

TFG

ZAYAA

PREPRODUCCIÓN DE UN CORTO DE ANIMACIÓN

Presentado por Laura Monteagudo Gonzalbez
Tutor: Miguel Vidal Ortega

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2020-2021



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Este proyecto documenta el proceso de preproducción del corto de animación 2D *Zayaa*; desde los primeros concept art e ideas, pasando por guion, diseños de personajes, ambientes y props, storyboard hasta, finalmente, la realización de una animática que refleje todo lo anterior.

“*Zayaa*” es un cortometraje que surge de la idea de mostrar el duelo por la pérdida de un ser querido mediante la historia de una niña que lo sufre en primera persona. Nuestra protagonista, es una joven luchadora y un tanto testaruda que se ve sobrepasada ante esta situación de pérdida.

PALABRAS CLAVE

Animación, magia, águila, producción, Mongolia

SUMMARY

This project compiles the process of preproduction of a short 2D animated movie call: “*Zayaa*”; from the first concept art and ideas to the script, character, environment and prop design, storyboard and, finally, the creation of an animatic that reflects all this work.

“*Zayaa*” is a short film that came up from the idea of showing the loss of a loved one through the story of a young girl who suffers it in first person. Our main character is a young strong and a bit stubborn girl that must overcome this situation.

KEYWORDS

Animation, magic, eagle, production, Mongolia

AGRADECIMIENTOS

A Ana, por aguantar todo el caos emocional que ha supuesto la creación de este corto, la gran cantidad de *feedback* que me ha dado y ser mi apoyo incondicional estos años.

A mis compañeros de carrera, sobre todo a Raquel, Jessica y Agus por estar ahí siempre y ayudarme siempre que lo he necesitado.

A mi hermano Víctor por aguantar todas mis crisis existenciales y encontrar siempre la forma de animarme.

A mi tutor, Miguel Vidal, por orientarme en este proyecto.

Por último, a mis abuelos, aunque ya no estéis habéis sido el motor de esta idea y han tenido un gran impacto en la forma en la que veo el mundo.

A todos ellos, muchas gracias.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.....	6
2.1. OBJETIVOS.....	6
2.2. METODOLOGÍA.....	7
2.3 DOCUMENTACIÓN, MONGOLIA Y <i>THE EAGLE HUNTERS</i>	8
2.5 ORIENTALISMO Y LA CORRECTA REPRESENTACIÓN DE PERSONAJES DE OTRAS ETNIAS.....	11
3. DESARROLLO DEL PROYECTO	15
3.1 SINOPSIS ARGUMENTAL	15
3.2 REFERENTES Y MOODBOARD	15
3.3 GUIÓN LITERARIO	18
3.4 GUIÓN TÉCNICO.....	19
3.5 STORYBOARD	21
3.6 CONCEPT ART.....	21
3.7 COLOR SCRIPT	26
3.8 ANIMÁTICA	27
4. CONCLUSIÓN.....	28
5. BIBLIOGRAFÍA	29
6. ANEXO.....	31
7. ÍNDICE DE FIGURAS.....	33

1. INTRODUCCIÓN

El trabajo de fin de grado que se expone a continuación documenta la fase de preproducción y organización previa a la creación de un cortometraje de animación. En esta etapa se da forma y se ordenan las ideas iniciales estableciendo las bases para la futura producción.

La idea para este cortometraje surge a raíz de la pandemia. Ante una situación de pérdida de un familiar tomé la decisión de realizar una historia que reflejara la complejidad del duelo, el sentimiento de no solo de tristeza, también de frustración, impotencia y rabia al que te enfrentas y tienes que sobrellevar cuando pierdes a un ser querido. Es por tanto un reflejo de inconsciente de lo que se ha convertido en el día a día para muchos y pretende devolver la humanidad a un tema que cada vez está más normalizado.

El principal reto al que me enfrentaba con este cortometraje era como mostrar el sentimiento de pérdida de una forma realista, no edulcorada, pero adaptada a una *target* que abarca todos los públicos. Además, con la dificultad añadida del tiempo, ya que idea era hacer un corto que no durara más de 3 minutos.

No es muy habitual que se trate el tema de la muerte en el cine de animación, especialmente si es animación infantil. Además, cuando se trata este tema se hace como parte de una historia mucho más grande, se trata más de un hecho anecdótico o una justificación para la motivación del protagonista que de lo que se trata en realidad, un proceso duro, un cúmulo de emociones que, muchas veces, no son tan sencillas de llevar como el cine nos muestra. Pese a ello cuando este tema está bien tratado suele impactar y queda en nuestra memoria por años, algunos ejemplos de esto son "*Bambi*", "*Hermano oso*" o "*El rey león*". A diferencia de estas películas mi principal objetivo era solo centrarme en el duelo, dejando un final abierto, de libre interpretación invitando al espectador a buscar ellos mismos un final para la historia.

Además, quería envolver esta idea en un marco más fantástico y mágico, que cautivara a los espectadores más jóvenes. Fue entonces cuando surgió la idea de ambientar la historia en Mongolia, un país relativamente desconocido para la sociedad occidental. En concreto decidí inspirarme en una serie de tribus seminómadas que aun habitan en el territorio mongol conocidas como "*Eagle hunters*¹". La protagonista de este corto *Zayaa* está directamente inspirada en Aisholpan Nurgaiv, una joven de estas tribus que se ha hecho

¹ También conocidos como *Qusbegi*, conforman diferentes tribus en Eurasia caracterizadas, como indica su nombre a la caza con águila real.

bastante conocida por ser la primera mujer que es *eagle huntress*, continuando y modernizando esta tradición centenaria.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

El objetivo principal de este proyecto es desarrollar un proyecto de animación susceptible de ser continuado después de terminar el grado, y asimismo afianzar los conocimientos adquiridos en el último año del grado.

- **Objetivo 1.** Desarrollar la preproducción de un corto. Escribir un relato auto conclusivo que sea capaz de despertar el interés tanto al público infantil como adulto.
- **Objetivo 2.** Crear un diseño de personajes y entornos adecuados a la propuesta narrativa. Adaptar elementos de la cultura de Mongolia a la estética del corto de forma respetuosa. Diseñar a personajes sintetizando sus rasgos a un estilo más *cartoon* sin caer en *white washing*² y otros occidentalismos.
- **Objetivo 3.** Realizar una animática como parte importante del proceso de preproducción y que sirva como punto de partida para realizar en un futuro la animación completa de este corto.
- **Objetivo 4.** Concluir este trabajo presetando una Biblia de producción con posibilidades de ser presentada a productores en Festivales y otros eventos de animación.

² Blanqueamiento o *whitewashing* es un practica social, política y económica usada en muchos países postcolonialistas en América y Oceanía para "mejorar la raza" a través de la idea de la blancura. Simbólicamente el blanqueamiento representa una ideología heredada del colonialismo europeo, se culpa de esto a la dominancia blanca.

2.2. METODOLOGÍA

Para poder desarrollar adecuadamente este proyecto y garantizar el cumplimiento de los objetivos anteriormente marcados se planificó el proceso de trabajo siguiendo las fases habituales en toda preproducción de animación: sinopsis, *concept art*, guion, diseño de personajes *props* y *backgrounds*, *storyboard* y animática.

Además, a estas fases añadimos una etapa previa de investigación teórica tanto para recopilar información sobre la cultura y el contexto histórico y sociológico de Mongolia y de esa forma reflejarlo de forma adecuada en el corto; como para investigar sobre la construcción adecuada de una historia, como representar personajes de otras etnias de forma adecuada y búsqueda de referentes tantos estéticos y narrativos.

La mayor parte de este proyecto es de carácter práctico y se seguirá la metodología usada en la asignatura de Preproducción de animación I.

En la primera de estas etapas, la creación de una sinopsis y posterior guion del corto, realicé una investigación bibliográfica sobre guion y la adecuada construcción de un relato, tras esta, opté por estructurar esta historia usando como principal herramienta metodológica el *timeline*³. De esta forma se estructura de forma más gráfica la serie de eventos que suceden en la historia y te permite ir modificando conforme esta evolucione, ya que estaba abierta a cambios si en la fase de *storyboard* lo veía necesario.

