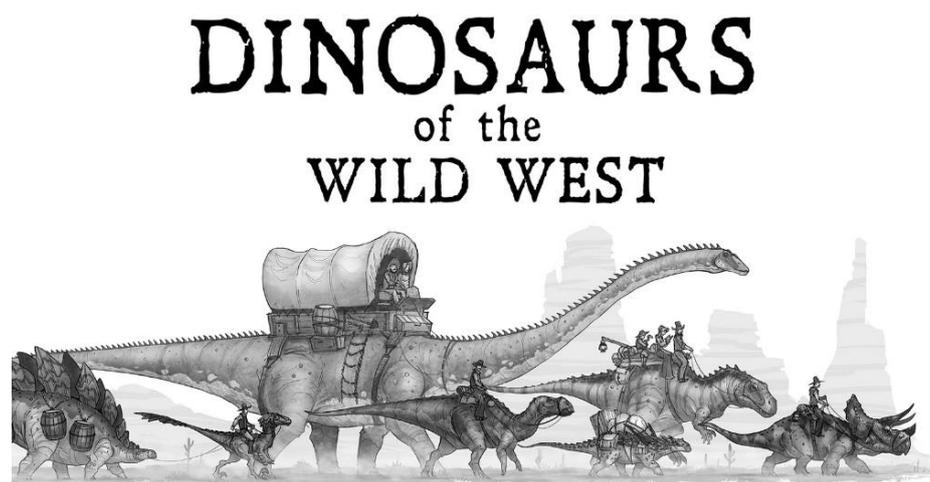
Habiendo trabajado para industrias como Dreamworks, fue su libro *Dinosaurs of the Wild West*, publicado en el año 2018, lo que hizo que lo tuviese en consideración como posible referente.

Este libro contiene una serie de ilustraciones que muestran la vida cotidiana en diferentes escenas entre dinosaurios y personajes representativos del viejo oeste americano, tales como los colonos, los nativos o los pistoleros.

El entintado de los dibujos y el trazo bien marcado y definido, así como la gama de grises a la que se limita la paleta de color, son características de sus ilustraciones que he querido trasladar al trabajo de fin de grado poseen.

Además, la temática de humanos conviviendo con dinosaurios en el oeste americano fue un punto coincidente con una de mis primeras ideas, obligándome a tomar otro rumbo narrativo para el TFG, aunque sobre esto se hablará más adelante.

Fig. 7 Portada del libro ilustrado *Dinosaurs of the Wild West* (2018), de Shaun Keenan



4.4. Saga *Kill Bill*

Escrita y dirigida por Quentin Tarantino, *Kill Bill* es una película de acción estadounidense dividida en dos partes, la primera estrenada en 2003 y su continuación en 2004, llamadas *Kill Bill: Volume 1* y *Kill Bill: Volume 2* respectivamente. Convertida en una de las obras de culto de su director, esta saga cuenta una historia de venganza en la que, tras despertar de un coma y descubrir que ha perdido a su hijo no nato, la protagonista (Uma Thurman), una sanguinaria asesina profesional, se lanza a la caza de los mercenarios que intentaron terminar con su vida, acabando con todo lo que se interponga en su camino.

Homenajeando a varios subgéneros olvidados en aquella época, y elevando la figura de la mujer con personajes femeninos fuertes y de armas tomar, Tarantino daba forma a una historia de venganza salpicada de múltiples elementos de películas de artes marciales, samuráis y spaghetti western, con una acción sangrienta, frenética y de una visceralidad sin reservas.

Para el proyecto de TFG la saga de *Kill Bill* ha servido como referente para dos puntos fundamentales de este: en primer lugar, su sinopsis, que puede resumirse como una historia de venganza de una asesina en busca de aquellos que la dañaron; y, en segundo lugar, por su protagonista.

Sobre esta última, llamada Beatrix Kiddo y conocida como la Novia, Uma Thurman da vida a uno de los personajes más icónicos del cine de comienzos del siglo XXI; una asesina renegada que tras intentar dejar atrás su vida criminal es atacada y llevada al borde de la muerte por la banda a la que antes pertenecía por órdenes de su exnovio Bill.

La protagonista es un personaje frío y calculador, capaz de matar espada en mano sin un ápice de compasión, determinada a cumplir su objetivo sea como sea.

Estas características ya se tenían planeadas para la protagonista de mi historia, con idea de dar forma a un antihéroe como personaje principal. Sin embargo, fue al tomar la inspiración directa de la Novia cuando sus atributos terminaron por tomar forma definitivamente.

Así, y puntualizando que el nombre de la protagonista de la trama para la propuesta de serie de animación no es tributo a la de *Kill Bill* a pesar de su similitud, esta saga sirve como referencia importante para el argumento del proyecto, habiendo tomado como inspiración dos de los pilares fundamentales que hacen de estas películas lo que son: en resumidas cuentas, una historia de venganza protagonizada por una asesina implacable y de moralidad cuestionable.

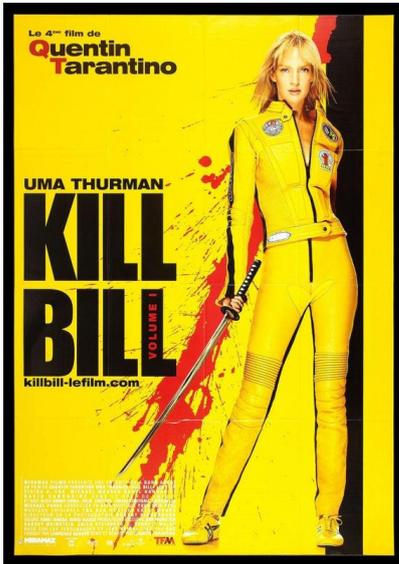


Fig. 8 Cartel de la película *Kill Bill: Volume 1* (2003) dirigida por Quentin Tarantino

5. LA HISTORIA

Antes de abordar cuestiones más concretas en cuanto al desarrollo teórico de la animación se refiere, debo hacer una pausa y exponer la historia previa a los hechos que “Venatrix” cuenta y así dar un contexto narrativo a los siguientes puntos.

La historia tiene lugar en una realidad alternativa 66 millones de años en el pasado, después de que se produzca el colapso de una civilización inteligente formada por criaturas descendientes de los dinosaurios autodenominadas como Miwesi, producido por la caída del asteroide que habría provocado el fin de la Era Mesozoica pero no con consecuencias tan fatales.

Sin embargo, tras el desastre que el impacto, conocido como la Gran Caída, supone para esta cultura, la sociedad degenera e involuciona a un estado primitivo, regresando a sus orígenes en un mundo herido y donde impera la ley del más fuerte, dividido en facciones que encarnan los aspectos de la civilización fragmentada.

La protagonista de la historia, conocida por Venatrix, nace años después del desastre en esta tierra hostil y salvaje como miembro de una tribu pacífica que se aferra a sus antiguas creencias y trata de vivir en sintonía con la naturaleza. Hasta el fatídico día en el que su aldea es arrasada por una facción de salvajes esclavistas a las órdenes de un señor de la guerra.

Destinada a convertirse en un producto en manos de sus captores, la joven Venatrix logra escapar para tiempo después encontrarse con Ukuu, una cría de dinosaurio que termina por convertirse en su inseparable compañera.

Con la determinación de volverse una justiciera en un mundo sin ley, Venatrix emprende un viaje sin rumbo dispuesta a cazar a todo aquel que haga el mal.

Es así en este punto de la historia de Venatrix donde comienzan los acontecimientos que suceden en la serie, y a partir de los cuales el relato del personaje cambia su rumbo.

5.1. Argumento de los capítulos

Aunque el objetivo principal era llegar a producir un tráiler y no a desarrollar una animática de cada uno de los capítulos que compondrían la supuesta serie de animación, se decidió dividir la historia en nueve partes y escribir el argumento de cada una de ellas como orientación.

De esta forma, tendría de manera escrita cómo se desarrollaba la historia y cuáles de las escenas que la componían eran más atractivas para ser incluidas en el tráiler. Dada la extensión que el argumento de cada uno de los episodios comprendía, no se profundizará en estos y sólo abordaré la estructura de la serie.

De este modo, y contando con nueve episodios como ya se ha mencionado previamente, estos quedarían separados por la estructura clásica de planteamiento, nudo y desenlace, comprendiendo así el primer y segundo episodio como capítulos de introducción al mundo y al conflicto de la protagonista, del tercero al octavo como el nudo de la historia y el noveno como el desenlace.

La historia de “Venatrix” encarna la estructura narrativa del Monomito¹ o el viaje del héroe de Joseph Campbell, utilizada en muchas obras de ficción.

Esta estructura se divide en doce fases, y a pesar de que tanto estas como el rol de los personajes han sido adaptados a la historia, el desarrollo de la trama no se desligó de ella.

Aplicados a la estructura de la serie, las etapas son:

1. El mundo ordinario – Venatrix viaja por el desierto acompañada de su compañera Ukuu, luchando contra malhechores y prestándose como mercenaria a los habitantes del páramo que lo requieren.
2. La llamada a la aventura – En una de sus incursiones, es emboscada por Jambazi, un antiguo aliado convertido en Bandido que le habla sobre la llegada del Señor de la guerra que acabó con su gente años atrás.
3. El rechazo a la llamada – Ignorando la advertencia, Venatrix viaja a Hogar de los Altos para meditar junto a sus dioses. Sin embargo, encuentra el santuario asediado por un ejército de Carroñeros.
4. El encuentro con el mentor – Tras ayudar en la defensa del santuario, el líder de los sacerdotes la insta a detener a la horda para asegurar el bienestar de Hogar de los Altos.

¹ MONOMITO según la web Creamundi [<https://creamundi.es/la-estructura-del-viaje-del-heroe/>]

5. El cruce del umbral – Venatrix halla el bastión del ejército en las entrañas de una montaña donde forjan armas para todo un ejército a las órdenes del Señor de la guerra. Dispuesta a destruir la forja, se enfrenta a Vitama, cabecilla de los Carroñeros, siendo derrotada.
6. Las pruebas, los aliados y los enemigos – En su huida hacia el desierto, Venatrix es perseguida por la banda de Jambazi hasta quedar atrapada en una tormenta de arena. Sin embargo, es salvada por Jika, una Proscrita ligada a su pasado que le revela su destino; derrocar al Señor de la guerra Deimo Tyrannus, el mismo que ordenó el exterminio de su pueblo.
7. El acercamiento a la cueva interior – Venatrix sigue el rumbo marcado por Jika, descubriendo la herencia perdida de su civilización y aceptando su destino.
8. La prueba suprema – Venatrix se dispone a acabar con el Señor de la guerra, enfrentando de nuevo a Vitama y asesinandola. Tras desafiar a Deimo Tyrannus, lo vence.
9. La recompensa – Venatrix se cobra venganza contra el Señor de la guerra.
10. El camino a casa – Con Tyrannus muerto, la protagonista encuentra la paz y se dispone a ayudar a la construcción de un mundo nuevo, lejos del miedo y la opresión.
11. La resurrección – Jambazi la traiciona y tras asesinarlo a sangre fría, ella cambia su determinación y enfoque.
12. El regreso con el elixir – Venatrix asciende como gobernante, heredando el objetivo de Deimo Tyrannus de reconstruir el mundo a su manera.

5.2. Guion técnico

Previo a comenzar la parte práctica y teniendo sobre el papel el desarrollo de cada uno de los capítulos, se realizaron dos borradores de guion para el tráiler definitivo.

