



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES  
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Beware the wolf: Preproducción de un corto de animación  
2D.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: García Iborra, Rosa

Tutor/a: Garcia Rams, María Susana

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

## RESUMEN

Este Trabajo de Fin de Grado contempla el desarrollo de la preproducción de *Beware the wolf*, un cortometraje de animación 2D inspirado en el cuento de *Caperucita Roja*. Aborda la introducción del cuento tradicional europeo en el cine de animación, prestando especial atención y poniendo en relieve el uso de elementos propios de este arte audiovisual para contar historias personales. El objetivo principal es completar la fase inicial de la producción con calidad, como proyecto personal, dejando este en un estado que permita a partir de aquí buscar financiación y equipo para animarlo en el futuro. Además, este TFG se vincula con el ODS 5: Igualdad de género y el ODS 3: Salud y Bienestar por los temas que tratamos en el cortometraje.

El cortometraje está dirigido a un público adulto, ya que desde la adaptación argumental del cuento original, trata la degradación de la moral y la pérdida de la identidad, empleando para ello un tono oscuro. Su argumento gira alrededor de la protagonista, Caperucita, una niña inocente que tras sufrir la influencia de su antagonista el lobo, como metáfora de cierta parte de la sociedad, se convierte en la villana del cuento.

### PALABRAS CLAVE

Preproducción; animación 2D; cuento; adaptación, identidad; género; salud mental

## ABSTRACT

This Final Degree Project contains the preproduction of *Beware the Wolf*, a 2D animated short film inspired by the fairy-tale 'Little Red Riding Hood'. Additionally, this project addresses the introduction of European traditional fairy-tale in the animation industry, especially considering how artists use its elements to tell personal stories. The main objective of this FDP is completing the initial phase of the production of a personal project, allowing its development in the future. Due to the themes that are explored in our film, we can link our FDP to the SDG 5: Gender Equality and the SDG 3: Good Health and Well-Being.

The short film talks about moral degradation and identity loss, using a dark tone for an adult audience. *Beware the wolf* stars Little Red Riding Hood, an innocent girl who, after being influenced by the Wolf, a metaphor for a part of society, transforms into the villain of the fairy-tale.

### KEY WORDS

preproduction; animation; 2D; fairy-tale; adaptation, identity, gender, mental health

## **AGRADECIMIENTOS**

A mi tutora, Susana, por todo el apoyo y ayuda que me ha dado durante el proceso; y a mis amigos y familia.

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>4</b>
<b>2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA</b>	<b>5</b>
2.1. OBJETIVOS	5
2.2. METODOLOGÍA	5
<b>3. MARCO TEÓRICO</b>	<b>7</b>
3.1. La adaptación del cuento de hadas en la animación occidental	7
3.1.1. Contextualización	7
3.1.2. El cuento de hadas en el cine de animación europeo: diferentes formas de emplear la adaptación	12
3.2. REFERENTES	15
3.2.1. Referentes estéticos	15
3.2.2. Referentes narrativos	18
<b>4. BEWARE THE WOLF. DESARROLLO PRÁCTICO</b>	<b>20</b>
4.1. DE LA ADAPTACIÓN LITERARIA AL GUION DE ANIMACIÓN	20
4.1.1. Antecedentes: la subversión de los arquetipos en el cuento de Caperucita Roja	21
4.2. DESARROLLO VISUAL	23
4.2.1. Documentación y moodboard	23
4.2.2. Concept Art	25
4.2.3. Diseños y hojas modelo	26
4.2.4. Artes Finales	30
4.3. GUION TÉCNICO Y <i>STORYBOARD</i>	32
4.4. COLOR SCRIPT	33
4.5. ANIMÁTICA	34
<b>5. CONCLUSIONES</b>	<b>35</b>
<b>6. REFERENCIAS</b>	<b>36</b>
<b>7. ÍNDICE DE IMÁGENES</b>	<b>39</b>
<b>8. ANEXOS</b>	<b>43</b>
8.1. BIBLIA DE PREPRODUCCIÓN	43
8.2. MATERIAL DE PROYECTO	43
8.3. ANEXO ODS	44

# 1. INTRODUCCIÓN

El Trabajo de Fin de Grado *Beware the Wolf* conlleva todo el proceso de preproducción del cortometraje de animación 2D, inspirado en el cuento de Caperucita Roja. Esta idea surge para desarrollarse como TFG, con la intención de salirnos de nuestra zona de confort, trabajar la adaptación de un cuento clásico y expresar con ello ciertas ideas como la influencia del entorno y la pérdida de la identidad, prestando atención al deterioro mental que una persona puede sufrir a lo largo del tiempo bajo influencias perniciosas y distorsionadoras de su personalidad y camino de vida; aspectos que nos han interesado desde hace tiempo pero que hasta el momento no sabíamos cómo comunicar. La animación como medio creativo y expresivo de autora nos proporciona el medio y abre una línea de trabajo personal que poder continuar fuera del ámbito académico.

El corto *Beware the Wolf* está enfocado a un *target* adulto, y empleando un tono oscuro y metafórico, muestra a una peculiar Caperucita en un simbólico y curioso viaje de transformación a través del bosque. Durante el trayecto es engañada por las criaturas que se va encontrando en su camino, como Pinocho, pero a diferencia de este, aquí Caperucita sufre una transformación gradual e irreversible, convirtiéndose en una loba feroz y en la villana de su propia historia.

Este proyecto ha servido para explorar el aspecto que más nos interesa de la animación: la narrativa visual sin palabras para expresar ideas complejas a través de las imágenes recursos de la animación. Tomar el cuento europeo como punto de partida permite explotar aún más este medio y procedimiento, invirtiendo o reforzando los arquetipos que el espectador conoce. Para conseguir estos resultados se han empleado los conocimientos adquiridos a lo largo de toda la carrera de Bellas Artes, y especialmente los relacionados con las asignaturas Producción de Animación I y II y Narrativa Secuencial: Cómic.

La memoria recoge todo el proceso seguido en el proyecto. Una vez establecidos los objetivos y la metodología a seguir, se hizo una investigación sobre la adaptación del cuento europeo dentro del cine de animación de autor, tomando a *Lili et le Loup* (1997), de Florence Henrard, como uno de los referentes principales. Tras exponer los referentes narrativos y estéticos del proyecto en el Marco Conceptual, el capítulo 4 recoge todo el desarrollo práctico, eje principal del TFG, que expone todo el proceso de la preproducción del cortometraje: de la idea al guion, del trabajo de concepto a los diseños y hojas modelo y finalmente de los *beatboards* al storyboard, *color script* y el *animatic* sonorizado. Este proceso completo se recoge en una biblia de producción incluida en el apartado 7: Anexos.

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

### 2.1. OBJETIVOS

#### GENERALES

- Desarrollar la preproducción completa del cortometraje *Beware the wolf* de animación 2D inspirado en el cuento de Caperucita Roja. que inspire y ayude a la toma de conciencia sobre lo manipulables que son los jóvenes y la influencia del entorno en el desarrollo de su personalidad y camino a seguir.
- Lograr una buena calidad en esta preproducción, recopilada en una biblia de proyecto, que podamos presentar en eventos especializados para encontrar financiación y equipo para producirlo en un futuro.

#### ESPECÍFICOS

- Trabajar el guion de adaptación desde la inversión de los arquetipos preestablecidos en la tradición oral y escrita del cuento, consiguiendo una historia nueva que, sin perder los referentes, transmita otro mensaje.
  - Profundizar en los diferentes estadios de la preproducción aprendidos en la formación, así como en softwares específicos de trabajo.
  - Generar un material que enriquezca también nuestro portafolio en base a la especialización en el Máster de animación y la salida al mundo profesional.

### 2.2. METODOLOGÍA

El proyecto se acota dentro de la preproducción de un cortometraje de animación, por lo que la metodología seguida busca, principalmente, seguir un flujo de trabajo creativo en el que las ideas puedan evolucionar hacia una narrativa audiovisual propia de la animación. Es por ello que algunos de los procesos se han llevado a cabo de manera simultánea, nutriéndose unos de otros.

El proceso comenzó con un primer estudio teórico del cuento, comprendiendo su evolución a lo largo de los siglos y, específicamente, los cambios realizados en la narración de *Caperucita Roja* conforme la naturaleza del género literario cambiaba. Una vez entendidos estos conceptos, comenzamos a plantear la adaptación y a crear un guion literario, pensando en las maneras más eficientes de establecer los elementos que conectan el cortometraje con el cuento.

Una vez asentada la idea se inició una búsqueda de referentes estéticos, que fueron evolucionando junto al proyecto y se organizaron en *moodboards*. Simultáneamente, se comenzó el proceso de desarrollo visual, abocetando las primeras ideas que iban surgiendo e intentando solventar algunas de las problemáticas más claras sobre cómo sucedería la transformación o qué forma tendría nuestro personaje principal para ir más allá de los diseños tradicionales. Ya que esto iba acompañado de la búsqueda de más referentes y el visionado y

análisis de películas y autores de animación ambos procesos, conceptualización y desarrollo práctico, fueron retroalimentándose y evolucionando a la par.

Realizamos todo ello bajo la supervisión de nuestra tutora y siguiendo un calendario de trabajo que aunaba la parte teórica y de investigación, la práctica, de preproducción y la redacción de la memoria, con los días fijados de revisión en tutoría y recogido todo ello en un drive compartido y dividido en TFG teórico y TFG práctico.

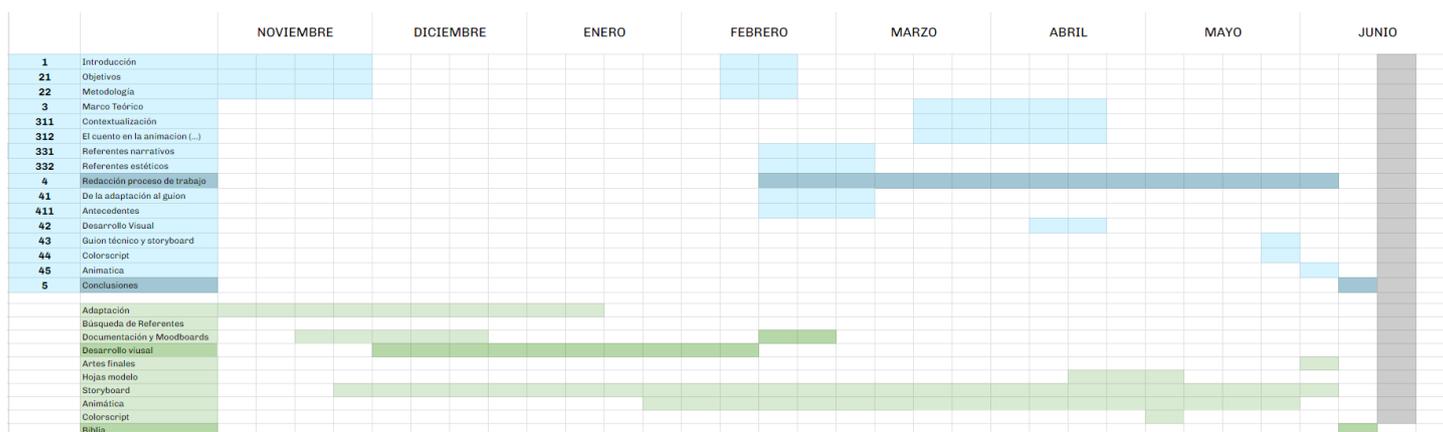


Fig. 1. Cronograma del proyecto

Tras tener la base del proyecto clara, se realizaron los primeros *beatboards*. Estos nos ayudaron a marcar algunos de los recursos narrativos que usaríamos más adelante, así como establecer un primer *timing*. Posteriormente, volvimos al desarrollo visual, realizando nuevas búsquedas para que todos los elementos del corto (personajes, fondos, props...) que reforzaran el *storytelling*. Fue ya en esta etapa cuando se marcaron los aspectos más importantes de la estética del proyecto, que se volcaron en los artes finales. El proyecto se inspira en obras de artistas animadores como Regina Pessoa o Alberto Vázquez, así como elementos de series de animación infantiles europeas; optando por el uso de una línea texturizada y una paleta de color reducida, compuesta de blanco, negro y una gama de rojos,

Dentro de la asignatura Narrativa Secuencial: Cómic comenzamos a plantear el *storyboard* del corto y a montarlo en una primera animática, continuándola y ajustando durante los siguientes meses de trabajo. Este proceso se realizó en etapas, dividiendo el proyecto en sus tres actos principales para poder prestar atención al ritmo de cada fragmento. Cuando se puso en conjunto, este siguió evolucionando para crear un producto más cohesionado. Paralelamente se fue planteando el sonido que acompaña al corto, ya que también tiene un enorme peso, pues no hay diálogo.

Debido a que todas las partes del proyecto han ido desarrollándose progresivamente, las ideas más definitivas se recogieron al final del proyecto: la redacción del guion literario y la creación de las hojas modelo de los personajes del *color script* del cortometraje fueron los últimos procesos del trabajo. Posteriormente se maquetó la biblia de producción, añadida en los anexos de la memoria.

A lo largo del proceso fuimos redactando la memoria progresivamente a la par evolucionamos y finalizamos cada fase del proyecto quedando detallado todo el proceso de trabajo práctico de manera específica por fases en el Capítulo 4.

## 3. MARCO TEÓRICO

### 3.1. LA ADAPTACIÓN DEL CUENTO DE HADAS EN LA ANIMACIÓN OCCIDENTAL

La adaptación en el cine de animación es el proceso por el cual se crea un filme, el hipertexto, partiendo de una fuente ya existente, el hipotexto.

El cuento de hadas es una fuente común, pues es un género casi universal: sus historias son conocidas por todos los espectadores, quienes pueden deducir características de los personajes del filme al asociarlos con los del cuento. Esto convierte a la adaptación del cuento en un proceso mucho más libre que la adaptación de otros textos, creando un potencial para la metáfora y la alegoría que muchos artistas europeos han aprovechado.

Para comprender el proceso de adaptación, sin embargo, es necesario entender la evolución del género; pues esta se compone de un proceso de versionado constante. De unos autores a otros, las historias van cambiando para ajustarse a un nuevo público, convirtiendo al cine en un paso más en la evolución del género.

