

## TRABAJO FINAL DE GRADO

Estudio de la dirección de películas animadas a través de la  
elaboración de un proyecto de animación



Alumna: Elizaveta Konon  
Tutor: Juan Manuel Navarro Puchaes

GRADO COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL CURSO 2021/2022  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS DE ELCHE  
Universidad Miguel Hernández de Elche

## **RESUMEN:**

En este trabajo se estudia dirección de películas animadas a través de la elaboración de un proyecto práctico, con el objetivo de proyectar la película en festivales y demostrar las habilidades profesionales. El cortometraje elaborado narra la historia de una familia en un mundo de fantasía y el paralelismo con la pandemia del Covid-19. Así, el proceso pasa por la idea, la elaboración de un guion y el storyboard, para llegar a un producto final. El proyecto se elabora entre dos personas de la Universidad Miguel Hernández de Elche y una persona ayudante externa.

## **Palabras clave:**

Animación, covid-19, fantasía, storyboard, diseño de personajes, cine

## **RESUM:**

En aquest treball s'estudia direcció de pel·lícules animades mitjançant l'elaboració d'un projecte pràctic, amb l'objectiu de projectar la pel·lícula a festivals i demostrar les habilitats professionals. El curtmetratge elaborat narra la història d'una família en un món de fantasia i el paral·lelisme amb la pandèmia del Covid-19. Així, el procés passa per la idea, l'elaboració d'un guió i l'storyboard per arribar a un producte final. El projecte es fa entre dues persones de la Universitat Miguel Hernández d'Elx i una persona ajudant externa.

## **Paraules clau:**

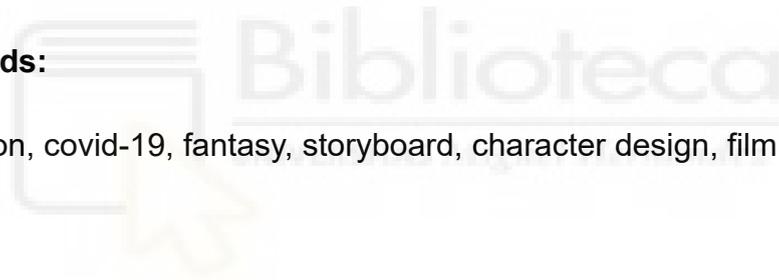
Animació, covid-19, fantasia, storyboard, disseny de personatges, cinema

**ABSTRACT:**

In this work, animated film direction is studied through the development of a practical project, with the aim of showing the film at festivals and demonstrating professional skills. The short film produced tells the story of a family in a fantasy world and the parallels with the Covid-19 pandemic. Thus, the process goes through the idea, the development of a script and the storyboard, to arrive at a final product. The project is developed between two people from the Miguel Hernández University of Elche and an external assistant.

**Keywords:**

Animation, covid-19, fantasy, storyboard, character design, film



# ÍNDICE

<b>Introducción</b> .....	<b>6</b>
<b>Metodología</b> .....	<b>10</b>
<b>Idea y sinopsis</b> .....	<b>10</b>
<b>Mapa de tramas</b> .....	<b>11</b>
<b>Personajes</b> .....	<b>13</b>
<b>Storyboard</b> .....	<b>19</b>
<b>Conclusión</b> .....	<b>31</b>
<b>Bibliografía</b> .....	<b>32</b>



## 1. Introducción: objetivo del proyecto y referencias

El presente trabajo se centra en el estudio de la dirección en películas animadas utilizando como ejemplo la elaboración de un cortometraje de animación en un equipo de 3 personas. Para realizarlo, antes de todo, necesitaremos analizar el tipo de narración que requiere nuestro proyecto, además de encontrar referencias en otras películas. Ese será nuestro punto de partida para poder empezar a elaborar el guion y el storyboard junto con los diseños y la animática.

Utilizaremos varios editores gráficos para preparar los diseños, principalmente *Clip Studio Paint* y *Krita*, eligiendo en cuestión de nuestras necesidades en momentos concretos. La animación se realizará en los programas del paquete *Toon Boom*, siendo programas cómodos y a la vez muy completos y profesionales. Al terminar, compondremos los planos en *Toon Boom* y en *Adobe After Effects*, igualmente partiendo de nuestras necesidades, por ejemplo si necesitamos aplicar el efecto “parallax” para darle realismo a los pequeños movimientos de cámara. Los planos compuestos se montarán en la animática ya previamente hecha en *Adobe Premiere Pro*, ajustando el diseño del sonido y el montaje final.