Mientras que el primero fue desechado rápidamente por motivos relacionados con el tipo de animación que se iba a utilizar, incompatible por determinadas escenas que planteaba, el segundo se enfocó más a una presentación del mundo y del conflicto de la historia, resultando ser el escogido.

Para leer el guion técnico completo, visitar el Anexo n. 1.

5.3. Extinción y ucronía

Los dinosaurios aparecieron hace 265 millones de años en el periodo Triásico, y su reinado se extendió durante unos 160 millones de años a lo largo del Jurásico hasta que desaparecieron al final del periodo Cretácico.

Su historia es un relato de ascenso y caída que se ha arraigado en la cultura popular y que sin embargo en el ámbito científico sigue aún a día de hoy planteando cuestiones de incierta respuesta.

Desde que los primeros fósiles fueron descubiertos, los primeros paleontólogos buscaron dar una explicación posible a qué fue lo que destronó a los dinosaurios como dueños de la Tierra, dando lugar a teorías e hipótesis de todo tipo a lo largo de más de dos siglos hasta la actualidad.

Dado que la historia de “Venatrix” y su contextualización tiene relación directa con el evento que llevó a los dinosaurios hasta su extinción, haré un rápido vistazo a las hipótesis de más peso que tratan de explicarla, para luego exponer como se ha utilizado esto en la historia con sus respectivas variaciones.

5.3.1. Los traps del Decán



Fig. 9 Fotografía aérea de los traps del Decán en el Koyna Wildlife Sanctuary, en Maharashtra, India

Una de las dos hipótesis tenidas en mente como detonante para el estado del mundo durante la historia principal fue la que relaciona directamente la extinción de los dinosaurios con el vulcanismo de proporciones cataclísmicas que tuvo lugar en lo que hoy es la India, un evento que provocó una crisis ambiental y que cambió la morfología del planeta.

Los traps del Decán o escaleras del Decán se tratan de una formación volcánica de origen basáltico, la mayor del planeta, y que es prueba de uno de los mayores eventos de actividad volcánica que ha ocurrido en la historia de la Tierra.

Formados hace 60 a 68 millones de años, son el resultado de una serie de erupciones que en su día se estima que llegaron a producir flujos de lava que habrían cubierto más de 1,5 millones de kilómetros cuadrados.

En la década de 1980, se habló sobre la posibilidad de que el famoso meteorito que hubiese acabado con los dinosaurios no hubiese sido el causante de su extinción, sino que éste sólo se encargó de desencadenar el verdadero evento que los llevó a su fin.

Más tarde, en el año 2004, los científicos Archivald y Fastovsky propusieron un escenario en el que la suma de diferentes factores, entre los que incluían un descenso significativo del nivel del mar, el impacto de un objeto contra la Tierra, y por supuesto la actividad volcánica que dio lugar a los traps, fueron los causantes de la extinción del Cretácico.

Se debatía entonces sobre el hecho de que fuese el impacto de un cuerpo extraterrestre sobre la superficie de la Tierra lo que habría provocado una actividad volcánica suficiente para dar lugar a una extinción tan masiva.

Fue en el año 2015 cuando un equipo internacional de geólogos halló pruebas de que el impacto del asteroide en la superficie de la Tierra al final del periodo Cretácico aceleró las erupciones volcánicas en todo el planeta, especialmente la de la meseta del Decán.

El estudio publicado a raíz de esta investigación por la revista Science, indicaba que las consecuencias del impacto junto al vulcanismo acelerado provocaron los eventos que llevaron a los dinosaurios a su extinción.

Así pues, la liberación de enormes cantidades de lava, toneladas de gases tóxicos y material que quedó en suspensión en la atmósfera habría provocado una desestabilización del clima, acidificando el agua de los océanos y afectando gravemente a la biodiversidad y la química del medio acuático, que tardaría medio millón de años en recuperarse.

Sin embargo y con un registro de huellas geológicas impreciso, durante años se desconoció si esta actividad volcánica había sido una consecuencia de otro evento como el impacto de un asteroide o algo independiente a este, defendiéndose de igual manera tanto la teoría de que el meteorito había sido el desencadenante como lo contrario.

El pasado año 2019, otro artículo publicado en Science recogía un estudio llevado a cabo por la profesora adjunta de Geología y Geofísica de Yale, Pincelli Hull, y su equipo, que determinaron que los eventos antes nombrados que tuvieron lugar en la India ocurrieron mucho antes que la desaparición de los dinosaurios, no habiendo contribuido a la extinción masiva.

La profesora Hull afirmaba en su estudio que los volcanes pueden provocar extinciones masivas, pero ella y su equipo, centrandó la investigación en la liberación de gases producidas por el vulcanismo llegaron a la conclusión de que la mayor parte de esta emisión se dio mucho antes que el impacto de un asteroide.

Así pues, la actividad volcánica habría causado un evento de calentamiento global gradual de aproximadamente dos grados, algo que las especies habrían soportado sin sufrir grandes pérdidas.

Lo cual y descartando el vulcanismo como única razón para la desaparición de los dinosaurios, nos lleva a la segunda hipótesis que abordaré en este punto, la cual a día de hoy es indiscutiblemente la más conocida y apoyada por la comunidad científica, habiéndola mencionado con anterioridad repetidas veces y siendo a la que se ha recurrido para la contextualización de la historia de “Venatrix”.

5.3.2. La hipótesis del meteorito



Fig. 10 Captura del impacto del meteorito en la película documental *Last Day of the Dinosaurs* (2010), dirigida por Richard Dale

La hipótesis de Álvarez o hipótesis del meteorito defiende que la desaparición de los dinosaurios fue provocada por el impacto de un cuerpo extraterrestre de unas dimensiones aproximadas a doce kilómetros de diámetro, que habría impactado en la península del Yucatán hace 66 millones de años.

Formulada en la década de los ochenta por el geólogo con el mismo nombre, la hipótesis de Álvarez tuvo como pruebas contra el escepticismo la localización de zonas con altos niveles de iridio, mineral escaso en la Tierra, pero abundante en meteoritos y cometas, y que correspondían con el momento geológico en el que se tenía constancia de la extinción del Cretácico, así como de un cráter de 180 kilómetros de diámetro, localizado en el poblado de Chicxulub, en México.

Encontrando desde sus inicios defensores y opositores, no ha sido hasta el año anterior cuando el artículo de Science previamente citado ponía fin a un debate abierto desde hacía décadas, rechazando al vulcanismo como la causa de la extinción y otorgándole la autoría de este desastre planetario al asteroide.

La paleontóloga Laia Alegret del Instituto Universitario de Ciencias Ambientales de Aragón de la Universidad de Zaragoza, participante de este estudio, afirmaba en el artículo que la principal fase del vulcanismo se produjo

a finales del Cretácico y terminó 200.000 años antes de las extinciones y del impacto del meteorito.

Ateniéndose entonces a las evidencias que demuestran una extinción masiva en el mismo momento histórico del que data el cráter de Chicxulub, hasta que no salga a la luz otra hipótesis que proponga una alternativa para explicar el fin de la era de los lagartos gigantes, la más aceptada será y seguirá siendo esta.

Ahora bien, la historia de “Venatrix” se sitúa en un futuro cercano al impacto del meteorito, y por ello hubo que indagar más allá de la simple teoría en torno a las hipótesis para conocer cómo fueron los últimos días de los dinosaurios, con el objetivo de crear un mundo lo más realista posible dentro de lo que este plantea.

Por ello, me dispuse a elaborar una recopilación de los hechos que acompañaron al choque del meteorito, y cómo éstos provocaron la extinción de estos animales², dando paso a un escenario solo comparable a la fantasía más catastrofista de las obras de Hollywood.

De este modo, sabemos que el famoso asteroide, impactó a una velocidad de 70.000 kilómetros por hora en las aguas del golfo de México, convertido en una bola de fuego y a una temperatura tal que el aire en torno a él se hubiese convertido en plasma a su paso.

Cuando tocó tierra, lo hizo con la fuerza de cien billones de toneladas, provocando una explosión mil millones de veces mayor a las de las bombas atómicas de Hiroshima y Nagasaki, fundiéndose con la corteza terrestre y dejando un cráter de varios kilómetros de profundidad que como se ha indicado anteriormente, millones de años después aún se aprecia.

Para los habitantes de aquella época, el destello provocado por el choque se habría comparado a la luz emitida por diez soles, cegando a cuantos animales mirasen hacia este dentro de un rango de varios kilómetros.

Tras esto, como en toda explosión, habría llegado el estampido sónico, produciendo uno de los mayores sonidos que se ha debido escuchar en el planeta Tierra.

Después de esto, se habría producido lo que se conoce como una primera oleada, en la que una nube de ceniza y material rocoso pulverizado se habría elevado, produciendo una lluvia de fuego para luego extenderse por toda la atmósfera provocando durante varias decenas de años una oscuridad perpetua en el planeta.

² Acompañado de artículos que abordan el tema, el principal medio referente para desarrollar estos acontecimientos es el documental *Last Day of the Dinosaurs* (2010) de Discovery Channel.

A varios cientos de kilómetros en torno a la explosión, la temperatura ascendería en cuestión de segundos a 300 grados centígrados, dando lugar a que el agua se evaporase del cuerpo de todo animal y vegetal que encontrase.

Comenzaría entonces la segunda oleada, en la que la energía del impacto, que se estima debió encontrarse alrededor de un millón de megatones, daría lugar a la alteración del estado de las capas terrestres, produciendo terremotos de grado 11 en la escala de Richter que se extenderían durante meses por la rotura de las placas tectónicas.

Esto desataría un efecto en cadena al darse en zonas oceánicas, provocando inmensos tsunamis de más de cien metros de altura que asolarían las costas americanas, europeas y africanas, inundando regiones enteras.

Por último, en una tercera oleada, comenzaría el frente explosivo, una nube de ceniza ardiente que moviéndose a una velocidad superior a la del sonido, acabaría con todo lo que encontrase a su paso, arrancando la misma piel del cuerpo de los animales.

De este modo, toda población cercana al impacto pereció, y especies enteras habrían desaparecido en cuestión de minutos después de la llegada del meteorito.

Sin ser esto suficiente, 60.000 toneladas de polvo y tierra en suspensión se extendieron sobre la atmósfera cubriendo el cielo, dando lugar por la fricción causada por su alta velocidad a una nube de 8000 grados que elevaría rápidamente la temperatura ambiental por encima de 70 grados y convirtiendo el suelo en un horno.

Este repentino calor provocaría incendios que se propagarían rápidamente por las fluctuaciones de la presión atmosférica, acabando con la flora y la fauna.

La flora que sobrevivió al fuego terminaría muriendo por la oscuridad en la que el polvo en suspensión habría cernido al mundo, impidiéndole realizar la fotosíntesis.

Con el tiempo, la misma nube de polvo reduciría la temperatura global y provocaría un desequilibrio en las cadenas tróficas.

Tras el desastre, sería poco probable dar por hecho que todos los dinosaurios murieron debido a su gran distribución por todo el globo, pero sus poblaciones quedaron tan afectadas que serían incapaces de recuperarse, dando lugar a que con el paso de los meses o incluso años, terminaran por extinguirse por consecuencias derivadas del impacto previamente citadas, como los cambios climáticos extremos y abruptos, u otros más inciertos como enfermedades epidémicas, directamente relacionados con esto último.

Además, el vulcanismo del que antes hablaba, aún sin ser una causa directa de su extinción, daría lugar a que el dañado planeta y sus habitantes tardasen mucho más en recuperarse.

