

TFG

BIBLIA DE UNA SERIE DE ANIMACIÓN: *"RAGNARÖK TALE"*

Presentado por Ana María Puig Baixauli

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 recopila el proceso y resultado final de la realización de una biblia de producción para una serie animada en 2D digital llamada *Ragnarök Tale*. El objetivo principal del siguiente proyecto es adaptar el concepto que surge del diseño de un videojuego para ser producido como serie de televisión y preparar una biblia apta para ser presentada en festivales de animación con el objetivo conseguir financiación en el futuro. Para conseguir esto, el trabajo se divide en dos partes: una fase de documentación para afianzar conocimientos teóricos y una fase de desarrollo práctico en la que se desarrolla la pre-producción de la serie, así como el montaje y maquetación de una biblia que incluye *concept art*, diseño de personajes, *worldbuilding*, *storyboard* del episodio piloto, *layout*, etc.

Palabras clave: animación, vikingos, biblia, producción, aventura

ABSTRACT

This project compiles the process and final result of the realization of a pitch bible for a digital 2D animated series called *Ragnarök Tale*. The main objective of the following project is to adapt the concept that originates from the design of a video game in order to be developed as a TV show and to prepare a bible suitable to be presented at animation festivals with the aim of obtaining funding in the future. To achieve this, the project is divided into two parts: a documentation phase to consolidate theoretical knowledge and a practical development phase in which the pre-production of the series is developed, as well as the assembly and layout of a bible that includes concept art, character design, worldbuilding, storyboard from the pilot episode, and market and audience strategies.

Key-words: animation, vikings, bible, production, adventure

AGRADECIMIENTOS

A Laura, Raquel y Jessica, por haber sido la parte más importante de mi vida estos últimos cuatro años y por apoyarme en todas mis aventuras.

A mi tutor, Miguel Vidal, por orientarme en este proyecto. Y a los profesores que han ayudado a formarme estos años, en especial Manus Burke porque sin su orientación *Ragnarök Tale* nunca hubiese visto la luz.

A mis amigos y amigas, por acompañarme durante este proyecto y por cuidarme, evitando que trabajase demasiado y sacándome de casa de vez en cuando.

Por último, a mi familia por aguantarme cuando el trabajo se me hacía cuesta arriba, por valorar mis esfuerzos y siempre estar ahí para animarme a seguir adelante.

A todos ellos, muchas gracias.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.....	6
2.1. OBJETIVOS.....	6
2.2. METODOLOGÍA	6
3. MARCO TEÓRICO	7
3.1. DEL VIDEOJUEGO A LA SERIE ANIMADA	7
3.2. CONTEXTO: LA CULTURA ESCANDINAVA	8
4. MARCO PRÁCTICO	13
4.1. FICHA TÉCNICA: GÉNERO Y FORMATO.....	13
4.2. LOGLINE, STORYLINE Y SINOPSIS.	13
4.3. REFERENTES	14
4.4. EL UNIVERSO DE RAGNARÖK TALE	16
4.5. LOS PERSONAJES.....	17
4.6. DIRECCIÓN DE ARTE.....	21
4.7. ESTRUCTURA DE LA SERIE	24
4.8. EL EPISODIO PILOTO	26
4.9. ARTE FINAL.....	29
4.10. MAQUETACIÓN DE LA BIBLIA.....	30
5. CONCLUSIÓN.....	32
6. BIBLIOGRAFÍA.....	33
7. ÍNDICE DE FIGURAS.....	35
8. ANEXO.....	36

1. INTRODUCCIÓN

El concepto de *Ragnarök Tale* surge en octubre de 2019, durante mi estancia en Irlanda como parte del programa Erasmus+. Nuestro profesor de Game Design nos pidió un documento de diseño de videojuego con un tema asignado por sorteo, en el cual tuve la suerte de obtener la temática vikinga. A lo largo de ese curso, *Ragnarök Tale* evolucionó hasta convertirse en un videojuego de plataformas 2D desarrollado en Unity. Sin embargo, tras mucho pensar en cómo seguir desarrollando el proyecto, se me presentó la idea de adaptar la narrativa a una serie de televisión animada y documentarlo en mi Trabajo Fin de Grado de Bellas Artes en la Universidad Politécnica de Valencia.

Por lo tanto, el proyecto consiste en realizar una biblia de producción que recopile el proceso de preproducción de *Ragnarök Tale* como serie para televisión al tiempo que se ponen en práctica los conocimientos adquiridos a lo largo del curso. El objetivo último de la propuesta es poder desarrollar el proyecto hasta el punto de que sea posible su presentación en festivales. Para lograr esto, el trabajo se divide en dos etapas.

La primera etapa es una etapa de investigación, en la que se buscan referentes tanto de animación como de videojuegos. Además, durante esta etapa también se recopila información que ayuda a desarrollar la parte narrativa del proyecto como puede ser la mitología nórdica, clave para la historia, o el Viaje del Héroe, a través del cual se ha estructurado la idea y el posible guion para la serie.

Por otro lado, la segunda etapa pasa a ser puramente práctica. Durante ésta se lleva a cabo la pre-producción de *Ragnarök Tale*, lo que incluye el desarrollo visual, hojas modelo, storyboard, layout, color script y animática, así como la adaptación narrativa del videojuego a una serie animada de 10 episodios.

Finalmente, la última etapa es la de maquetación, en la que se recopila todo el proceso de pre-producción en una biblia maquetada en Adobe InDesign y que se espera llevar a festivales para su presentación.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

El objetivo principal de este proyecto es afianzar conocimientos y realizar una biblia de producción para una serie de animación basada en el diseño de un videojuego realizado con anterioridad.

- Adaptar el GDD¹ de *Ragnarök Tale* para crear una serie animada.

- Plantear un proyecto audiovisual de serie de animación, desarrollando las capacidades técnicas y artísticas que faciliten su futura entrada en la producción de animación actual.

- Desarrollar el proceso de pre-producción de una serie de animación, lo que incluye: ficha técnica, sinopsis, *world-building*, desarrollo visual, *storyboard*, *color script*, animática, *layout* y arte final del primer episodio, concluyendo con la biblia de producción lista para presentar en festivales y eventos de la imagen animada.

2.2. METODOLOGÍA

Para poder llevar a cabo el proyecto y garantizar el cumplimiento de los objetivos marcados, se ha realizado una investigación teórica para recopilar conocimientos necesarios para la realización de la biblia, así como para afianzar el contexto histórico y cultural en el que se inspira la historia, en este caso, la mitología escandinava.

Por otro lado, la mayor parte del proyecto es de carácter práctico pues implica las primeras fases de una producción de animación (*sinopsis*, *concept art*, diseño de personajes, etc.) así como su posterior maquetación en una biblia de producción concebida para ser presentada en festivales.

Para realizar la parte práctica se emplearán técnicas tanto digitales como analógicas que permitan facilitar la producción del proyecto.

¹ Game Design Document: Documento en el que se recopila toda la información necesaria para llevar a cabo el diseño de un videojuego.



Fig. 1 Captura del videojuego The Legend of Zelda: Phantom Hourglass.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. DEL VIDEOJUEGO A LA SERIE ANIMADA

No es extraño encontrar series o películas basadas en videojuegos, como es el caso de *Castlevania*, *Brotherhood: Final Fantasy XV* o *Dragons Dogma*. Esto se debe a que los procesos de creación de ambos medios audiovisuales comparten ciertas similitudes, desde la ideación tanto de los mundos como de los personajes y las leyes de los universos en los que la acción se lleva a cabo. Es por esto por lo que es posible transformar y adaptar la narrativa interactiva utilizada para la producción de videojuegos, dejando atrás de esa interactividad en favor de una narrativa más cerrada para contar la historia siguiendo las tramas principales del videojuego.

Ragnarök Tale, en este caso, ha sufrido una serie de cambios importantes desde el momento de su creación en 2019. En sus inicios fue concebido como un videojuego de aventuras, de mundo abierto y de gráficos 3D al más puro estilo de *La Leyenda de Zelda*. Sin embargo, por limitaciones en la producción, pasó a ser un videojuego de plataformas en 2D que intentaba seguir las etapas de la misión principal de la idea inicial. Actualmente, *Ragnarök Tale* ha sido adaptado al formato de una serie animada, siguiendo los parámetros establecidos en el primer GDD y modificando los puntos necesarios para sustituir la interactividad esperada en un videojuego por una narrativa lineal y cerrada.

De acuerdo con el modelo común de creación de cualquier tipo de media, existen 5 elementos que hay que tener en cuenta: estilo, trama, personajes, escenarios y temática². Teniendo esto en cuenta, la transformación de *Ragnarök Tale* fue mucho más sencilla y ágil.

Lo primero que se establece para dar forma a la idea es el estilo, es decir, el género del videojuego y por consiguiente de cualquier proyecto audiovisual. En este caso, debido a que la temática vikinga ya venía dada desde el inicio, el género se adaptó a la temática. Por este motivo, *Ragnarök Tale* fue concebido como un videojuego de acción y aventura. Esto se debe a que los vikingos eran grandes guerreros y exploradores y estos dos géneros eran la mejor elección a la hora de transmitir la esencia que la temática demanda. Es por esto mismo que la serie de *Ragnarök Tale* es también una serie de acción y aventura.

Por otro lado, la trama de una historia es “un relato de la tensión dramática que experimentamos como resultado del peligro que encuentra nuestro héroe”.³ Para crear la trama es necesario reflexionar sobre cinco

² ROLLINS, A; MORRIS, D. *Game Architecture & Design: A New Edition*. P. 11.

³ DILLE, F; PLATTEN J. Z. *The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design*. P.62.

elementos clave: cuál es el conflicto y la naturaleza de éste, qué está en juego, cómo pone el conflicto en peligro al héroe, la tensión dramática y cuánto dura el conflicto.

Una vez acotados estos aspectos en el videojuego, traducirlos al formato serie es muy sencillo, pues solo hay que descartar la interactividad y el azar, es decir, la principal diferencia entre un videojuego y cualquier otro tipo de producción audiovisual es el papel del consumidor, que puede ser activo en el caso de los videojuegos o pasivo en todos los demás.