La segunda etapa cubrió la fase más creativa y plástica del proyecto, el *concept art* y la creación de personajes, *props* y *backgrounds*, partiendo del *research* que realicé y los *moodboards* de referentes estéticos que hice.

Finalmente, realicé el *storyboard*, con sus consiguientes cambios de guión, y la animática del corto para la que recurrí a *Adobe Premiere Pro* y *Adobe After Effects* para editarla y ajustar los tiempos de esta.

³ Es una herramienta que nos permite visualizar y navegar por acontecimientos en una línea de tiempo, de forma que podamos ordenar cronológicamente los eventos y asociarlos por referencias, iconos, etc

2.3 DOCUMENTACIÓN, MONGOLIA Y *THE EAGLE HUNTERS*

La principal influencia a la hora de crear el universo en el que se desarrolla la historia fue la estética y cultura de Mongolia y de las tribus nómadas que habitan ahí. Por ello realicé un proceso de búsqueda, previo a la creación de los personajes y concept art, tanto de Mongolia como de qué manera podía representar una cultura que no es la mía de forma consciente y respetuosa.

Partiendo del prácticamente nulo conocimiento sobre Mongolia, más allá de una base teórica superficial sobre el imperio mongol y Gengis Kan, comenzó mi labor de investigación.

Tomé las tribus de *eagle hunters* como punto de partida por el que comenzar a investigar y del cual iría buscando cosas más específicas del contexto sociocultural según estas incógnitas fueran surgiendo.

2.3.1 INTRODUCCIÓN

En lo más profundo de las montañas de Altai, donde Rusia, Kazajistán y Mongolia se cruzan, habitan los *eagle hunters*, miembros de diferentes tribus nómadas que durante siglos ha desarrollado y cultivado un vínculo especial con las águilas reales, entrenándolas para cazar zorros otros pequeños animales.

Cazar con estas aves se ha convertido en una tradición que ha pasado de padres a hijos, estos empiezan a entrenar desde los 3 años. Seguir la costumbre y ser un *eagle hunter* es considerado un gran gesto de bravura en estas tribus. Estos, entrenan a las águilas desde que nacen hasta que alcanzan los 10/12 años donde las dejan en libertad. Los lazos que crean con estas han fascinado a escritores y viajeros durante siglos, en ocasiones son tan fuertes que cuando las dejan libres tiene que hacerlo de noche y huir sigilosamente para que estas no les sigan.

Esta zona de Euroasia se caracteriza por ser uno de los pocos lugares que no han sido completamente globalizados, con unas condiciones climáticas tan duras y la dificultad para acceder a recursos como cuidados médicos, servicios sociales, y oportunidades laborales, muchos *eagle hunters* han emigrado del campo a la ciudad. Pese a ello, en los últimos años, la población de *eagle hunters* ha aumentado ya que supone una fuente de ingresos adicionales debido a los turistas que pagan por ver a estos famosos pájaros en acción y en festivales dedicados a ello.

2.3.2 LA HISTORIA TRAS ZAYAA

Aisholpan Nurgaiv es una joven de 13 años que se hizo famosa debido a una película documental llamada "*The Eagle Huntress*"⁴. Este documental, nominado al BAFTA en 2016, narra la historia de esta niña, una de las pocas *eagle huntress* que hay en la zona de Mongolia y Kazajistán. Ella es la principal inspiración tras Zayaa, la protagonista de mi cortometraje.

Aunque no es la primera mujer en ser cazadora, ya que, de acuerdo con un informe de la Universidad de Stanford por Adrienne Mayor⁵, hay evidencias de cazadoras de águilas desde el siglo XX en Persia, Nurgaiv es la primera mujer de Mongolia que ha completado el Festival del Águila Real, el mayor festival que hay sobre la caza con águilas.

Hay que tener en cuenta que, aunque no hay una norma que prohíba la práctica de cazar con águilas a las mujeres, esta es una tradición que pasa de padres a hijos y normalmente está reservada a los varones. Esta joven a "roto" con la tradición pese a las críticas y desaprobación de los sectores más conservadores que no conciben que una mujer pueda aguantar las duras condiciones a las que se enfrentan cuando tienen que cazar.

2.3.3 EL ESTILO DE VIDA NÓMADA

Los kazajos⁶ que forman las diferentes tribus de *eagle hunters* son descendientes de grupos indígenas turcos, mongoles y de Indo-Irán que habitaron en los territorios de Siberia y el Mar Negro.

Tras la proclamación de la república en Mongolia en el 1924, muchos de los kazajos mogoles dejaron su estilo de vida seminómada y empezaron a instalarse en el oeste de Mongolia. Hasta el año 1930, los nómadas habían podido moverse libremente a través de Mongolia, Kazajistán y la provincia china de Xinjiang. Pero las fronteras modernas restringieron este movimiento.

Actualmente la provincial mongol de Bayan-Ölgii cuenta con unos 87000 kazajos, es decir, un 88,7% de la población. Estos representan un 4% de la población total de Mongolia.

Debido a que el clima en la estepa mongola es especialmente duro, los inviernos son largos con temperaturas que rondan los -20°C a -45°C, muchos

⁴ BELL O. *The Eagle Huntress* [documental]. Reino Unido: Coproducción Reino Unido-Kazajistán. Kissaki Films/ Sony Pictures , 2016

⁵ MAYOR A. *The Eagle Huntress Ancient Traditions and New Generations* [informe]. Universidad de Stanford, 2016

⁶ Mas conocidos como los beticos son un pueblo túrquico que habita en las zonas norte de Asia central, es una de las etnias constituyentes de Kazajistán.

de ellos dependen de la ganadería de ovejas y otros pequeños animales para sobrevivir. Además, usaban la caza con águilas para conseguir pieles de conejos, marmotas, zorros e incluso lobos. Estas pieles son una parte esencial de su ropa tradicional que les ayuda a aguantar el invierno.

2.3.4 VESTIMENTA

La vestimenta tradicional de estas tribus nómadas está compuesta por el *Del*, se trata de una especie de abrigo unisex grande que cruza por delante y se abrocha lateralmente. Los botones tradicionales son nodos redondeados hechos con un cordón delgado. La tela exterior que lo conforma se decora con diseños geométricos y el interior está forrado con pieles.

Normalmente sobre el *Del* se coloca un cinturón equipado con un pequeño bolsillo, este cinturón se trata de una tira de tela enrollada varias veces alrededor de la cintura. Para los hombres su longitud es de 3/5 metros (número impar) y en mujeres 2/4 metros (número par). En festividades este cinturón se sustituye por uno de cuero con una hebilla plateada más ornamentada.

El sombrero es una prenda esencial de la vestimenta mongol, sobre todo para protegerse de las condiciones climáticas extremas que viven. Hay más de 200 tipos diferentes de sombreros, los más comunes son los "*louz*" o "*loovuuz*" estos se usan tanto en verano para protegerse del sol abrasador del desierto de Gobi como en invierno para resistir las bajas temperaturas. No solo son una pieza funcional, también tienen un valor estético, cada sombrero está adornado con seda, terciopelo o incluso incrustaciones de piedras preciosas. Estos bordados y adornos de los sombreros también indican el estatus social e incluso la edad del dueño.

Estos sombreros suelen tener un nudo de forma redonda en la parte superior llamada "*zangia*", se consideraba un castigo humillante si alguien lo arrancaba, al igual que pisar un sombrero era considerado una gran ofensa al propietario.

Es aconsejable llevar puesto el sombrero al entrar en el "*gher*", la vivienda tradicional nómada. Antiguamente las reglas de etiqueta prohibían saludar o conocer a alguien con la cabeza descubierta. Saludar a otra persona o desear buena suerte siempre se hace con el sombrero puesto como muestra de respeto. La importancia tradicional otorgada a los sombreros en el pasado todavía se mantiene.