De este modo, lo que fue un reinado que duró por más de 160 millones de años, sólo necesitó de una roca para que todo se viniese abajo, dejando un hueco en el mundo para que otras especies lo tomaran y evolucionaran hasta nuestros días.

Llegado a este punto, el motivo de haber detallado este suceso en la historia de nuestro planeta se debe a que es el mismo el que desencadena los acontecimientos que se dan en la historia de “Venatrix”, tal y como se ve en la escena introductoria del tráiler, dando forma al mundo en el que habita la protagonista.

5.3.3. La ucronía en la historia de “Venatrix”

Para entender cómo se ha utilizado esto como elemento narrativo y el camino seguido para construir la historia debo recurrir al término llamado “ucronía”, y el cual es uno de los conceptos fundamentales para describir lo que “Venatrix” es como relato.

La ucronía es un género literario caracterizado porque su trama transcurre en un mundo desarrollado a partir de un momento en el pasado en el que un acontecimiento no sucedió como debería haberlo hecho, en base al cual se especula sobre hechos que pudieron ocurrir de forma diferente o que sencillamente no se dieron³.

Esta suele darse a partir de un evento histórico muy conocido que se separa de la realidad histórica y el cual recibe el nombre de punto Jonbar o punto de divergencia.

En la actualidad, existen una gran cantidad de obras que toman como núcleo puntos Jonbar muy recurrentes en la fantasía y en la ciencia ficción, tales como la derrota de las fuerzas aliadas en la Segunda Guerra Mundial (*El hombre en el castillo*, de Phillip K. Dick), la destrucción de los nazis (*Malditos Bastardos*, de Quentin Tarantino), o incluso la no extinción de los dinosaurios (*Al oeste del Edén*, de Harry Harrison), la cual es la misma tomada para la creación de este proyecto.

³ UCRONÍA según la web de Alt+64 [<http://www.alt64.org/wiki/index.php?title=Ucron%C3%ADa>]

En su obra *The Alternate History: Refiguring Historical Time*, Karen Hellekson abordaba el concepto de ucronía y examinaba el concepto de la historia alternativa, clasificándola en tres diferentes tipos.

El primero, al que ella llamaba la historia de nexos, que incluía viajes en el tiempo y batallas, el más usado en la ciencia ficción clásica y la que se da en el punto Jonbar; el segundo, la verdadera historia alterna, incluyendo postulados de diferentes leyes de la física y que se da después del punto Jonbar; y el tercero, la historia de los mundos paralelos en el que el punto Jonbar es donde divergen las realidades y de la que “Venatrix” formaría parte. Aplicada a esta, en la ucronía que se plantea en “Venatrix” encontramos dos puntos Jonbar bien claros.

El primero y más evidente, la realidad alterna en la que una especie animal evolucionó hasta convertirse en una especie inteligente y de habilidades humanas estableciendo una civilización, y el segundo, que la caída del meteorito no se dio de la manera que hoy se conoce.

Sobre el primer punto, si bien parece fantasioso y poco probable el pensar en la posibilidad de que una especie de reptiles pudiese haber evolucionado y tomar nuestro lugar en el planeta, este escenario ha estado presente en la mente de científicos a la hora de elaborar hipótesis sobre la evolución.

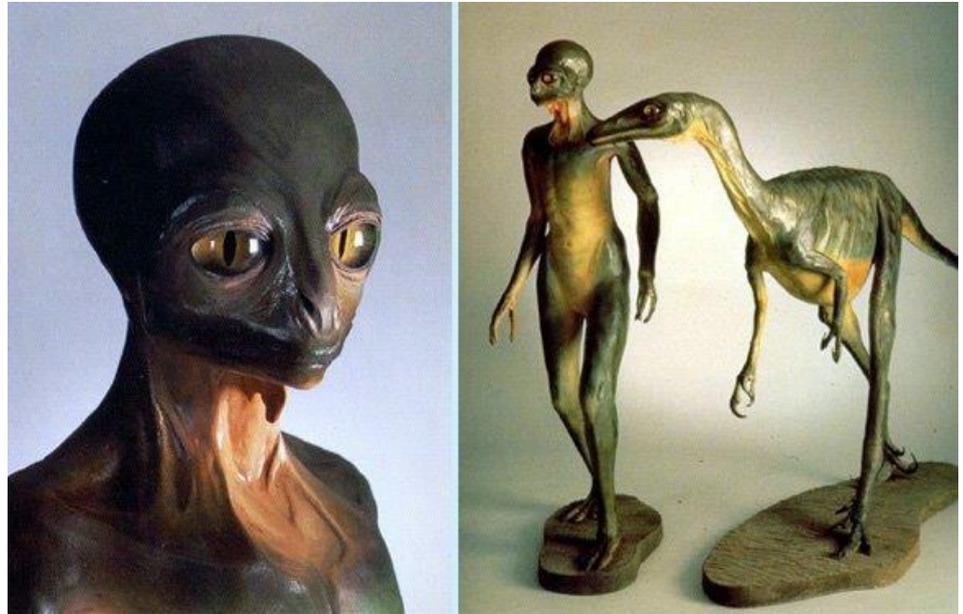
En 1982, los científicos Dale Rusell y Ron Segúin publicaron un artículo sobre la reconstrucción completa del Troodon, un pequeño dinosaurio que vivió en Norteamérica a finales del periodo Cretácico que se caracterizaba por poseer una gran cavidad cerebral.

En estudios posteriores, se concluyó que esta especie tenía bien desarrollado el lóbulo occipital, parte del cerebro encargada de la memoria y de la visión, y un rudimentario lóbulo frontal, lo que, según algunos científicos, le hubiese permitido poseer una comunicación compleja y una consciencia.

Así, Rusell conjeturó la trayectoria evolutiva del Troodon, afirmando que de no haber desaparecido podía haber evolucionado siguiendo un camino similar al de los seres humanos al fijarse en que, durante un gran tiempo geológico, el cociente de encefalización en la familia a la que pertenecían los Troodones había ido en aumento.

De este modo, los investigadores se dieron a la tarea de imaginar esta posible evolución del susodicho animal de no haberse extinguido, desarrollando lo que comúnmente se conoce como “dinosaurioide” y estableciendo una serie de hipotéticas características físicas y prácticas, tales como la capacidad de fabricar herramientas y la estructuración de un lenguaje.

Fig. 11 *Escultura del dinosauoide* (1982), por Dale Russell y Ron Seguin, expuesta en el Canadian Museum of Nature, en Ottawa, Canadá



Si bien la construcción del dinosauoide realizada por Russell, cuya representación a tamaño real puede encontrarse en el Museo Canadiense de Naturaleza, es un concepto interesante, desde el punto de vista científico la teoría fue duramente criticada por la razón de que se había buscado explicar el desarrollo evolutivo hipotético de una criatura teniendo como referencia la evolución humana, antropomorfizando al dinosauoide al ser este una copia de los homínidos.

Estos científicos se apoyaban en el argumento de que, si comparamos a las aves que son las descendientes más directas de los dinosaurios, y más concretamente los cuervos y los loros que están a la par de inteligencia con los primates, vemos que no hay nada en su anatomía que se parezca, por mucho que ambos sean capaces de utilizar herramientas y desarrollar un lenguaje básico.

Aunque es innegable decir que la reconstrucción de Russell es demasiado antropomórfica, otros investigadores han estado de acuerdo con que esa posibilidad hubiese podido llegar a darse aunque de un modo muy distinto, encontrando a su vez detractores que argumentaban que mientras que los dinosaurios tuvieron 160 millones de años para llegar al punto en el que estaban cuando se extinguieron, los seres humanos solo hemos necesitado tres millones de años para llegar al espacio, dando por imposible que cualquier descendiente de los dinosaurios hubiese sido capaz de desarrollar una inteligencia comparable a la nuestra.

Así pues, el universo de “Venatrix” gira en torno a esta premisa, mostrando a los Miwesi, una especie inteligente descendiente directa de los dinosaurios y que, desarrollándose mucho más rápido que sus contemporáneos, ha sido capaz de establecer una civilización e imponerse sobre el resto de especies.

Al menos, hasta que el cataclismo que acabó con los dinosaurios sucede.

En este momento es donde se encuentra el segundo punto Jonbar, en el que los eventos del meteorito no ocurrieron ni de la misma manera ni en el mismo momento.

En el año 2017, la BBC publicó un artículo en el que exponía que el tantas veces mencionado asteroide cayó en el peor lugar posible de la Tierra, desencadenando así los acontecimientos que anteriormente se citaban.

A esta conclusión se llegó cuando un equipo de investigadores perforó el cráter de Chicxulub en el Golfo de México, determinando que el mar poco profundo que cubría el punto del impacto provocó volúmenes colosales de azufre que fueron lanzados a la atmósfera, dando lugar a una especie de invierno nuclear o noche perpetua que se extendió por años.

La cuestión que determina el porqué de lo sucedido ocurrió de tal manera no sería según este artículo ni el cómo ni el cuánto, sino el dónde. Según el biólogo evolutivo Ben Garrod para el mismo artículo, no fue el tamaño del meteorito, la escala de la explosión, su alcance ni consecuencias, sino que la razón por la que hoy en día estamos aquí y no los dinosaurios fue el lugar donde se produjo el choque.

De esta manera, Garrod afirmaba que, si el asteroide hubiese caído momentos antes o después, podría haber golpeado el océano, permitiendo que éste absorbiese parte de la fuerza del impacto y así lanzando una cantidad mucho menor de sedimentos a la atmósfera, dando lugar a que la oscuridad no se hubiese cernido sobre la Tierra y las consecuencias del cataclismo no hubiesen sido tan fatales para la vida en el planeta.

Así el segundo punto Jonbar que “Venatrix” utiliza es aquel en el que el meteorito llegó a la Tierra en un momento en el que su trayectoria golpeó el océano tal y como en este artículo se exponía, teniendo consecuencias fatales para la civilización de seres inteligentes, pero no tanto para el resto de los animales, que aún víctimas de un cataclismo de esa magnitud habrían sido capaces de sobrevivir en un mundo herido, pero no destruido.

En conclusión, para dar forma al mundo inhóspito y despiadado de “Venatrix” se ha recurrido a indagar en la teoría más fiable para justificar la desaparición de los dinosaurios, para luego hacer uso de la ucronía y así amoldar el universo creado introduciendo alteraciones en la realidad histórica.

6. PROCESO

6.1. Preproducción

6.1.1. Primeras ideas

Las primeras ideas para “Venatrix” distaban mucho de lo que terminó siendo, tanto en cuanto su historia, su estética e incluso su título.

En sus primeras etapas, el proyecto fue bautizado como “Furia” y estaba concebido para basarse en un corto animado de dos minutos de duración aproximadamente y no en un tráiler.

“Furia” se diferenciaba completamente de lo que ahora es “Venatrix”, tanto en profundidad como en complejidad, tratándose de un corto independiente a cualquier trama mayor.

De estas diferencias, una de las más notables era la existencia de humanos conviviendo con dinosaurios con una estética western con elementos del Steampunk⁴, convirtiéndose en una obra mucho más fantástica que “Venatrix”.

Algunos elementos del concept como la forma de algunas de las especies animales, las posibles apariencias de la protagonista o la estética de los edificios llegaron a realizarse antes de que “Furia” fuese descartada debido a que, tal y como se mencionó en el apartado de referentes al hablar de Shaun Keenan, su libro *Dinosaurs of the Wild West* llevaba a la ilustración una idea muy similar a lo que el concepto de “Furia” era.

Por ello, esta primera idea fue desechada y el proyecto fue llevado a un terreno distinto, sin dejar a los dinosaurios de lado, pero buscando crear algo más único.