3.2. CONTEXTO: LA CULTURA ESCANDINAVA

3.2.1. Sociedad.

Los vikingos, guerreros y comerciantes escandinavos, influenciaron el desarrollo de las sociedades europeas entre los años 789 d.C y 1100 d.C, periodo histórico conocido como la época vikinga. Sin embargo, se especula que este período pudo haber sido más amplio pues hay indicios arqueológicos de expediciones y actividad vikinga datada alrededor del año 710 d.C.⁴

El origen del término “vikingo” es controvertido. Se dice que aparece por primera vez en el inglés antiguo, donde se refiere a estos individuos como “ladrones” que merodeaban por zonas costeras. Sin embargo, en otras regiones se refería a ellos como paganos o extranjeros, aunque el término más extendido era el de *Northmanni* u Hombres del Norte.⁵ Otros especulan que el origen del término deriva de la palabra vik, que significa bahía, y por lo tanto los vikingos serían los hombres de la bahía.⁶

Creencias y religión.

Hasta la llegada del cristianismo, la sociedad escandinava tenía establecido un sistema de creencias que marcaba su forma de enfrentarse al mundo en el que habitaban. La religión para los escandinavos era un aspecto más de la vida cotidiana, y los dioses que formaban el panteón no requerían la forma de adoración y devoción que la cristiandad esperaba de sus fieles. Creían en que su destino venía predeterminado desde su nacimiento y que, por lo tanto, más que intentar cambiarlo, era importante saber encontrarse con él.

Por otro lado, los vikingos creían en que los límites que separaban los mundos eran difusos. Esta fluidez entre mundos tangibles e intangibles, de los humanos o de las bestias, permitía que la sociedad escandinava implementara la magia incluso en los aspectos más cotidianos. Según Richards, la práctica del seiðr, una práctica similar al chamanismo y relacionada con el dios Odín, era fundamental. Los practicantes de esta magia eran mayoritariamente mujeres,

⁴ RICHARDS, J. *The Vikings: A very Short Introduction*. P. 5.

⁵ RICHARDS, J. *The Vikings: A very Short Introduction*. P. 2.

⁶ ESPINAR MORENO, *Los Vikingos En La Historia*. P. 62.

Siguiendo la ruta occidental del norte, los vikingos llegaron a Inglaterra, Irlanda y Escocia. Allí se instalaron y fundaron ciudades, como por ejemplo Dublín. Además, esta misma ruta llevó a los escandinavos a lugares tan recónditos como Islandia, Groenlandia y la costa este de Canadá.

Por otro lado, la ruta occidental del sur llevó a los vikingos a Francia, especialmente Normandía; España, donde saquearon A Coruña en el siglo XI antes de conquistar Cádiz y de ser rechazados por el estado de Al-Ándalus; y, por último, el sur de Italia, donde llegaron como mercenarios y donde acabaron fundando el reino de Sicilia.

En el este del Europa, los vikingos utilizaron los ríos Volga y Dniéper para adentrarse en los territorios de las actuales Rusia, Ucrania y países bálticos. Así surge la denominación de *Rus*, como también se les llamaba a los expedicionarios escandinavos en la época. Siguiendo esta misma ruta mayoritariamente fluvial, los vikingos llegan hasta el Imperio Bizantino y el califato abasí.

3.2.3. Mitología

Las principales fuentes de información que tratan la mitología nórdica y/o escandinava son los poemas que forman la *Edda Mayor*⁷, una serie de poemas recopilados durante la Edad Media por historiadores islandeses. Se trata de 35 poemas, la mayoría recopilados en un solo manuscrito similar en su contenido a la *Edda prosaica* de Snorri Sturluson⁸. El manuscrito *Codex Regius de la Edda Poética* empieza con la *Völuspá*, un poema que relata de forma reducida la mitología completa, desde el nacimiento del cosmos hasta su destrucción y posterior renacer.

Según la mitología, el universo en sus inicios estaba formado por dos reinos: Múspell, un mundo ardiente gobernado por Surtr y su espada llameante, y Niflheim, un mundo helado del que nacen once ríos. Estos ríos desembocaban en el espacio entre Múspell y Niflheim, llamado *Ginnungagap*, donde las aguas congeladas de los ríos se transmutaban en arcilla con la ayuda de los fuegos de Múspell. De esta arcilla tomó forma el gigante Ymir y de su sudor surgieron el primer hombre y la primera mujer, así como los gigantes de hielo, enemigos naturales de los Æsir. Los descendientes de Ymir (Odín, Vile y Ve), mataron a Ymir y de su cuerpo crearon la tierra, el mar, el cielo, las montañas y los bosques, las nubes y el muro alrededor del mundo.⁹ Este mundo se llamó Midgard, el mundo de los hombres, y para que los hombres no se sintieran solos, los dioses crearon Asgard.

⁷ Islandia, 1260.

⁸ Sturluson, Snorri (1179-1241). Fue un político, historiador y escritor islandés.

⁹ ARCHER, P. *The Book of Viking Myths*. P 79-80.

Tras la creación del universo, éste se organizó en nueve mundos interconectados a través de Yggdrasil, el árbol de la vida, definido como "el lugar central o santo de los dioses" en la *Edda prosaica* de Snorri. Yggdrasil se divide en tres partes: la copa del árbol (Asgard), el tronco (Midgard) y las raíces (Niflheim). Los nueve reinos son: Asgard, Alfheim, Muspellheim, Midgard, Vanaheim, Svartalheim, Jötunheim, Nilflheim y Helheim.

Al igual que las mitologías griega y romana, en la mitología nórdica también se encuentra un panteón de dioses que gobernaban sobre las distintas facetas de la vida de la sociedad escandinava de la época. Sin embargo, ninguna de estas deidades podía ser considerada "suprema" debido a las limitaciones en sus 'poderes'. A pesar de esto, es innegable que estas personalidades eran mucho más poderosas que otros seres, a excepción quizás de las Nornas.¹⁰

La Leyenda del Ragnarök

Como se ha mencionado con anterioridad, una de las principales fuentes que nos llegan acerca de la mitología nórdica son las *eddas*, en concreto la llamada *Völuspá* o *La Profecía de la Vidente*. En esta, la vidente o völva relata ante Odín los acontecimientos más importantes de la cosmología nórdica, desde los inicios del cosmos hasta el fin y renacer de estos, el Ragnarök. Esta palabra, *Ragnarök*, puede traducirse como "el destino final de los dioses" y nos sirve para nombrar la batalla final entre las principales fuerzas cósmicas: los Aesir liderados por Odín contra los gigantes de fuego y los jotun, liderados por Surt y Loki. Según la profecía, el Ragnarök se producirá en 3 fases: el preludeo, la batalla y el renacer.

Dos hechos concretos que preceden la primera fase del Ragnarök son el nacimiento de los tres hijos de Loki y Angrboda: Jörmungander, Fenrir y Hel; y la muerte de Baldr y las consecuencias de ésta.¹¹ A continuación, la Profecía relata una serie de acontecimientos que indican el inicio del fin. En primer lugar, un largo invierno será seguido de otros tres, durante los cuales no brillará el sol. Estallarán las guerras y la violencia reinará sobre los mortales: los padres matarán a sus hijos y los hermanos a sus hermanos hasta que no quede nadie con vida¹². El sol y la luna serán devorados por Sköll y Hati, los hijos de Fenrir, sumiendo al mundo en la oscuridad. Loki y Fenrir quedarán libres de sus prisiones al tiempo que la tierra se estremece, las montañas colapsarán y los océanos inundarán la tierra. Y por el océano navegará Naglfar, el barco hecho de las uñas de los muertos. De los hijos de Loki, Fenrir recorrerá el mundo con su boca abierta de modo que la parte superior de su mandíbula tocará el cielo y la inferior tocará la tierra y lo tragará todo. Por su parte, Jörmungander despertará y derramará su veneno por todo Midgard. Heimdall hará sonar su

¹⁰ MCCOY, D. *The Viking Spirit: An Introduction to Norse Mythology and Religion*. P. 24.

¹¹ *Völuspá*. V.32-35.

¹² *Völuspá*. V.45.

cuerno *Gjallarhorn*, y se oirá en los nueve reinos. Yggdrasil se estremecerá y los ejércitos marcharán hacia la batalla.

El ejército de los Aesir, encabezado por el dios Odín y compuesto de 800 *Einherjer* por cada puerta del Valhalla se enfrentará al ejército de Surtr, que recoge a todas las criaturas del caos, y las consecuencias serán terribles.

El primero de los dioses en morir será Freyr, que caerá al intentar enfrentarse a Surtr. Odín fracasará en su intento de matar a Fenrir, y será vengado por su hijo Vidar. Thor conseguirá matar a Jörmungandr con su martillo, pero morirá envenenado por la saliva del monstruo. Finalmente, Surtr quemará el mundo entero y la tierra se hundirá en el mar.

Tras la destrucción la tierra renacerá más verde y Sól reanudará el camino de su madre en el cielo. Los dioses que sobrevivieron a la batalla heredarán la tierra y quienes murieron antes del Ragnarök resucitarán y vivirán entre sus hermanos.

4. MARCO PRÁCTICO

Por definición, una biblia de producción es un documento que recopila toda la información necesaria para llevar a cabo un proyecto.

4.1. FICHA TÉCNICA: GÉNERO Y FORMATO

Actualmente, el título oficial de la serie es *Ragnarök Tale*. El tagline es "Una aventura épica para salvar el destino de los Nueve Reinos."

Se trata de una serie de televisión animada en 2D digital, de una sola temporada que consta de 10 episodios de entre 10 y 15 minutos de duración. Trata temas como la familia, la religión y los mitos y puede clasificarse dentro de los géneros de acción y aventura.

El target es niños de más de 12 años por la aparición de elementos generalmente maduros relacionados con la violencia y la muerte.

4.2. LOGLINE, STORYLINE Y SINOPSIS.

Ragnarök Tale es un proyecto difícil de sintetizar debido a su gran complicación narrativa.