#### 3.1.1. Contextualización.

A grandes rasgos, el cuento de hadas se puede definir como una narrativa ficticia que combina protagonistas humanos y no-humanos con elementos milagrosos y sobrenaturales. (Greenhill y Matrix, 2010, p1). La definición, sin embargo, omite numerosos elementos que caracterizan a los cuentos de hadas, como sus temáticas universales o el uso de la alegoría para hacer referencia a la realidad social en la que se crearon (Zipes, 2006, p41-42). Debido a la larga historia del género, resumir o incluso concretar sus peculiaridades es complicado, por lo que atender a su evolución a lo largo de los siglos nos permite ver cómo la adaptación se ha incorporado en el cine de animación.

El origen de las historias que hoy conocemos como cuentos de hadas es mayormente desconocido. El propio término, traducción de *conte de fée*, no fue acuñado hasta el siglo XVII, considerándose hasta entonces *wonder-tales* o historias fantásticas, que encontramos dentro de la tradición oral. Existen varias

teorías sobre la procedencia de estas narraciones, que especulan sobre la autoría, longevidad y su origen; pero la divergencia entre la tradición oral y los cuentos comienza en los primeros siglos de la Edad Media. Los narradores, que cuentan las historias en espectáculos públicos, empiezan a introducir detalles que relacionan la realidad con la ficción. Los cuentos, que tratan historias de transformación y superación por medios fantásticos, dan esperanzas a un público que se ve reflejado en las narraciones.

La popularidad del género en toda Europa, junto a la invención de la imprenta en 1440, provoca que comiencen a aparecer figuras como Giovanni Francesco Straparola (c.1480- p.1557) o Gianbattista Basile (1583-1632) a principios del siglo XVI en Italia. Inspirados por el género de la *novella*<sup>1</sup>, estos autores comienzan a recopilar historias en colecciones como el *Pentamerón* (1634) de Basile, en el que encontramos versiones de cuentos como *La Cenicienta* o *El Gato con Botas*.

Aunque estas colecciones suponen un creciente interés en el cuento como género literario, cabe destacar que la tradición oral y la transmisión boca a boca no desaparece. La aparición de autoría, además, empieza a crear un sentimiento “nacional” de las historias; estilos que con autores como los hermanos Grimm o Perrault harán que los cuentos empiecen a calificarse de “alemanes” o “franceses”. Las narraciones, sin embargo, son el resultado de la mezcla entre la tradición literaria y oral, influenciándose una de la otra a un nivel intercontinental. Las historias de Oriente, especialmente, tienen un papel importante en el panorama europeo. Al estudiar la evolución del cuento, Jack Zipes (2006) dice que:

No existe un cuento popular nacional o un cuento de hadas “puro”, y ninguno de los dos géneros es una “raza pura”; de hecho, ambos son una raza mixta, y es en la forma que se han “contaminado” mutuamente a lo largo de la historia a través de intercambio intercultural que ha producido fructíferas y múltiples variantes de situaciones sociales y experiencias personales<sup>2</sup> (p.43)

---

<sup>1</sup> La *novella* es un subgénero literario de novela corta, difundido en el Renacimiento a partir de la publicación del *Decamerón* de Boccaccio en 1349.

<sup>2</sup>[T]here is no such thing as a “pure” national folk tale or fairy tale, and neither genre (...) is a “pure breed”; in fact, they are both very much mixed breed, and it is in the very way that they “contaminated” each other historically through cross-cultural and intercultural exchange that has produced fruitful and multiple variants of similar social and personal experiences (T.A.)

Es por ello que, cuando la sociedad burguesa parisina comienza a interesarse por el género a principios del siglo XVIII, tienen influencias francesas, italianas y orientales. Los salones<sup>3</sup> fueron lugares clave, donde los cuentos de hadas se convirtieron en un género literario propio, especialmente a manos de autoras. Madame D'Aulnoy (1652-1709) y Henriette Julie de Murat (1670-1716) acuñaron el término *conte de fée*, y junto a otras autoras comenzaron a imbuir a los cuentos de un mayor grado de fantasía. En sus relatos, las referencias al mundo real, a la religión o a las culturas greco-romanas desaparecen, creando universos en los que la magia no tiene una explicación concreta y donde las hadas son las justificantes de todo elemento ficticio. Al crear universos paradójicos y fantásticos, sus narrativas se convierten en alegorías que tratan temas mucho más abstractos.

Aunque *L'Histoire D'Hypolite, comte de Douglas* (1790), colección recopilada por Mme. D'Alunoy en los salones literarios, fue la obra que comenzó el interés por los cuentos de hadas en la época, es Charles Perrault (1628-1703) la figura que más se reconoce hoy en día. Es a él a quien hoy en día atribuimos las adaptaciones de cuentos como *La Bella y La Bestia*, *Caperucita Roja*, *La Bella Durmiente*, y versiones de *La Cenicienta* y *El Gato con Botas*; en las que incluye elementos moralizadores para adecuar las historias a la burguesía y la nobleza francesas. En esta época también surgen traducciones de narrativas provenientes de Oriente, como son *Las mil y una Noches*, por Antoine Galland (1646-1705), que publicada en doce tomos comienza un interés por cuentos orientales que han pervivido en la cultura occidental, como *Sinbad el Marino* o *Ali Baba y los Cuarenta Ladrones*. Los *conte de fée* seguirían su evolución a nivel europeo en Alemania, pero cabe destacar que el género literario desembocaría en las *féeries*, obras teatrales caracterizadas por el uso de pantomimas, que serían esenciales para adaptar el género a cine.

La evolución del género literario continuaría en Alemania durante el siglo XIX. La influencia de los cuentos de hadas ya estaba establecida cuando los escritores del Romanticismo comenzaron a interesarse por el folklore, empleando y experimentando con las características de los cuentos franceses. Cuando las Guerras Napoleónicas (1803-1815) azotan Europa, el Romanticismo alemán toma un tinte nacional, que llevará a Clemens Brentano (1778-1842), poeta romántico, a pedir ayuda recolectando poemas y canciones de la tradición oral a los que se convertirían en dos de las figuras más importantes del desarrollo del cuento de hadas: los hermanos Grimm. Aunque Brentano abandonaría el

---

<sup>3</sup> Los salones eran lugares de reunión de la burguesía, tanto hombres como mujeres, considerados lugares para la libertad de pensamiento y que se convertirían en el germen de las ideologías de la época de la Ilustración. La presencia de la mujer, especialmente como figura anfitriona de los salones, supone que los salones es uno de los primeros espacios en los que la mujer puede expresarse libremente.

proyecto, Jacob (1785-1863) y Wilhelm (1786-1859) Grimm se dedicarían a recoger y adaptar historias entre 1805 y 1857, cuando publicarían la última versión de su colección *Cuentos de la Infancia y del Hogar*, que recoge 210 cuentos.

Las recopilaciones de los hermanos Grimm destacan, no solo por la influencia que han tenido a nivel internacional desde su publicación, estableciendo las estructuras que todavía hoy se siguen en la creación de cuentos; sino por su carácter histórico. Buscaban “preservarlos frente a su desaparición (...) a que queden silenciados por siempre en tiempos tumultuosos”<sup>4</sup> (Hernández, 2019, s/p); y buscaban mantener su “autenticidad”, estudiando las raíces medievales de las historias (Luu, 2018, s/p). Esta “autenticidad”, sin embargo, iría desapareciendo conforme los hermanos editaban las diferentes versiones de su catálogo, eliminando los elementos que consideraban violentos, eróticos o “no aptos” para un público en favor de añadir moralejas y mensajes religiosos.

Cabe destacar que, hasta la aparición de los hermanos Grimm, los cuentos de hadas no pretenden ser dedicados a un público infantil. Aunque los niños conocían las historias, las obras literarias que se habían creado hasta el momento estaban destinadas a un público adulto; y los mensajes morales no pretendían enseñar, sino ajustarse a las sensibilidades de la época. El cambio de público se produciría gracias al éxito de la colección de los Grimm, convirtiendo los cuentos en una parte esencial del crecimiento de los niños.

Mientras los cuentos moralistas infantiles se desarrollaban, y surgían parodias para adultos que incluían sexo y violencia, los autores de finales del siglo XIX experimentaban con el género, creando obras que buscaban despertar preguntas en los niños que las leyeran y se plantearan lo establecido, especialmente autores como Oscar Wilde (1854-1900). Mientras los hermanos Grimm presentaban una realidad en la que los niños que tienen un buen comportamiento eran recompensados, autores ingleses como Lewis Carroll (1832-1898) o J. M. Barrie (1860-1937) ofrecían realidades fantásticas y utópicas a las que los niños podían escapar para huir del día a día. *Alicia en el País de las Maravillas* (1865), *Peter Pan* (1911) o el *Mago de Oz* (1900), escrita por L. Frank Baum (1856-1919) y considerada la primera obra escrita para un público estadounidense, serían de los últimos ejemplos de la evolución de los cuentos de hadas antes de volver a transformarse junto al cine de Disney.

Es importante destacar que, mientras que Walt Disney (1901-1966) provoca un cambio en el género, es Georges Méliès (1861-1938) quien introduce los

---

<sup>4</sup> *to preserve them from vanishing (...), to be forever silent in the tumult of our times* (T.A.)

cuentos de hadas en la animación a través de sus adaptaciones de las *féeries*. Méliès, interesado por los efectos especiales del teatro y la magia de Robert-Houdin, crea películas centradas en la transformación, mezclando elementos y personajes de varios cuentos y estableciendo el potencial de la adaptación de los cuentos de hadas al cine. No son pocos los cineastas que seguirían el ejemplo de Méliès, pero la evolución del cuento de hadas daría su siguiente paso en Estados Unidos.

Aunque el presente TFG busca acotarse dentro del marco europeo, la influencia de las películas Disney a nivel mundial es innegable, y afecta a cómo percibimos hoy en día el género del cuento de hadas.

El cine de Disney nace en 1922, a manos de Walt Disney y Ub Iwerks (1901-1971), bajo el nombre de Laugh-O-Gram Films, pero su éxito no llegaría hasta finales de la década bajo el nombre de The Walt Disney Studio. Tracy L. Mollet asocia el éxito de Disney, así como el de Hollywood, con la creación del mito del “Sueño Americano”<sup>5</sup>, afirmando que “en ningún sitio era el mito más durable que en Hollywood”<sup>6</sup> (2020, p.4). Los cuentos de hadas suponían el transporte perfecto para este tipo de mensajes esperanzadores.



No es hasta *Los Tres cerditos* (Burt Gillett, 1933) que Disney presta especial atención a la narrativa de los cuentos que referencia. Al igual que Méliès, sus primeros cortos los emplean como un medio a través del cual crear animación y gags; mientras que *Los Tres Cerditos* cuenta una historia del bien contra el mal, el débil contra el fuerte. Con sus siguientes cortometrajes, Disney comienza a incluir moralejas en sus cuentos: “No corras riesgos, no seas curioso, conoce tu sitio en el orden de las cosas y no te alejes de casa”<sup>7</sup> (Zipes, 2006, p. 202).

El éxito de las películas Disney, que comienza con *Blancanieves y los Siete Enanitos* (1937), y el reiterado uso de una misma estructura narrativa crea una nueva manera de adaptar los cuentos de hadas que se ha mantenido como referente y estándar del resto de adaptaciones. La música es uno de los mayores ejemplos en los que podemos observar el cambio, pues es a través de Disney el reiterado uso del éxito romántico como final feliz el que ha diferenciado a las

<sup>5</sup> El Sueño Americano, que fue definido por James Truslow Adams en *La Épica América* (1931), supone la búsqueda de “una tierra en la que la vida debe ser mejor y más rica y más plena para todos, con oportunidades para cada uno de acuerdo a sus habilidades y hazañas”.

<sup>6</sup> *Nowhere was the myth more durable than in Hollywood* (T.A.)

<sup>7</sup> *Don't take your risks, don't be curious, know your place in the order of things, and don't wander far away from home* (T.A.)

Fig. 2. Fotograma *Los Tres Cerditos* (1933, dir. Burt Gillett)

Fig. 3. Cartel *Blancanieves y los Siete enanitos* (1937)

nuevas *fairy-tale films* de los cuentos literarios. Además, la constante mirada de Disney a los ilustradores europeos para crear la estética de sus filmes ha provocado que estas historias estén contextualizadas en el imaginario popular en una Europa medieval ideal y anacrónica.

### **3.1.2. El cuento de hadas en el cine de animación europeo: diferentes formas de emplear la adaptación.**

En el contexto europeo son muchos los cineastas que han usado el cuento de hadas como inspiración para sus películas, aunque no todos con una misma intencionalidad. Aunque son innumerables los artistas que trabajan la adaptación, escogemos comentar un número reducido, buscando explorar cómo sus obras más importantes reflejan diferentes estrategias de versionado.

Georges Méliès (1861-1938) es uno de los pioneros del cine, empleando las temáticas de los cuentos como pretexto para experimentar con el nuevo medio.

Gracias al trucaje y los cortes de cámara puede crear efectos de transformación y aparición que, previamente, eran imposibles de producir en el teatro. Aunque artistas como Segundo de Chomón ya trabajaban los mismos efectos visuales, la influencia del teatro de *féeries* en el cine de Méliès le hace destacar como el creador de las *fairy-tale films*.

Estrenada en 1899, *Cendrillon* (Fig. 4) es la primera adaptación de Cenicienta. En ella se emplean cortes de cámara para la aparición de personajes como el hada madrina; y una secuencia de imágenes para representar la transformación de ratas en personas. Las restricciones del cine mudo también le llevan a crear metáforas visuales, introduciendo una secuencia en la que un hombre anciano representa el paso del tiempo para significar las campanadas de medianoche (Chang, L. H., Luh, D. B., 2022, p97).



Fig. 4, Fotograma *Cendrillon* (1899, dir. Georges Méliès).



Fig. 5 Fotograma *Las Aventuras del Príncipe Achmed* (1926, dir. Lotte Reiniger).