Las botas son el elemento más imprescindible para cualquier nómada, suelen estar hechas de cuero con la punta doblada hacia arriba. Estas botas son tan gruesas y rígidas que, si fueran planas, sería casi imposible caminar con

ellas. Algunos modelos usados por los jinetes tienen un sistema que les permite agarrarse al estribo para facilitar poder cazar a lomos de sus caballos. Normalmente están hechas de cuero grueso y flexible "*buligar*" y la parte superior está decorada con aplicaciones de cuero. Las botas derecha e izquierda tienen la misma forma. No tienen cordones ni cremalleras, lo que las hace fáciles y rápidas de poner o quitar rápidamente. Otros materiales empleados para las botas son el fieltro, material que, además de conservar el calor, les impide resbalar en el hielo.

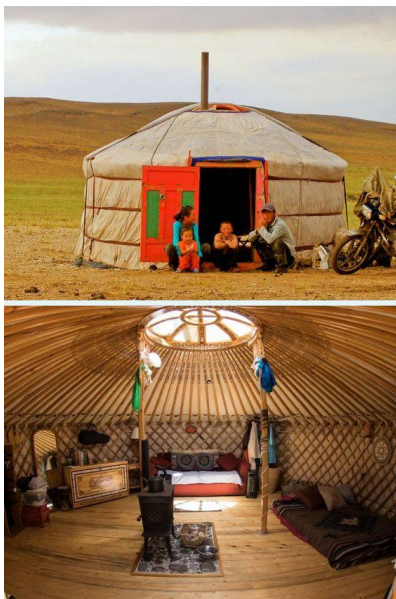


Fig.1. Gher.

2.3.5 VIVIENDA

La vivienda nómada recibe el nombre de *gher* o *yurt*, se trata de una tienda redonda portátil cubierta con pieles o fieltro con paredes hechas de madera o bambú. El *gher* tradicional tiene además un marco de puerta llamado *khana*, unas columnas que sirven de soporte llamadas *uni* y el orificio del humo *toonoo*.

Normalmente el interior de estas está dividido en tres áreas: la zona masculina, la zona femenina y la sala común o *khoimer*. El *khoimer*, que está directamente enfrente de la puerta, es donde se almacenan o exhiben objetos valiosos, así como un pequeño santuario budista. Esta es la parte más importante del *gher* y a menudo se invita a los invitados a sentarse en él.

2.5 ORIENTALISMO Y LA CORRECTA REPRESENTACIÓN DE PERSONAJES DE OTRAS ETNIAS

Al estar inspirándome en una tribu de Mongolia y, por tanto, en una cultura y etnia diferente a la mía, me vi con el deber moral y la responsabilidad de informarme debidamente de como representar personajes de otras etnias de forma adecuada.

Normalmente, la televisión representa personajes de color o de otras etnias como clichés y estereotipos occidentalmente aceptados. Este proceso los deshumaniza en cierto modo y los convierte en una caricatura que pretende representar un colectivo más que un personaje individual, con carácter, personalidad, preocupaciones... es decir, un personaje redondo y con dimensión.

Si nos centramos en la animación, es muy común en la industria representar a estos personajes con unos rasgos característicos, sin mostrar variedad, todos parecen sacados de una misma plantilla, con los mismos rasgos físicos, la misma personalidad. Por no hablar de que, normalmente, y sobre todo en el caso de la comunidad negra, el rol de los personajes de color es ser "el amigo negro" construyendo un personaje completamente plano, sin más personalidad que la que representan esos estereotipos que vemos principalmente en norte américa.



Fig.2. Line up de "Cleveland show".

Un claro ejemplo de esta mala representación es "The Cleveland show", esta serie de animación surge como un spin off de "Family guy" y fue muy criticada ya que seguía la misma fórmula que su antecesor, hasta el punto de que muchos hablan de sus protagonistas como una copia literal de padre de familia pero en negro. La mayoría de las bromas que no se sienten como copias de padre de familia, se basan en estereotipos racistas.

A pesar de que, siendo un producto de esta franquicia, se espera que se critique la cultura norteamericana desde el humor negro, en el caso de "Cleveland show" intentan criticar la situación de una cultura marginal y oprimida de la que los escritores no forman parte. Citando las palabras de la crítica de Al Tariq Harris⁷: "cuentan bromas de padre de familia, pero ahora los personajes son negros. Así no funciona la representación, así no es como un personaje funciona. En momentos parece que el show se vio forzado a incorporar cameos de famosos negros para que funcionara cuando realmente no tenían por qué, solo para tomar un tono más "comprometido" que en verdad busca suplir las carencias argumentales que tiene este show."



Fig.3. Line up de "The Proud family".

Por lo contrario, un buen ejemplo de una serie de animación que no se basa en estereotipos raciales y representa adecuadamente a la comunidad negra es "The Proud family". Esta serie de Disney creada por Bruce W. Smith fue extremadamente inteligente al asegurarse de que no se siguiera el patrón de bromas basadas en: la gente negra hace esto, la gente blanca hace esto otro; porque sabían que este es el modelo que siempre se ha seguido y no estarían más que contribuyendo a esta distinción.

A su vez, no se ignoró el hecho de que su protagonista, Penny es una mujer joven negra y por tanto habla *slang*⁸. Al igual que hay todo un episodio

⁷ ZEELONIOUS Why Was The Cleveland Show Cancelled?. En: YouTube [vídeo] US. 2020-09-10 Disponible en: <https://youtu.be/5EmPH8Daw8>

⁸ Palabras o expresiones que tienen su origen en la forma de hablar de los barrios pobres o marginados, principalmente de población afroamericana.

ambientado en los años 50 donde se habla de la segregación y el conflicto racial.

En "*The Proud family*" vemos que, a diferencia de "*Cleveland show*", cada personaje tiene un tono de piel diferente, unos rasgos diferentes y característicos que los distinguen y, lo más importante, una personalidad propia. Además, el motivo principal de la serie no es hacer una serie protesta, simplemente es un *show* de humor sobre el día a día de una familia, el hecho de que sean de color no es el argumento principal, ni la base de sus bromas, sino una pieza más de la historia.

La mala representación de otras etnias no solo se da en los personajes negros. Por ejemplo, la película de animación "*Mulán*". Esta fue la primera película de Disney situada en Asia y muchos elementos de esta son representaciones del orientalismo en las películas.

El orientalismo es un término acuñado por Edward Said⁹ en su libro del mismo nombre donde detalla como Europa ha construido una imagen estereotípica de "oriente". Estos estereotipos están basados en una concepción antiasiática, son la base de "el terror amarillo", que es la visión de Asia oriental como una amenaza para occidente y de la idea de Asia como un lugar idealizado, exótico y lejano.

Se trata de la exageración de la diferencia entre culturas, así como a la presunción de superioridad occidental, y a la aplicación de modelos para describir el mundo Oriental basados en clichés. Como tal, el Orientalismo se considera como uno de los cimientos de las representaciones culturales inexactas.

La característica principal de este es un "sutil y persistente prejuicio eurocéntrico contra los pueblos orientales" que deriva de las concepciones occidentales sobre lo que significa Oriente y que acaban reduciendo lo oriental a esencias ficticias sobre los "pueblos Orientales" y "los lugares de Oriente".

Este es el caso de *Mulan*, donde: "todos los personajes en la animación tienen similares apariencias -la piel amarilla, labios delgados, ojos pequeños y

⁹ SAID E. *Orientalismo*, Estados Unidos: Vintage Books, 1978



Fig.4. Estampa japonesa.

rasgados- a pesar de que la gente asiática realmente tiene diferentes características. Los personajes comen con palillos, toman el té después de la cena y andan descalzos”. La ropa también es un ejemplo de orientalismo también; “Por ejemplo, cuando representan a Mulán, su vestimenta y maquillaje es más similar a la de Japón que la de China. Ella lleva un kimono, la ropa tradicional japonesa, el peinado que lleva era el que era tendencia en Japón en aquella época. [...] La flor que principalmente se usa para enfatizar el tema de la película es la flor de cerezo, la flor nacional de Japón.”