El logline de *Ragnarök Tale* es: "Cai Strand se embarca en una aventura para salvar el mundo del Ragnarök y recuperar a su padre."

El storyline es: "Tras la desaparición de su padre durante una tormenta en el mar, Cai emprende una aventura para tratar de encontrarlo con la ayuda de unas fuerzas ancestrales que se creían olvidadas. Durante su aventura se encuentra con criaturas y deidades míticas cuyo propósito es evitar que el gigante de fuego Surtr inicie el Ragnarök."

Por último, la sinopsis oficial de la serie es: "El padre de Cai, un pescador afincado en Avgí, parte una noche con su barco, pero nunca regresa. La misma noche de su desaparición, Cai, guiado por Munin, encuentra un cofre lleno de manuscritos y libros sobre la mitología nórdica, incluida una profecía que aparentemente había predicho el destino de su padre. Sabiendo esto, se embarca en una aventura para tratar de encontrarle antes de que sea demasiado tarde.

Ayudado por algunos de los dioses antiguos, Cai navega por todo el mundo enfrentándose a peligros y enemigos muy diferentes enviados por alguien que quiere que falle: el gigante de fuego Surtr, cuyo principal objetivo es iniciar el Ragnarök y destruir a los dioses."



Fig. 3 Cartel de Song of the Sea

4.3. REFERENTES

Para desarrollar Ragnarök Tale busqué inspiración tanto en la animación como en los videojuegos.

4.3.1. Cartoon Saloon

La idea de *Ragnarök Tale* nace en Irlanda y es natural que una de las principales fuentes de inspiración fuese Cartoon Saloon. Este estudio ubicado en Kilkenny destaca por su animación en 2D con estética tradicional y ornamentada cuyas producciones están orientadas al público infantil. Las principales fuentes de inspiración han sido *The Secret of Kells*, *Song of the Sea*, *Wolfwalkers* y *The Breadwinner*.

Song of the Sea fue el primer largometraje de Cartoon Saloon que vi y junto con *Wolfwalkers* han sido los principales referentes a nivel estético y narrativo, ya que incorpora elementos fantásticos en ambientes realistas contemporáneos (en el caso de *Song of the Sea*) y medievales (*Wolfwalkers* y *The Secret of Kells*). Ambas producciones me han servido de inspiración para desarrollar los fondos de Ragnarök Tale, explorando las distintas texturas y la ornamentación detallada de los espacios, así como en el diseño de los personajes.



Fig. 4 Captura de una escena de The Breadwinner

Por otro lado, *The Breadwinner* muestra una visión más realista y cruda, con una estética menos ornamentada y más sobria. Sin embargo, las partes en las que la protagonista cuenta la historia, realizadas en papel cut-outs me pareció muy interesante y decidí explorar esa estética para narrar las partes mitológicas que aparecen en *Ragnarök Tale*.

4.3.2. Genndy Tartakovsky



Fig. 5 Captura de *Primal*.

Otra influencia ha sido la serie *Primal*, de Gendy Tartakovsky, principalmente por la paleta de color y el diseño de los fondos y los ambientes, así como la estética de los personajes y las dinámicas entre ellos. El uso de la línea en este estilo dota a los personajes de una fuerza muy que me interesaba incorporar en el diseño de los personajes.

También se trata de una serie de mucha acción, en la que la animación es muy dinámica y consigue transmitir las sensaciones de urgencia y peligro de una forma clara y magistral.

4.3.3 *Avatar: The Last Airbender*

Otra serie animada que ha servido de gran inspiración para el desarrollo de *Ragnarök Tale*, sobre todo en cuanto al tratamiento de la acción dentro de la narrativa global y el diseño de personajes ha sido *Avatar: The Last Airbender*.

Al tratarse de una serie con un “lore” muy rico, la forma de introducir la historia al principio de cada episodio me pareció muy interesante, ya que opta por una narración histórica de los acontecimientos anteriores a la trama con el objetivo de situar al espectador en contexto.

4.3.4. Videojuegos

También es necesario destacar la influencia de los videojuegos en las fases más tempranas del desarrollo de *Ragnarök Tale*, sobre todo *The Legend of Zelda*.

Durante el diseño de *Ragnarök Tale* en su fase de videojuego, la principal influencia narrativa y de *storytelling* fue *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Esto se refleja en la dinámica de los protagonistas y el motivo de la misión: *Zelda*, al igual que *Adam*, desaparece tras un encuentro con *Ganondorf*, el antagonista. Luego, el protagonista debe rescatar a la princesa y enfrentarse a diversos enemigos, aliados del principal antagonista.



Fig. 6. Cartel de *Avatar: The Last Airbender*.



Fig. 7. Arte promocional de *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass*.



Fig. 8. Mapa de Midgard, el mundo en el que sucede *Ragnarök Tale*.

4.4. EL UNIVERSO DE RAGNARÖK TALE

Mark J. P. Wolf, en su libro *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*, estudia la creación de mundos imaginarios en todos los ámbitos de la narrativa aplicada. En este estudio, Wolf hace una diferenciación entre Mundo Primario y Mundo Secundario: los Mundos Secundarios son un subconjunto de mundos ficticios lo suficientemente separados del Mundo Primario como para ser calificados como tales. Esto implica que para que un mundo sea considerado “secundario”, es necesario que tenga algún tipo de separación o frontera que lo distancie del Mundo Primario, incluso si ambos existen en el mismo espacio o el primario forma parte del secundario. (P. 40)

Los mundos se organizan en distintas infraestructuras que aportan ciertas diferencias que separan los mundos primarios de los secundarios. Se trata de ocho estructuras distintas, de las cuales destacan las tres primeras: los mapas, que muestran una dimensión espacial; la línea temporal, que muestra la dimensión temporal; y la genealogía, que muestra las relaciones entre los habitantes de estos mundos. Las otras cinco estructuras son la naturaleza, la cultura, el lenguaje, la mitología y la filosofía. (P. 155)

Esta teoría se ha aplicado en el desarrollo del universo de *Ragnarök Tale*, en el que se separa el Mundo Ordinario (o Primario) del Mundo Extraordinario (o Secundario). En este caso, el Mundo Primario forma parte del Mundo Secundario, pues Midgard es uno de los mundos que forman parte de la cosmología vikinga y, aunque todos ellos se encuentran entretejidos, existe una separación entre ambos. La mayor frontera es la ignorancia de los habitantes del mundo ordinario, que solo empiezan a percibir las maravillas del mundo extraordinario una vez entran en contacto con él o se esfuerzan por percibirlo.

Dicho esto, la creación del universo de *Ragnarök Tale* se ha organizado en dos dimensiones: ambiental, que acoge el espacio y la naturaleza; y cultural, que acoge el resto de las estructuras mencionadas anteriormente.

4.4.1. Dimensión ambiental.

Como solían creer los vikingos, el universo de *Ragnarök Tale* está dividido en nueve mundos diferentes conectados entre sí por el fresno Yggdrasil, el Árbol de la Vida. Los Nueve Mundos o reinos son Niflheim, Muspelheim, Asgard, Midgard, Jotunheim, Vanaheim, Alfheim, Svartalfheim y Helheim; e Yggdrasil se encuentra en el medio de ellos, sosteniéndolos.

En Midgard, hay seis continentes en los que la magia seidr¹³ ha ido desapareciendo con el tiempo. Es uno de los mundos más pacíficos, organizados y desarrollados tecnológicamente. *Ragnarök Tale* se desarrolla en Europa, que

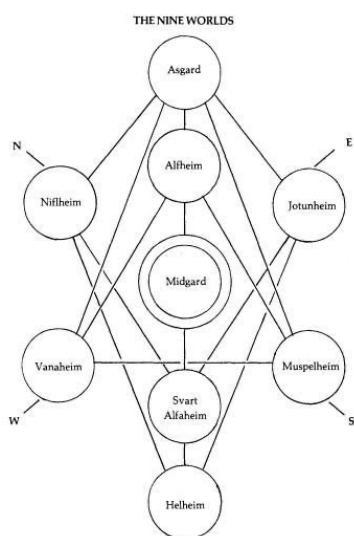


Fig. 9 Los Nueve Mundos según la cosmología escandinava, reflejada en la ambientación de *Ragnarök Tale*.

¹³ Seidr. Nombre que se le da a la magia chamánica históricamente practicada por los paganos escandinavos. (http://www.philhine.org.uk/writings/ess_seidr.html).

se divide en diferentes regiones. Cada región tiene sus propios rasgos y diferencias, por lo que se ven muy diferentes entre sí.

4.4.2 El contexto cultural.

La sociedad es generalmente amable y pacífica, especialmente en áreas de asentamientos pequeños como islas o pueblos costeros donde las tradiciones aún son fuertes e importantes para la mayoría de la gente. Sin embargo, las creencias tienden a desaparecer alrededor de las ciudades más grandes, donde la población tiende a volverse más individualista y nihilista, generalmente olvidándose de sus raíces y haciendo que los dioses se debiliten. Además, las personas en estas ciudades están menos inclinadas a ayudarse entre sí, lo que puede causar conflictos entre ellos. Mientras tanto, en áreas más pequeñas, a la gente le encanta ayudarse entre sí.

En lugares donde los mitos y las creencias aún son fuertes, la gente tiende a valorar la espiritualidad primero, así como la felicidad y sus propias comunidades. Mientras tanto, en las ciudades más grandes, la gente valora principalmente su condición de individuos, pero también el éxito y la riqueza.

Las sociedades son casi siempre sociedades democráticas, algunas de ellas son repúblicas y algunas de ellas son monarquías parlamentarias. La religión no va de la mano del gobierno, pero en algunas áreas como islas pequeñas, las instituciones religiosas son más poderosas que las políticas. Hay una religión que es la más importante y, por lo general, la oficial en la mayoría de los lugares. Sin embargo, los antiguos dioses y diosas (romanos, griegos, nórdicos, etc.) todavía son adorados en algunas áreas, pero generalmente en secreto para evitar prohibiciones religiosas. Sin embargo, es inaudito que las deidades hayan favorecido a cualquier humano en los últimos siglos, lo que significa que generalmente se cree que están dormidas o incluso muertas.