Otra artista en tomar el cuento de hadas como temática principal es Lotte Reiniger (1899-1981). Su obra bebe, sobre todo, del teatro de sombras chinescas y el cine expresionista alemán. Sus películas de *stop motion* bajo cámara están caracterizadas por el uso de detalladas marionetas, siluetas negras que podemos observar en las figuras 5 y 6. Además, Reiniger incorpora en sus filmes el uso de la primera cámara multiplano, que le permite crear efectos de profundidad.

En lo que respecta a la narración, el interés de Reiniger por los cuentos de hadas es escapista, cometido que se puede ver especialmente en su primer largometraje: *Las Aventuras de Achmed* (1926). Mientras que parte de su obra se basa en las versiones de los hermanos Grimm, a las que es bastante fiel; en este caso Reiniger se interesa por las historias de Oriente. Tomando fragmentos de *Las Mil y Una Noches*, e incorporando sus propias ideas a la trama, Reiniger crea “un viaje caleidoscópico a otro mundo<sup>8</sup>” (Zipes, 2016, p.82).

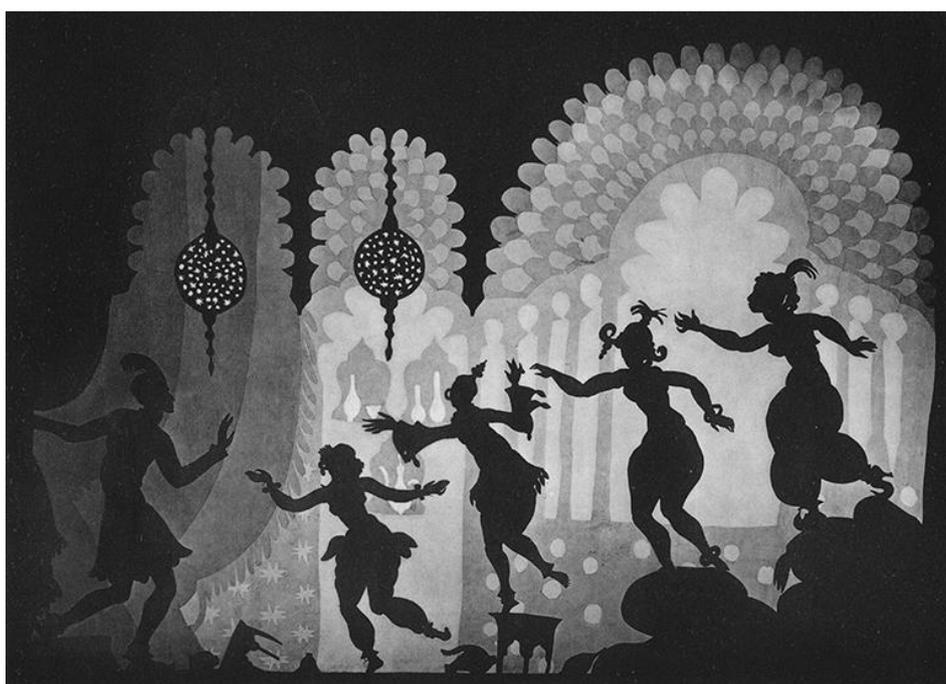
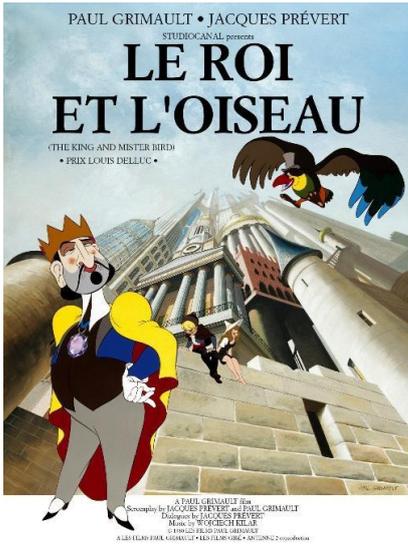


Fig. 6, Fotograma *Las Aventuras del Príncipe Achmed* (1926, dir. Lotte Reiniger).

Mientras que Reiniger trabaja con las versiones de los hermanos Grimm, las películas más relevantes de Paul Grimault (1905-1994) se basan en los cuentos de Hans Christian Andersen. Ayudado por el poeta Jacques Prévert, Grimault crea versiones propias de los cuentos; convirtiendo sus filmes en alegorías de la situación política francesa tras la Segunda Guerra Mundial.

Ya en *Le Petit Soldat* (El Soldadito, 1947) Grimault refleja sus ideas en el contexto de posguerra, pero *Le Roi et l'Oiseau* (El rey y el pájaro, 1950) (Fig. 7) es su mayor mensaje político. Autoritarismo, trabajo forzoso y las ansias de

<sup>8</sup> a kaleidoscopic voyage into another world (T.A.)



libertad del pueblo oprimido son algunas de las temáticas que se tratan, enmascaradas en un mundo fantástico y de apariencia preciosista. La película se estrenó incompleta y, en 1980, se añadió un final que refuerza este mensaje.

Una función de la adaptación del cuento de hadas es la propagandística, como se ve en el caso de los artistas de la Rusia socialista. En las primeras décadas tras la posguerra, la intención del cine es declarar la superioridad de Rusia y “la estrategia más frecuente fue recurrir a la historia y el folclore propios” (Lorenzo, 2021, p.214).

Dentro de la compañía *Soyuzmultfilm*, artistas como las hermanas Valentina (1899-1975) y Zaida (1900- 1983) Brumberg y Lev Atamanov (1905 -1981) crearían películas como *La flor escarlata* (1952), en la que se adapta la versión del cuento de *La Bella y La Bestia* que Sergei Arasakov publica en 1858; o *La reina de las Nieves* (1957) (Fig. 8), tomando el cuento de Hans Christian Andersen como referencia. Aunque la estética de *Soyuzmultfilm* se diversificaría con el paso del tiempo, las primeras producciones copiaban la estética Disney.

En el Este Europeo, los cineastas empelaron la adaptación del cuento con la intención de reivindicar mensajes políticos a la vez que comparten historias y estéticas nacionales. Películas como *Krysar* (1985) (Fig.9) de Jiří Brdečka (1917-1982) hablan del totalitarismo soviético en Checoslovaquia a través del versionado del cuento del Flautista de Hamelín. Por su parte, Jiří Trnka (1912-1969) emplea su experiencia en la adaptación del cuento para volcar estas estructuras narrativas en *La Mano* (Ruka, 1965) (Fig. 10), creando alegorías propias para denunciar la opresión que sufre en el momento su país.



Fig. 7. Cartel *le Roi et l'Oiseau* (1950, dir. Paul Grimault).

Fig. 8. Fotograma *La Reina de las Nieves* (1957, dir. Lev Atamanov).

Fig. 9. Fotograma *Krysar* (1985, dir. Jiří Brdečka).



Fig. 10. Fotograma *La Mano* (1965, dir. Jiří Trnka).



Fig. 11, Fotograma *Lili et le Loup* (1997, dir. Florece Henrard).

Por último, Florence Henrard (1971-), que ha servido como enorme referente en nuestro TFG, es una artista belga más contemporánea, que considera la narrativa como el elemento más importante en una película de animación (Henrard, 2012, p. 43). Su trabajo de adaptación, que vemos en películas como *Lili et le Loup* (1997) consiste en recontextualizar los elementos del cuento de hadas para hacerlos encajar en su propia narrativa. Los elementos fantásticos pasan a un segundo lugar, siendo la apropiación de arquetipos y tramas lo que convierten a sus filmes en versionados.

## 3.2. REFERENTES

### 3.2.1. Referentes estéticos

#### Regina Pessoa

Regina Pessoa es una artista y animadora portuguesa contemporánea. Una de las razones por la que su obra es referente para el proyecto es el uso que ella hace de una paleta de color limitada, compuesta por blanco, negro y, ocasionalmente, algún tono de color; creando un enorme contraste visual entre las manchas tonales.

No obstante, la característica principal de la estética de los filmes de Pessoa es su aspecto plástico, ya que la artista emplea técnicas de grabado en gran parte de sus cortometrajes; mientras que, en *Kali, le Petit Vampire* (2012), imita los acabados en técnica digital (Fig. 12). Es por ello que sus obras presentan una textura muy característica, formada a partir de la superposición de rayado, que la artista aprovecha para crear transiciones fluidas entre escenas. Precisamente esta fluidez de movimiento es otro de los motivos por los que Regina Pessoa es referente para nuestro proyecto, pues este aspecto ha inspirado las últimas partes del cortometraje.

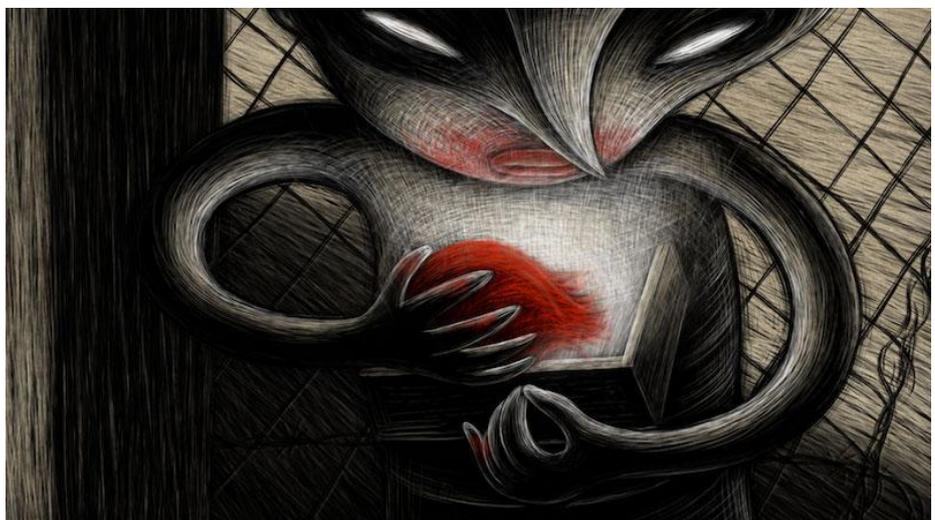


Fig. 12. Fotograma del cortometraje: *Kali, le Petit Vampire* (2012), dir. Regina Pessoa.

### Alberto Vázquez

Alberto Vázquez es un ilustrador, novelista gráfico y director de cine de animación gallego. Se trata de un enorme referente para el proyecto, no sólo por la estética de algunos de sus filmes; sino también porque en sus películas utiliza constantemente un juego de contraste entre temática y estética que permite que los mensajes sean muy impactantes.

Este contraste puede verse en gran parte de su filmografía, pero son especialmente destacables sus dos largometrajes, *Psiconautas* (2015) y *Unicorn Wars* (2022), y los cortometrajes que los precedieron, *Birdboy* (2011) y *Sangre de Unicornio* (2013). En todos ellos, siendo *Unicorn Wars* el mayor exponente, la estética y el diseño de personajes aparenta estar dirigido a un público infantil. Los elencos están compuestos de animales antropomorfos, de proporciones infantilizadas y aspecto adorable. Sin embargo, Vázquez utiliza a estos personajes para tratar temas como la guerra, el desastre nuclear, las drogas o la muerte.

En lo que respecta a la estética, tomamos como referente el aspecto plástico que tienen sus películas, usando trazos y texturas que remitan al dibujo en papel. *Homeless Home* (2020), en particular, nos interesa por los registros gráficos, parecidos al grafito y el carbón; su paleta reducida, compuesta por rojo, blanco, negro y una escala de grises; y por el uso de línea blanca sobre mancha negra para la construcción de sus personajes.

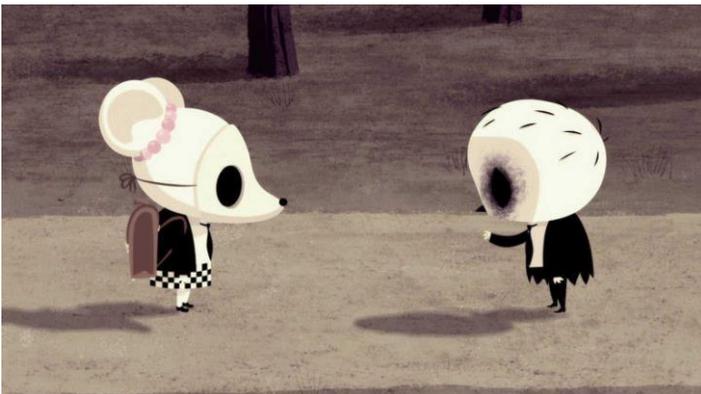


Fig. 13. Fotograma del cortometraje: *Psiconautas* (2015), dir. Alberto Vázquez.



Fig. 14. Fotograma del cortometraje: *Homeless Home* (2020), dir. Alberto Vázquez.

### Tove Jansson

Tove Jansson (1914-2001) fue una escritora y artista finlandesa, mayormente conocida por ser la creadora del universo *Moomin*.



Fig. 15. Ilustración del libro *Comet in Moominland* (1946), Tove Jansson.

*Moomin* nace en la década de 1940, durante la Segunda Guerra Mundial, como un método de evasión. Frente a la realidad en la que vive, Jansson crea un universo optimista, bucólico, en el que los personajes viven en comunidad y cuidando de la naturaleza. Este universo se plasma en una serie de 12 libros ilustrados, publicados entre 1945 y 1977; y posteriormente en una tira cómica en el *The Evening News* en 1954 y en una serie de animación producida por los estudios japoneses *Tokyo Movie Shinya*, en 1969, y *Nippon Animation*, en 1972.

Tove Jansson es una de los referentes del proyecto debido a las ilustraciones de sus libros, hechas a tinta negra sobre fondo blanco. En ellas, Jansson combina el dibujo de línea junto a la mancha, empleando el rayado para dar textura, con lo que consigue un aspecto enormemente onírico, similar al que buscamos evocar en el cortometraje.

Es también importante para el proyecto el diseño de los personajes de *Moomin*. Se trata de criaturas fantásticas, con elementos animales, que nacen del folclore escandinavo. Jansson los ilustra de una manera muy sintética, siendo mucho más destacable la variedad de las siluetas que el detalle que presentan. Son referente del proyecto por su construcción sencilla, que se nutre de un lenguaje de formas muy básico y permite que los personajes demuestren mucha personalidad.