Además, el tema del honor en esta película está representado de forma muy orientalista. La película hace énfasis y promueve el sacrificio de los propios intereses para conservar el honor de la familia. Aunque, el concepto del honor de una familia es una parte importante de muchas culturas asiáticas, este está llevado al extremo y prueba la falta de conocimiento sobre China y como se basaron en una visión orientalista de Asia como una única cultura.

“Disney ofrece versiones simplificadas de lo otro – refiriéndose a oriente- para contentar a la audiencia. En un esfuerzo por re-orientalizar Mulán combina las fantasías orientalistas con la cultura contemporánea, mezclando estos dos conceptos para que de alguna forma sea “más familiar””.

En palabras de Edward Said: “Los orientalistas, como muchos otros pensadores de principios del siglo XIX, conciben la humanidad en términos de grandes colectividades o en generalidades abstractas.” “«Occidente» y «Oriente» reagrupa, tras estas grandes etiquetas, todas las variedades posibles de la pluralidad humana, y las reduce en este proceso a una o dos abstracciones colectivas finales.”

En conclusión, aunque en los últimos años el número de representación de personajes de diferentes etnias ha aumentado, la cantidad de personajes de color u otras razas es prácticamente ridícula.

Al tratarse de un grupo minoritario es arriesgado escribir historias sobre lo que significa ser negro o ser de otra raza ya que es una realidad que no te pertenece, que no has experimentado y puede representar de forma inadecuada un grupo que no siempre ha tenido la oportunidad de expresar su realidad.

Said argumentó que, aunque las representaciones tienen una función esencial para las sociedades y la vida humana - ya que son tan esenciales como la lengua en sí - las representaciones que son autoritarias o represivas han de cesar, ya que no proporcionan ningún tipo de posibilidad real para aquellos que son presentados, de poder intervenir en dicho proceso de representación.

Por tanto, como persona blanca que soy lo ideal sería desvincularme de escribir historias que se centraran en la etnia e informarme para representar lo



Fig.5. Escena de Mulan.

mejor posible esos aspectos de la cultura que van a aparecer sin pretensiones, sin apropiaciones y con el máximo respeto posible.

3. DESARROLLO DEL PROYECTO

3.1 SINOPSIS ARGUMENTAL

Zayaa es una joven de una tribu mágica de cambiaformas. Pasa la mayoría de su tiempo entrenando con su padre, Batu, para convertirse en una gran guerrera, hasta que un día él fallece en un accidente. Zayaa entonces se enfrentará a un proceso de duelo y tendrá que superar los sentimientos de tristeza, rabia y frustración. Gracias a un evento mágico, será capaz de finalmente decir adiós y pasar página.

3.2 REFERENTES Y MOODBOARD

Para desarrollar *Zayaa*, me inspiré en diferentes series y películas de animación, tanto para buscar referentes estéticos como para el guion y la construcción de una historia que fuera capaz de impactar al espectador.

3.2.1 *Hermano oso*

Es evidente la clara influencia que ha tenido esta película en la construcción del universo en el cual se desarrolla mi proyecto. La forma en la que la magia funciona en el mundo de *Hermano Oso*, donde cada persona está vinculada a un espíritu animal en el que posteriormente se reencarna, me sirvió de referencia directa para idear de qué forma iba a aparecer el elemento mágico en mi corto. Sobre todo, en el final de la película, en el que el hermano fallecido del protagonista y la madre de Koda aparecen, la manera en la que sus espíritus están representados con esas luces amarillas fue lo que me hizo plantearme un final así.

Además, a nivel estético los diseños de personaje me parecen muy atractivos, al estar representando una etnia concreta (los nativos americanos) me sirvió también de ejemplo de cómo simplificar los rasgos y crear personajes cartoon variados.

3.2.2 Genndy Tartakovsky y *Primal*

La obra de Genndy Tartakovsky¹⁰, especialmente la reciente serie *Primal* ha sido otro importante referente estético.

Durante los últimos años, el estilo de línea en la animación 2D ha pasado a ser una línea fina, pulida y precisa. Nada que ver con el estilo de los dibujos animados de finales de los 90/ principio del 2000. Tartakovsky ha rescatado esa línea más gruesa y agresiva, llena de textura, con influencia del comic, donde diferentes grosores se combinan a favor de un dibujo mucho más expresivo y orgánico. Al igual que en *Primal*, también he querido emplear una línea más gruesa que la que normalmente se usa en las series animadas hoy en día.

Además, la forma en la que Tartakovsky narra las escenas de acción, donde hace uso de planos medios y generales de acción, llenos de poses dinámicas combinados con primeros planos más pausados para enfatizar la reacción de los personajes; estos generan un ritmo que mete de lleno al espectador en la historia, he intentado imitarlo en las secuencias del entrenamiento en *Zayaa*.

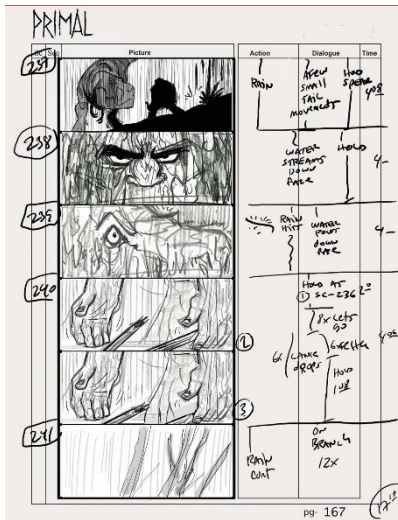


Fig.6. Fragmento del storyboard de "Primal".



Fig.7. *Primal*, de Tartakovsky.

¹⁰ Genndy Tartakovsky es un director y productor de animación y es considerado una de las grandes mentes tras los clásicos de *Cartoon Network*.

3.2.3 *Wolfwalkers*

Wolfwalkers es una película de animación de Cartoon Saloon¹¹, nominada a un Oscar a mejor película animada. La historia se basa en el folclore irlandés para contar una historia de magia y amistad.

La forma en la que las protagonistas se transforman en lobos, los recursos estilísticos que se emplean tanto en esas escenas de transformación como en las escenas en las que vemos desde el punto de vista de los lobos me sirvieron de gran ayuda para el final del corto.



Fig.8. *Wolfwalkers*, de Cartoon Saloon.

3.2.4 *Canción del mar*

Este largometraje, narra la historia de dos hermanos a los que, tras la desaparición de su madre, mandan vivir a la ciudad con su abuela. Ambos deciden embarcarse en un viaje de vuelta a su casa natal.

Me interesaba sobre todo a nivel de construcción de la historia. La forma en la que se trata la pérdida de la madre, a diferencia de otras películas de animación donde se trata como un evento anecdótico en esta es un evento crucial que influye de forma diferente la actitud de cada uno de los personajes.

¹¹ Cartoon Saloon es un estudio de animación irlandés fundado por Tomm Moore, Nora Twomey y Paul Young en 1999 con sede en Kilkenny.

3.2.5 MOODBOARD

Tras documentarme y buscar referentes recurrí a la aplicación web de Pinterest para la documentación visual. Creé diferentes carpetas de imágenes a modo de *moodboards*¹² tanto de los protagonistas, como de los diferentes escenarios que aparecen en el corto, de las águilas etc. Estas carpetas me ayudaron a ordenar ideas y sobre todo fueron útiles para concretar el aspecto estético que iba a tener el cortometraje y para tener referentes no solo con las formas también a la hora de planificar la gama de colores que iba a emplear en cada escena.

En cuanto el *moodboard* de personajes, realicé una carpeta sobre los *eagle hunters* donde recabé referentes visuales de como vestían, como eran sus tribus, costumbres etc. Posteriormente a partir de esa carpeta hice dos más para Zayaa y Batu donde además incluí referentes estéticos de dibujos animados o diseños de personajes en lo que me podía inspirar para el diseño final de estos y paletas de color que me gustaban. A parte de estas carpetas cree otra para las águilas, con imágenes de referencia de las poses, estudios de anatomía, diseños de aves que podrían inspirarme para simplificar los míos etc.