El proyecto crea una metáfora sobre las cuestiones que han estado presentes durante los últimos años y que se han intensificado con la pandemia (**explicar**). ¿De dónde viene la enfermedad? ¿Cuál ha sido el papel del humano en la aparición del virus? Cambiando un poco la redacción y dejando sólo lo esencial, nos encontramos con un ¿cuál es la relación del humano con la naturaleza? y ¿cuáles han sido las consecuencias directas e indirectas de esa relación durante toda nuestra existencia?

Hablamos de nuestro rol en la naturaleza y de nuestros límites permitidos en este mundo, pero a través de una historia más personal de una familia que vive en armonía con su entorno. La naturaleza puede parecer injusta al dar la respuesta a nuestras acciones cuando se trata de algo con lo que estamos conectados emocionalmente.

El destino final del proyecto será su presentación en festivales de cine, en la categoría de animación, con el objetivo de demostrar nuestras habilidades y empezar a conseguir el reconocimiento profesional. Nuestro equipo consiste en dos personas pertenecientes a la Universidad Miguel Hernández y una persona ayudante externa del centro.

Para un trabajo tan amplio, es necesario utilizar referencias. La película animada que ha sido un punto de partida para empezar a realizar el guion es *Wolfwalkers* (Moore, Stewart, 2020), producida por el estudio irlandés *Cartoon Saloon*, fundado en 1999 en Kilkenny. Sus producciones son reconocidas en todo el mundo por su estilo muy peculiar donde se trabajan las líneas y formas geométricas para servir a la narración. Otras dos características de este estudio son la animación 2D e historias conectadas con temas de la naturaleza en la mayoría de los casos.

La película *Wolfwalkers* (Moore, Stewart, 2020) es su producción más reciente siendo la última película en la trilogía del folclore irlandés. Las otras dos con *Song of the Sea* (Moore, 2014) y *The Secret of Kells* (Moore, Twomey, 2009).



Fig 1. *Wolfwalkers* (Moore, Stewart, 2020)

*Wolfwalkers* narra la historia de Robyn, la hija de un cazador, y su encuentro con Mehb, una chica-lobo. Al desarrollarse su amistad, las dos chicas conocen los mundos de cada una y pasan por muchas aventuras, intentando salvar el bosque y la madre de Mehb, desaparecida hace tiempo. En cuanto al estilo visual, los creadores de la película trabajaron cada plano con mucho cuidado, creando geometrías en la composición partiendo de la emoción que transmitía ese plano (Fig. 2).

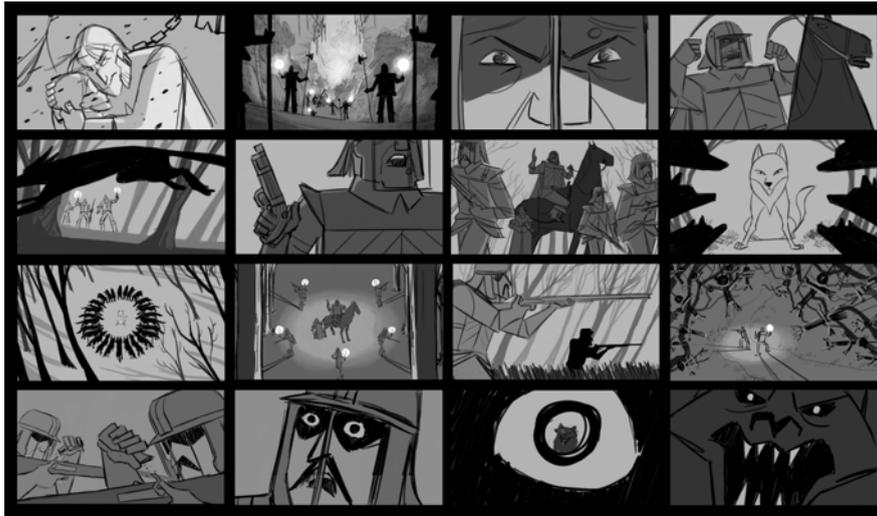


Fig 2. *Wolfwalkers*, storyboard (Iker Maidagan)