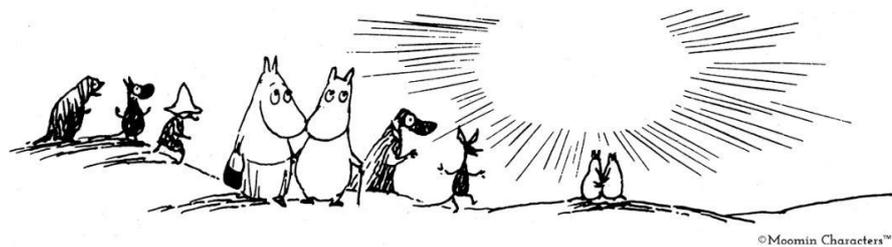


Fig. 16. Ilustración del libro *Comet in Moominland* (1946), Tove Jansson.

### Vila Amálka

*Vila Amálka*, estrenada en 1975, es una serie de animación Checoslovaca dirigida por Václav Bedrich y retransmitida por Televisión Checa. La serie, que consta de 13 capítulos, narra varios cuentos protagonizados por el hada Amalka y sus amigos del bosque.

Su estética bebe del folclore eslavo, creando ambientes bucólicos y alegres en los que las flores y la vegetación son protagonistas. En nuestro proyecto buscamos recrear no solo un ambiente que recuerde a los cuentos, aunque más



Fig. 17. Fotograma de la serie: *Vila Amálka* (1975), dir. Václav Bedrich

lúgubre que el de la serie checa; sino también el estilo de línea de contorno de los personajes, de trazo similar al lápiz y que emplea el rayado para crear textura.

### 3.2.2. Referentes narrativos

#### *Alicia en el País de las Maravillas (1865), Lewis Carroll*

En lo que respecta a los elementos narrativos del cortometraje, uno de nuestros mayores referentes es *Alicia en el País de las Maravillas*, escrita por Lewis Carroll en 1865 que, al igual que los autores que comentamos en este apartado, ha servido de inspiración por el ambiente onírico y surrealista que crea.

La novela sigue el camino de Alicia, una niña de 7 años, por el País de las Maravillas. Persiguiendo a un conejo blanco, Alicia cae por una madriguera que la transporta a un mundo onírico y absurdo, donde las leyes de la lógica son drásticamente diferentes a las del mundo real. Los excéntricos personajes que va encontrando en su viaje la hacen reflexionar sobre el mundo que conoce, la realidad y sus leyes, los límites entre la locura y la cordura. Al final del viaje, Alicia despierta en su cama y le cuenta a su hermana el extraño sueño que ha tenido.

El uso del viaje como símbolo de transformación es uno de los motivos por los que la obra es un referente clave para el proyecto. Alicia va descubriéndose a sí misma a lo largo de su travesía. Las experiencias que vive hacen que se cuestione lo que conoce y cambie la manera en la que ve las cosas, sirviendo el viaje como una transición entre la infancia y la madurez.

*Alicia en el País de las Maravillas* ha sido un gran referente especialmente para el primer acto del cortometraje, debido a la inocencia y la curiosidad con las que la protagonista afronta los eventos que va viviendo.

#### Jan Svankmajer

Jan Svankmajer es uno de los mayores cineastas de animación Stop-Motion. Dentro de su filmografía, que comparte un mismo estilo surrealista, nos interesa especialmente *Jabberwocky* (1977) y *Alice* (1988), siendo ambas adaptaciones de obras de Carroll: la primera, del poema homónimo y la segunda, de Alicia en el País de las Maravillas.

Narrativamente, nos interesa el foco que Svankmajer sitúa en la infancia, que representa desde un punto de vista oscuro. El ambiente onírico que crea es perturbador, empleando elementos como muñecas y juguetes para crearlo; una perspectiva de las historias fantásticas que buscamos en nuestro proyecto.



Fig. 18. Ilustración de Alicia, John Tenniel.

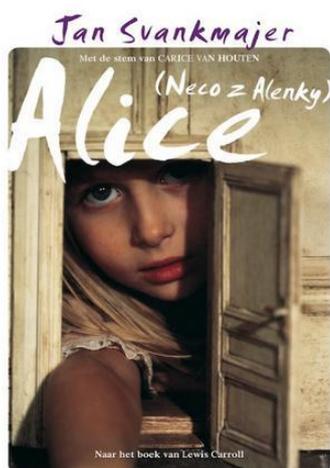


Fig. 19. Cartel de Alice (1988), dir. Jan Svankmajer.

Tomamos *Alice*, además, como un referente sonoro: la película carece de música, resaltando los sonidos de *foley* y los pocos diálogos, que van acompañados por un plano detalle de la boca de Alicia narrándolos.



Fig. 20. Fotograma de *Jabberwocky* (1977), dir. Jan Svankmajer

### ***The Black Dog*, (1987) Alison de Vere**

Alison de Vere (1927-2001) fue una animadora de origen pakistaní. Parte de su carrera la pasó trabajando en largometrajes de animación, mientras que paralelamente desarrollaba sus películas de autora. Es esta parte de su filmografía a la que prestamos atención, siendo *The Black Dog* (1987) la que más nos interesa.

*The Black Dog* sigue el viaje onírico de la protagonista, guiada por un perro negro. El cortometraje es enormemente simbólico, sirviéndose de elementos de la mitología egipcia. Nos interesa, como mencionábamos con otros referentes, por la metáfora del viaje como evolución; además de por el tono desconcertante que caracteriza el cortometraje.

Finalmente, nos interesa el ritmo del filme. Este presenta una clara división en actos, definidos por el lugar en el que ocurren y separados por el desplazamiento entre los espacios. Cada uno de estos eventos en el cortometraje es más corto y rápido que el anterior, obteniendo un dinamismo que buscamos recrear en nuestro proyecto.



Fig. 21. Fotograma de *The Black Dog* (1987), dir. Alison de Vere



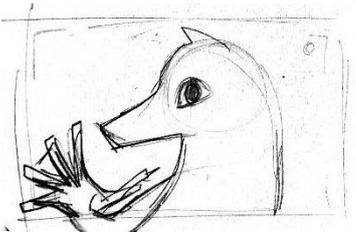
Fig. 22. Fotograma de *The Black Dog* (1987), dir. Alison de Vere

## 4. BEWARE THE WOLF. DESARROLLO PRÁCTICO

### 4.1. DE LA ADAPTACIÓN LITERARIA AL GUION DE ANIMACIÓN

La adaptación es un proceso por el cual se crea una obra a partir de otra; en nuestro caso, un cortometraje de animación 2D a partir de un cuento de hadas. La propia historia del género, sin embargo, no nos permite partir de un texto original, teniendo que recurrir a una versión concreta si queremos realizar una adaptación que siga el hipotexto de manera estricta. En este aspecto, Jack Zipes comenta:

El proceso de adaptar un cuento de hadas a la pantalla tiene una larga, profunda y complicada historia que incluye sacar el cuento de su contexto sociocultural original, literalmente desposeer al propietario del cuento y poner una marca propia: expropiar para apropiar.<sup>9</sup> (2011, p10-11)



Teniendo un campo tan abierto del que partir para nuestra adaptación, decidimos concretar los elementos base de *Caperucita Roja*: los elementos mínimos con los que el espectador reconocería el cuento en la animación. Realizamos una búsqueda y visionado de tantas películas de animación que hiciesen referencia al cuento, escogiendo tres que se estudiarán en más profundidad en el apartado 4.1.1. Antecedentes. Tras el análisis de las películas, establecimos unos elementos mínimos que permiten a la adaptación relacionarse con el cuento.

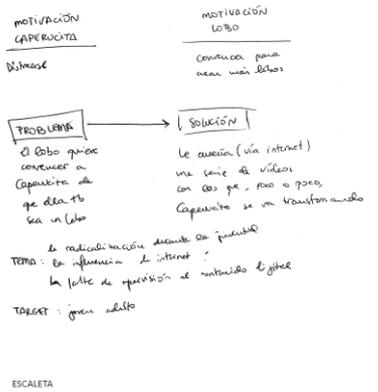
- a) Un personaje protagonista femenino, relacionado cromáticamente con el rojo.
- b) Un lobo, generalmente relacionado con el negro.
- c) El acto de devorar, ya sea literal o como metáfora.

Comenzamos, a continuación, con una fase de *brainstorming*, buscando no solo decidir qué detalles del cuento añadir sino también plantear algunas soluciones estéticas. De este proceso surgió la idea fundamental del corto: representar una evolución negativa. El potencial de los cuentos de hadas se encuentra en la transformación fantástica, y la pérdida de la identidad siempre ha sido una temática que nos ha interesado.



Fig. 23, 24, 25. Primeros bocetos del *brainstorming*.

<sup>9</sup> *The process of adapting a fairy tale for the screen has a long, profound, and complicated history that involves taking a tale out of its original socio-cultural context, literally to dispossess the owners of the tale and then to put one's own mark on it: expropriate to appropriate* (T.A.)



- 1- Exterior del bosque. De un punto de su interior, una bandada de pájaros sale volando, con un fuerte estruendo de alas y chillidos.
- 2- Caperucita está en la entrada del bosque leyendo un cartel. Se encoge de hombros y se adentra en el bosque.
- 3- Se ve el cartel, BEWARE THE WOLF. (Título)
- 4- Caperucita camina por el bosque.
- 5- Caperucita y llega a un claro del bosque en el que hay un pequeño lago. En él hay un lobo mirando su reflejo en la superficie. El lobo toca la superficie del agua, donde están sus ojos, primero uno y luego el otro. Las ondas producidas en el agua hacen que sus ojos parezcan más grandes. A Caperucita esto le hace gracia, y hace lo mismo.
- 6- El lobo mete las manos en el agua y saca a su reflejo, un gemelo idéntico. Ambos salen corriendo, riendo y se meten entre los árboles sin mirar atrás. Caperucita se queda mirando y sus ojos permanecen más grandes. Sería, se levanta, se mira otra vez en el reflejo del lago, y se marcha.
- 7- Caperucita camina por el bosque y encuentra una pequeña muñeca apoyada sobre un pedestal con una negra sombra proyectada.
- 8- Caperucita se acerca al pedestal, la sombra de éste toma forma de lobo y se pone en pie. Caperucita le mira aterrada. El lobo-sombra comienza a estirar de la muñeca deformando su forma hasta convertirla en un amasijo irreconocible. Se gira a Caperucita y le estira la nariz tan fuerte que Caperucita cae de espaldas. Ahora, la cara de Caperucita es más larga y sus orejas, más puntiagudas. Caperucita vuelve a mirar al pedestal y ve que el lobo se ha vuelto a convertir en sombra. Caperucita se levanta y se aleja.
- 9- Caperucita sigue con su camino y se topa con una pared enorme que obstaculiza su camino con una gran pantalla negra. Se acerca a la pantalla y en esta se reproducen imágenes violentas y distorsionadas. Se escuchan gritos, que hacen que los pájaros salgan de los árboles y se vayan volando. Caperucita, absorta, mira las imágenes.
- 10- Finaliza el vídeo y queda la pantalla en negro. Se escuchan unos pasos. Aparece una anciana tras Caperucita, quien se gira lentamente a mirarla. La anciana le sonríe y la saluda. A Caperucita le rugen las tripas. Sonríe y se lame los labios.
- 11- Todo queda en negro mientras se escucha el grito de la anciana.

Fig.26. Primeras propuestas de adaptación

Fig. 27. Escaleta provisional durante el proceso

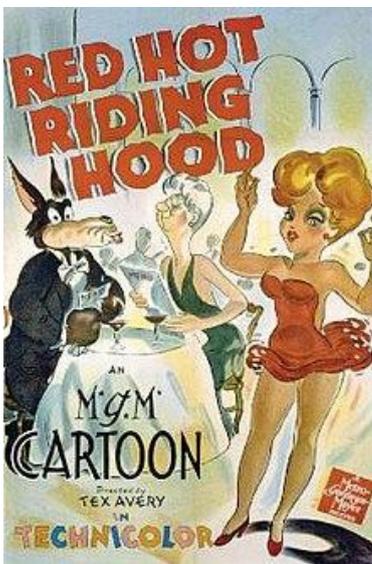


Fig. 28. Póster de Red Hot Riding Hood (1943) dir. Tex Avery.

Al combinar las ideas, concretamos que el cortometraje seguiría a una niña que, mediante la interacción con tres lobos, se va transformando gradualmente. En esta metamorfosis sigue tres pasos, buscando hacer referencia al momento del cuento en el que Caperucita descubre la identidad del lobo disfrazado de abuela: primero ojos, después nariz, y por último dientes. Finalmente, los elementos animalísticos se apoderan de ella, convirtiéndose Caperucita en un lobo, y se abalanza sobre una abuelita.

En este desarrollo también decidimos el simbolismo de los lobos, que representan la influencia externa en la personalidad, especialmente durante la infancia. Los primeros son iguales a Caperucita, la influencia de amigos. Los cambios de Caperucita frente a su influencia son voluntarios, dentro de un juego. El segundo lobo es la influencia adulta, y los cambios en Caperucita son impuestos. El último cambio es el de una fuerza mayor, el de la sociedad, y sucede sin que Caperucita se dé cuenta. Cada interacción termina en soledad, un acto de reflexión en el que Caperucita decide si seguir adelante en su viaje o cambiar de camino.

Una vez establecidos los elementos clave de nuestra propuesta de adaptación se redactó una escaleta de la cual partió el resto del proyecto. La redacción del guion literario, incluido en la biblia de producción y en los anexos del proyecto, fue demorándose hasta tener una propuesta más cercana al producto final, que fue evolucionando a través de *beatboards* y *storyboards*.

#### 4.1.1. Antecedentes: la subversión de los arquetipos en el cuento de Caperucita Roja

Para Perrault, Caperucita es una joven ingenua, culpable de la violación del lobo, que merece su final trágico al dejarse engañar. Para los hermanos Grimm se trata de una niña que debe aprender a ser más cautelosa con los desconocidos y a no salirse del camino, pero que tiene un final feliz gracias al hombre que la salva. Al estudiar las versiones de la tradición oral del Tírol italiano, Yvonne Verdier (2015) observa que Caperucita es una niña que se adentra en el bosque y, tras la muerte de su abuela, vuelve a su aldea convertida en mujer, ascendiendo en el ciclo niña-madre-anciana.