Fig.9. Moodboard.

El *moodboard* de escenarios combiné imágenes reales de paisajes de Mongolia y de las tribus con imágenes donde veía paletas de color que me gustaban y pensaba que podría aplicar al corto. También estudié que forma tienen los *ghers* tanto por dentro como por fuera e incluí imágenes de estos.

Una vez empecé el *storyboard* me surgió la duda de como resolver el final de la historia de forma emotiva, es por ello por lo que hice un último *moodboard* para inspirarme y resolver como podía plasmar esa parte final.

3.3 GUIÓN LITERARIO

En el guion literario se recopilan las acciones, diálogos y otras anotaciones necesarias para llevar a cabo una película, obra teatral, cortometraje etc.

Puesto que el guion literario tiene su propio formato, en este caso no hemos seguido las normas de maquetación del TFG. Podéis ver el guion literario final que se seguirá para realizar el corto en anexo.

¹² Es una herramienta creativa que consiste en una visualización rápida de imágenes y palabras en un mismo soporte, con el fin de preparar el cerebro para la fase de ideación de un proyecto.

3.4 GUIÓN TÉCNICO

En este apartado vamos a analizar el uso de los diferentes planos en de nuestro cortometraje:

PLANOS GENERALES:

Estos nos sirven para situarnos en un espacio. Normalmente se utilizan para introducirnos en un cambio de escena, por ejemplo, en el corto los hemos usado en la introducción para presentarnos la tribu o en las escenas de vuelo cuando para que se comprenda un cambio de escenario o de acción. He de destacar el uso del plano general en el final del corto, ya que nos sirve para generar la atmosfera mágica en la que sucede el reencuentro de nuestros protagonistas. También cabe destacar el uso de este plano en el momento en el que Zayaa se encuentra sola sosteniendo el gorro de Batu donde se acentúa la sensación de soledad mediante el uso de este plano.

PLANOS MEDIOS:

Podemos encontrar estos planos en momentos en los que queremos que se vea con más detalle una acción o un gesto, por ejemplo, en los planos en los que Zayaa observa el gorro el uso de este plano nos hace centrarnos en su expresión y en los gestos que hace con las manos. También hice eso de estos planos medios en las escenas de más acción para mostrar las reacciones de los personajes y darle "tiempo para respirar" a escenas.

PRIMEROS PLANOS Y PLANOS DETALLE:

Cuando queremos dotar a una escena de mayor dramatismo recurrimos a estos planos, estos nos permiten acentuar las expresiones faciales y por tanto se utilizan para transmitir emociones. Estos planos se encuentran mayoritariamente en la parte donde se presenta el conflicto ya que la protagonista experimenta toda clase de emociones como rabia, tristeza, sorpresa etc.

Los planos detalle sirven para destacar algún elemento o acción en concreto. La mayoría de estos planos detalle son del gorro de Batu ya que usamos este elemento para narrarnos la historia y es la conexión entre las partes de la historia que ocurren en el tiempo presente y los flashbacks que tiene Zayaa.

Además de los diferentes encuadres de escena, he de mencionar los diferentes efectos de cámara. A pesar de que en la mayor parte del cortometraje la cámara estará estática para centrarse más en los pequeños gestos y expresiones de nuestros protagonistas, en determinadas escenas se hará uso del *travelling*.

Este es el caso de las escenas de vuelo, donde la cámara sigue a las águilas a través del paisaje, introduciendo al espectador en la película. En la primera escena de la película, este movimiento de cámara siguiendo a un águila es crucial ya que aporta rápidamente el espectador información de donde ocurre la historia, en una aldea situada en un lugar árido y rocoso; quienes son sus protagonistas, las águilas e introduce al personaje principal, una niña que vive en esta aldea. También cabe destacar este *travelling* en la escena final, donde, desde la distancia, la cámara sigue a nuestros protagonistas, imitando el movimiento de cámara que veríamos en una película de imagen real.

En cuanto al sonido, la idea de la que partíamos era centrarlo en una banda sonora que acompañara la acción y enfatizara las emociones en lugar de añadir diálogos o una narración. Es por ello por lo que me serví de una pieza musical que aparece tanto en la introducción como en la escena final del corto. A esto añadí efectos sonoros que cumplieran la función de acompañar la acción y que son esenciales para que muchas partes de la historia se comprendan. Este es el caso de los sonidos de golpes incluidos en la escena en la que están entrenando. Pero el sonido no solo es importante, la ausencia de este también puede jugar a nuestro favor, es el caso de la escena en la que Zayaa está mirando en gorro de Batu, es en esta escena en la que el espectador comprende que este ha muerto y esta ausencia de sonido enfatiza ese sentimiento de soledad que nos transmite.

3.5 STORYBOARD

El *storyboard* es la representación gráfica del guion. Nos sirve como una guía visual en la que plasmamos mediante dibujos rápidos los diferentes planos que van a aparecer en la película. Este es especialmente útil si trabajas con un equipo, ya que cada persona puede visualizar una escena de manera diferente, el *storyboard* sirve para resolver este tipo de confusiones. Además, también sirve para comprobar si los planos del guion técnico funcionan adecuadamente y se puede seguir avanzado con la producción. Es, por tanto, un primer corte en seco del proyecto que ayuda con la continuidad de la dramática y de la acción y asegura el tipo de plano y encuadre para la posterior realización de la animática y el *layout* de escena.

En el caso de mi proyecto, trabajé el *storyboard* simultáneamente junto al guion técnico ya que me resulta más sencillo visualizar los planos una vez los dibujo y de esa forma puedo ver si la historia necesita de más planos con facilidad.

Al igual que con el guion literario, estructuré el *storyboard* en tres partes, cada una de estas con un tono determinado. La primera parte corresponde a la introducción, en esta se muestra la relación entre los dos protagonistas, tiene un tono más alegre. En la segunda parte, se plantea el conflicto, el tono cambia drásticamente y se torna más serio y triste. Por último, el final tiene un tono más íntimo de reconciliación.

Por lo general en la animática me ceñí a los planos que tenía dibujados en el *storyboard* a excepción de un par de planos que añadí entre medias y una modificación que hice a última hora en el guion. En esta añadí en la introducción a Zayaa robándole el sombrero a Batu ya que de esa forma se enfatizaba más la conexión entre el sombrero y el recuerdo que le genera.

3.6 CONCEPT ART

3.6.1 Diseño de personajes

Para desarrollar el diseño de personajes decidí seguir las pautas que nos dieron en la asignatura de Preproducción de Animación y le otorgué a cada uno de los personajes unos adjetivos que definieran su personalidad. Buscaba con esto centrarme en que el diseño final de ambos fuera un reflejo de estas características ya que, al tratarse de un cortometraje, no cuentas con mucho tiempo para presentar a los personajes e incluir esto en los diseños puede ayudar al espectador a captar más directamente lo que está pasando.

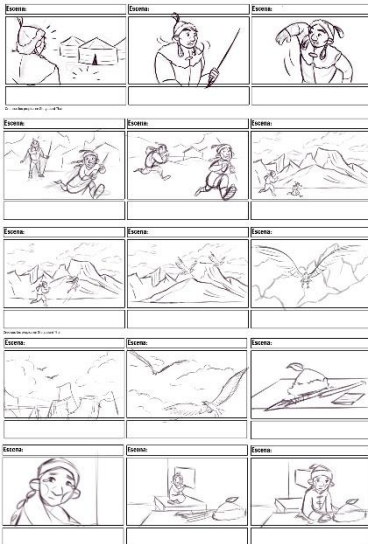


Fig.10. Fragmento *storyboard*.

Este corto presenta una doble dificultad a la hora de diseñar a los personajes ya que ambos protagonistas tienen la habilidad de transformarse en águilas, es decir, cada personaje principal tiene dos diseños completamente diferentes pero que a su vez tienen que funcionar como uno. El mayor reto de este proyecto es que el espectador sea capaz de identificar rápidamente cada águila con su correspondiente personaje. Para ello decidí darle unos rasgos muy característicos que compartieran tanto el personaje en modo humano como cuando está transformado en águila. También me ayude de una paleta de color en común para ambos.