Esa misma geometría se utiliza para el diseño de los personajes y su evolución. En *Wolfwalkers*, los creadores marcaron la diferencia entre la ciudad y la naturaleza visualmente. Asimismo, el tipo de las líneas y de las formas determina las creencias de los personajes. La ciudad de la historia, Kilkenny, tiene formas estructuradas como un rectángulo, igual que muchos de sus habitantes. Y su alcalde es como la humanización de la ciudad y su alma, repitiendo rectángulos en su figura (Fig.3).



Fig 3. *Wolfwalkers* (Moore, Stewart, 2020)

Robyn, siendo personaje principal, al principio de la película también repite esas formas rectas. Tomm Moore, el director de la película, en su entrevista a Alexandr Rybakov, confirma que la diferencia de las formas de Robyn al principio y al final de la historia no es pura casualidad, sino una decisión narrativa: “Ella es parte del sistema. Está bajo influencia de ese modo de pensar. Por eso está perfectamente inscrita en esas formas. Su manera de pensar es igual a la de los ciudadanos. Todo blanco y negro, todo limpio”

Al final de la película, las formas de Robyn empiezan a tener el mismo aspecto que las formas del diseño de Mehb: más sueltas, *salvajes*, circulares y vivas, no sistemáticas. De ese modo, la historia no solo se cuenta con los planos y diálogos, sino también con los diseños (Fig. 4).



Fig 4. *Wolfwalkers* (Moore, Stewart, 2020)

Otra película de referencia es *The Illusionist* (2010) dirigida por Sylvain Chomet, nacido en 1963 y siendo uno de los directores de animación europeos más importantes. Igual que en *Wolfwalkers*, las líneas de *The Illusionist* tienen un aspecto parecido, dibujado a mano con lápiz. Pero aquí lo que nos interesa para nuestro proyecto no son las líneas ni diseños, sino el ritmo y el tipo de planos que predominan. El tipo de historia que nos ofrece la película de Sylvain Chomet es bastante calmado, dilatada en el tiempo y que representa la vida del personaje principal.

Los planos que utiliza Sylvain Chomet son planos generales muy largos, sin movimientos de cámara apenas (Fig 5). Además, no tiene diálogos verbales, toda la comunicación se hace a través del lenguaje corporal y el silencio. Todos estos aspectos juntos hacen que *The Illusionist* se perciba como una película sosegada e íntima.



Fig 5. *The Illusionist* (Chomet, 2010)

En nuestro proyecto, la vida de los personajes es muy calmada, monótona, casi siempre en silencio y lejos de las ciudades. Se trata de una época que podría ser equivalente al siglo XIX de nuestro mundo, por lo que carece de altas tecnologías y tiene un ritmo de la vida muy diferente al de nuestro. Los personajes no tienen grandes metas en la vida, sino una rutina para poder sobrevivir. Para reflejar esto, nos inspiramos en los planos que utilizó Sylvain Chomet en *The Illusionist*.

Aunque con tomar esa decisión, nos damos cuenta de que puede sufrir la expresividad que antes se conseguía mediante cambios de planos. Por ello es conveniente crear diseños de personajes que puedan transmitir las emociones de forma clara al espectador, tomando como referencia *Wolfwalkers* con sus formas y líneas.

## 2. Metodología: realización del proyecto (fases)

### a. Idea y sinopsis

Desde el principio, sabíamos que queríamos tratar el tema de la naturaleza, principalmente por lo audiovisual, porque las localizaciones naturales nos parecían más atractivas e interesantes para tratar. Además, en cuestiones de la trama era una buena oportunidad para poder incluir metáforas. Nos parecía importante que el tema fuese actual, por lo que hicimos una investigación sobre problemas o catástrofes naturales. Obviamente, lo más actual era la pandemia porque igualmente estaba directamente relacionada con nuestra relación con la naturaleza. Pero en ese momento no sabíamos cómo tratarlo de forma adecuada y con cuidado, sin reiterar, porque es un tema muy presente todavía y, además de poder ser trivial, era posible herir los sentimientos de los espectadores en el caso de un tratamiento

directo sin metáforas. No queríamos dar la impresión de que solo nos importaba explotar un tema popular.