Cada uno de los autores comunica mensajes e historias diferentes, pero podemos relacionarlos porque las construyen a partir de las mismas piezas bases. El cine de animación, al referenciar *Caperucita Roja*, no solo sigue esta tradición, sino que se aprovecha del conocimiento del espectador para subvertir sus expectativas al darle la vuelta a los elementos del cuento.

*Red Hot Riding Hood* (Metro-Goldwyn-Mayer, 1943) es el ejemplo perfecto de una subversión total del cuento. La historia sigue las expectativas – una niña



Fig. 29. Fotograma de *Lili et le Loup* (1997), dir. Florence Henrard.

perdida, un bosque, una abuela encamada – hasta que los personajes rompen la cuarta pared para exigir novedad. Desde este momento, la acción se desarrolla en un ambiente cosmopolita y el acto de “devorar” se transforma en un interés sexual. En la primera mitad del corto es el lobo quien persigue a Caperucita con este interés; pero cuando se desplazan al piso de la abuelita es esta quien busca “devorar” al lobo, intercambiándose los papeles.

El lobo también tiene un papel completamente diferente al esperado en *Lili et le Loup* (1997), de Florence Henrard. En este, el padre de Lili, la niña protagonista que cumple el rol de Caperucita, la amenaza con que el lobo la comerá. En el bosque, Lili se hace amiga del lobo y, tras darle de comer, decide dejarse devorar. Henrard juega con la naturaleza del lobo, desprovoyéndolo de su maldad, y convierte el acto de devorar en una escapada de la situación familiar de Lili. El vientre del lobo es el lugar seguro, mientras que el hogar es de donde Caperucita escapa.

*Seryi Volk & Krasnaya Shapochka [El Lobo Gris y Caperucita Roja]* (1990) sigue unos roles más tradicionales que los otros ejemplos, pero todos ellos son simbólicos. En este musical Bardin usa a los personajes para crear una alegoría sobre las esperanzas del pueblo ruso durante los últimos años de la Unión Soviética. El lobo es el opresor, que devora a los personajes y los mantiene en su vientre, acallándolos en los breves momentos de felicidad. Caperucita viaja hacia París, donde vive su abuela, mientras es perseguida por el lobo que intenta comerla. En París, el lobo se come a la abuelita y, al intentar comerse la tarta que Caperucita llevaba, se le rompen los dientes. En su vientre, todos los personajes que ha ido comiendo se rebelan, derrotando al lobo y consiguiendo su libertad. Bardin recontextualiza el cuento, por lo que cada paso en la historia adquiere un nuevo significado: Caperucita representa el futuro, mientras su madre, que se queda atrás, llorando y cantando por su libertad, es el presente.



Fig. 30. Fotograma de *Seryi Volk & Krasnaya Shapochka* (1990), dir. Garri Bardin.

## 4.2. DESARROLLO VISUAL

### 4.2.1. Documentación y moodboard

Una vez definidas las primeras ideas y la línea general por la que transitaríamos, el siguiente paso fue crear *moodboards* que nos ayudasen a concretar la estética del proyecto.

Hicimos tres principales: para la evolución de Caperucita (Fig. 31), para el lobo-sombra (Fig. 32), y para la estética de los fondos (Fig. 33). Consideramos que estos eran los elementos que requerían de una definición más clara; y los complementamos con otro más en el que reflejar la evolución cromática del cortometraje (Fig. 34).



Fig. 31. Moodboard para Caperucita.



Fig. 32. Moodboard para el lobo-sombra

Para la evolución de Caperucita dividimos nuestra documentación en dos extremos: su aspecto al principio del corto y al final. Inspiramos la primera versión en las ilustraciones y personajes de Tove Jansson, así como el personaje de la campesina de *Vila Amalka*. Al tener una estética animalística, buscamos su semejanza con un ratón, por su tamaño y actitud tímida. Para su apariencia final, nos inspiramos en lobos, especialmente en aquellos en actitud defensiva; apoyándonos de una ilustración de Holly Lucero para su estilización.

El lobo-sombra fue un personaje que cambió radicalmente a lo largo del proyecto. Para su diseño final nos inspiramos en figuras vaporosas, con referentes como el corto *Homeless Home* (2020) o *Kali le Petit Vampire* (2012) e ilustraciones como *Different Story* de Sang Miao y *Closer* de Jeffrey Alan Love.



Fig. 33. Moodboard para los fondos

Utilizamos referentes similares para los fondos, desde ilustraciones de Sang Miao y Tove Jansson y la estética de *Homeless Home* (2020). Con estos buscamos una estética onírica, en la que la niebla tenga un carácter protagonista.

Afrontamos el último *moodboard* como el primero: investigando en torno a los extremos. Puesto que exploramos la evolución cromática más adelante, con el *colorscript*, solo definimos el principio y el final. Para los momentos iniciales buscamos paletas basadas en escalas de grises, predominantes en el inicio del corto. Nos inspiramos en momentos de *Psiconautas* (2015) y *Decorado* (2016), filmes de Alberto Vázquez; así como ilustraciones de Jeffrey Smith. Para el final pensamos en una paleta más contrastada, donde el blanco, negro y rojo sean más predominantes, basándonos de nuevo en *Psiconautas* y en fotogramas de *El Secreto del libro de Kells* (2006) de Tomm Moore, Nora Twomey, Cartoon Saloon.



Fig. 34. Moodboard para la evolución cromática

Por último, recopilamos una serie de imágenes con la intención de estudiar la anatomía y estructura de los lobos. Estos estudios nos sirvieron posteriormente para los personajes de las lobitos, ya que al ser siluetas su construcción debía estar muy medida para que no recordase a otros animales.

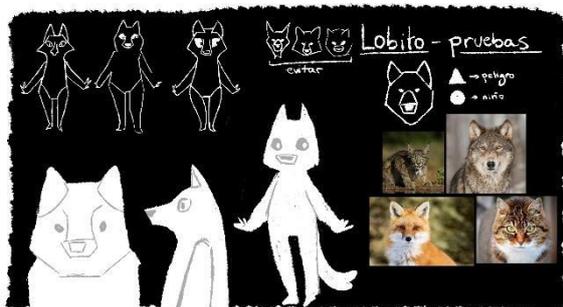


Fig. 35. Siluetas de los lobitos

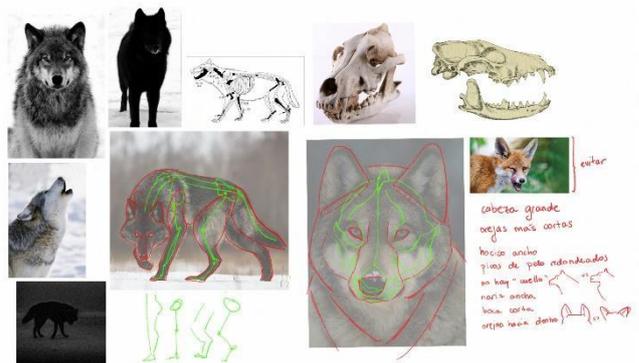


Fig. 36. Estudio de la construcción de lobos



Fig. 37, 38. Siluetas de los lobos

#### 4.2.2. Concept Art

Partiendo de la documentación recopilada, comenzamos con las búsquedas de *concept art*. Buscamos aproximarnos a los diseños de los personajes, la estética de los fondos y algunas composiciones de las escenas más importantes, intentando encontrar una variedad de resultados.

Aunque trabajamos cada elemento de manera independiente siempre intentamos aunar resultados en las escenas; es decir, combinar búsquedas, tanto de personajes como de ambientes en los *concept arts* de cada escena. De esta forma, podíamos comprobar si una propuesta funcionaba por sí misma pero no en el conjunto.

En lo que respecta a los personajes, iniciamos diseñando a la protagonista, Caperucita, a las lobitos y al lobo-sombra; ya que los diseños de la anciana y la muñeca irían condicionados por los de la protagonista. Trabajamos desde las siluetas (Fig. 37 y 38), buscando un reparto variado que permita reconocer a los personajes de manera inmediata.

Una vez tuvimos claras las siluetas, pasamos a un proceso de bocetaje. Al dibujar repetidamente el personaje, los bocetos nos permiten discernir qué detalles sobran en el diseño. Teniendo en cuenta que están destinados a ser animados, buscamos que predominase la sencillez y facilidad para moverlos (Fig.39, 40). También usamos estos bocetos como herramienta para desarrollar la personalidad de los personajes, representando las expresiones faciales y corporales que marcan su actitud y emociones. Por ejemplo, mientras que la Caperucita del principio es una niña alegre y animada; la Caperucita del final, al igual que los lobos, es un animal salvaje, por lo que su expresividad humana desaparece (Fig. 41)



Fig. 39, 40. Bocetos de Caperucita y la abuelita



Fig. 41. Bocetos de Caperucita en sus diferentes estadios

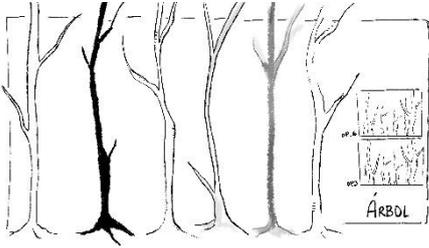


Fig. 42. Bocetos de árboles

En cuanto a los fondos nos centramos en buscar la forma de representar los árboles (Fig. 42). Debido a que teníamos claro que la textura de la madera sería un diseño recurrente en varios elementos, como en el cartel, el pedestal o la pantalla, consideramos necesario definirla; y, sobre todo, comprobar que su repetición funcionaba bien. En esta fase nos planteamos si introducir fondos hechos en papel, posiblemente en acuarela o grafito; pero acabamos desechando la idea en favor de un diseño digital que nos permitiese una mayor continuidad en las partes difuminadas.

Finalmente nos centramos en combinar los elementos para que funcionasen, intentando crear un ambiente onírico que evolucionase junto a la historia. Esta última fase se vio ayudada por el desarrollo del *storyboard*, que fuimos construyendo de manera paralela, y que nos permitió considerar de una manera más efectiva las composiciones de los planos clave (Fig. 43, 44, 45)

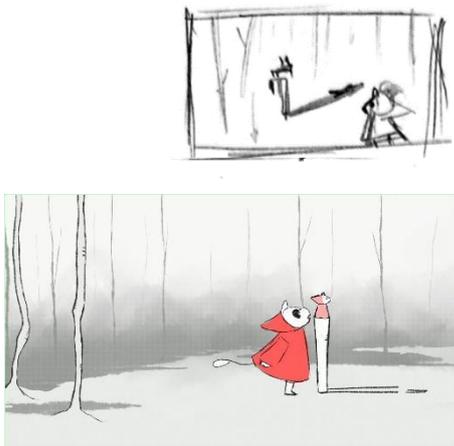
Fig. 43 y 44. Escena en el *beatboard* (arriba) y el *storyboard* final (abajo)

Fig. 45. Concept Art de escena

#### 4.2.3. Diseños y hojas modelo

Para definir los diseños, seguimos trabajando desde la adaptación del cuento. Buscamos que nuestros personajes no sólo hagan referencia al cuento original en sus diseños, sino también en su actitud y personalidad. Por ello, comenzamos con una descripción a nivel físico, emocional y social y, a partir de ella y apoyándonos en los moodboards y búsquedas, ajustamos los diseños para que sean acordes a la historia que queremos contar.

El personaje principal del cortometraje es Caperucita, una niña de 11 años alegre y atrevida que aprovecha cada oportunidad que tiene para intentar hacer amigos. Cuando se adentra en el bosque, sin hacer caso a las advertencias del cartel que encuentra en la entrada, su naturaleza ingenua le hace confiar en todas las figuras que va encontrando en su camino, sin llegar a ver que no tienen



Fig. 46, 47. Hojas modelo para Caperucita..

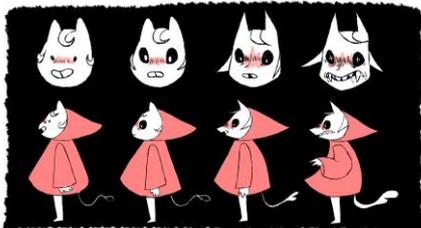


Fig. 48. Concept Art de la evolución de Caperucita

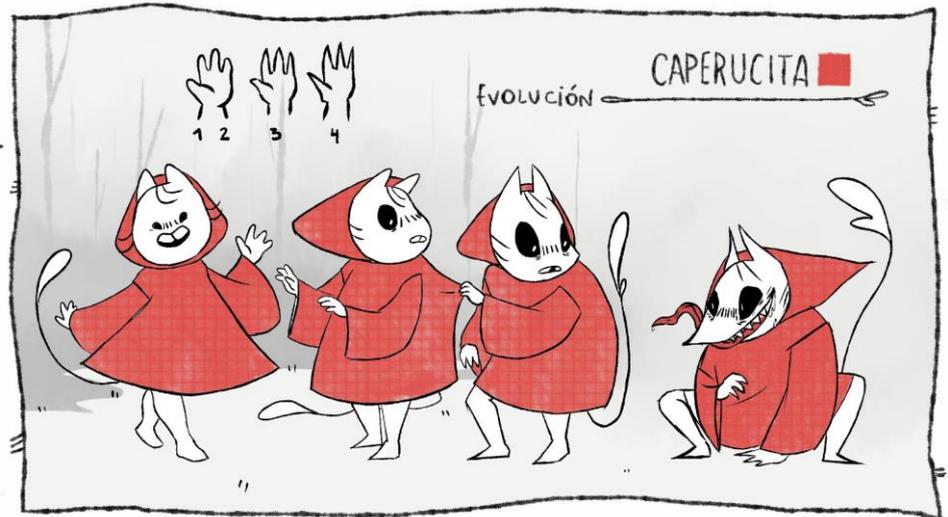


Fig. 49. Hoja modelo de la evolución de Caperucita

las mejores intenciones. A lo largo de su camino, estas influencias con las que se va topando la hacen cambiar poco a poco, siendo cada vez más temerosa y desconfiada. La Caperucita del final de la historia ya no es una niña risueña, sino un lobo salvaje que busca devorar a aquellas personas ingenuas que entren en el bosque.