ZAYAA

Zayaa es la protagonista del corto, es una niña de unos 8 años fuerte y aventurera. Su sueño es ser una gran guerrera como su padre, el jefe de la tribu, es por ello por lo que entrena a diario con él. Es bastante terca e impulsiva, esto hace que, cuando sufre la pérdida de su padre Batu, se deje llevar por el torbellino de emociones que la inundan y acabe accidentalmente rompiendo aquel objeto que le recuerda a él.

Los adjetivos que le di al comenzar a diseñarla fueron: enérgica, soñadora y aventurera. El propio nombre, *Zayaa* tiene mucho que ver con la temática del corto y la personalidad de ella ya que es una palabra que proviene del mongol y significa esperanza.

En la parte estética del diseño intenté basarme en el aspecto que tiene Aisholpan, la protagonista de *"The Eagle Huntress"* y principal inspiración tras Zayaa. Aisholpan, al igual que la mayoría de los kazajos, tiene los ojos rasgados, cara redondeada y mejillas prominentes y sonrosadas debido a las bajas temperaturas. Normalmente las mujeres de estas tribus suelen llevar el pelo recogido en dos trenzas, quise incluir este aspecto en el diseño ya que, por lo general, el resto de su diseño es bastante neutral y este rasgo puede distinguir que se trata de una niña.

Al ser un personaje tan activo y enérgico me basé en la forma triangular para su diseño ya que esta figura geométrica se asocia a dinamismo. Además, opté por que su diseño no fuera muy angular, más bien redondeado ya que es personaje de corta edad.

En cuanto al diseño de Zayaa en águila, tomé los elementos más característicos de su diseño: las mejillas sonrosadas y la pluma del gorro y los incluí en su forma de pájaro. Me inspiré además en el pájaro que aparece en la



Fig.11. Aisholpan Nurgaiv.

película de "*Wolfwalkers*"¹³ ya que me gusta la forma en la que han sintetizado el cuerpo de un hasta dejarlo en una forma prácticamente circular.

BATU

Batu es el padre de Zayaa, es el líder de la tribu donde ambos viven, es un hombre fuerte y valiente pero también es un padre dispuesto a lo que sea por hacer felices a sus hijos, es por ello por lo que ayuda a Zayaa entrenando con ella a diario y enseñándole todo lo que sabe. Las palabras que caracterizan a Batu son: fuerza, bondad y liderazgo. Su nombre, Batu, al igual que el de Zayaa, está directamente relacionado con su personalidad ya que *batu* significa fuerza en mongol.

En cuanto su diseño, partí de una forma más bien cuadrada, ya que es un hombre grande y curtido, a diferencia de Zayaa, que tiene los rasgos más redondeados quise darle unos rasgos más duros y angulares propios de una cara adulta y de una persona que pasa gran parte de su tiempo cazando al aire libre. Tiene las cejas pobladas, los pómulos marcados y bello facial, estos rasgos también los comparte con su diseño en águila. A su vez trate de que el diseño no fuera muy intimidante ya que, aunque imponga por su gran tamaño, Batu tiene un gran corazón.

Además, decidí incluir uno de los peinados tradicionales de Mongolia que consiste en dos coletas que se trenzan dándoles forma de ovalo. Al igual que Zayaa, Batu también lleva sombrero ya que es un elemento clave en la vestimenta de todo *eagle hunter*.

3.6.2 Diseño de fondos

Los fondos son esenciales en cualquier corto de animación ya que ponen las figuras y la historia en contexto y sirven de complemento a la historia. En este cortometraje podemos dividir los *backgrounds* en 3 ambientaciones:

-La tribu de Zayaa, es el lugar donde comienza y se desarrolla gran parte de la trama y está inspirada en los asentamientos de los eagle hunters. Es un lugar situado entre montañas para protegerse de las duras condiciones climáticas, está formada por una serie de tiendas circulares llamadas *ghers*. Aquí también incluiremos el interior de la tienda de Zayaa también inspirado en las viviendas de Mongolia. La paleta cromática en este ambiente es cálida,

¹³ STEWARD R. *Wolfwalkers* [película] Irlanda: Cartoon Saloon, 2020

no solo porque es un paisaje desértico, también porque es el hogar de nuestra protagonista, un lugar acogedor donde vemos su conexión con su padre Batu.

-Las afueras de la tribu y las montañas, en estos escenarios es donde ocurre la mayor parte de la historia. Son paisajes áridos y montañosos con aspecto desértico, están caracterizados por las formas angulosas y los tonos terrosos y cálidos. Cabe destacar el cambio del paisaje al final del corto donde es de noche y cambia completamente las tonalidades de estos fondos por colores menos realistas para crear el ambiente mágico en el que sucede la acción. Para trabajar estos fondos, que están formados por composiciones de rocas de dimensiones titánicas, primero realicé una búsqueda de referentes y formas que me resultaran interesantes. A partir de esta búsqueda realicé una serie de diseños de rocas y montañas que posteriormente usaría para crear las diferentes composiciones que conforman los diferentes fondos.

-La cueva, es donde ocurre el reencuentro entre Zayaa y Batu y es el escenario que enlaza la segunda parte de la historia con el final. En esta cueva Zayaa se refugia de la lluvia y se queda dormida, cuando despierta de noche se encuentra con el espíritu de su padre. Al aparecer este ambiente en dos momentos del día diferentes sus colores y lo que transmiten es completamente diferentes. Al principio, cuando es de día, esta cueva será un ambiente más frío y gris, reflejo de los sentimientos de Zayaa en ese momento. Por la noche, la cueva se llenará de colores y luz, ya que se produce el reencuentro con Batu que ilumina la sala, entonces se pasaron de colores fríos y apagados a colores más cálidos y brillantes. Trabajé la cueva planteándola en 3 dimensiones, diseñando todos los ángulos ya que, a diferencia de la mayor parte de las escenas del corto, en este escenario hay cámaras situadas en diferentes lugares de la cueva y por tanto todos los lados de esta iban a aparecer en algún momento dado.

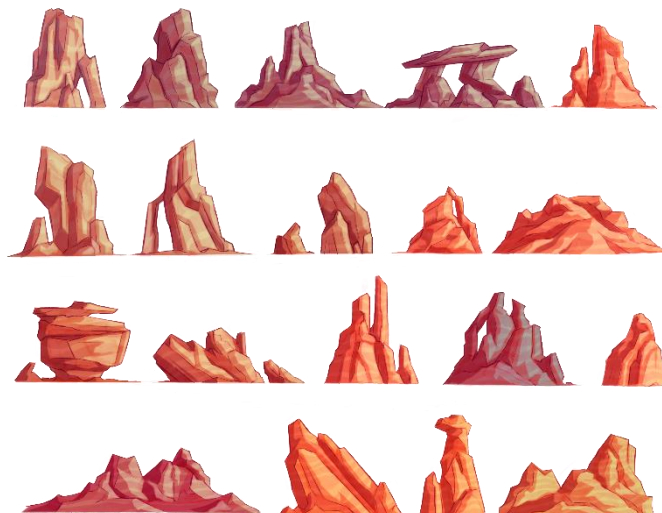


Fig.12. Resultado de la búsqueda para *backgrounds*.

3.6.3 Diseño de props

Los props contribuyen a dar mayor autenticidad al corto y ayudan a dar credibilidad a los personajes, por lo que es una parte esencial de la preproducción.

He de destacar en este apartado el diseño del gorro que lleva Batu, este elemento es crucial para la historia ya que es el elemento mediante el que se narra la historia. Este nos conecta en la introducción con el recuerdo que tiene Zayaa, además es el objeto por el cual esta expresa todos sus sentimientos y frustración por la situación que vive.