La magia o *seidr* es un instrumento secreto de quienes adoran los viejos mitos y generalmente está ligada al tipo de deidad que prefieren. La magia se enseña bajo tierra, generalmente en las grandes ciudades, donde es más fácil esconderse y pasar desapercibido, ya que todos se preocupan por sus propios asuntos y la religión principal no es tan importante. Se les llama buscadores y serán los aliados de Cai. Además, hay personas que dejaron los caminos de la magia benevolente y la usaron para el mal, estos son los seguidores de Surtr.

4.5. LOS PERSONAJES

Los personajes de *Ragnarök Tale* están clasificados de acuerdo con su origen con respecto a la división de los mundos ordinario y extraordinario. Esto se suma a la división clásica entre personajes principales y secundarios.

4.5.1. Personajes principales.



Fig. 10 Evolución de Cai a lo largo de la serie.

Cai Hijo de Adam, nuestro reacio héroe.

Cai Strand nació hace 16 años en una pequeña isla llamada Avgí, cerca de la parte oriental de Grecia. Es el hijo mediano de Mar y Adam Strand. Tenía un hermano mayor, Erik, y una hermana pequeña, Greta, que es ocho años menor que Cai. Erik se ahogó a la edad de 17 años y desde ese momento a Cai le ha aterrorizado correr la misma suerte que su hermano. Viven en una ruinoso casa de madera junto al muelle y en su mayoría se mantienen alejados del resto de los habitantes de la isla.

Cai, al igual que su hermano, fue educado en casa hasta los 12 años, cuando fue inscrito en la escuela secundaria más cercana al lugar de trabajo de Mar. Además, su padre le enseñó todo lo que necesitaba saber para ser un marinero y navegante increíble, lo que le permitió trabajar con su padre y Erik hasta la muerte de este último.

Es un chico adaptable, de mente abierta y afable. También es muy curioso y decidido, pero bajo presión puede ser tremendamente imprudente e irracional. Se culpa a sí mismo por la muerte de su hermano y la desaparición de su padre y hará cualquier cosa para recuperar a este último.

Por lo general, usa ropa de verano como trajes de baño y camisetas sin mangas y la mitad de su cabello está afeitado. Le gusta nadar y pescar con su padre, así como leer mitos y libros históricos. Es muy sociable y educado, pero le gusta estar solo y relajarse junto al océano con un libro en sus manos.

Munin, la memoria de Odín.

Munin es uno de los cuervos que el dios Odín envía para recabar información proveniente de los Nueve Reinos. Hermano y compañero de Hugin, el pensamiento, Munin ha sido enviado por el mismo Odín para guiar y acompañar a Cai en su misión.

Físicamente, es un cuervo delgado y de tamaño relativamente grande. Su plumaje es negro y presenta reflejos azules cuando le da el sol. Sus ojos dorados muestran la inteligencia que posee. Su oscuro pico es fuerte y afilado y, al igual que sus garras, Munin es capaz de usarlo como arma.

De personalidad afable y cariñosa, Munin no tarda en crear un vínculo de amistad con Cai, a quien está dispuesto a proteger con su vida si es necesario.

Surtr, el guerrero del Sur.

Surtr se trata de un gigante de fuego hecho de magma y rocas volcánicas, lo que le otorga un aspecto carbonizado. En su aspecto monstruoso, Surtr se alza 7 metros sobre el suelo. Viste con ropa medieval característica de lugares cálidos, haciendo referencia a su origen sureño, y su yelmo le cubre la



Fig. 11. Concept de Munin con textura de papel.



Fig. 12 Ilustración de Surtr

mayor parte de la cara, dándole un aspecto terrorífico. Su espada llameante es llamada la Espada Crepuscular, un arma de gran tamaño y de aspecto brutal.

Tiene la capacidad de hacerse pasar por un humano normal, a excepción de sus ojos que mantienen un brillo anaranjado pues por sus venas aún corre lava. En su forma humana, Surtr es un hombre de piel oscura y alta estatura. Sin embargo, la mayoría de sus apariciones en la serie se dan en forma monstruosa.

Su principal objetivo es iniciar el Ragnarök y cumplir su destino. Es muy estratégico pero su impulsividad lo vuelve descuidado, por lo que comete muchos errores durante la batalla. Es despiadado y no dudará en matar a nadie para cumplir su destino. Además, cuando pierde el control se vuelve aún más letal.

4.5.2. Personajes secundarios.

La familia Strand

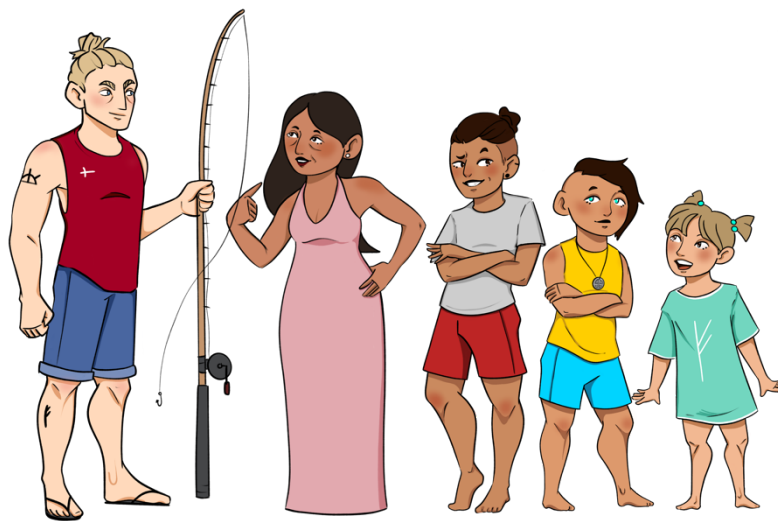


Fig. 13. Line Up de la familia Strand

Veinte años atrás, Adam Strand, un pescador de origen escandinavo, conoció a una joven bióloga marina en uno de sus viajes. La joven era Mar, nacida y criada una pequeña isla de la costa oriental de Grecia llamada Avgí. Ambos se enamoraron y poco después de conocerse se casaron, mudándose a una pequeña cabaña de pescadores a las orillas de la playa en Avgí. Juntos tuvieron tres hijos: Erik, el mayor; Cai, el mediano; y Greta, la más joven del clan.

Adam Strand es un hombre fuerte y alto. Tiene el pelo largo y rubio y sus ojos son grises. Parece cansado, con oscuros círculos bajo de sus ojos de todas las pesadillas que sufre a causa de las visiones derivadas de su don. Fue favorecido por los dioses desde su nacimiento, siendo descendiente de Frey, y se le otorgó el don de la Visión. Esto le convirtió en una especie de Oráculo para los demás buscadores. Disfruta de los deportes, la pesca y la navegación.

También le encanta pasar tiempo con su familia, cuidando de Greta y de la casa. A veces se lleva a Cai cuando va a trabajar con su barco de pesca. También es quien hizo el velero de Erik y que Cai utiliza en su aventura. Fue Adam quien predijo el plan de Surtr y preparó a Cai para su misión. Sin embargo, no vio venir la muerte de Erik y eso le enfureció mucho.

Mar Strand es una mujer de 42 años, de baja estatura y largo cabello moreno. Es bióloga marina y trabaja en un pequeño centro de investigación ubicado en la península. Es una mujer fuerte, determinada y valiente que no se deja intimidar fácilmente por nadie. Inteligente y comprensiva, ha sido la roca de Adam durante los veinte años de matrimonio y hará lo necesario para recuperar a su marido.

Erik es el hermano mayor de Cai pero murió ahogado a la edad de 17 años mientras ayudaba a su padre a pescar. Cayó en las redes de Ran, la diosa nórdica de las tormentas y los ahogados, y ella le acogió bajo su techo y le convirtió en su lugarteniente.

Greta es una alegre jovencita de 8 años. Adora a su familia, en especial a su hermano Cai, y le encanta pasar tiempo en la playa, nadando o jugando con la arena.

Eydís, la Guardiana de Yggdrasil

Eydís Agnarsdóttir es una joven völvu, es decir, una hechicera y usuaria de la magia *seid*. Además, desciende de una familia cuyos orígenes se remontan al mismo Ymir. Por este motivo, su familia ha sido la encargada de guardar y proteger la entrada al Templo de Yggdrasil y, por lo tanto, el acceso a los Nueve Reinos.

Eydís tiene la misma edad que hubiese tenido Erik, y de hecho eran amigos de pequeños hasta que ella comenzó su formación como guardiana. La familia Strand y la familia de Eydís han estado entrelazadas durante años, desde que Adam llegó a la isla guiado por los dioses. Desde ese momento los guardianes se convirtieron en los acompañantes y mentores de la familia Strand.

El Panteón Nórdico

A lo largo de su misión, Cai se encontrará con diversas personalidades que forman el panteón de dioses nórdicos y que le asistirán en su viaje, entregándole obsequios que le harán más poderoso a medida que se acerca a la batalla final.

Estos dioses son: Odín, el jefe de los dioses y dios de la sabiduría, la guerra y la magia entre otros; Heimdall, el guardián de Asgard; Ran, la diosa del mar, las tormentas y los ahogados; Frey, dios de la fertilidad; Thor, dios del trueno y la batalla; Frigg, diosa del matrimonio y la maternidad; Hel, hija de Loki



Fig. 14. Diseño final de Eydís.



Fig. 15. Diseño definitivo de Odín.

y guardiana del inframundo; Balder, asociado con la paz, la luz y el perdón; y por último Freyja, diosa asociada con la belleza, la guerra, la muerte y la magia.

4.5.2. Otros personajes.

Las Nornas

Las Nornas son las encargadas de tejer el Destino de todos los pobladores del cosmos. Son mujeres ciegas e implacables, cuya palabra es inamovible. Las tres principales personalidades de este grupo son Urðr, Verðandi y Skuld, que viven bajo las raíces de Yggdrasil y al cual se encargan de regar con las aguas del pozo de Urd.