En lo que respecta al diseño, Caperucita también una evolución, como vemos en la Fig. 49. Mantiene algunos aspectos esenciales a lo largo del cortometraje, como sus proporciones o construcción básica; pero con cada evento que sufre, su postura va encorvándose y en su diseño pasan de predominar las formas redondeadas a las triangulares. Algunos de los detalles que desglosamos en las hojas modelo son la evolución de sus ojos, orejas, manos y dientes; así como su construcción, expresión y proporciones del rostro en cada uno de los estadios de su diseño.

El primer personaje con el que Caperucita se encuentra es el Lobito, un niño lobo que está mirando su reflejo en el agua. Lo que Caperucita no sabe es que el reflejo es un hermano gemelo, y ambos esperan a alguien ingenuo a quien poder engañar. Son embaucadores y mentirosos, pues su única intención es engañar a Caperucita, haciéndola pensar que son amigos, para influenciarla y reírse de ella. A pesar de esto, también son inocentes e infantiles, creyendo que sus acciones no tienen importancia.

El diseño de los Lobitos combina figuras triangulares con redondeadas, buscando el equilibrio entre su niñez y el peligro que suponen para la protagonista. Coaccionan a Caperucita a que cambie sus ojos, mostrándole cómo hacerlo, por lo que su diseño pasa de tener ojos blancos con pupila negra



Fig. 50. Diseño final de los Lobitos



Fig. 51. Diseño final Lobo-Sombra y Muñeca

a invertir los colores. Partes de su construcción, como su cola, forma de la cabeza o las manos, son similares a las de la protagonista, creando un paralelismo.

A continuación, Caperucita se encuentra con el Lobo-Sombra. Este usa como señuelo una muñeca idéntica a la protagonista, y solo se revela cuando Caperucita está suficientemente cerca. Se trata de un embustero y un tirano; cuya intención es mostrar e imponer su opinión a todo aquél que escuche. Hace creer a Caperucita que está en un ambiente seguro, mostrándole como quiere cambiar a la muñeca y, al acabar, inflige esos mismos cambios en la niña. Es metódico, actuando delicada y cautamente para asegurarse de que consigue su cometido.

Por otro lado, el Lobo-Sombra es una figura alargada, una cinta serpenteante con cabeza y un brazo. Al igual que los Lobitos, es una silueta completamente negra; y su construcción es totalmente bidimensional, siendo su perfil inexistente. Parte de sus contornos están delimitados, mientras que otros se difuminan, creando una humareda constante: un contraste que recuerda a su naturaleza engañosa. El elemento más importante de su diseño es su mano, grande, alargada y de formas puntiagudas, explorada en las hojas modelo.



Fig. 52. Hoja modelo Lobo-Sombra

El diseño de la muñeca nace del de Caperucita, una versión de formas más sencillas, cuerpo geométrico y que usa un color de un tono más claro que el de Caperucita. Es maleable, deformándose a manos del lobo. Su silueta sobre el pedestal crea la sombra con forma de lobo.

Tras su última transformación, convertida en un lobo hambriento, Caperucita ve a la Abuelita. Se trata de una anciana amigable y familiar que, al igual que Caperucita al principio de la historia, sólo busca a alguien con quien charlar. Cuando encuentra a una cara que reconoce se alegra enormemente; sin



Fig. 53. Hoja modelo Muñeca

imaginar que se convertiría en la víctima del lobo feroz, o, en este caso, de la Caperucita feroz

Su diseño es una versión anciana del de Caperucita. Lleva con ella un bastón, que la ayuda a caminar, y gafas. Debido a que su aparición en el cortometraje es muy breve, estando presente en solo dos planos, redondeamos todas sus formas para transmitir su naturaleza cándida; buscando sobre todo que fuera adorable para el espectador. Es por esta misma razón que su diseño no se ha desglosado en detalle en los estudios y hojas modelo.

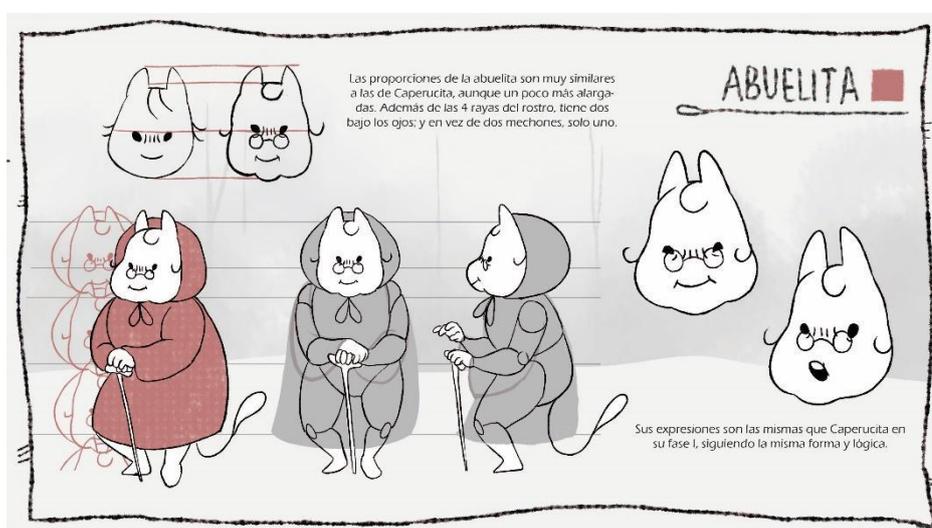


Fig. 54. Hoja modelo Abuelita

De cara a continuar con la producción de *Beware the Wolf*, los diseños finales de personajes y *prop* en hojas modelo, con la intención de que estas sirvan de guía durante el proceso de animación. Estos se encuentran en la biblia, anexada en el último apartado de la memoria.



Fig. 55. Line up de los personajes

En cuanto a los fondos, también encontrados en la biblia, representan un bosque de árboles secos que, conforme avanza el cortometraje, va convirtiéndose en una explanada neblinosa de extensión infinita. Debido a las limitaciones de un proyecto individual, escogimos representar los más importantes; centrándonos en los que nos permitían representar no sólo la evolución que mencionábamos, sino también los momentos clave del corto.

Fig.. 56, 57, 58, 59. Fondos

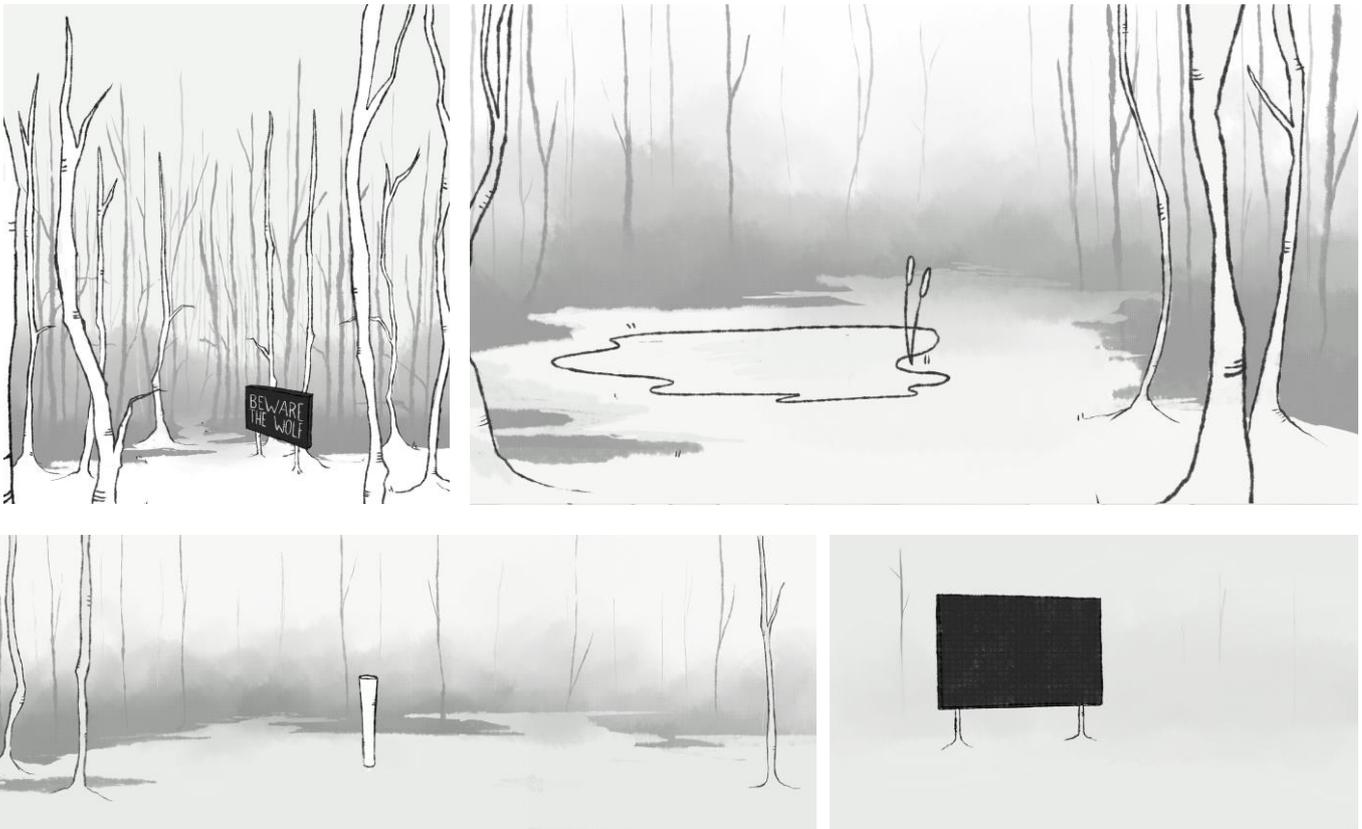


Fig. 60. Style-Frame.

#### 4.2.4. Artes Finales

Recogemos los diseños en los artes finales, en los que mostramos la estética final del proyecto en cuatro *syle-frames*. Escogemos momentos claves para la narración: el primer cambio de Caperucita (Fig. 61), la introducción del Lobo-Sombra (Fig. 62), uno de los planos subacuáticos (Fig. 60) y el último plano, con Caperucita completamente transformada (Fig. 63).



Fig. 61. Style-Frame.



Fig. 62. Style-Frame.



Fig. 63. Style-Frame.

### 4.3. GUION TÉCNICO Y STORYBOARD



Fig. 64, Fragmento del *beatboard* inicial

Partiendo de una escaleta inicial, realizamos el primer *beat board story* (Fig. 64). Con este pudimos marcar muy claramente tres momentos clave del cortometraje que, continuando con el proceso, trabajamos de manera individual. De esta forma pudimos centrarnos más claramente en cada fragmento, unificándolos y haciendo las últimas modificaciones en el *storyboard* final.

Empleamos software como *Storyboarder* o *Toon Boom Storyboarder Pro*, que nos permitieron trabajar directamente desde la animática, por lo que el *timing* del corto fue algo que tuvimos en cuenta durante todo el proceso. El *storyboard* y el guion técnico definitivos surgieron al final del proyecto, una vez ajustada y testados los planos y duraciones de cada una de las escenas.

Planteamos el primer fragmento del cortometraje en la asignatura Comic: Narrativa Audiovisual y supervisado por el profesor Alberto Sanz, mientras que los otros dos fueron evolucionando a raíz de este. Debido a que conseguimos captar el ritmo y ambiente que buscábamos con esta parte, fuimos ajustando las otras dos para que funcionasen mejor.

Replanteamos cada parte en *beat boards* nuevos, lo que nos llevó a cambiar no solo el guion sino también el diseño de personajes como la sombra. La meta de estos cambios fue que el resultado fuese más sutil y sensorial, pues habíamos propuesto imágenes y sonidos mucho más cortantes.

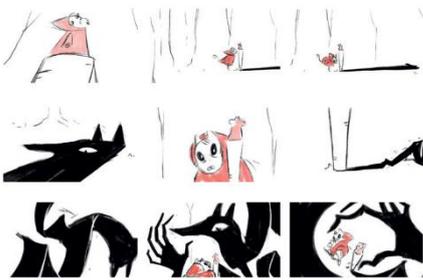


Fig. 65. Fragmento del segundo *storyboard*



Fig. 66. Fragmento del *beatboard* del tercer acto.



Fig. 67. Fragmento del *storyboard* final

El *storyboard* final (Fig. 67), que empleamos para crear la animática, y el guion técnico se encuentran dentro de la Biblia de preproducción, anexada al final de la memoria.

#### 4.4. COLOR SCRIPT

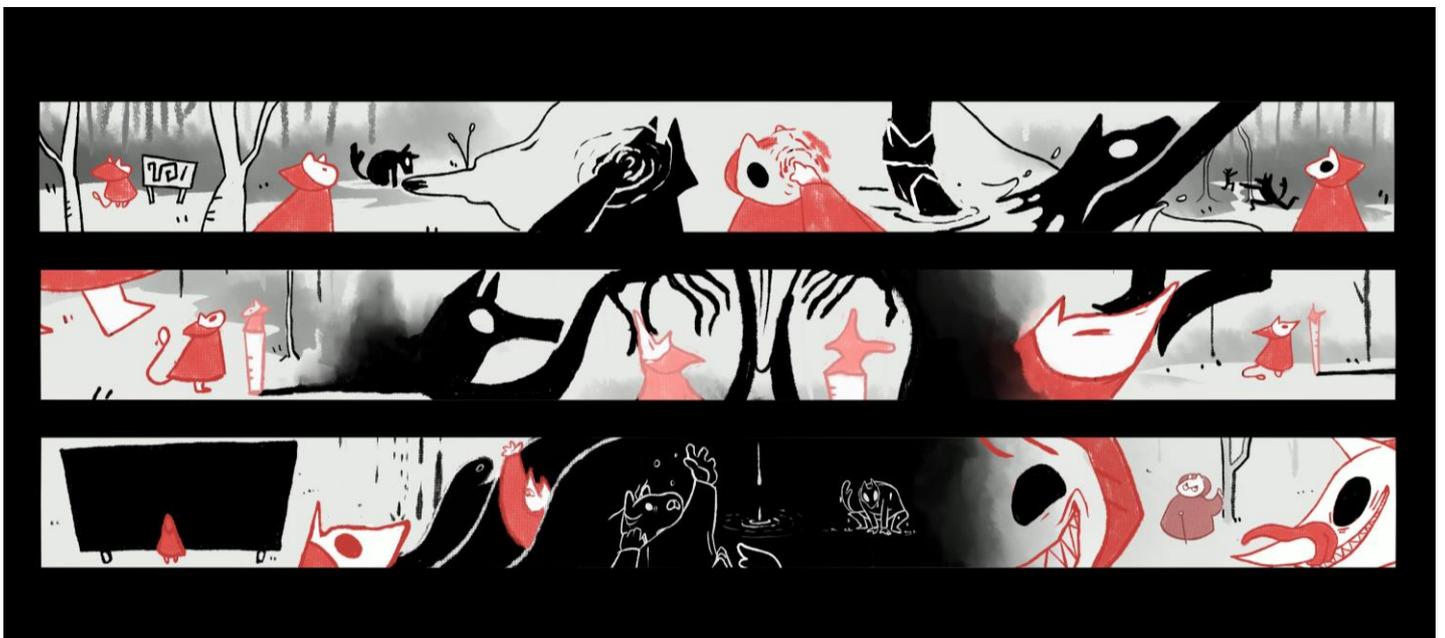
Tras el *concept art* y el *storyboard* hicimos el *colorscript*, en el que intentamos plasmar la evolución del color a lo largo del cortometraje.