Además, como mencioné anteriormente, el gorro es un elemento crucial para las tribus de Mongolia en las que me inspiré. Para ellos el gorro (*louz*) es un elemento de prestigio y el quitarse o golpear el gorro de alguien es una gran ofensa. El diseño de este gorro también va ligado al diseño de las águilas ya que las plumas tan características que llevan en lo alto también las incluí en el diseño de las águilas.

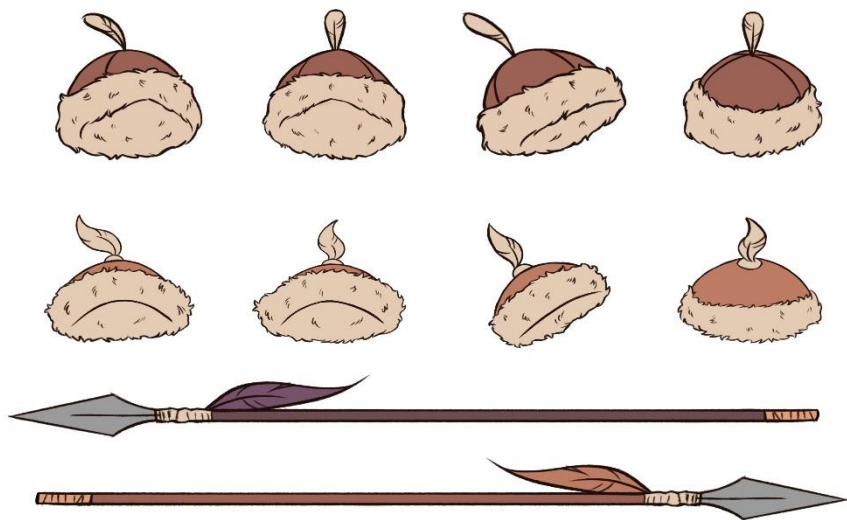


Fig.13. Hoja modelo de props.

3.7 COLOR SCRIPT

El color script se emplea para establecer la atmosfera que tendrán las escenas. Mediante el uso de color e iluminación buscamos los momentos con mayor carga emocional o los momentos clave de la historia y realizamos un estudio de color de estos, de manera que creamos una biblia del color que nos facilitará la posterior producción del corto.

A la hora de planificar el color script, partí de los colores de los protagonistas. Tenía claro que quería emplear colores pasteles, no muy saturados al comienzo del corto que irían aumentando de intensidad a lo largo del corto siendo al final colores vibrantes. Decidí crear una paleta siguiendo una tríada terciaria cálida, es decir, anaranjado-amarillento, violeta-rojizo y azul. Fue para ello una gran influencia videojuegos indie como SABLE¹⁴ el cual se desarrolla en un ambiente desértico similar al de mi historia.

Tuve dificultades a la hora de planificar los colores de las escenas del interior de la tienda ya que es el momento más triste y emotivo y por ello quería emplear tonos más fríos y oscuros, pero sin que se salieran de la paleta cromática que había ideado. También fue complicado encontrar el balance entre los colores tan saturados del final ya que es una escena nocturna, pero con la fuente de luz procedente de los protagonistas.

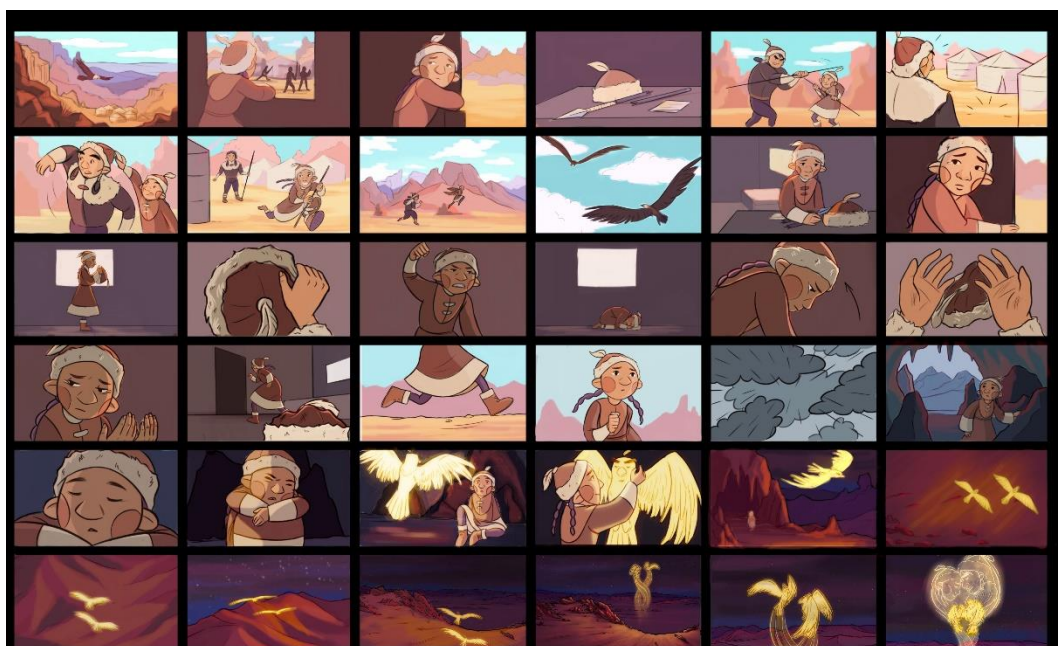


Fig.14. Color script.

¹⁴ SHEDWORKS *Sable* [videojuego] USA: Raw Fury, 2021

3.8 ANIMÁTICA

Una vez trabajados todos estos puntos llegó el momento de montar la animática (ver anexo). Los dibujos utilizados se realizaron digitalmente en escala de grises empleando Procreate y Adobe Photoshop. Partimos de los bocetos realizados en el storyboard dándoles más detalle y color, una vez acabados se maquetaron. Para el montaje y maquetación de la animática se utilizó Adobe Premiere Pro y Adobe After Effects.

En este proceso no solo se juntaron los dibujos del storyboard en un video ajustando los tiempos para conseguir un timing estimado de la duración del corto; también se añadieron efectos de sonido y música dando como resultado un primer corte de la animación.

En cuanto a la música, empleé una composición de Ian Fontova la cual está libre de derechos para fines no comerciales. Tome una de las estructuras que se repiten en esta pista musical como motivo melódico asociado con las escenas en las que aparece el padre. Estos fragmentos musicales están presentes tanto al comienzo del corto, como al final del flashback que tiene nuestra protagonista, como en el reencuentro entre ambos. En el reencuentro es cuando por fin esta melodía suena por completo ya que las dos veces anteriores en las que ha sonado solo sonaban las primeras notas.

Además, en el montaje con Adobe After Effects hice uso de varias herramientas de edición como el efecto de resplandor o de edición de color y de animación para que el vuelo final se comprendiera mucho mejor y quedara más parecido al resultado estético final.

4. CONCLUSIÓN

Este trabajo ha supuesto una primera aproximación al trabajo de preproducción para proyectos de animación y un gran reto personal al haber cubierto todo este proceso creativo sola. Haciendo valoración de los resultados y debido a mis propias limitaciones como artista, hay apartados en los que necesitaría mucho más tiempo para su desarrollo, pues no corresponden a mi área de especialización, pero en general me siento satisfecha con el resultado final.

Uno de nuestros objetivos ha sido trabajar un proyecto que pueda ser presentado para buscar financiación y una productora y poder llevar a cabo la producción de este. Por tanto, todo lo que se ha presentado esta en proceso de desarrollo y abierto a cambio o modificaciones. Es por ello por lo que no hay un *layout* definitivo y solo tenemos la animática como aproximación a lo que sería el resultado final de este.

El objetivo de este proyecto es poder acabar el corto, animándolo, empleando ToonBoom Harmony para realizar las animaciones en 2d y After Effects para la postproducción y los efectos tanto de sonido como efectos espaciales.

Una vez finalicemos el cortometraje, nuestra idea es continuar trabajando para poder presentarlo a festivales tanto nacionales como internacionales de animación y de esa forma conseguir reconocimiento dentro de este sector que nos permita posteriormente optar a nuevas oportunidades laborales o a expandir el universo donde se desarrolla nuestro cortometraje y realizar una serie que continuara la historia de Zayaa (enlace a la biblia de preproducción disponible en anexos).