Por eso, en ese momento decidimos dejarlo y tratar el problema de la caza furtiva. Hicimos un story aproximado y, tras dejarlo reposar, nos dimos cuenta de que no era una historia que podía tocar las emociones del espectador, además de tener un ritmo de narración tan rápido que no permitía profundizar en la historia. Entonces, lo hicimos menos caótico pasando el enfoque a una pareja y centrando la historia alrededor de ella. Hicimos otro storyboard y, aunque esa vez ya parecía ser más entendible y agradable en cuanto al ritmo, no coincidía con nuestra referencia principal, *Wolfwalkers*, y se alejaba bastante de la estética audiovisual que queríamos transmitir, ya que en ese storyboard la historia se desarrollaba en una ciudad moderna.

Entonces, decidimos pasar la historia a un mundo de fantasía sin altas tecnologías parecido al nuestro. Como la historia se desarrollaba en una sociedad agraria y la pareja de los personajes principales vivía en una casa rural lejos de otra gente, alguien (por lógica y por motivos de la historia) tenía que cazar. Nos pareció no suficientemente original que esa persona fuese un hombre y que se podía mejorar, por lo que cambiamos ese personaje por una mujer de apariencia fuerte y andrógina, tal y como tenía que ser debido a su profesión. La cazadora pasó a ser el personaje principal que provoca el desarrollo de la trama.

Entre los personajes secundarios, tenemos a la curandera, la mujer de la cazadora, y su hija, cuya enfermedad es la motivación principal de la pareja. Aunque son dos mujeres, decidimos no hacer énfasis en ello y enseñarlo como algo muy cotidiano, como si fuera una pareja que lleva muchos años juntas y ya no necesita palabras para entenderse.

Asimismo, la historia comienza cuando la niña se pone enferma, pero no le sirven ninguno de los curativos. Cuando ya casi no queda esperanza, la cazadora decide matar al animal divino para curar a la niña con el caldo de su carne. Pero no conoce las consecuencias ni el precio que pagar, además de ser la única que no probó la carne.

## **b. Mapa de tramas**

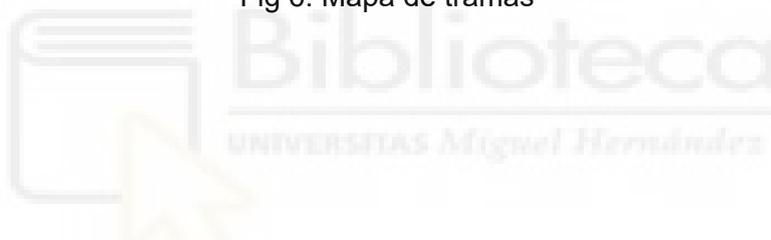
1. La versión final de la historia contiene 11 secuencias. En la secuencia 1, se introduce la cazadora como personaje junto con su oficio. Allí mismo, al matar al animal divino, la historia empieza a desarrollarse, pero aún no se conoce el “por qué” de esa acción.