Al tener una paleta reducida, compuesta exclusivamente de una gama de grises y tres tonalidades de rojo, no hay mucha variación cromática. La evolución nace a partir del contraste de blanco y negro, que intentamos que sea cada vez mayor.

Cuando Caperucita entra al bosque, este es frondoso, existiendo una gama de grises entre los que sólo destaca el rojo. Durante su viaje, los grises se van poco a poco reduciendo, y el negro gana una mayor importancia: con los lobitos forma una pequeña parte de la composición, con la sombra es mucho más predominante y, en la última parte, invade completamente la pantalla. Cuando aparece la abuelita, la paleta se ha reducido a negro, blanco y rojo, creando el contraste más extremo.

Con esta evolución visual intentamos captar una sensación de descenso a las profundidades, empleando el negro por sus connotaciones negativas, como la falta de luz en su sentido más metafórico.

Fig. 68. *Color script*



## 4.5. ANIMÁTICA

Al haber trabajado el *storyboard* con *softwares* específicos, hemos ido ajustando a la vez el *timing* del proyecto en el proceso. Para darle tiempo adecuado a cada plano e introducir el sonido, pasamos el proyecto a *Adobe Premiere* (Fig. 69), haciendo pequeños cambios al *timing* de algunos paneles para que funcionase mejor con el audio.

Desde las primeras iteraciones planteamos que el *foley*<sup>10</sup> tuviese un papel principal, con el ruido del agua, la hierba y el aire siendo una constante en toda la animática. Consideramos que la estética onírica del proyecto funcionaba muy bien con un audio sensorial, por lo que este fue una gran prioridad y condicionante al desarrollar el proyecto. El diseño del Lobo-Sombra, por ejemplo, cambió radicalmente a lo largo del proceso, pues no encajaba con nuestro planteamiento del audio. Por esta misma razón decidimos no incorporar música, aunque lo probamos en algunas versiones de la animática.

Para el producto final, extrajimos el *foley* de bibliotecas online, coordinándolo con las imágenes. Incorporamos, además, grabaciones de la voz de la protagonista; editándolas en *Premiere* para que fueran más agudas. Por otro lado, introdujimos unas notas de piano, que pretenden funcionar como un leitmotiv musical asociado a los lobos.

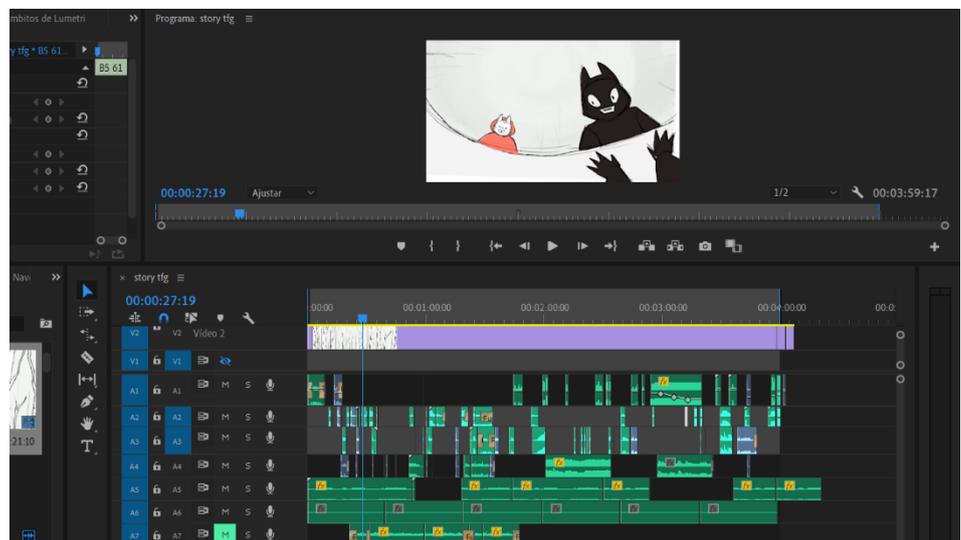


Fig. 69. Proyecto en *Adobe Premiere*

La animática final se puede encontrar en la biblia, así como en: [https://drive.google.com/file/d/1X6YL-ibqfN44kUftm-lwJx4H1hdK-yI3/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1X6YL-ibqfN44kUftm-lwJx4H1hdK-yI3/view?usp=drive_link)

<sup>10</sup> Efectos de sonido cotidianos, agregados durante la posproducción de una película. Recibe el nombre por el artista Jack Foley.

## 5. CONCLUSIONES

Para concluir la memoria observaremos a qué nivel hemos completado nuestros objetivos.

Por un lado, hemos desarrollado todos los elementos claves de la preproducción, manteniéndonos en la línea propuesta al inicio del proceso y dejando el proyecto en un estado que nos permita continuar con la producción en el futuro. Cabe destacar, sin embargo, que no consideramos que esté completamente cerrado. Elementos como el guion o la animática quedan abiertos a realizar modificaciones, especialmente al recibir más *feedback* que no han estado involucradas en el proceso.

Consideramos, por otro lado, que el material recopilado en la biblia de proyecto es de buena calidad y suficiente para continuar con la producción. Nos ha ayudado a encontrar personas interesadas a participar en el proyecto y continuaremos buscando para encontrar un equipo con el que llevarlo a cabo. Además, planteamos presentar este material al Programa Atenea de la asociación Dona i Cinema en busca de asesoramiento y *feedback*.

En lo que respecta a los objetivos específicos, los hemos cumplido. Hemos estudiado la tradición oral y escrita del cuento, así como su versionado en el cine; y hemos aplicado lo aprendido en nuestra propia adaptación, referenciando el cuento en la narrativa y en la estética.

También abordamos las distintas fases de la preproducción, profundizando y dedicándoles más tiempo a las partes que definen y transmiten la narrativa, como el guion, *storyboard* y animática. Debemos añadir que, debido a la sencillez estética que hemos propuesto, el apartado de *Concept Art* ha sido el que menos hemos desarrollado; aunque sin embargo, dedicamos bastante trabajo a intentar que todos los diseños quedaran correctamente desglosados y ajustados en las diferentes hojas modelo. En este aspecto, además, hemos utilizado con *softwares* específicos para *storyboard* y animática.

Finalmente, pudimos desarrollar una gran cantidad de material específico en la preproducción de animación, enriqueciendo como deseábamos, nuestro portafolio, y especializándolo de esta manera al perfil profesional que más nos interesa en este ámbito.

A nivel personal, el proyecto ha supuesto un aprendizaje intenso, tanto en lo que respecta a la práctica como a la metodología. El cortometraje se ha desarrollado y se ha llevado adelante por la pasión que sentimos por el proyecto y por la animación y su capacidad para contar de otra manera; y nos ha dado un gran impulso para continuar trabajando y aprendiendo sobre este arte audiovisual.

## 6. REFERENCIAS

- Avery, T. (Director). (1943). *Red Hot Riding Hood* [Cortometraje]. Metro-Goldwyn-Mayer.
- Bardin, G. (Director). (1990). *Seryy Volk end Krasnaya Shapochka* [El Lobo Gris y Caperucita Roja] [ Mediometraje]. Soyuzmultfilm.
- Cabrera Balbuena, I., Mateo Hidalgo, J. (2021). La “poesía en movimiento” en Krýsar de Jiří Barta (1985): El cine de animación stop motion checo como confluencia del expresionismo fílmico y el teatro de marionetas. *Revista Sonda: Investigación y Docencia en Artes y Letras*, (10), 99-113.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8448299>
- Chang, L. H., & Luh, D. B. (2022). Reinventing Fantasy: The Reception of Fairy Tales. *Advances in Literary Study*, 10, 97-110.  
<https://doi.org/10.4236/als.2022.101007>
- Crespo, I. (22 de septiembre 2020). Tove Jansson, la mujer que escapó de la guerra creando los famosos dibujos aventureros Moomin. *El País*.  
<https://smoda.elpais.com/placeres/tove-jansson-moomins-ilustradora-finlandesa/>
- De Vere, A. (Directora). (1987). *The Black Dog* [Cortometraje]. Black Dog & Malinka Films.
- Freleng, F. (Director). (1944). *Little Red Riding Rabbit* [Cortometraje]. Leon Schlesinger Productions.
- Greenhill, P., Matrix, S. E. (2010). Introducción en P. Greenhill y S. E. Matrix (Eds.), *Fairy Tale Films: Visions of Ambiguity* (pp. 1-22). University Press of Colorado. <https://doi.org/10.2307/j.ctt4cgn37>
- Henrard, F. (2012). Entrevista a Florence Henrard. La animación y sus diferentes técnicas / Entrevistada por M. Carmen Poveda. *Con A de Animación*. (2), 39-44. <https://doi.org/10.4995/caa.2012.1047>
- Hernández, I. (25 de septiembre de 2019). *Brothers Grimm fairy tales were never meant for kids*. National Geographic.  
<https://www.nationalgeographic.co.uk/history-and-civilisation/2019/09/brothers-grimm-fairy-tales-were-never-meant-for-kids>

- Herráiz Zornoza, B., Vidal Ortega, M. (2018). Trabajos de Luz. Abi Feijoo y Regina Pessoa: 25 años de Animación Portuguesa. *Con A de Animación*, (8), 64-72. <https://doi.org/10.4995/caa.2018.9646>
- Hunt, K. (19 de diciembre de 2019). *The Theatrical Magic of The Christmas Angel*. Jstor Daily. <https://daily.jstor.org/the-theatrical-magic-of-the-christmas-angel/>
- Inframe, K. (12 de febrero de 2023). *Alberto Vázquez: "La animación es la manera más poética de hablar de la realidad"*. Gráfica. <https://graffica.info/alberto-vazquez-la-animacion-es-la-manera-mas-poetica-de-hablar-de-la-realidad/>
- Jones, S. S. (1987). On Analyzing Fairy Tales: "Little Red Riding Hood" Revisited. *Western Folklore*, 46 (2), 97-106. <https://doi.org/10.2307/1499927>
- López Varela, A. (2015). El futuro de las narratologías híbridas en «Alicia en el País de las Maravillas». *1616: Anuario De Literatura Comparada*, 5, 137–162. [https://revistas.usal.es/dos/index.php/1616\\_Anuario\\_Literatura\\_Comp/article/view/14043](https://revistas.usal.es/dos/index.php/1616_Anuario_Literatura_Comp/article/view/14043)
- Lorenzo Hernández, M. (2021). *La imagen animada: una historia imprescindible*. Diábolo Ediciones.
- Luu, C. (2 de mayo de 2018). The Fairytale Language of the Brothers Grimm. *Jstor Daily*. <https://daily.jstor.org/the-fairytale-language-of-the-brothers-grimm/>
- Marín Martí, A. (2001). *Sociedad y Literatura en el siglo XVII francés: Los Salones*. [ Tesis de Doctorado, Universidad de Córdoba]. <http://hdl.handle.net/10396/415>
- Mollet, T. L. (2020). *A Cultural History of the Disney Fairy Tale: Once Upon an American Dream*. Palgrave MacMillan.
- Moomin Characters., Tove Jansson. (s.f.). *Once there was a little Toffel*. <https://tovejansson.com/story/illustrator-author-childrens-books/>
- Moomin Characters., Tove Jansson. (s.f.). *The Moomins take on the world*. <https://tovejansson.com/story/moomin-history/>
- Pessoa, R. (Directora). (2012). *Kali le petit Vampire* [Cortometraje]. Folmiage; Ciclopes Film; ONF- Office National du Film de Canada; Studio GDS.

- Sanchez Rottner, J. (Ed.). (1999). *Alicia en el País de las Maravillas / A través del Espejo*. Edicomunicación.
- Švankmajer, J. (Director). (1971). *Jabberwocky* [Cortometraje]. Krátký film Praha.
- Švankmajer, J. (Director). (1988). *Něco z Alenky* [Alice] [Película]. Condor Films; SRG; Hessischer Rundfunk; Film4 Productions.
- Vardier, Y. (1997). Little Red Riding Hood in Oral Tradition. *Marvels&Tales*, 11 (1/2), 101-123. <http://www.jstor.org/stable/41388448>
- Vázquez, A. (Director). (2013). *Sangre de Unicornio* [Cortometraje]. Abrakam Estudio; UniKo
- Vázquez, A. (Director). (2020). *Homeless Home* [Cortometraje]. Autour de Minuit; UniKo
- Vázquez, A. (Director). (2022). *Unicorn Wars* [Película]. UniKo; Abano Productions; Autour de Minuit; SchmuBy Productions.
- Vázquez, A., Rivero P. (Directores). (2011). *Birdboy* [Cortometraje]. Abrakam Estudio; Postoma Studio; Cinemar; Uniko.
- Vázquez, A., Rivero P. (Directores). (2015). *Psiconautas, los niños olvidados*. [Película] Zircozine; Basque Films; Abrakam Estudio; La Competencia.
- Ziolkowski, J. M. (2009). *Fairy Tales from Before Fairy Tales: The Medieval Latin Past of Wonderful Lies*. Univeristy of Michigan Press. <https://doi.org/10.3998/mpub.105158>
- Zipes, J. (1997). *Happily Ever After: fairy-tales, children, and the culture industry*. Routledge.
- Zipes, J. (2006). *Fairy Tales and the Art of Subversion*. Routledge.
- Zipes, J. (2006). *Why Fairy Tales Stick*. Routledge.
- Zipes, J. (2011). *The enchanted screen: The unknown history of fairy-tale films*. Routledge.