Fig. 12 Primer concept de la protagonista para “Furia”

Fig. 13 Concept de escena para el corto “Furia”

Fig. 14 Concepts de búsqueda para la protagonista de “Furia”



⁴ El Steampunk se trata de una corriente estética ambientada en la Inglaterra victoriana en la que la tecnología del vapor y los mecanismos de engranajes desempeña un papel central.

6.1.2. Concept-art

El proceso de creación de “Venatrix” partió del desarrollo de un trabajo de concept que comprendía la elaboración de varias especies de animales, un plantel de personajes principales y secundarios y una serie de entornos y escenarios, todo ello con el objetivo de tener material con el que contextualizar el mundo al que se quería dar forma y establecer su estética. Sobre esta, se dejó atrás el Steampunk y se optó por un arte tribal y primitivo con tintes postapocalípticos.

6.1.2.1. Animales

Lo que inicialmente se había planeado como un bestiario de ocho especies animales contemporáneas de la época en la que la historia se sitúa, terminó convirtiéndose en uno de catorce mientras el proyecto avanzaba.

Para su selección y creación, se realizó un estudio de las especies más reconocidas en Norteamérica a finales del periodo Cretácico, para posteriormente plasmarlas en el papel utilizando las evidencias fósiles como referencias.

De este modo, para la realización de los dinosaurios, reptiles prehistóricos y otras criaturas no se buscó plasmarlos tal y como sabemos que eran, puesto que la historia se desarrolla en una línea de tiempo alternativa en la que se introduce a una civilización inteligente en el ecosistema, de manera que su diseño se desvió de la realidad con pequeñas alteraciones y otorgándoles así más personalidad a las diferentes especies en relación al rol que desempeñaban en la trama.

El nombre que se les asigna viene dado por la civilización con la que convivirían, basándose en el comportamiento o la apariencia de los animales, y no por la nominación científica real que nosotros conocemos.

Fig. 15 Diseño del Astaguarda

Fig. 16 Diseño del Astaguarda, bestia de guerra



Fig. 17 Diseño del Cantacresta

Fig. 18 Diseño del Cantacresta, montura

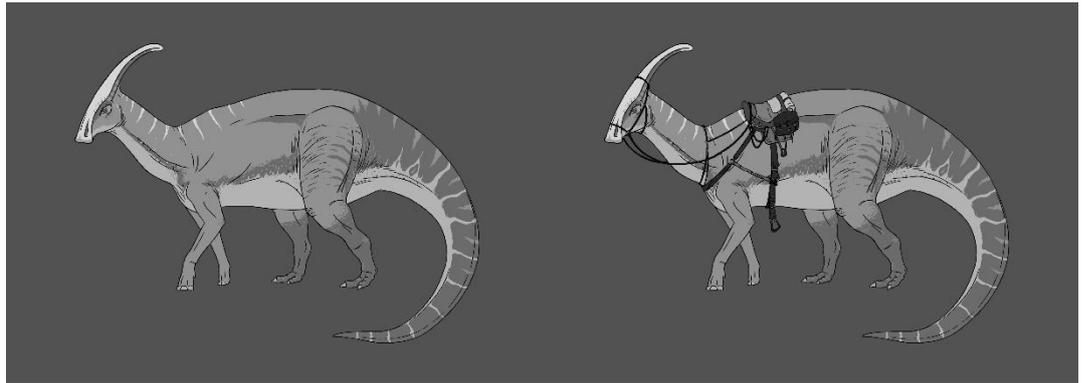


Fig. 19 Diseño del Brutador

Fig. 20 Diseño del Brutador, bestia de guerra

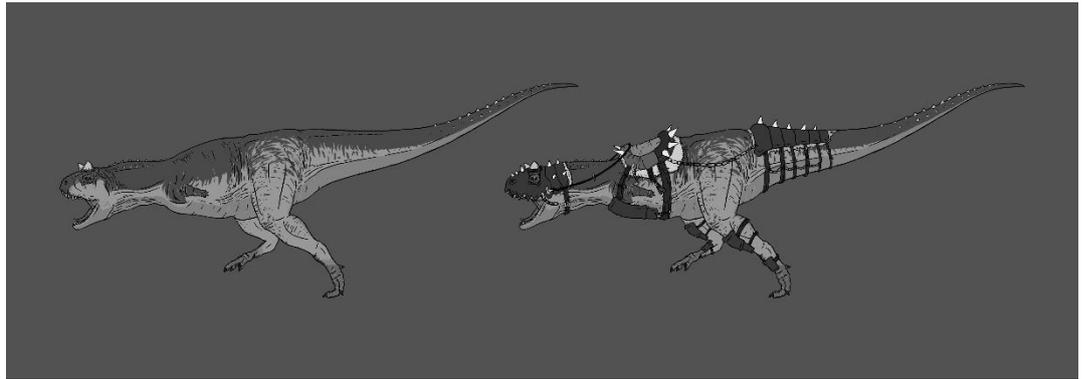


Fig. 21 Diseños del Pisamundos. De izquierda a derecha, Pisamundos de caravana, Pisamundos de caravana con armadura y Pisamundos de batalla

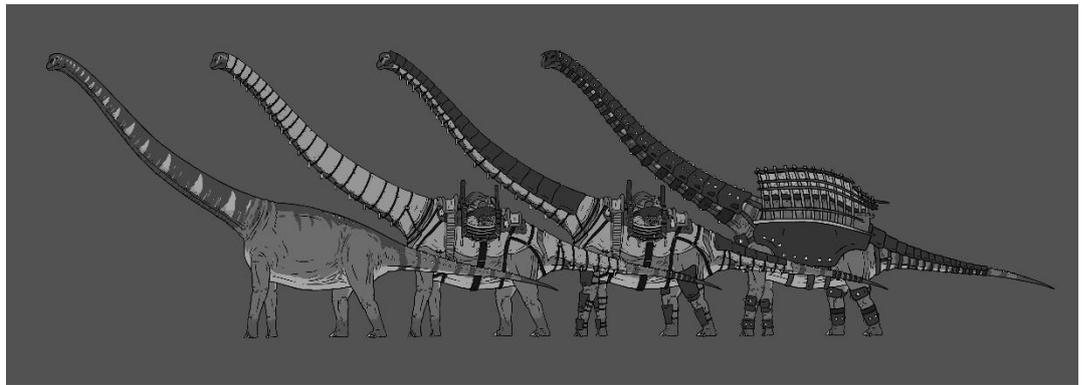


Fig. 22 Diseño del Garrapresa

Fig. 23 Diseño del Garrapresa, domado



Fig. 24 Diseño del Silbamar

Fig. 25 Diseño del Tragahuesos

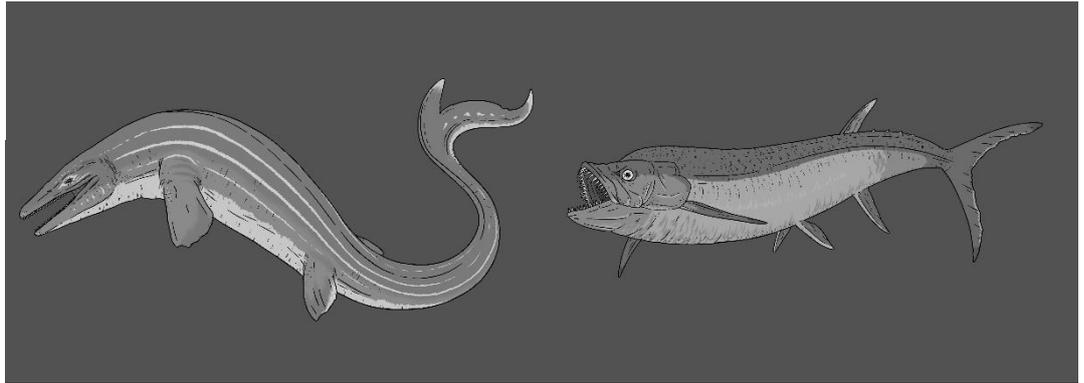


Fig. 26 Diseño del Vagayermos

Fig. 27 Diseño del Vagayermos de Jika

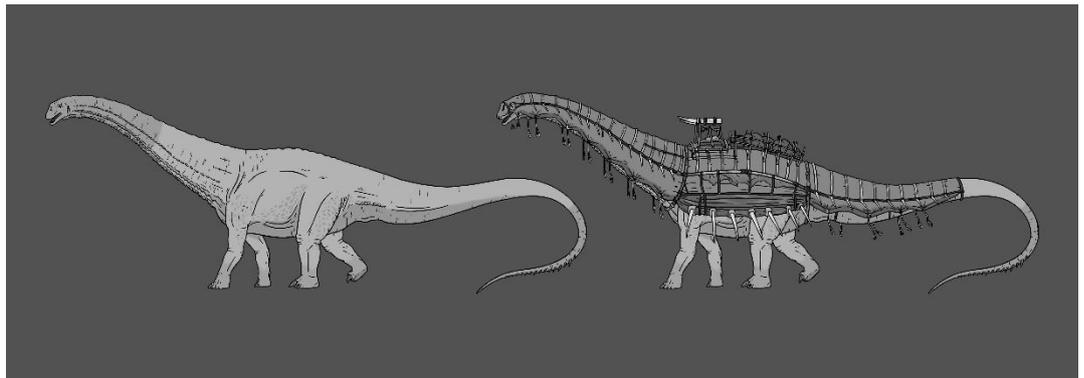


Fig. 28 Diseño del Picaescamas

Fig. 29 Diseño del Craneapetra

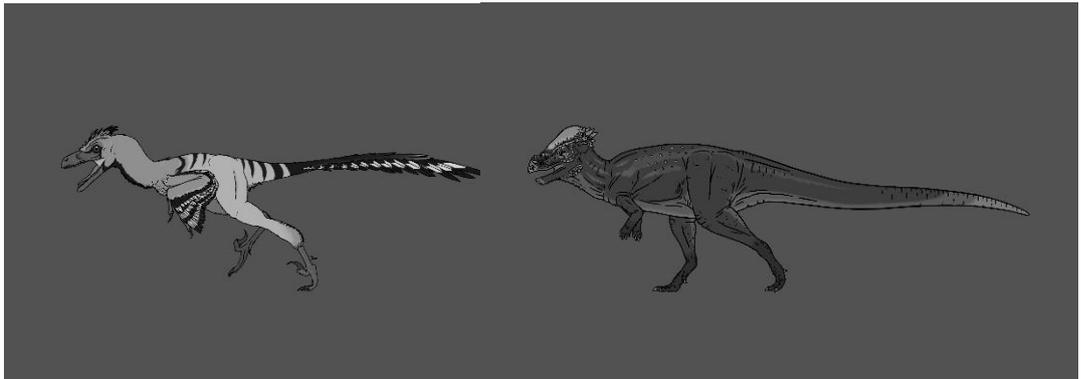


Fig. 30 Diseños del Trazasendas.
De izquierda a derecha,
Trazasendas montura y
Trazasendas de batalla