Las Valquirias

Las Valquirias son espíritus femeninos al servicio de Odín, encargadas de llevar a los guerreros caídos en batalla hasta el Valhalla. Son descritas como doncellas elegantes y nobles al tiempo que damas terroríficas cuya sola imagen podía aterrorizar al más valiente de los guerreros.

Los secuaces y otras criaturas.



Fig. 16. *Sprite del caminado de un Draugar.*

Durante su viaje, Cai se encontrará con varias criaturas tradicionales del folklore escandinavo como son los draugar (no-muertos cuya función era guardar tesoros), huldras (guardianas del bosque), trolls, mares o incubos, elfos, enanos e incluso monstruos marinos como Hafgufa.

4.6. DIRECCIÓN DE ARTE

4.6.1. Diseño de personajes.

Para diseñar los personajes se han utilizado las estrategias recomendadas en las asignaturas de Producción de Animación I y Morfología Estética, es decir, utilizando tablas de correspondencias expresivas en las que se relacionan expresiones y sentimientos con otros aspectos como pueden ser los colores, sonidos, sensaciones o adjetivos. Esta estrategia nos permite crear personajes redondos que transmitan aquello que deseamos mediante la vinculación expresiva.

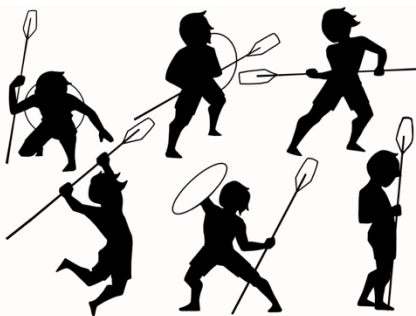


Fig. 17. Siluetas de Cai con las que se estudian tanto las poses como la línea de acción.

Por otro lado, también es necesario destacar la utilización de los principios propios de la animación para la creación de los personajes, observando los volúmenes, las líneas de acción y las siluetas (Fig.17), entre otros. Esto nos permite crear personajes viables para su posterior animación teniendo en cuenta los retos de una producción como esta.



Expresiones	Sensación		Sexo		Estado	Condición paralela	Personalidad contraria	Característica tipológicas	Cai					
	+	-	F	M					Edad	Animal	Forma	Color	Sensación táctil	Sonido
Humildad	x		x		Débil	Conformidad	Soberbia	Panadero	50	Perro	Redonda	Gris	Rugoso	Tararear
Coraje	x			x	Fuerte	Temeridad	Cobardía	Soldado	20	León	Rectilíneo	Naranja	Metálico	Timbales.
Tristeza		x	x		Medio	Melancolía	Alegría	Viuda	70	Panda	Esfera	Azul	Suave	Violín.

Fig. 18 Evolución del diseño de Cai desde el primer boceto hasta el diseño definitivo.

Por lo tanto, el diseño de los personajes de Ragnarök se puede resumir en tres fases: una primera fase de documentación en la cual se crean los *moodboards* individuales de cada personaje así como una tabla de correspondencias con tres expresiones relacionadas con la esencia de éste; una segunda fase de *concept* en la que se experimenta con la forma, el aspecto y el color de los personajes; y por último una fase de diseño final en la que se decide un acorde estético a partir de la documentación y el Concept Art y se pasa a realizar las hojas modelo de los personajes.

4.6.1. Universo y diseño de fondos.

Para el universo y los fondos se ha intentado seguir una estética similar a la que caracteriza a Cartoon Saloon, aunque con menos detalles para facilitar la producción al tratarse de una serie animada.

Debido a esta elección estética, los fondos presentan un aspecto muy gráfico, rico en texturas y con colores vibrantes y naturales, que pueden llamar la atención tanto de los más jóvenes como de los adultos. Es por esto que los fondos deben convertirse en un personaje más de la serie, interactuando tanto con los protagonistas como con los espectadores.



Fig. 19. Concept Art del bosque y entrada al Templo de Yggdrasil.

Además, es necesario destacar que, debido a la duración de los episodios, ciertas estrategias han sido tomadas para facilitar la producción mediante el uso abundante de panorámicas y espacios amplios, así como el diseño por planos de profundidad, es decir, dividiendo el fondo en tres planos superpuestos que permiten a los personajes moverse entre ellos.

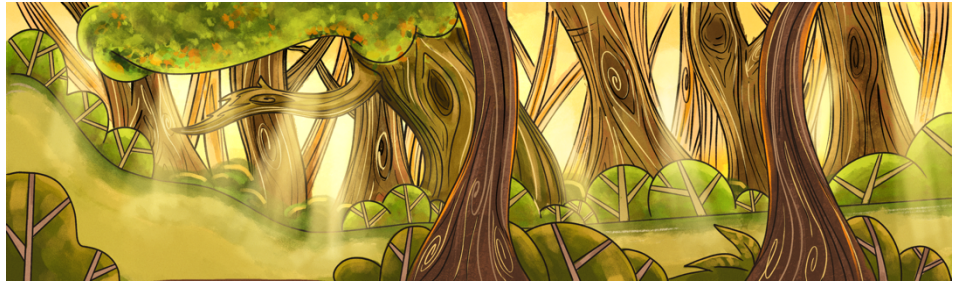


Fig. 20. Fondo del plano 77 del episodio piloto.

4.6.1. Props

Muchos de los *props* están basados en los objetos mitológicos del folklore escandinavo. Éstos han sido adaptados a una época contemporánea y de estética adecuada al resto de la serie.

Los *props* de Ragnarök Tale pueden dividirse en dos grupos: elementos ordinarios y elementos mágicos.

Elementos ordinarios



Fig. 21 Marco de fotos de la habitación de Cai y Erik.

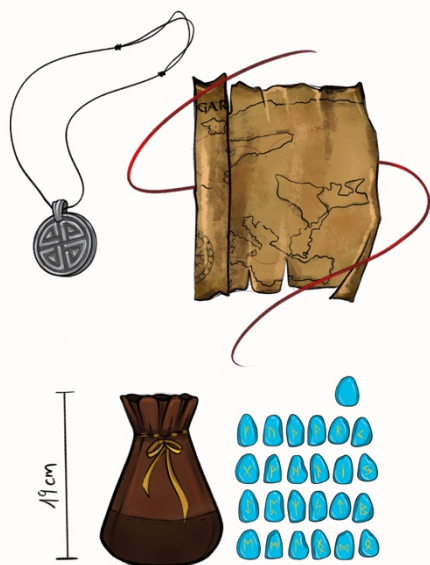


Fig. 22. Ejemplos de elementos mágicos.

Estos comprenden todos aquellos objetos que forman parte del mundo ordinario y que no poseen propiedades mágicas, como por ejemplo el baúl de Adam, el remo de Cai o el marco de fotos que encontramos en la habitación de Cai y Erik.

Elementos mágicos

Estos empiezan a ser más comunes a medida que Cai avanza en su misión. Algunos de estos objetos extraordinarios son Gungnir, Skidbaldnir, el medallón de Adam, las runas mágicas, etc.

4.7. ESTRUCTURA DE LA SERIE

4.7.1. El viaje del Héroe

Ragnarök Tale sigue una estructura basada en “el viaje del héroe” que Vogler estudia en su libro *The Writer’s Journey*. Esta estructura se conforma de 12 fases: el mundo ordinario; llamada a la aventura; rechazo de la llamada; encuentro con el mentor; cruce del primer umbral; pruebas, aliados y enemigos; acercamiento a la cueva más oscura (o la guarida del enemigo); el calvario; la recompensa; el camino de vuelta; la resurrección del héroe y, por último, el regreso con el elixir¹⁴.

Cai Strand es un joven aparentemente normal, cuyo MUNDO ORDINARIO se limita a los confines de la pequeña isla donde vive su familia, Avgí. La PRIMERA LLAMADA viene de la mano del dios Odín, quién le envía una visión en la que su padre está siendo secuestrado por Surtr. Cai ignora la visión y por lo tanto la llamada a la aventura, pero recibe una SEGUNDA LLAMADA en forma de una nota de su padre. Esta vez, Cai activamente la RECHAZA y echa a Munin de la habitación. Estos momentos sirven de presentación de los dos personajes principales: Cai, como héroe involuntario, y Munin, como compañero de viaje de Cai y símbolo de la Llamada.

Cai tiene varios MENTORES, que le asisten en distintos ámbitos de su viaje: Mar en el Mundo Ordinario y Eydís en el Mundo Extraordinario. Además, podemos también distinguirlas de forma que Mar asume el papel de mentor emocional y moral, que guía a Cai en sus decisiones; y Eydís, que asume un papel de mentor práctico con el objetivo de instruir a Cai en su misión y habilidades. Es Mar quién anima a Cai a seguir la Llamada y emprender su aventura.

Tras ser animado por su madre, Cai llega hasta el Templo de Yggdrasil. Este lugar hace de frontera entre los distintos reinos de la cosmología escandinava y simboliza la entrada al MUNDO EXTRAORDINARIO que Cai debe cruzar voluntariamente para comenzar su aventura. Una vez allí Cai se enfrenta

¹⁴ VOGLER, C. 2007. *The Writer’s Journey*.

a unos draugar enviados por Surtr para detenerle y que hacen el papel de guardianes del Umbral. Una vez derrotados los enemigos, Cai conoce a la vólva Eydís, que será su mentora.

Cai CRUZA EL UMBRAL y recibe una formación mágica que le ayudará en su aventura. Además, conoce la razón de su aventura y se establece lo que está en juego. Una vez instruido, Cai emprende el camino durante el cuál tendrá que enfrentarse a PRUEBAS y se encontrará con múltiples ALIADOS Y ENEMIGOS.

La misión se complica a medida que Cai se ACERCA A LA CUEVA MÁS OSCURA, es decir, se aproxima a la guarida de Surtr. Ambos se enfrentan en una lucha desigual y Cai muere. Esta es la etapa del CALVARIO. Cai despierta en Helheim y posteriormente es llevado al Valhalla por las valquirias. Allí recibe los últimos dones que necesita para poder derrotar a Surtr, es decir recibe LA RECOMPENSA por su valentía. Una vez adquiridos los dones y forjadas las últimas alianzas, Cai emprende el CAMINO DE VUELTA y RESUCITA como un héroe ya preparado para derrotar a Surtr con ayuda de sus aliados. Una vez derrotados los enemigos, Cai y su padre REGRESAN a Avgí con el ELIXIR, es decir, un nuevo mundo lleno de magia.