Es importante destacar el papel que han jugado todas las asignaturas del Grado en Bellas Artes y, especialmente, aquellas que me han permitido desarrollar este proyecto desde una idea primaria y avanzar hasta llegar a este momento en su presentación, y por ello, consideramos que hemos alcanzado los objetivos que inicialmente nos planteamos. En definitiva, estamos satisfechos con el resultado final, esperamos que la animática, junto a la biblia de preproducción nos abra puertas y posibles financiaciones para continuar con el desarrollo de este corto.

5. BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

MAYOR, A. *The Eagle Huntress Ancient Traditions and New Generations* [informe]. Universidad de Stanford, 2016

SAID, E. *Orientalismo*, Estados Unidos: Vintage Books, 1978

PÁGINAS WEB

NAVARRIA, J. *Orientalism in Sheng's Mulan and the Woman Warrior Sheng* [Artículo] USA, 2014. Disponible en:
<http://home.adm.unige.ch/~madsen/Orientalism.htm>

LAPIN, A. Teenage Eagle Hunter Is Mongolia's New Movie Star [Artículo] *National Geographic*. 2016. Disponible en:
<https://www.nationalgeographic.com/animals/article/teenage-eagle-huntress-movie-trailer-director-interview>

LEE, H. *Orientalism found in Mulan* [Artículo], USA, 2012. Disponible en:
<http://m0derat0.blogspot.com.tr/2012/11/orientalism-found-in-mulan.html>

TOMAN, C. The world through a lens, on horse back among the eagle hunters and herders of the Mongolian Altai [Artículo], *New York Times*. 2021. Disponible en: <https://www.nytimes.com/2021/02/22/travel/mongolia-eagle-hunters.html>

NELSON, J. A visual homage to the indigenous Kazakh eagle hunters in Mongolia [Artículo], *Google Arts and Culture*. 2018. Disponible en:
<https://artsandculture.google.com/exhibit/kazakh-eagle-hunters/EglykHYIDdsjLQ>

DISCOVER MONGOLIA. *Mongolian Traditional Clothes* [Web]. Disponible en:
<https://www.discovermongolia.mn/about-mongolia/culture-art-history/mongolian-traditional-clothes>

DISCOVER MONGOLIA. *Mongolian brief history* [Web]. Disponible en:
<https://www.discovermongolia.mn/about-mongolia/culture-art-history/mongolian-brief-history>

MONGOLIA TODAY. Traditional Clothes [Web], 2008. Disponible en:
<https://web.archive.org/web/20080413052152/http://www.mongoliatoday.com/issue/7/clothes.html>

FILMOGRAFÍA/ OBRAS AUDIOVISUALES

BELL, O. *The Eagle Huntress* [documental]. Reino Unido: Coproducción Reino Unido- Kazajistán. Kissaki Films/ Sony Pictures, 2016

ZEELONIOUS *Why Was The Cleveland Show Cancelled?*. En: YouTube [vídeo] US. 2020-09-10 Disponible en: https://youtu.be/_5EmPH8Daw8

TARIQ HARRIS, A. *How To BLACK: An Analysis of Black Cartoon Characters* En: YouTube [video ensayo] USA. 2019-01-13 Disponible en: <https://youtu.be/uOwhBkoNK0g>

MBOWE, K. *Colorism*, En: YouTube [video ensayo] Canada, 2020-07-19. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=W9ussxD32tE&ab_channel=KhadijaMbowe

HAND D. *Bambi* [película] USA: Walt Disney, 1942

BLAISE A. *Hermano Oso* [película] USA: Walt Disney Pictures, 2003

MINKOFF R. y ALLERS R. *El rey león* [película] USA: Coproducción, Walt Disney Pictures/ Walt Disney Animation Studio, 1994

MACFARLANE S. *The Cleveland Show* [serie] USA: FOX, 2009

MACFARLANE S. *Family Guy* [serie] USA: FOX, 1999

W. SMITH B. *The Proud Family* [serie] USA: Disney Channel, 2001

BANCROFT T. y COOK B. *Mulan* [película] USA: Walt Disney Feature Animation, 1998

TARTAKOVSKY G. *Primal* [serie] USA: Warner Bros Television, 2019

STEWART R. *Wolfwalkers* [película] Irlanda: Cartoon Saloon, 2020

SHEDWORKS *Sable* [videojuego] USA: Raw Fury, 2021

6. ANEXO

GUIÓN LITERARIO:

Desde un plano cenital al exterior, vemos un paisaje árido, casi desértico, en medio del cual hay un asentamiento nómada.

Un águila sobrevuela el cielo y baja poco a poco hacia el poblado.

Una joven mira por la ventana de su casa, está triste. Mira como un grupo de jóvenes entrenan con sus lanzas, algunos de ellos se transforman en águilas mientras pelean. La joven, Zayaa, dirige la mirada al interior de su habitación. Vemos sobre la mesa de la habitación un gorro y una lanza partida. Comienza a recordar.

Flashback La imagen de los jóvenes entrenando se sustituye por la de ella con un hombre, su padre Batu. Ambos sostienen sus lanzas en posición de defensa, Batu toma impulso y ataca a Zayaa que se agacha esquivándolo. Batu gira sobre sí mismo y busca donde se encuentra Zayaa. Zayaa aparece en escena robándole el gorro. Batu se sorprende y persigue a Zayaa que corre lejos de ahí con el gorro.

Ambos corren a través del paisaje árido. Zayaa se transforma en águila alzando el vuelo, Batu la sigue transformándose en águila también. Ambos recorren las montañas volando.

Vuelta al presente Vemos la mesa con el gorro y la lanza. Zayaa está llorando, se queda un instante, dubitativa, mirando a la mesa, se dirige a esta. Toma el gorro en sus manos y se lo acerca al pecho. Se deja caer en el suelo. Separa el gorro de su pecho y lo deja en el suelo.

Agarra el gorro con rabia, su expresión cambia, frunce el ceño y lo golpea hasta que se derrumba sobre él.

Se incorpora y ve que el gorro está destrozado, mira sus manos llenas de rasguños y sale corriendo de la habitación.

Corre, se para y mira al cielo. Está lloviendo, dirige su mirada a una cueva que hay cerca suyo, se acerca a ella. Se para en la entrada, entra, observa su interior. Se sienta apoyada sobre la pared y se queda dormida.

Es de noche, una luz despierta a Zayaa, abre los ojos y ve que es su padre. Este está transformado en águila, se abrazan. Batu se va volando, Zayaa lo observa y corre tras él.

Fuera de la cueva Batu alza el vuelo, Zayaa lo sigue transformándose. Ambos vuelan a través de las montañas dejando tras ellos una estela de luz. Finalmente se abrazan y vemos con luces a ambos abrazos en forma humana.

ENLACE A LA BIBLIA:

https://drive.google.com/file/d/1c2KiKwpKI0_Apmit1aJJALiFj7zEqabC/view?usp=sharing

ENLACE A LA ANIMÁTICA:

<https://youtu.be/JN3ZxsCCogw>

7. ÍNDICE DE FIGURAS

Fig. 1. *Gher*.

Fig. 2. *Line up* de: "*Cleveland show*".

Fig. 3. *Line up* de: "*The Proud family*".

Fig. 4. Estampa Japonesa, "*Retrato de Naniwaya Okita*" de Utamaro.

Fig. 5. Escena de "*Mulan*" de Disney.

Fig. 6. Fragmento del *storyboard* de *Primal*.

Fig. 7. *Primal* de Tartakovsky.

Fig. 8. *Wolfwalkers*, de Catoon Saloon.

Fig. 9. Captura de pantalla del *moodboard*.

Fig. 10. Fragmento *storyboard*.

Fig. 11. Aisholpan Nurgaiv.

Fig.12. Resultado de la búsqueda para *backgrounds*.

Fig. 13. Hoja model de *props*.

Fig. 14. Color script.