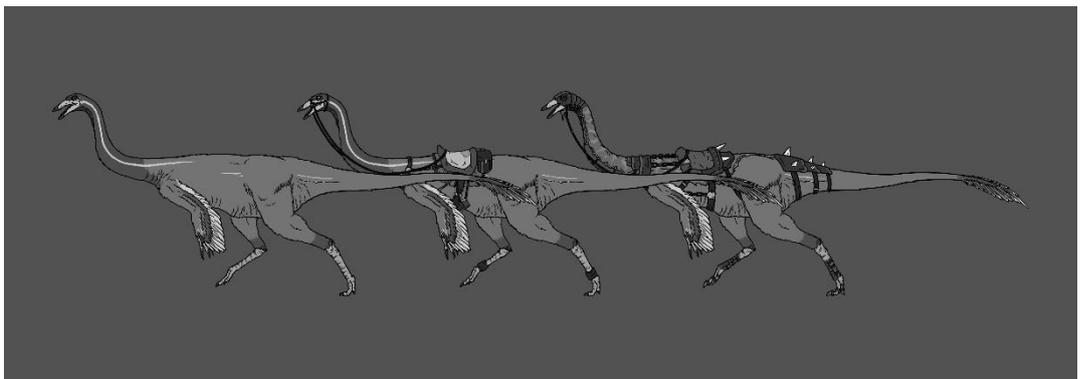


Fig. 31 Diseño del Surcacielos

Fig. 32 Diseño del Domacielos

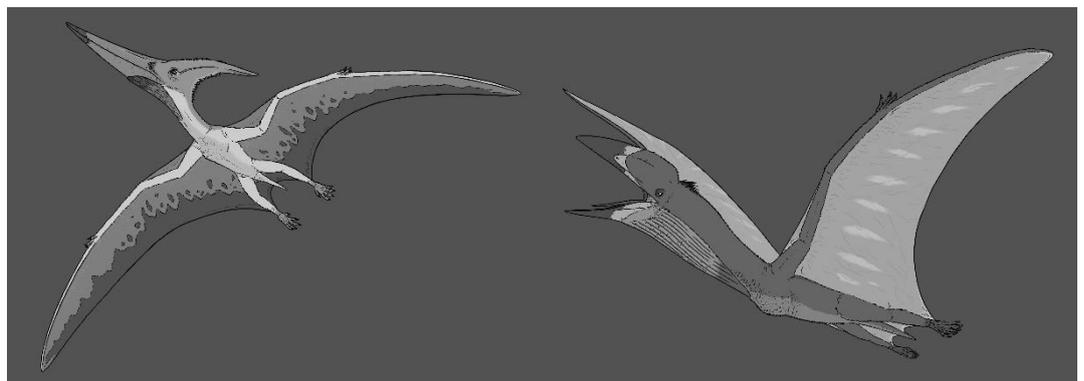


Fig. 33 Diseños del Truenadiente. A la izquierda Truenadiente hembra (Ukuu). A la derecha Truenadiente macho



6.1.2.2. Personajes

La creación de los personajes supuso una de las fases más complejas del concept, dado que me vi forzado a separarme de las primeras ideas de humanos conviviendo con dinosaurios para dar lugar a una especie nueva que sustituyese a los primeros; criaturas inteligentes que tuviesen cabida lógica en el mundo primitivo que deseaba desarrollar.

Así tras numerosos intentos nacieron los Miwesi, inspirados en la hipótesis del dinosauroide de Rusell pero tomando consideraciones más realistas que en su momento él no tuvo en cuenta.

Cogiendo como referencia al dinosaurio *Latenivenatrix mcmasterae*, una de las especies más inteligentes de las que se tiene constancia y de cuyo nombre bebe el de la protagonista, se dio forma a estos reptiles vagamente antropomórficos.

Su aspecto sería una alusión directa a la visión actual que se tiene de los dromeosáuridos⁵, similares a las aves y cubiertos de plumas, añadiéndoles crestas de cacatúa como elemento caracterizador con el que pudiesen mostrar estados de ánimo.

Con respecto a los Miwesi como civilización, el estado de su sociedad previo a su declive se diseñó pensando en grandes culturas de la historia de la humanidad como la griega y la egipcia, unificando el afán de conocimiento y la adoración por lo espiritual que las distinguía.

⁵ Los dromeosáuridos son una familia de pequeños dinosaurios emplumados a la que pertenecen los famosos Velociraptores.

En cuanto a la visión que tenemos de ellos en la trama de “Venatrix”, se decidió que tras el hundimiento de su civilización estos quedarían divididos en cinco facciones bien caracterizadas.

Así encontramos a los Carroñeros, símbolo de la regresión más absoluta de los Miwesi a un estado primitivo y salvaje, organizados en clanes bajo el mando de un cacique; a los Bandidos, ladrones y asaltantes dedicados a subsistir como mercenarios; a los Señores de la guerra, figuras de poder y opresión que impondrían su voluntad por la fuerza, con ejércitos de Carroñeros a su servicio; a los Cazadores, cazarrecompensas en favor de la desdibujada justicia; y a los Proscritos, vagabundos del desierto dedicados a la meditación y búsqueda de la herencia olvidada de los Miwesi.

Los diferentes personajes principales para la historia fueron creados dentro de cada uno de estos bandos, estableciendo relaciones antagónicas y simbióticas entre ellos y teniendo en consideración una estética bien diferenciada entre unos y otros en relación a la facción a la que pertenecían y como ésta interactuaba con el mundo.

Así, la protagonista Venatrix, una Cazadora cuyo día a día es viajar y combatir, viste ropas desgastadas y cómodas para la vida en un entorno tan hostil, mientras los Carroñeros, brutales y primitivos, apenas llevan harapos y cubren sus rostros con calaveras.

Fig. 34 Diseños de los finales de los Miwesi. De izquierda a derecha, diseño de Carroñero, diseño de Vitama, diseño de Bandido, diseño de Jambazi, diseño de Deimo Tyrannus, diseño de Venatrix y diseño de Jika.



6.1.2.3. Escenarios

A pesar de que la historia tenía lugar en la Norteamérica de hace 66 millones de años y de que con el paso de los años se ha hipotetizado sobre el aspecto que debería haber tenido el continente americano en aquella época, el empleo de la ucronía y de los cambios que con esta se introducían en el universo diegético, permitía una mayor libertad a la hora de crear entornos con tal de que estos fuesen más llamativos.

Sin dejar de tomar como inspiración paisajes americanos de hoy en día, los entornos diseñados para el tráiler de “Venatrix” son originales e inventados.

El número de estos, que terminó siendo de doce en total, así como su diseño y la disposición de los elementos que los componían venían establecidos directamente por la previa elaboración del storyboard que abordaré a continuación.

Fig. 35 Diseño de escenario
Ciudad de noche

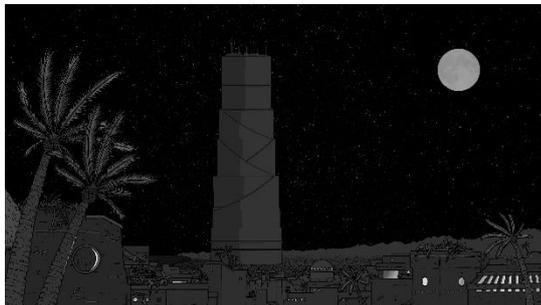


Fig. 36 Diseño de escenario
Desfiladero

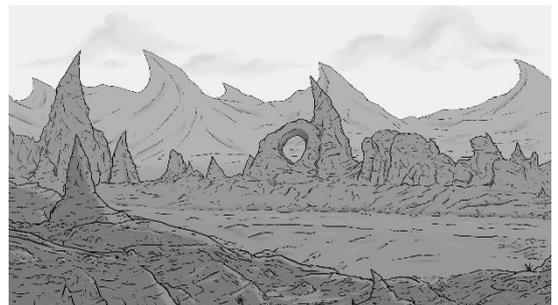


Fig. 37 Diseño de escenario
Poblado arrasado 1

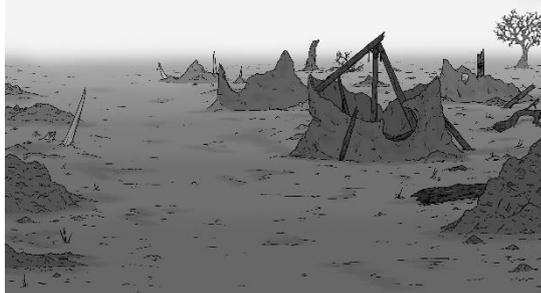


Fig. 38 Diseño de escenario
Poblado arrasado 2

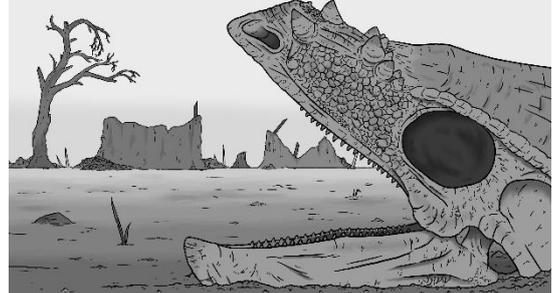


Fig. 39 Diseño de escenario
Balcón

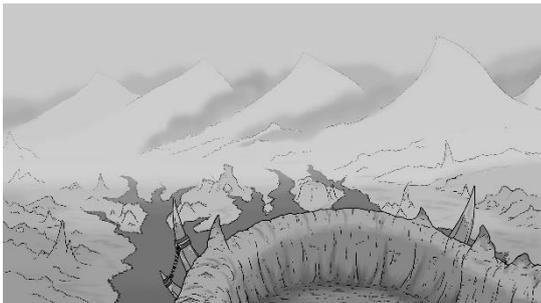


Fig. 40 Diseño de escenario
Guarida de Jika



Fig. 41 Diseño de escenario
Valle



Fig. 42 Diseño de escenario
Montañas lejanas



Fig. 43 Diseño de escenario
Campamento carroñero

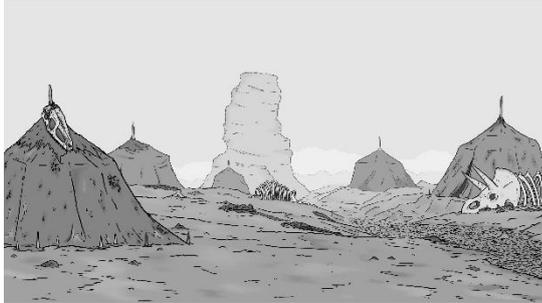


Fig. 44 Diseño de escenario
Aldea en llamas



6.1.3. Storyboard y primera animática

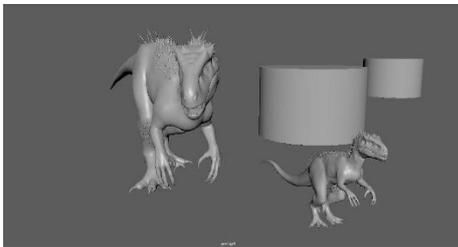


Fig. 45

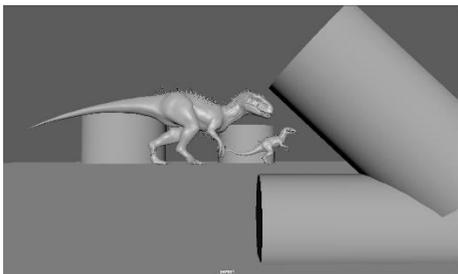


Fig. 46

Teniendo realizado el guion técnico definitivo, como en toda reproducción de animación se dio comienzo al storyboard; una serie de dibujos sencillos a modo de guía para tener una mejor idea de la animación antes de llevarla a cabo.

La estructura para el tráiler que el storyboard mostraba dividía a este en cuatro partes de principio a fin, siendo la primera una breve presentación por parte de la voz en off de la protagonista del mundo ordenado y civilizado que desapareció tras el cataclismo que supuso la llegada del meteorito; la segunda una presentación por ella misma de nuevo del mundo que quedó tras esto, brutal y despiadado; la tercera, el planteamiento del conflicto mostrando al antagonista y sus intenciones superficialmente, y la cuarta la introducción a la historia y al papel que la protagonista desempeña en esta.