Fig. 23 Aplicación del Viaje del Héroe a la estructura narrativa de *Ragnarök Tale*.

4.7.2. Sinopsis de los episodios.

Tras desarrollar la estructura narrativa de la serie aplicando las directrices del viaje del héroe, se escriben las sinopsis de los episodios prestando atención a la aparición de nuevos personajes, los problemas a los que se

enfrenta el protagonista y las recompensas que adquiere en cada episodio. (Ver Anexo)

4.8. EL EPISODIO PILOTO

Como parte del trabajo se ha desarrollado el episodio piloto de Ragnarök Tale, desde el guion literario hasta la animática.

4.8.1. Guiones

Los guiones son la columna vertebral de una producción y es necesario tenerlos en cuenta a lo largo de todo el proceso, actualizándolos cuando sea necesario. En el caso de Ragnarök Tale, el guion ha sufrido múltiples cambios desde el primer borrador, al que se le han añadido y quitado escenas al tiempo que se producía el storyboard, pues las ideas iban cambiando a medida que se plasmaban visualmente sobre el papel.

Guion literario

El guion literario es quizás la parte más importante de la reproducción de un proyecto audiovisual, ya que de este parte toda la carga de trabajo que sigue.

En el guion literario, en este caso, se recoge tanto la introducción o la *opening* como cada uno de los tres actos que estructuran el episodio. Además, se indican los escenarios y división de las escenas, las acciones de los personajes, los diálogos y los sonidos.

Guion técnico.

El guion técnico se trata del desglose del guion literario por planos, prestando atención al encuadre y movimientos de cámara y a los sonidos, así como la duración de los planos y las transiciones entre éstos.

Con el guion técnico se empieza a tener una idea más clara del aspecto que tendrá el episodio, pues es necesario comenzar a visualizar la acción a medida que se traduce al lenguaje técnico. Para esto las acciones se encuadran en ciertos tipos de plano.

En primer lugar, *Ragnarök Tale* hace un uso extensivo de Grandes Planos Generales (GPG) pues ayudan a situar la acción en un contexto espacial concreto y poniendo en perspectiva la dimensión de los personajes en este contexto.

Otro plano muy utilizado es el Plano Entero o de Conjunto, con el objetivo de acercar la audiencia a los personajes y situarnos dentro de la escena con ellos. Son planos en los que tanto los personajes como el fondo tienen igual importancia.

INTRO

EXT. EL GRAN FRESNO "YGGDRASIL"
Yggdrasil sostiene los nueve mundos en sus ramas y raíces. Nos acercamos a uno de ellos situado en el centro del tronco. Midgard.

ADAM EN OFF

Midgard. La tierra del medio. Antiguamente, los dioses vivían entre los hombres y la magia llenaba cada rincón de los nueve mundos.

EXT. CIUDAD MEDIEVAL - DÍA
Odin observa la escena desde la distancia. Está vestido de nómada. La gente disfruta de la magia. Se ven fuegos fatuos, luchas amistosas con lanzas mágicas y hogueras de colores increíbles.

SONIDO DE RISAS, PUEGO Y JUEGOS

INT. TEMPLO DE THOR - DÍA
Templo de Thor, lleno de ofrendas y una pareja uniéndose en matrimonio.

SONIDO DE RISAS Y GRITOS DE ALEGRÍA

ADAM EN OFF

Pero todo cambió. Poco a poco los dioses fueron desapareciendo, a medida que los creyentes olvidaban la magia en favor de la tecnología.

INT. TEMPLO DE THOR - NOCHE
El templo está vacío, frío y abandonado. La estatua de Thor ha sido vandalizada. Por la ventana se ven unas nubes amenazantes cubriendo los cielos.cae un rayo y se ilumina la silueta de Surtur.

ADAM EN OFF

Hoy, aguardan durmientes el resurgir del mundo mágico o el fin de ambos. El Ragnarök se acerca.

EXT. ALTA MAR - ATARDECER
Cai navega hacia el horizonte. Aparece el título.

Fig. 24 Captura del guion literario.

En cuanto a los Planos Medios, tanto los largos como los cortos, nos permiten observar las expresiones de los personajes con más detalle en un contexto espacial y a menudo con relación a los demás personajes de la escena.

Por último, los Primeros Planos y Planos Detalle, aunque no muy abundantes, son los planos que más información nos dan como espectadores y que más transmiten a nivel visual, pues nos obligan a observar pausadamente objetos importantes o reacciones clave de los personajes.

4.8.2. Storyboard

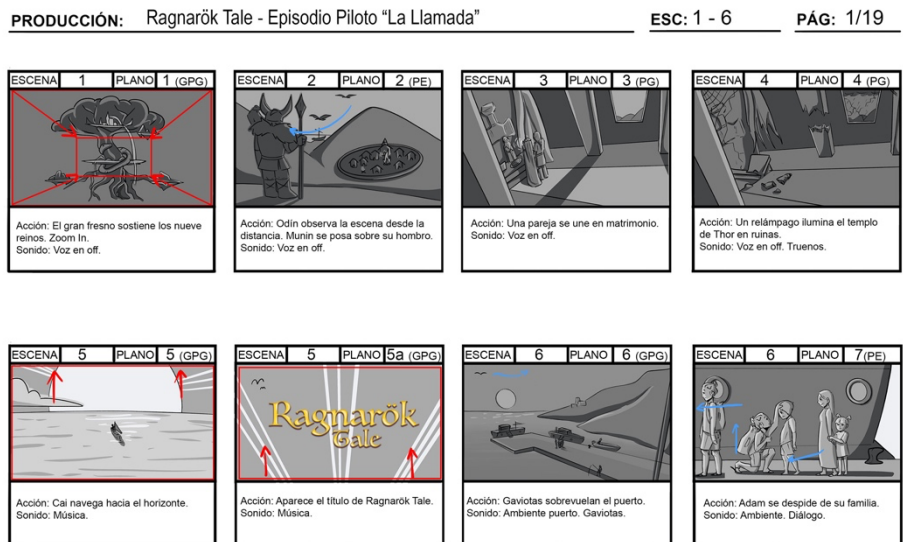


Fig. 25 Primera página del storyboard.

El *storyboard* es una representación gráfica del guion, tanto el técnico como el literario.

En primer lugar, se realizan pequeños bocetos a lápiz en los que se empiezan a plasmar las acciones directamente del guion literario. Esto nos orienta a la hora de concretar el guion técnico, pues es necesario visualizar algunos planos para saber si serán viables durante la producción.

A continuación, se pasan los bocetos a limpio en Procreate, ayudándonos del asistente de animación para poder ir animando los planos, prestando atención a los saltos de eje y los fallos de *raccord*.

Una vez todos los paneles han sido pasados a limpio solo en línea, se realiza una primera visualización, sobre la cual se corregirán los aspectos necesarios antes de pasar a la siguiente fase.

Finalmente, los paneles del storyboard se entintan en tres o cuatro tonalidades de gris, que nos ayudan a separar la figura del fondo y nos indican a su vez las luces y las sombras presentes en cada plano.

Una vez producidos todos los paneles se maquetan en Adobe Photoshop, añadiendo anotaciones a cada panel indicando el número de escena, número y tipo de plano, acción, sonido y movimientos de cámara y de personajes. (Ver anexo).

4.8.3. Animática

Tras la producción de paneles y la maquetación del storyboard, este proceso culmina con la animática. La animática se trata de un primer vistazo a cómo se desarrolla el episodio, teniendo en cuenta las acciones de los personajes, la duración de los planos y el ritmo de la narración, así como el papel del sonido en el episodio.

En este caso, la animática ha sido editada en Adobe After Effects, ya que este software nos permite animar con mayor precisión tanto a los personajes como los movimientos de cámara. También nos permite añadir efectos como brillos o *flashes* en los momentos indicados.

El proceso de edición en After Effects se divide en cuatro fases: una primera fase de pre-producción, durante la cual se buscan y graban los sonidos y diálogos necesarios, una segunda fase de montaje de planos, agrupados jerárquicamente por escenas; una tercera fase de animación en la que se animan las claves de los planos que lo requieren con ayuda de sonidos que marcan el ritmo de la acción; y por último una fase de acabado, en la que se añaden los efectos.

Sin embargo, una vez acabado el montaje en After Effects, se añadieron los subtítulos y la música definitiva en Adobe Premiere, pues este programa permite editar los sonidos más fácilmente que After Effects y, además, tiene a nuestra disposición una serie de gráficos predeterminados que facilitan la adición de subtítulos.

4.8.4. Layout

El *layout* consiste en comunicar claramente la relación entre el espacio y la figura en movimiento, indicando tanto poses como desplazamientos de los personajes y de la cámara.

En este momento, la fase de *layout* se encuentra en proceso, habiendo producido tan solo tres de los 135 planos del primer episodio. Sin embargo, se espera que la producción sea rápida debido a la estrategia de producción seguida tanto en el diseño como en el desarrollo del guion gráfico que permiten reducir el tiempo de producción de cada plano o la reutilización de fondos.



Fig. 26 Captura de la animática. Ver anexo para el link.

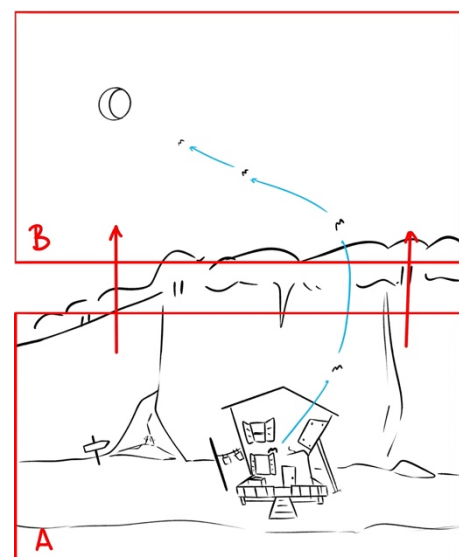


Fig. 27 Ejemplo de *layout*.