## 7. ÍNDICE DE IMÁGENES

**Pg. 6.** Fig. 1. Cronograma del proyecto.

**Pg. 11.** Fig. 2. Fotograma *Los Tres Cerditos* (1933, dir. Burt Gillet). Obtenido de: <https://www.themoviedb.org/t/p/original/unu1ZSeuQUimH7pMxCfh8FO3Xgs.jpg>

**Pg. 11.** Fig. 3. Cartel *Blancanieves y los Siete enanitos* (1937). Obtenido de: <https://www.phenomena-experience.com/evento/507/blancanieves-y-los-siete-enanitos.html>

**Pg. 12.** Fig. 4. Fotograma *Cendrillon* (1899, dir. Georges Méliès). Obtenido de: [https://www.youtube.com/watch?v=s1hzP9yzb\\_U&ab\\_channel=Iconauta](https://www.youtube.com/watch?v=s1hzP9yzb_U&ab_channel=Iconauta)

**Pg. 13.** Fig. 5. Fotograma *Las Aventuras del Príncipe Achmed* (1926, dir. Lotte Reiniger). Obtenido de: <https://www.tomatazos.com/peliculas/437627/Las-aventuras-del-principe-Achmed/fotos/437737>

**Pg. 13.** Fig. 6. Fotograma *Las Aventuras del Príncipe Achmed* (1926, dir. Lotte Reiniger). Obtenida de: <https://www.romadeibambini.it/attivita-per-bambini-da-6-a-10-anni-a-roma/animazioni-dautore-le-avventure-del-principe-achmed-cinebimbicitta/>

**Pg. 14.** Fig. 7. Cartel *le Roi et L'Oiseau* (1950, dir. Paul Grimault). Obtenida de: <https://animacionparaadultos.es/1980-le-roi-et-loiseau/>

**Pg. 14.** Fig. 8. Fotograma *La Reina de las Nieves* (1957, dir. Lev Atamanov). Obtenida de: [https://www.youtube.com/watch?v=zl568fCRHA8&ab\\_channel=Pasiphae0](https://www.youtube.com/watch?v=zl568fCRHA8&ab_channel=Pasiphae0)

**Pg. 14.** Fig. 9. Fotograma *Kryšar* (1985, dir. Jiří Brdečka). Obtenida de: <https://www.offscreen.be/en/offscreen-film-festival-2017/once-upon-time-czechoslovakia/kryšar-pied-piper>

**Pg. 14.** Fig. 10. Fotograma *La Mano* (1965, dir. Jiří Trnka). Obtenida de: <https://i.ytimg.com/vi/cy3Xsd9GLBA/maxresdefault.jpg>

**Pg. 15.** Fig. 11, Fotograma *Lili et le Loup* (1997, dir. Florece Henrard). Obtenida de: [https://i.vimeocdn.com/video/91730459-7203e8a134e4a4ae0a7ed052e9284dfdb07687e4874e0de3f34bcba8ceb9573-d\\_640](https://i.vimeocdn.com/video/91730459-7203e8a134e4a4ae0a7ed052e9284dfdb07687e4874e0de3f34bcba8ceb9573-d_640)

**Pg. 15.** Fig. 12. Fotograma del cortometraje: *Kali, le Petit Vampire* (2012), dir. Regina Pessoa. Obtenida de: <https://makingarthappen.files.wordpress.com/2012/05/rp41.jpg>

**Pg. 16.** Fig. 13. Fotograma del cortometraje: *Psiconátas* (2015), dir. Alberto Vázquez. Obtenida de: <https://img2.rtve.es/i/?w=1600&i=1487672834487.jpg>

**Pg. 16.** Fig. 14. Fotograma del cortometraje: *Homeless Home* (2020), dir. Alberto Vázquez. Obtenida de: [https://encrypted-tbn2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSaChk2T6Wi\\_MWxh0570ZYsFVTPPrY2vEaXFifP1W8eol54ocF](https://encrypted-tbn2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSaChk2T6Wi_MWxh0570ZYsFVTPPrY2vEaXFifP1W8eol54ocF)

**Pg. 17.** Fig. 15. Ilustración del libro *Comet in Moominland* (1946), Tove Jansson. Obtenida de: <https://pbs.twimg.com/media/EGf710-W4AAjUKE.jpg>

**Pg. 17.** Fig. 16. Ilustración del libro *Comet in Moominland* (1946), Tove Jansson. Obtenida de: [https://assets.moomin.com/uploads/2015/11/Comet-in-Moominland\\_family.jpg](https://assets.moomin.com/uploads/2015/11/Comet-in-Moominland_family.jpg)

**Pg. 17.** Fig. 17. Fotograma de la serie: *Vila Amálka* (1975), dir. Václav Bedrich. Obtenida de: <https://images.mubicdn.net/images/film/238733/cache-446824-1672743299/image-w1280.jpg>

**Pg. 18.** Fig. 18. Ilustración de Alicia, John Tenniel. Obtenida de [https://historia-arte.com/\\_/eyJ0eXAiOiJKV1QiLCJhbGciOiJIUzI1NiJ9.eyJpbnSI6WyJcL2FydHdvcmtcL2ltYWdlRmlsZVwvNWRhMWMYyZg4N2U3MC5wbmciLCJyZXNpemUsODAwI19.CNUZOpRiZpsYBjv6RvpGlj25BPVeBOJ1wJAB42n12dg.png](https://historia-arte.com/_/eyJ0eXAiOiJKV1QiLCJhbGciOiJIUzI1NiJ9.eyJpbnSI6WyJcL2FydHdvcmtcL2ltYWdlRmlsZVwvNWRhMWMYyZg4N2U3MC5wbmciLCJyZXNpemUsODAwI19.CNUZOpRiZpsYBjv6RvpGlj25BPVeBOJ1wJAB42n12dg.png)

**Pg. 18.** Fig. 19. Cartel de Alice (1988), dir. Jan Svankmajer. Obtenida de: [https://re-voir.com/shop/2762-large\\_default/jan-svankmajer-alice.jpg](https://re-voir.com/shop/2762-large_default/jan-svankmajer-alice.jpg)

**Pg. 19.** Fig. 20. Fotograma de *Jabberwocky* (1977), dir. Jan Svankmajer. Obtenida de: [https://www.centrepompidou.fr/media/picture/83/96/839678d13bc36171f14baa11015757ef/thumb\\_large.jpg](https://www.centrepompidou.fr/media/picture/83/96/839678d13bc36171f14baa11015757ef/thumb_large.jpg)

**Pg. 19.** Fig. 21. Fotograma de *The Black Dog* (1867), dir. Alison de Vere. Obtenida de: <https://andystoons.files.wordpress.com/2016/08/sundaenewyork47.jpg>

**Pg. 19.** Fig. 22. Fotograma de *The Black Dog* (1867), dir. Alison de Vere. Obtenida de: <https://64.media.tumblr.com/26b2dfe5435ee53044ed72738b67eb80/fea3b09e9baa6fbe-0f/s1280x1920/441718d00795e0e0dda2d44de471e03f7a275d64.png>

**Pg. 20.** Fig. 23. Primeros bocetos del *brainstorming*.

**Pg. 20.** Fig. 24. Primeros bocetos del *brainstorming*.

**Pg. 20.** Fig. 25. Primeros bocetos del *brainstorming*.

**Pg. 21.** Fig. 26. Primeras propuestas de adaptación.

**Pg. 21.** Fig. 27. Escaleta provisional durante el proceso.

**Pg. 21.** Fig. 28. Póster de *Red Hot Riding Hood* (1943) dir. Tex Avery. Obtenida de: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/2/2f/Red\\_Hot\\_Riding\\_Hood\\_WP.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/2/2f/Red_Hot_Riding_Hood_WP.jpg)

**Pg. 22.** Fig. 29. Fotograma de *Lili et le Loup* (1997), dir. Florence Henrard.

Obtenida de:

[https://app.cotecourt.org/uploads/CC\\_97\\_lili\\_et\\_le\\_loup\\_florence\\_henrard\\_2474e61892.jpeg](https://app.cotecourt.org/uploads/CC_97_lili_et_le_loup_florence_henrard_2474e61892.jpeg)

**Pg. 22.** Fig. 30. Fotograma de *Seryi Volk & Krasnaya Shapochka* (1990), dir.

Garri Bardin. Obtenida de: <https://youtu.be/3Hd3YcPm5XQ>

**Pg. 23.** Fig. 31. *Moodboard* para Caperucita.

**Pg. 23.** Fig. 32. *Moodboard* para el lobo-sombra.

**Pg. 24.** Fig. 33. *Moodboard* para los fondos.

**Pg. 24.** Fig. 34. *Moodboard* para la evolución cromática.

**Pg. 24.** Fig. 35. Siluetas de los lobitos.

**Pg. 24.** Fig. 36. Estudio de la construcción de lobos.

**Pg. 25.** Fig. 37. Siluetas de los lobos.

**Pg. 25.** Fig. 38. Siluetas de los lobos.

**Pg. 25.** Fig. 39. Bocetos de Caperucita

**Pg. 25.** Fig. 40. Bocetos de la abuelita

**Pg. 25.** Fig. 41. Bocetos de Caperucita en sus diferentes estadios

**Pg. 26.** Fig. 42. Bocetos de árboles

**Pg. 26.** Fig. 43. Escena en el *beatboard* (arriba) y el *storyboard* final (abajo)

**Pg. 26.** Fig. 44. Escena en el *beatboard* (arriba) y el *storyboard* final (abajo)

**Pg. 26.** Fig. 45. Concept Art de escena

**Pg. 27.** Fig. 46. Hojas modelo para Caperucita

**Pg. 27.** Fig. 47. Hojas modelo para Caperucita

**Pg. 27.** Fig. 48. *Concept Art* de la evolución de Caperucita

**Pg. 27.** Fig. 49. Hoja modelo de la evolución de Caperucita

**Pg. 27.** Fig. 50. Diseño final de los Lobitos

**Pg. 28.** Fig. 51. Diseño final Lobo-Sombra y Muñeca

**Pg. 28.** Fig. 52. Hoja modelo Lobo-Sombra

**Pg. 28.** Fig. 53. Hoja modelo Muñeca

**Pg. 29.** Fig. 54. Hoja modelo Abuelita

**Pg. 29.** Fig. 55. *Line up* de los personajes

**Pg. 30.** Fig. 56. Fondo del cortometraje.

**Pg. 30.** Fig. 57. Fondo del cortometraje.

**Pg. 30.** Fig. 58. Fondo del cortometraje.

**Pg. 30.** Fig. 59. Fondo del cortometraje.

**Pg. 30.** Fig. 60. *Style-Frame*.

**Pg. 30.** Fig. 61 *Style-Frame*.

**Pg. 31.** Fig. 62. *Style-Frame*.

**Pg. 31.** Fig. 63. *Style-Frame*.

**Pg. 32.** Fig. 64, Fragmento del *beatboard* inicial

**Pg. 32.** Fig. 65. Fragmento del segundo storyboard

**Pg. 32.** Fig. 66. Fragmento del *beatboard* del tercer acto.

**Pg. 32.** Fig. 67. Fragmento del *storyboard* final

**Pg. 33.** Fig. 68. *Color script*

**Pg. 34.** Fig. 69. Proyecto en *Adobe Premiere*

## **8. ANEXOS**

### **8.1. BIBLIA DE PREPRODUCCIÓN**

Por la extensión del anexo, este se encuentra en un archivo separado, encontrado también en:

[https://drive.google.com/file/d/1Y8uPdAsvb6v9DsUp9E4G5W0Ek50Ate\\_s/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1Y8uPdAsvb6v9DsUp9E4G5W0Ek50Ate_s/view?usp=sharing)

### **8.2. MATERIAL DE PROYECTO**

Hemos recopilado todo el material realizado para el proyecto en:

[https://drive.google.com/drive/folders/1ieIYz6mVh32eARVDRQyZbD1x6ZNn6EqB?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1ieIYz6mVh32eARVDRQyZbD1x6ZNn6EqB?usp=drive_link)

### 8.3. ANEXO ODS

#### RELACIÓN DEL TRABAJO CON LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE DE LA AGENDA 2030

Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster: Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.

Grado de relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Objetivos de Desarrollo Sostenible	Alto	Medio	Bajo	No procede
ODS 1. Fin de la pobreza.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 2. Hambre cero.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 3. Salud y bienestar.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 4. Educación de calidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 5. Igualdad de género.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 6. Agua limpia y saneamiento.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 7. Energía asequible y no contaminante.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 10. Reducción de las desigualdades.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 12. Producción y consumo responsables.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 13. Acción por el clima.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 14. Vida submarina.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

**Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster:  
Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.**

Al trabajar con un personaje femenino y comentar sobre su evolución mental intentamos prestar una mayor atención al rol de la mujer. A lo largo de los siglos la voz de la mujer ha sido acallada, sus logros escondidos y desmerecidos y sus historias encerradas en los ámbitos familiares. Al tratarla en todas sus facetas en un lenguaje universal como es el cine, nos permite compartir con el mundo pequeños fragmentos de la realidad de la mitad de la población mundial; fragmentos que en ocasiones todavía se consideran tabú. Relacionamos nuestro proyecto, por tanto, con el Objetivo 5: Igualdad de género; pues consideramos que la producción de cine que trate sobre mujeres ayuda no sólo a poner en valor su papel, sino a darle una visibilidad.

En nuestro proyecto, además, intentamos representar una evolución mental, en la que la protagonista deteriora lentamente al ser influenciada por personas con intenciones malvadas. Lo relacionamos con el Objetivo 3: Salud y Bienestar, por la importancia que este otorga a la salud mental.