El storyboard se mantuvo en todo momento fiel al guion técnico, introduciendo pequeñas variaciones al llevar los planos a dibujo puesto que al tener una visión más directa de cómo quedaría la escena era más fácil apreciar que fallaba en esta o qué se le debía añadir para hacerla más interesante.

Para llevar a cabo algunos de los planos, se utilizaron además referencias fotográficas e imágenes en 3D utilizando el software visto en la asignatura de Animación 3D, Maya, con tal de facilitar el dibujo de planos con perspectivas complejas (Fig 42 y Fig. 43).

Utilizando el storyboard, se llevó a cabo una primera animática en sintonía con la que tener una idea de la duración de los planos y sobre la que se realizó una banda sonora provisional pero indispensable para conocer qué ritmo tendría el tráiler final.

Con esta animática además se comprobó que todas las escenas planteadas tenían cohesión entre ellas y que por ello serían llevadas a producción, pues algunas de estas vistas sobre el storyboard eran confusas.

Para ver el storyboard completo, visitar el Anexo n. 2.

6.2. Producción

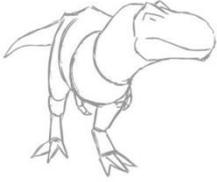
A partir de la primera animática se comenzó el proceso para realizar la animación definitiva.

Para ello, el programa utilizado a lo largo de toda esta parte del proceso fue Adobe Photoshop, gracias a la herramienta de Línea de tiempo con la que el software permite realizar animaciones, manteniendo el formato digital en todo momento sin fases realizadas sobre papel.

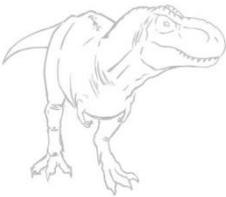
La velocidad de los fotogramas que se estableció para todas las escenas fue de 8 frames⁶ por segundo, velocidad mínima exigible para una animación y que era perfecta para el estilo de esta, propio de una animática.

La metodología seguida fue la misma vista en la asignatura de Producción de animación II, dividiendo el proceso en varias fases para llegar hasta el resultado final. Mientras que en esta asignatura se trabajaba toda la animación de forma global para después abordar las diferentes secciones, para este proyecto preferí trabajar escena por escena, debido al nivel de detalle que requería cada plano y por el estilo de animación elegido.

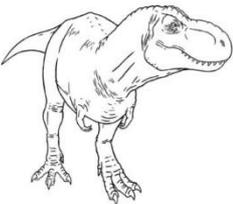
⁶ El frame, también llamado fotograma o cuadro, es la imagen particular que junto con otras en movimiento dan forma a la animación.



Pasando ahora a cuáles fueron las distintas fases para llegar al producto final, el primer paso dentro de una escena era la realización del layout, dibujando las principales acciones y posiciones del personaje con respecto al encuadre. En este caso el layout realizado fue muy sencillo dado el tipo de animación tan limitada, sirviendo como planificación de la duración aproximada de cada movimiento o del lugar que ocupaba cada personaje.



A continuación, el siguiente paso era el rough, dibujando en sucio todos los fotogramas de la acción completa de la secuencia, con el objetivo de ver si esta funcionaba o no.



Con motivo del detalle puesto en los dibujos y en la estética en general del tráiler, por cada escena se realizaban dos roughs antes de comenzar con la siguiente fase; un primero tal y como se ha explicado en el párrafo anterior, y un segundo dibujando el movimiento de nuevo, pero poniendo más cuidado en la forma de los personajes, para así hacer más fácil el posterior clean up.

El clean up se define brevemente como pasar a limpio el trazo del rough, realizando el dibujo definitivo.



En un proyecto con una estética como esta, el clean up era una de las partes más importantes y que requerían mayor tiempo y esfuerzo, especialmente cuando se trataba de primeros planos de personajes y animales donde los detalles de su vestuario, escamas o plumas cobraban mayor importancia.

En esta fase, la herramienta de Línea de tiempo que ofrece Adobe Photoshop fue muy útil gracias a la dinámica de capas, permitiendo copiar y pegar las ya realizadas, e introduciendo pequeñas variaciones en las nuevas para así darle movimiento y asegurarse de que no había pérdida en el detalle del dibujo.

Finalmente, la última fase comprendía el color, donde se llevó a cabo un proceso similar al previamente explicado en el clean up en cuanto a copiar y pegar capas para después adaptarlas al fotograma correspondiente.

La forma de colorear a los personajes que aparecían se realizaba tomando como referencia directa el concept elaborado para cada uno de estos, reflejándose aquí la importancia de haber establecido en la preproducción un trabajo de diseño que se mantendría hasta el final.

Una vez la fase de color era terminada para una escena, se equilibraba la sombra o la luminosidad de los personajes para que estos pasasen a formar parte del escenario en la que aparecían situados, con idea de hacerlos partícipes de este y no meros añadidos que contrastasen con el entorno.

Tras esto, cada una de las imágenes que formaban una escena era exportadas independientemente en formato .jpg y ordenadas numéricamente para la postproducción.



Fig. 47 Ejemplo del proceso de animación aplicado a un frame

6.3. Postproducción

Posterior a la finalización y exportación de todas las escenas, se dio comienzo al proceso de postproducción, consistente en el montaje del material audiovisual y sonoro.

El software utilizado para todo el proceso de postproducción fue Adobe Premiere Pro, tanto para el montaje como para la edición.

Así pues y siguiendo con el vídeo obtenido en la primera animática, se realizó el tráiler tomando a esta última como referente, sin copiarla en ningún momento pues recordemos se trataba de algo orientativo.

Por lo tanto, una vez montadas todas las escenas, estas no se correspondían de manera exacta en duración a la primera animática realizada a partir del storyboard, lo cual no debía ser un problema.

Sin embargo, esta variación en la duración del tráiler repercutió en la banda sonora ya compuesta, viéndome en la obligación de rehacerla de cero, utilizando los mismos temas sí, pero debiendo reajustarlos para que coincidiesen con la imagen y así diese un ritmo dinámico y natural a la animación.

En lo referente al audio, tras una exploración a través de bancos de sonidos se recopilaron varios efectos que acompañasen a cada uno de los planos, tales como el crepitar del fuego, el sonido de la brisa o el silbido del acero cortando el aire. Además, se seleccionaron varias llamadas de animales contemporáneos que posteriormente se editarían y alterarían de diferente forma para así obtener los sonidos de las especies prehistóricas que aparecen en el tráiler con tal de darles vida en la animación.

En última instancia, se decidió introducir doblaje al tráiler en contra de lo hecho en la primera animática, donde me había limitado a añadir subtítulos donde debía de haber voz tal y como lo indicaba el guion técnico.

Tres personajes tenían diálogo, dos de ellos interpretados finalmente por mí mismo y un tercero interpretado por Olga Ferrández Soriano en colaboración con el proyecto.

Como últimas intervenciones en la postproducción, se introdujeron transiciones entre escenas y efectos menores tales como distorsiones por calor, desenfocos y pequeños zooms.

La exportación del tráiler ya finalizado a vídeo se realizó en formato H.264 con ajuste en HD 1080p para garantizar que este quedase con una definición elevada.

6.4. Resultado

El tráiler final de “Venatrix” puede verse en el siguiente enlace:



<https://youtu.be/4-O1mW9yNoc>

7. CONCLUSIONES

Terminado el proyecto y mirando hacia atrás, queda un recorrido satisfactorio tras haber cumplido con los objetivos marcados al inicio de la mejor manera que me ha sido posible.

Habiendo puesto en práctica la mayor parte de los conocimientos adquiridos a lo largo del grado, especialmente los vistos en las asignaturas de este último curso, y habiendo aprendido algunos nuevos en cuanto al proceso necesario para llevar a cabo una producción de animación, esta ha resultado ser en una experiencia enriquecedora y gratificante al ver como lo aprendido durante estos años era puesto en práctica.

Sobre este desempeño, una producción de este tipo por lo general se realiza de forma grupal, dividiendo el trabajo entre los componentes del equipo, por lo que realizar el proyecto de esta manera me habría aportado otros valores y un enfoque distinto. Sin embargo, el haber llevado el proyecto yo solo, a pesar de suponer más esfuerzo, permitió una mayor libertad en la toma de decisiones y en la organización tomada.

En todo momento tuve que trabajar con la consideración de la enorme cantidad de trabajo que había por realizar y del tiempo del que se disponía, buscando la mejor manera de optimizar recursos, especialmente en las fases más costosas como la preproducción y la producción.

Otros retos que se enfrentaron, como mantener un estilo uniforme en la animación, intentando no alejarse del movimiento limitado propio de una animática a la par que se buscaba que este no degenerase en una animación rígida y sin capacidad de transmitir, o que la estética y nivel de detalle del proyecto se mantuviese lo mejor posible de una escena a otra, si bien retrasaron el trabajo contribuyeron a que, de cara a futuros proyectos, se tengan en cuenta consideraciones de esta índole, que aunque a priori parezcan nimiedades, marcan una diferencia en el resultado final.

Sin dejar de ser consciente del amplio margen de mejora que la animación final tiene y de lo mucho que me queda por recorrer, no dejo de estar satisfecho con el resultado final, convirtiéndose así “Venatrix” en mi primer proyecto personal que marcará el inicio de un nuevo camino.

8. BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS

LIBROS

KEENAN, S. (2018). *Dinosaurs of the Wild West*. Crowdfunding.

BRUSATTE, S. (2019). *Auge y caída de los dinosaurios*. Barcelona: DEBATE.

HARRISON, H. (1984). *West of Eden*. Londres: Bantam Press.

HELLEKSON, K. (2000). *The Alternate History: Refiguring Historical Time*. Ohio: The Kent State University Press.

SERIES

World of Warcraft: Lords of War (World of Warcraft: Señores de la Guerra, temporada 1). Activision Blizzard Studios. 2016.

Walking with Dinosaurs (Caminando entre Dinosaurios, temporada 1). BBC, Discovery Channel, France 3, Pro 7, TV Asahi. 1999.

Primeval (Invasión Jurásica, temporada 1, 2, 3). Independent Television, Impossible Pictures, M6 Films, Pro 7, Treasure Entertainment. 2007.

Dinosaurs (Dinosaurios, temporada 1, 2, 3, 4). Jim Henson Company, Jim Henson Productions, Michael Jacobs Productions, Walt Disney Television. 1991.

Primal (temporada 1). Adult Swim, Studio La Cchette. 2019.

Dinosaur Revolution (temp. 1, cap. 4: "End Game"). Creative Differences. 2011.

PELÍCULAS

Jurassic Park (Parque Jurásico. Dir. Steven Spielberg). Universal Pictures. Amblin Entertainment. 1993.

Jurassic World (Dir. Colin Trevorrow). Universal Pictures. Legendary Pictures. Amblin Entertainment. 2015.

The Land Before Time (En busca del valle encantado. Dir. Don Bluth). Universal Pictures, Amblin Entertainment. 1988.

Mad Max: Fury Road (Mad Max: Furia en la carretera. Dir. George Miller). Kennedy Miller Productions, Warner Bros., Village Roadshow. 2015.