4.8.5 Color Script

Guion de color que muestra la evolución cromática de las escenas del episodio piloto atendiendo a las armonías cromáticas y a la iluminación, con el objetivo de crear ambientes distintos que logran transmitir las sensaciones deseadas.

En este caso se ha creado un guion de color del episodio piloto, seleccionando los planos más representativos cromáticamente de cada escena, con el objetivo de plasmar el *mood* del episodio.



Fig. 28 Color script de *La Llamada*, el primer episodio de *Ragnarök Tale*.

4.9. ARTE FINAL

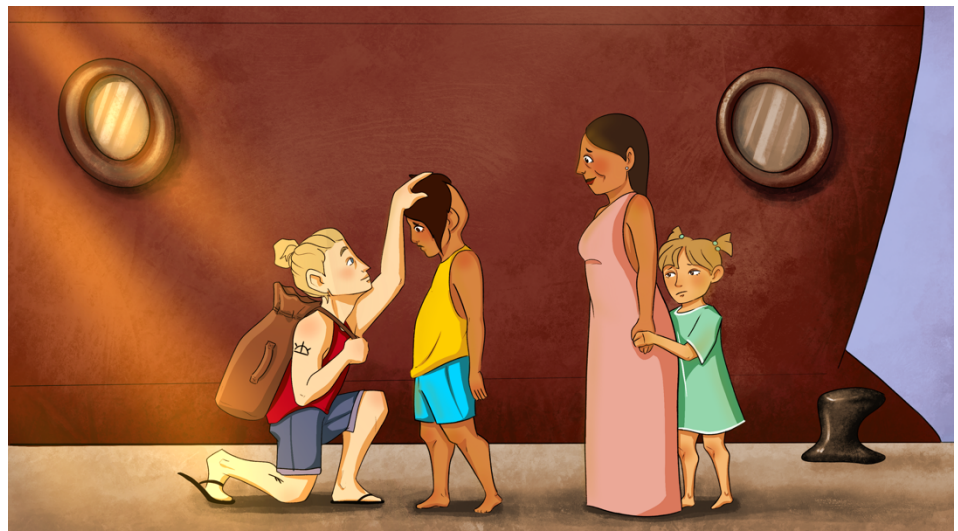


Fig. 29. Arte final de la Escena 6.

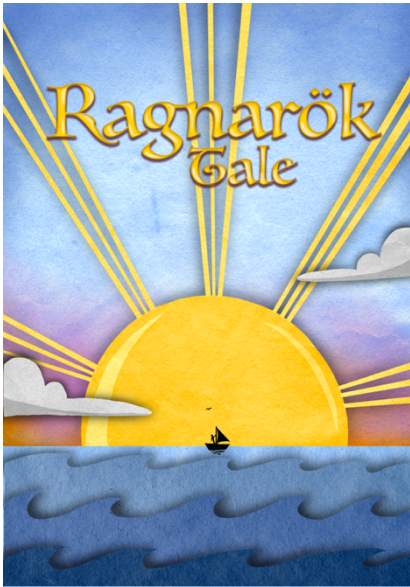


Fig. 30. Arte final de la pantalla de título con estética cut-out.

Los artes finales son básicamente una representación lo más fidedigna posible a como se va a ver la serie una vez producida. Para lograr esto se han combinado los diseños finales de los personajes, los fondos definitivos y las claves color para llegar al acorde expresivo que caracteriza a *Ragnarök Tale*.

Tanto los fondos como los personajes han sido producidos en Procreate, sin embargo, se ha tenido en cuenta las prestaciones de ToonBoom Harmony, utilizando pinceles compatibles para que la producción de la animación pueda ser lo más fiel posible.

Además, se ha considerado la utilización de After Effects para editar las escenas en postproducción, con el objetivo de dar los toques finales a las escenas como pueden ser los efectos de luz y ruido mediante el uso de modos y capas de ajuste.

4.10. MAQUETACIÓN DE LA BIBLIA

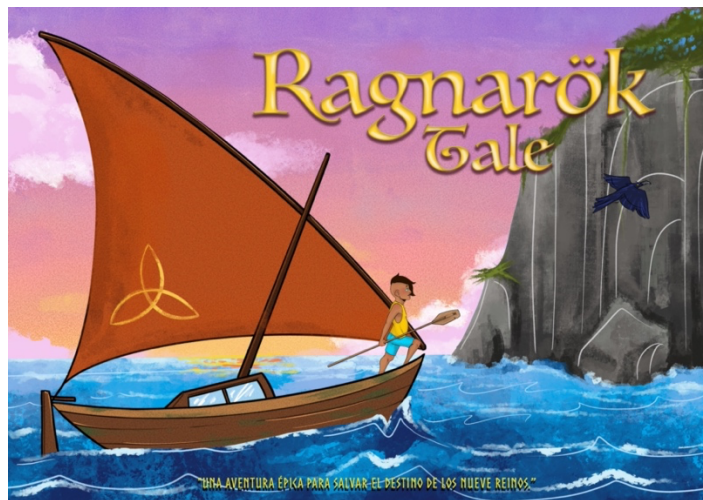


Fig. 31 Portada de la biblia de producción.

La biblia de producción ha sido maquettata en Adobe InDesign, priorizando una estética acorde al *look and feel* de la serie. (Ver anexo).

Para plasmar el trabajo realizado hasta el momento, la biblia de producción se ha dividido en varios apartados siguiendo las recomendaciones estudiadas en la asignatura de Producción de Animación I.

La biblia se compone de una ficha técnica y sinopsis, moodboards, universo y personajes, donde se presentan tanto el mundo de *Ragnarök Tale* como los personajes que viven en él y que aparecen en el episodio piloto; dirección de arte, donde se recopila el concept art tanto de personajes como de escenarios y *props* y las hojas modelo; la estructura narrativa de la serie a través de las sinopsis de cada episodio; un apartado en el que se desglosa la

preproducción del episodio piloto desde los guiones hasta la animática, pasando por el storyboard, el *layout* y el *color script*; y por último los artes finales desarrollados al final del proceso.

En cuanto a la maquetación, es necesario destacar la necesidad de utilizar tipografías acordes a la estética de la serie y de mantenerla lo más sencilla posible para evitar quitar protagonismo al contenido.



Fig. 32 *Mock-up* de la biblia encuadernada.

5. CONCLUSIÓN

Ragnarök Tale ha sido un proyecto que ha sufrido muchos cambios desde que surgió la idea, concebido en aquel entonces como un videojuego primero de mundo abierto y más tarde de plataformas. Sin embargo, su evolución hacia una serie animada creo que ha sido acertada, pues nos ha permitido poner en práctica los conocimientos adquiridos durante el curso.

La producción de una serie de diez episodios en tan poco tiempo es todo un reto, especialmente si se hace en solitario. Es por esto por lo que algunas etapas de la preproducción no han podido cerrarse, como son el *layout*, la producción de fondos o el diseño de personajes, de los cuales se priorizó a aquellos que aparecían en el episodio piloto.

El proceso en sí mismo ha sido muy satisfactorio a la vez que intenso y me ha hecho descubrir y desarrollar habilidades nuevas. Sin embargo, este proyecto también me ha hecho ver y reforzar debilidades, lo que me va a permitir seguir creciendo como artista especialmente dentro de este campo.

Es importante destacar la ayuda que han supuesto las asignaturas que he cursado a lo largo de la carrera y en especial en este curso, pues me han permitido adquirir y desarrollar nociones de dirección artística y animación, anatomía y narrativa audiovisual, así como edición y postproducción. Todos estos conocimientos y habilidades han sido aplicados en el desarrollo de *Ragnarök Tale*. De hecho, espero seguir desarrollando estas habilidades el próximo curso a través del Máster en Animación que oferta la facultad.

Por último, en lo que respecta al futuro de *Ragnarök Tale*, es mi objetivo seguir desarrollándolo hasta el punto en el que se ponga en valor el proyecto y pueda llegar a producirse. Para lograr esto mi intención es animar un pequeño *teaser* o *entradilla* que muestre el aspecto acabado de la serie.

6. BIBLIOGRAFÍA

ARCHER, P. 2017. *The Book of Viking Myths*. Avon: Adams Media. ISBN 9781507201442.

BRINK, S. 2013. *The Nordic Apocalypse*. Turnhout: Brepols Publishers. ISBN: 978-2-503-54182-2

BROWN, N. M. 2012. *Song of the Vikings: Snorri and The Making of Norse Myths*. Nueva York: Palgrave Macmillan. ISBN 978-0-230-33884-5.

CONWAY, D. J. 2003. *Norse Magic*. St. Paul: Llewellyn Publications. ISBN: 0-87542-137-7.

DAVIDSON, H.R E. 1990. *Gods and Myths of Northern Europe*. London: Penguin. ISBN 978-0140136272.

DÍAZ VERA, J. E. 2019. *Saga de los Volsungos*. Madrid: Alianza Editorial. ISBN 978-8491816157.

DILLE, F.; PLATTEN J. Z. 2008. *The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design*. Los Angeles: Lone Eagle. ISBN 978-1580650663.

DILLON, R. 2010. *On the Way to Fun: an Emotion based Approach to Successful Game Design*. Natick: A K Peters/CRC Press. ISBN 978-1568815824.

ESPINAR MORENO, M. 2014 *Los Vikingos En La Historia*. Granada: Editorial Nativola. ISBN 978-84-940670-8-2.

FREEMAN, D. E. 2005. *Creating Emotion in Games: The Craft and Art of Emotioneering*. Indianapolis: New Riders Publishing. ISBN 978-1592730070.

LECOUTEUX, C. 2016. *Encyclopedia of Norse and Germanic Folklore Mythology and Magic*. Toronto: Inner Traditions Bear & Co. ISBN 978-1620554807

LINDOW, J. 2002. *Norse Mythology: A Guide to Gods, Heroes, Rituals and Beliefs*. Oxford: Oxford University Press. ISBN 978-0195153828.

MCCOY, D. 2016. *The Viking Spirit: An Introduction to Norse Mythology and Religion*. CreateSpace Independent Publishing Platform. ISBN 978-1533393036.

POOLE, S. 2000. *Trigger Happy*. New York: Arcade Publishing. ISBN 978 - 1559705981.

RICHARDS, J. D. 2005. *The Vikings: A very Short Introduction*. Nueva York: Oxford University Press. ISBN 978-0-19-280607-9.

ROLLINGS, A.; MORRIS, D. *Game Architecture & Design: A New Edition*. Indianápolis: New Riders Publishing. ISBN 0-7357-1363-4.

SEEVER, K. A. 2010. *The Last Vikings*. London: I.B Tauris & Co. Ltd. ISBN 978 1 84511 869 3.

SHELDON, L. 2004. *Character Development and Storytelling for Games*. Boston: Cengage Learning PTR. ISBN 978-1592003532.

STURLUSON, N; BYOCK, J.L (trad.). 2005. *The Prose Edda*. London: Penguin. ISBN 978-0140447552.

VOGLER, C. 2007. *The Writer's Journey*. Studio City: Michael Wiese Productions. ISBN 978-1932907360.

WOLF, M. J. P. 2012. *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*, Londres: Routledge. ISBN 978-0415631204.

Fuentes online

RÍOS, B. 2018. *Las principales rutas de los vikingos*. 15/10/2020, de Geografía Infinita. Sitio web: <https://www.geografiainfinita.com/2018/12/las-principales-rutas-de-los-vikingos/>

HAUGUE, M. *Screenwriting Plot Structure Masterclass*. 2017. YOUTUBE: <https://www.youtube.com/watch?v=besl6G4p4nw>

7. ÍNDICE DE FIGURAS

Fig. 1 Captura del videojuego The Legend of Zelda: Phantom Hourglass.....	7
Fig. 2 Mapa de las rutas vikingas.	9
Fig. 3 Cartel de Song of the Sea	14
Fig. 4 Captura de una escena de The Breadwinner.....	14
Fig. 5 Captura de <i>Primal</i>	15
Fig. 6. Cartel de <i>Avatar: The Last Airbender</i>	15
Fig. 7. Arte promocional de <i>The Legend of Zelda: Phantom Hourglass</i>	15
Fig. 8. Mapa de Midgard, el mundo en el que sucede <i>Ragnarök Tale</i>	16
Fig. 9 Los Nueve Mundos según la cosmología escandinava, reflejada en la ambientación de <i>Ragnarök Tale</i>	16
Fig. 10 Evolución de Cai a lo largo de la serie.	18
Fig. 11. Concept de Munin con textura de papel.....	18
Fig. 12 Ilustración de Surtr	19
Fig. 13. Line Up de la familia Strand.....	19
Fig. 14. Diseño final de Eydís.....	20
Fig. 15. Diseño definitivo de Odín.	20
Fig. 16. <i>Sprite</i> del caminado de un Draugar.	21
Fig. 17. Siluetas de Cai con las que se estudian tanto las poses como la línea de acción.....	21
Fig. 18 Evolución del diseño de Cai desde el primer boceto hasta el diseño definitivo.....	22
Fig. 19. Concept Art del bosque y entrada al Templo de Yggdrasil.....	22
Fig. 20. Fondo del plano 77 del episodio piloto.	23
Fig. 21 Marco de fotos de la habitación de Cai y Erik.	23
Fig. 22. Ejemplos de elementos mágicos.	24
Fig. 23 Aplicación del Viaje del Héroe a la estructura narrativa de <i>Ragnarök Tale</i>	25
Fig. 24 Captura del guion literario.	26
Fig. 25 Primera página del storyboard.....	27
Fig. 26 Captura de la animática. Ver anexo para el link.....	28
Fig. 27 Ejemplo de <i>layout</i>	28
Fig. 28 Color script de <i>La Llamada</i> , el primer episodio de <i>Ragnarök Tale</i>	29
Fig. 29. Arte final de la Escena 6.	29
Fig. 30. Arte final de la pantalla de título con estética cut-out.....	30
Fig. 31 Portada de la biblia de producción.....	30
Fig. 32 <i>Mock-up</i> de la biblia encuadernada.	31

8. ANEXO

Sinopsis de los episodios.

1x01- *"La Llamada"*

La vida de Cai Strand se pone patas arriba tras una visión enviada en sueños por el mismísimo Odín. Esta visión, seguida de un hallazgo sorprendente, hace que el joven se replantee sus creencias y decida embarcarse en una aventura mágica. Tras llegar al Templo de Yggdrasil, Eydís la völva instruye a Cai en su misión y le proporciona los instrumentos necesarios para llevarla a cabo.

1x02 - *"Cruzar el Primer Umbral."*

Eydís lleva a Cai ante las Nornas, que le muestran los tapices del destino y la Profecía del Ragnarök que se cierne sobre él. Cai vuelve a casa con la bendición de la völva y un saco de runas. Al llegar su madre le ha preparado todo lo necesario para su misión y le pone el talismán alrededor del cuello. Cai se decide a abandonar su hogar y cumplir la profecía con la ayuda de Munin, surcando las aguas en su pequeño velero.

1x03- *"Gjallarhorn"*

Cai sigue el mapa hasta una pequeña isla. En ella encuentra un templo dedicado a Heimdall. Es atacado por los siervos de Surtr, que se han hecho eco de su misión. Con ayuda de Munin y blandiendo su remo, Cai consigue derrotarlos y despertar a Heimdall. Éste le infunde de conocimiento y le entrega un escudo mágico e indestructible y Gjallarhorn, para que lo haga sonar en el momento de la batalla final.

1x04- *"La Red Dorada"*

Dos días después de su partida es atacado por un monstruo marino, Hafgufa. El barco queda destrozado en el ataque y Cai cae al agua. Despierta en una lujosa cama hecha de algas con Munin durmiendo junto a él. Cai se levanta y explora lo que parece ser un castillo submarino. Llega a la sala del trono y se encuentra con Ran y su hermano Erik, que se ha convertido en el lugarteniente de la diosa desde su muerte. Cai recibe la red dorada de Ran y la promesa de que lucharán junto a él llegado el momento, y es devuelto a la superficie.

1x05- *"Skidbaldnir"*

Cai emerge en la orilla de Marzameni, un pequeño pueblo pesquero en el que según el mapa se rinde culto al dios Frey. El pueblo le acoge calurosamente y Cai establece amistad con una joven mecánica de barcos llamada Ida. Esa misma noche un troll enviado por Surtr ataca el pequeño

pueblo. Cuando todo parece perdido Cai consigue invocar a Frey, que le ayuda a derrotar al enemigo. Como obsequio por su servicio, Frey le cede su barco Skidbaldnir, con un aspecto similar a su antiguo velero, y vuelve a Asgard.

1x06- *"Un valiente guerrero"*

Su siguiente parada le lleva a una ciudad normanda. En ella debe encontrar un grupo de buscadores que aún mantienen el culto a Thor. Se trata de una trampa y es atacado por un par de gigantes de hielo. Tras derrotarlos, Munin le conduce al verdadero Templo de Thor, que se halla en ruinas. Destrozado, Cai cae de rodillas ante la estatua. Sin embargo, consigue invocar al dios del trueno. Thor le agradece su servicio y le concede el poder de controlar los rayos.

1x07- *"Terroros nocturnos"*

El mapa lleva a Cai hasta un apartado pueblo danés donde le recibe un anciano brujo, que le ofrece pasar la noche en su cabaña en el bosque. Cai acepta y durante la noche es atacado por un mare, el alma demoníaca del brujo. Cai consigue manipular las pesadillas lo suficiente como para averiguar la localización del Templo de Frigg en sus sueños. Consigue despertarla y ésta le ayuda a derrotar al poderoso demonio. Le otorga un nuevo regalo: un manto que le protegerá de la magia negra y las botas Vidar.

1x08- *"La cueva más profunda"*

Tras su encuentro con Frigg, Cai se dirige a Islandia con el objetivo de impedir que Surtr libere a Loki. Cai no es lo suficientemente fuerte y es derrotado. Despierta en Helheim. Allí le reciben Balder y Hel, que han recibido noticia de su cruzada y quieren conocerle. Hel le ofrece quedarse en Helheim, donde sería capaz de escapar el Ragnarök. Cai recuerda a su familia y rechaza la oferta. Hel lo acepta y le entrega un brazalete que le permite viajar a través de las sombras. Tras despedirse de ambos, Cai es llevado al Valhalla por una valquiria.

1x09- *"Valhalla"*

Odín recibe a Cai en Valhalla, con todos los honores propios de un auténtico guerrero. Tras una cena en el majestuoso salón, Odín guía a Cai hasta Fólkvangr, donde Freyja les recibe en su corte. La diosa se ofrece a llevar a Cai hasta Midgard en su carro tirado por gatos y le entrega su capa, que le permite convertirse en pájaro. Antes de regresar, Odín marca a Cai con el Valknut y le entrega a Gungnir. Cai despierta en su barco, sobresaltando a Munin. La capa de Freyja bajo él y el símbolo de Gungnir tallado en su remo.

1x10- *"La Resurrección del Héroe"*

Cai, ahora lo suficientemente poderoso, navega hasta Treriksröset, el lugar donde Surtr planea sacrificar a Adam para iniciar el Ragnarök. Cai, acompañado por sus aliados lucha ferozmente contra las huestes enemigas y consiguen derrotar a Surtr. Adam, Cai y Erik se reencuentran. Erik decide regresar al palacio de Ran pero saben que se volverán a encontrar. Cai regresa a Avgí con su padre y dejando un mundo lleno de magia a su paso. La familia Strand deja una ofrenda en el templo de Yggdrasil. Munin les observa desde la distancia antes de posarse en el hombro de Cai.

Animática

Enlace a la animática: <https://youtu.be/MuItN4LSm5M>

Biblia de producción

Enlace a la biblia:

<https://artnuskyy.wixsite.com/portfolio/ragnar%C3%B6k-tale>

Contraseña: RagnarökTale