EL MUNDO. *Se acabó el misterio: los dinosaurios se extinguieron por un meteorito y no por una erupción volcánica.* <https://www.elmundo.es/ciencia-y-salud/ciencia/2020/01/17/5e2168ccfdddffa58a8b468e.html> [Consulta: 1 de marzo de 2020]

EUROPAPRESS. *El vulcanismo no influyó en la extinción de los dinosaurios.* <https://www.europapress.es/ciencia/habitat-y-clima/noticia-vulcanismo-no-influyo-extincion-dinosaurios-20200117102441.html> [Consulta: 1 de marzo de 2020]

SCIENCE DAILY. *In death of dinosaurs, it was all about the asteroid – not volcanoes.* <https://www.sciencedaily.com/releases/2020/01/200116141708.htm> [Consulta: 1 de marzo de 2020]

CREAMUNDI. *La estructura del viaje del héroe.* <https://creamundi.es/la-estructura-del-viaje-del-heroe/> [Consulta: 9 de febrero]

ALT+64. *Ucronía.* <http://www.alt64.org/wiki/index.php?title=Ucron%C3%ADa> [Consulta: 24 de febrero de 2020]

ALT+64. *Al oeste del Edén.* http://www.alt64.org/wiki/index.php/Al_oeste_del_Ed%C3%A9n [Consulta: 24 de febrero de 2020]

RUSSELL D.A Y SÉGUIN R. (1982). “RECONSTRUCTIONS OF THE SMALL CRETACEOUS THEROPOD *Stenonychosaurus Inequalis* AND A HYPOTHETICAL DINOSAUROID” en *Syllogus*, Vol. 37, pp. 1-43. <https://archive.org/details/syllogus37nati/mode/2up> [Consulta: 13 de diciembre de 2019]

Artime M. (2009) “Dinosaurios inteligentes (la hipótesis del dinosauroide)” en *Maikelnai's Blog*, 15 de febrero. <https://maikelnai.naukas.com/2009/02/15/dinosaurios-inteligentes-la-hipotesis-del-dinosauroide/> [Consulta: 13 de diciembre de 2019]

9. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig. 1: Cartel de la película <i>Jurassic Park</i> (1993) dirigida por Steven Spielberg	p. 8
Fig. 2: Captura de la miniserie de BBC <i>Walking with Dinosaurs</i> (1999)	p. 8
Fig. 3: Cartel de la película <i>The Land Before Time</i> (1988) dirigida por Don Bluth	p. 9
Fig. 4: Cartel de la serie <i>Primal</i> (2019) de Genndy Tartakovsky	p. 9
Fig. 5: Cartel promocional para <i>WoW: Lords of War, Part Three: Durotan</i> (2014)	p. 10
Fig. 6: Cartel de la película <i>Mad Max: Fury Road</i> (2015) de George Miller	p. 11
Fig. 7: Portada del libro ilustrado <i>Dinosaurs of the Wild West</i> (2018) de Shaun Keenan	p. 12
Fig. 8: Cartel de la película <i>Kill Bill: Volume 1</i> (2003) dirigida por Quentin Tarantino	p. 13
Fig. 9: Fotografía aérea de los traps del Decán, India	p. 17
Fig. 10: Captura del impacto del meteorito en la película documental <i>Last Day of the Dinosaurs</i> (2010), dirigida por Richard Dale	p. 19
Fig. 11: Escultura del dinosauroide (1982), por Dale Russell y Ron Seguin	p. 24
Fig. 12: Primer concept de la protagonista de "Furia"	p. 26
Fig. 13: Concept de escena para el corto "Furia"	p. 26
Fig. 14: Concept de búsqueda para la protagonista de "Furia"	p. 26
Fig. 15: Diseño del Astaguarda	p. 28
Fig. 16: Diseño del Astaguarda, bestia de guerra	p. 28
Fig. 17: Diseño del Cantacresta	p. 28
Fig. 18: Diseño del Cantacresta, montura	p. 28
Fig. 19: Diseño del Brutador	p. 28
Fig. 20: Diseño del Brutador, bestia de guerra	p. 28
Fig. 21: Diseños del Pisamundos	p. 28
Fig. 22: Diseño del Garrapresa	p. 28
Fig. 23: Diseño del Garrapresa, domado	p. 28
Fig. 24: Diseño del Silbamar	p. 29
Fig. 25: Diseño del Tragahuesos	p. 29
Fig. 26: Diseño del Vagayermos	p. 29
Fig. 27: Diseño del Vagayermos de Jika	p. 29
Fig. 28: Diseño del Picaescamas	p. 29
Fig. 29: Diseño del Craneapetra	p. 29
Fig. 30: Diseños del Trazasendas	p. 29
Fig. 31: Diseño del Surcacielos	p. 29
Fig. 32: Diseño del Domacielos	p. 29
Fig. 33: Diseños del Truenadiente	p. 30
Fig. 34: Diseños de los Miwesi	p. 31
Fig. 35: Diseño de escenario Ciudad de noche	p. 32
Fig. 36: Diseño de escenario Desfiladero	p. 32
Fig. 37: Diseño de escenario Poblado arrasado 1	p. 32
Fig. 38: Diseño de escenario Poblado arrasado 2	p. 32
Fig. 39: Diseño de escenario Balcón	p. 32
Fig. 40: Diseño de escenario Guarida de Jika	p. 32
Fig. 41: Diseño de escenario Valle	p. 33
Fig. 42: Diseño de escenario Montañas lejanas	p. 33
Fig. 43: Diseño de escenario Campamento carroñero	p. 33
Fig. 44: Diseño de escenario Aldea en llamas	p. 33
Fig. 45: Captura de Maya para Escena 3	p. 33
Fig. 46: Captura de Maya para Escena 4	p. 33
Fig. 47: Ejemplo del proceso de animación aplicado a un frame	p. 35

10. ANEXO

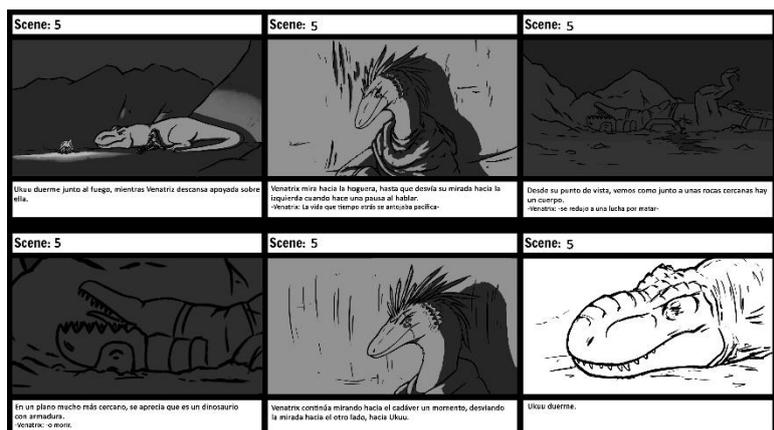
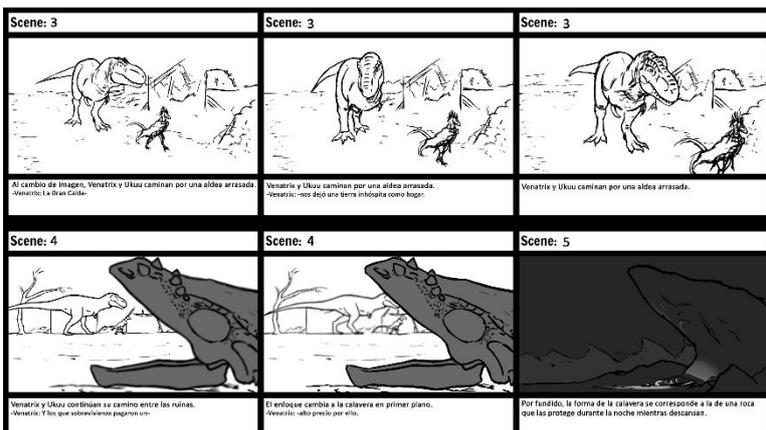
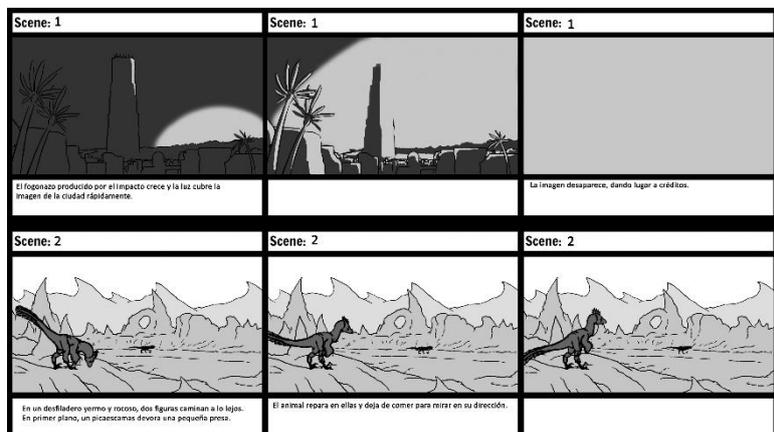
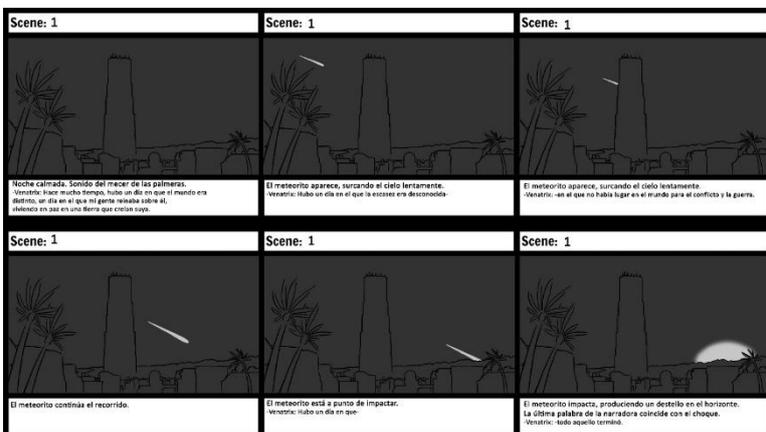
Anexo n. 1. Guion técnico

Escena	Localización	Luz	Personajes	Plano	Descripción	Audio	Transición
1	Antigua capital	Noche	-	General	Ciudad en calma. El viento mece las palmeras. En el horizonte aparece de repente un meteorito que se encamina a hacer impacto. Cuando golpea, un destello hace desaparecer el escenario.	Hojas de palmeras al moverse. Diálogo: -Venatrix: Hace mucho tiempo, hubo un día en que el mundo era distinto, un día en el que mi gente reinaba sobre él, viviendo en paz en una tierra que creían suya. Hubo un día en el que la escasez era desconocida, en el que no había lugar en el mundo para el conflicto y la guerra. Hubo un día, en que todo aquello terminó.	Corte a blanco cuando el meteorito impacta.
2	Desfiladero	Día	Venatrix Ukuu Picaescamas	General	Un Picaescamas mordisquea algo en primer plano. Al fondo, dos figuras caminan juntas en la distancia. El Picaescamas levanta la mirada para observarlas.	Gorjeos del picaescamas y ruidos de éste al picotear.	Corte.
3	Aldea arrasada	Día	Venatrix Ukuu	General	Venatrix y Ukuu caminan una tras la otra a través de un poblado en ruinas.	Sonidos de las pisadas. Diálogo: -Venatrix: La Gran Caída nos dejó una tierra inhóspita como hogar.	Corte.
4.a	Aldea arrasada	Día	Venatrix Ukuu	General	Venatrix y Ukuu continúan su camino. En primer plano hay un objeto desenfocado.	Diálogo: -Venatrix: Y los que sobrevivieron pagaron un-	Enfoque.
4.b	Aldea arrasada	Día	Venatrix Ukuu	Plano detalle	Al cambiar el enfoque se ve mejor cómo el objeto era un cráneo.	Diálogo: -Venatrix: -alto precio por ello.	Transición.
5.1	Desierto	Noche	Venatrix Ukuu	General	La forma de la calavera se corresponde con la de una roca cerca de la que descansan las dos junto a una hoguera.	Viento. Crepitar del fuego.	Corte.
5.2	Desierto	Noche	Venatrix	Medio	Venatrix continúa centrada en el fuego hasta que su mirada se desvía.	Viento. Crepitar del fuego. Diálogo: -Venatrix: La vida que tiempo atrás se antojaba pacífica-	Corte.
5.3	Desierto	Noche	Venatrix	Plano subjetivo	Desde un plano subjetivo vemos el rincón donde mira, en el cual, junto a las piedras y casi engullido por las sombras se aprecia un gran bulto.	Viento. Crepitar del fuego. Diálogo: -Venatrix: -Se redujo a una lucha por matar-	Corte.
5.4	Desierto	Noche	-	Plano detalle	Al acercarse la cámara vemos que se trata de un dinosaurio muerto cubierto con una armadura.	Viento. Crepitar del fuego. Diálogo: -Venatrix: -o morir.	Corte.

5.5	Desierto	Noche	Venatrix	Medio	Venatrix mira de reojo al dinosaurio muerto y desvía su mirada hacia el lado contrario.	Viento. Crepitar del fuego.	Corte.
5.6	Desierto	Noche	Ukuu	Primer plano	Ukuu duerme.	Respiración de Ukuu. Viento. Crepitar del fuego.	Corte.
5.7	Desierto	Noche	Venatrix	Medio	Venatrix la observa. Después, extiende su mano hacia ella.	Viento. Crepitar del fuego.	Corte.
5.8	Desierto	Noche	Venatrix Ukuu	Plano detalle	Venatrix apoya la mano en Ukuu.	Respiración de Ukuu. Viento. Crepitar del fuego.	Corte
5.9	Desierto	Noche	-	Plano detalle	La hoguera se apaga con el viento.	Viento. Crepitar del fuego.	Fundido.
6.1	Bastión. Cueva	Día	Deimo Tyrannus	Plano americano	La luz recorta una figura mientras ésta sale de la oscuridad hacia el exterior de la gruta.	Diálogo: -Deimo Tyrannus: Yo seré quien os haga renacer.	Corte.
6.2	Bastión. Balcón	Día	Deimo Tyrannus	General cenital	Con la cámara desde las espaldas, Deimo Tyrannus mira hacia su ejército desde lo alto.	Diálogo: -Deimo Tyrannus: Seguidme, y haré que el mundo os pertenezca.	Corte.
7	Bastión. Llanura	Día	Soldados	General	Los soldados responden rugiendo y celebrando.	Rugir de los soldados.	Corte.
8	Llanura	Día	Astaguarda armado Pisamundos armado Trazasendas armado	General	Tropas de animales acorazados marchan a la batalla. En primer plano la pata de un Pisamundos engulle la escena al tocar el suelo.	Sonidos de los dinosaurios y ruido del ejército.	Corte.
9.1	Refugio de Jika	Día	Jika	Entero	Jika da la espalda a la cámara, apoyada sobre su bastón.	Diálogo: -Jika: Cuando vengan, no quedará un trozo de esta tierra que no hagan suyo. Sólo tú puedes-	Corte.
9.2	Refugio de Jika	Día	Jika	Medio	Jika gira la cabeza para mirar hacia cámara. Después pronuncia el nombre de la protagonista.	Diálogo: -Jika: -detener esto.	Corte.
9.3	Refugio de Jika	Día	Venatrix	Medio corto	Venatrix, con la cabeza un poco agachada, mira hacia Jika con expresión implacable.	Diálogo: -Jika: - Venatrix.	Corte.
10	Negro	-	-	-	Texto – Descubre un mundo	-	Corte.
11	Valle	Día	Venatrix Ukuu Surcacielos	Gran Plano General	Venatrix y Ukuu observan una extensión del páramo. Sobre ellas cruza volando un Surcacielos que se aleja.	Grito del surcacielos.	Corte.
12	Desierto	Día	Venatrix Pisamundos	General Contrapic.	Venatrix observa al pisamundos de la caravana. Éste brama hacia el cielo.	Sonido del pisamundos.	Corte.
13	Negro	-	-	-	Texto – Dónde sólo existe una regla.	-	Corte
14	Poblado abandonado	Día	Domacielos	Medio largo	Un Domacielos lanza hacia el aire un cadáver, capturándolo con el pico en la caída y engulléndolo.	Choque del pico al cerrarse.	Corte.
15	Negro	-	-	-	Texto - Cazar	-	Corte.
16	Mar	Día	Tragahuesos Silbamar	General nadir	Un banco de Tragahuesos pasa nadando sobre la	Efecto de sonido sumergido.	Corte.

					cámara. Los sigue la silueta del Silbamar.		
17	Negro	-	-	-	Texto – O ser cazado.	-	Corte.
18.1	Desierto	Día	Venatrix Carroñeros	General	Venatrix lucha contra carroñeros. Con el último corte de la espada queda arrodillada.	Diálogo: -Venatrix: No habrá nada, ni nadie-	Corte.
18.2	Desierto	Día	Venatrix	Primer primerísimo plano	Ojo de Venatrix, mirando de soslayo hacia su última presa. Mira hacia delante y cambia el gesto a rabia.	Diálogo: -que me impida llegar hasta él.	Corte.
19.1	Aldea en llamas	Noche	-	Gran plano general	Aldea arde en llamas.	Gritos de pánico. Aullidos de animales. Diálogo: -Deimo Tyrannus: Yo soy-	Corte
19.2	Aldea en llamas	Noche	Deimo Tyrannus	Primer plano	Deimo Tyrannus observa las llamas.	Diálogo: -Deimo Tyrannus: -el elegido para cambiar este mundo.	Corte.
20	-	Día	Ukuu	Plano detalle	Ukuu abre la boca lentamente gruñendo.	Diálogo: -Venatrix: No...	Corte a negro.
21	Caverna	Día	Venatrix Ukuu	Plano medio largo / americano	Venatrix sale a la luz desde las sombras. Tras de ella Ukuu, que toma impulso para rugir.	Diálogo: -Venatrix: Sólo eres una presa.	Corte a negro.
22	Negro	-	-	-	Título - Venatrix	Rugido de Ukuu que se alarga hasta que el título se funde.	Fundido y fin.

Anexo n. 2. Storyboard



<p>Scene: 5</p> <p>Venatrix la mira un momento, y termina extendiendo la mano hacia ella.</p>	<p>Scene: 5</p> <p>Venatrix apoya la mano sobre la piel de Ukuu.</p>	<p>Scene: 5</p> <p>La hoguera se apaga y la oscuridad se cierra sobre el plano.</p>
---	--	---

<p>Scene: 6</p> <p>La luz recorta la silueta de Tyrannus que rompe la oscuridad con del plano anterior mientras sale al exterior. -Deino Tyrannus: lo sé qué quis-</p>	<p>Scene: 6</p> <p>La luz recorta la silueta de Tyrannus que rompe la oscuridad con del plano anterior mientras sale al exterior. -Deino Tyrannus: -o hay resaca-</p>	<p>Scene: 6</p> <p>La luz recorta la silueta de Tyrannus que rompe la oscuridad con del plano anterior mientras sale al exterior. -Deino Tyrannus: lo sé qué quis-</p>
--	---	--

<p>Scene: 9</p> <p>Jika habla a Venatrix en su guardia, dándole la espada. -Jika: Cuando vengas, no habrá un trozo de esta tierra que no haya sido... Sólo lo puentes-</p>	<p>Scene: 9</p> <p>Jika se gira hacia la cámara cuando se refiere a ella. -Jika: -detrás esto-</p>	<p>Scene: 9</p> <p>Venatrix mira hacia otro lado hasta que Jika pronuncia su nombre, a lo que responde levantando la mirada con gesto de determinación. -Jika: Venatrix-</p>
--	--	--

<p>Scene: 10</p> <p>Descubre un mundo antes del tiempo</p>	<p>Scene: 11</p> <p>Venatrix y Ukuu miran hacia el horizonte desde un punto elevado. Sobre ellas vuela un surcacelesto, alejándose.</p>	<p>Scene: 12</p> <p>Venatrix mira hacia el paisaje mundos de savana, que brama hacia el cielo.</p>
--	---	--

<p>Scene: 18</p> <p>Venatrix lucha contra un grupo de carroñeros. -Venatrix: No habrá ruda-</p>	<p>Scene: 18</p> <p>En un giro, empuja la cabeza de uno de los carroñeros, quedando en primer plano. -Venatrix: ¡r: nabe!</p>	<p>Scene: 18</p> <p>En un primer plano, vemos el rostro de Venatrix. Su expresión se torna silenciosa, hundiendo más las espadas y desviando la mirada. -Deino Tyrannus: -que me saludé mejor hacia él-</p>
---	---	---

<p>Scene: 19</p> <p>En la oscuridad de la noche, una aldea arde bajo la mirada de Deino Tyrannus. -Deino Tyrannus: lo soy-</p>	<p>Scene: 19</p> <p>El brillo de las llamas recorta su rostro en la oscuridad. -Deino Tyrannus: -el espacio para sentir este mundo-</p>	<p>Scene: 20</p> <p>Mientras Venatrix susurra, las mandíbulas de Ukuu se abren. -Venatrix: ¡lo soy-</p>
--	---	---

<p>Scene: 6</p> <p>Deino Tyrannus observa su ejército desde un balcón de su bastión. -Deino Tyrannus: y hará que el mundo</p>	<p>Scene: 6</p> <p>Cuando la voz en off de Tyrannus termina, alza la cuchilla que tiene como mano izquierda. -Deino Tyrannus: -va por resaca-</p>	<p>Scene: 7</p> <p>El egipcio ruga enfurecido.</p>
---	---	--

<p>Scene: 8</p> <p>Una hueste de dinosaurios armados avanza.</p>	<p>Scene: 8</p> <p>La pata de un pterosaurio aparece en primer plano.</p>	<p>Scene: 8</p> <p>El impacto lleva a corte a negro.</p>
--	---	--

<p>Scene: 13</p> <p>Donde sólo existe una regla</p>	<p>Scene: 14</p> <p>Un domesticus toma una extremidad y la lanza hacia arriba, atrápanola y devorándola.</p>	<p>Scene: 15</p> <p>Cazar</p>
---	--	-------------------------------

<p>Scene: 16</p> <p>Un banco de trapephus nada cerca de la superficie.</p>	<p>Scene: 16</p> <p>Desde abajo, la figura de un silbamer cruza por el plano siguiéndolos.</p>	<p>Scene: 17</p> <p>O ser cazado</p>
--	--	--------------------------------------

<p>Scene: 21</p> <p>Venatrix emerge de las sombras, desenfundando sus armas. -Venatrix: Sólo eres-</p>	<p>Scene: 21</p> <p>Las fauces de Ukuu le siguen emergiendo de la oscuridad, abriéndose para rugir. -Venatrix: -vete a casa-</p>	<p>Scene: 22</p> <p>VENATRIX</p> <p>Aparecen letras de título, con el rugido de Ukuu de fondo.</p>
--	--	--

<p>Scene:</p>	<p>Scene:</p>	<p>Scene:</p>
---------------	---------------	---------------