2. La secuencia 2 sirve como intermedia para entender las acciones posteriores. Allí, la cazadora sale cortando la carne del animal.
3. En la secuencia 3, aparece la curandera cortando vegetales. La cazadora le trae la carne cortada y la curandera se emociona, desesperada. Ahora entendemos que ha pasado algo grave que motivó a la cazadora a conseguir la carne, pero aún no se conoce exactamente.
4. Hasta empezar la secuencia 4 que empieza con un primer plano de la niña en la cama tosiendo. Allí, por fin sale a la luz el contexto entero de la historia.
5. En la secuencia 5, la acción de la cazadora resulta ser un factor decisivo en el desarrollo de la historia, aunque no lo sabremos hasta la culminación.
6. La secuencia 6, en su lugar, sirve para mostrar la ternura de la pareja, junto con el alivio que siente la curandera.
7. En la siguiente secuencia, la 7, se muestra la rutina de la cazadora. Además, es cuando contacta con la naturaleza de nuevo, pero esta vez el contacto resulta pasar entre dos madres: ella misma y un pájaro hembra.
8. En la secuencia 8, volvemos a la casa. La cazadora descubre que la niña ha fallecido. Un punto de inflexión, inicio de la crisis. Aparece el pájaro hembra de la secuencia anterior.
9. La cazadora entra al dormitorio de la niña en la secuencia 9. El plato con la carne está en una mesita sin terminar. Con esa combinación de planos dejamos entender que posiblemente la carne fuese el motivo de su fallecimiento.
10. La secuencia 10 es la más larga e intensa de todas. La cazadora despierta por la noche, el dormitorio está inundado con un líquido raro. Intenta salvar a su mujer, pero ella se hunde totalmente. Una ola del otro cuarto cubre a la cazadora y la lleva al exterior a través de la ventana. Allí, la cazadora se encuentra con criaturas raras que le rodean. Es un momento donde la cazadora entiende el error que cometió al principio de la historia. No sabemos si son criaturas reales o fruto de su imaginación a base de un sentimiento profundo de culpa. Pero lo cierto es que vienen a por la recompensa. La cazadora no tiene nada más que perder y toma una decisión importante, quitándose la vida. Las criaturas desaparecen.
11. En la secuencia 11, nos desplazamos a nuestros días. Vemos a una niña idéntica a la de nuestra historia, está de pie en la orilla del mar. Siente que algo le toca la pierna, es una mascarilla. La recoge y sale del agua para

enseñarsela a sus dos madres, igualmente idénticas a la pareja de la historia. Con este plano, la historia termina. Nos deja un mensaje claro de que todo se repite en el mundo y hace las preguntas ¿cuál es la relación entre nosotros como humanos y la naturaleza? y ¿cuáles son las consecuencias de esa relación?

Secuencia	Hora	Localización	Acción	Personajes	Observaciones	Duración aprox.
1	Tarde	Pantano	La cazadora encuentra al animal. Mientras ese se socializa con los otros animales, le mata.	La cazadora, el animal		30-45 sec
2	Tarde	Cuarto con herramientas	La cazadora corta el bicho.	La cazadora, el animal	Un plano solo: el reflejo en un espejo, la cruz en primer término.	6 sec
3	Tarde	Cocina	La curandera corta vegetales, la cazadora le trae la carne cortada. La curandera apagada emocionalmente.	La cazadora, la curandera, la niña		
4	Tarde	Dormitorio niña	La niña está en la cama tosiendo. La curandera y la cazadora están sentadas, le acercan el plato.	La cazadora, la curandera, la niña		10-15 sec
5	Tarde	Cocina	La curandera y la cazadora están comiendo juntas, la cazadora nota que la curandera tiene poca carne y se la pone de su plato.			
6	Noche	Dormitorio	La curandera abraza a la cazadora en la cama.	La cazadora, la curandera		5 sec
7	Día	Bosque	La cazadora cocina en la hoguera a solas. Nota a un polluelo en la tierra, lo sube a su cesta en el árbol. El pájaro madre y la cazadora se miran fijamente.	La cazadora, el pájaro	El paralelismo con la maternidad de la cazadora y la curandera.	20 sec
8	Tarde (atardecer)	Casa, hall	La cazadora vuelve a casa. Se encuentra con la curandera en el hall. Se miran. La curandera está pálida y con lágrimas. La curandera se sienta en un banquito en la entrada y se tapa la cara con las manos. Silencio.	La cazadora, la curandera, el pájaro	Punto de inflexión importante, inicio crisis.	15-20 sec
9	Tarde - noche	Casa, cuarto niña	La cazadora entra en el cuarto de la niña. Está en la cama, su cadáver está cubierto con una sábana.	La cazadora, la niña	Un solo plano casi sin animación. Zoom in lento (un plano más opcional detalle, por ej. el de las zapatillas de la niña, hijo).	6 sec
10	Noche	Dormitorio	La cazadora intenta dormir. La curandera empieza a toser mientras duerme, pero la cazadora no le presta atención. Cuando casi cae dormida, nota algo y se despierta. Ambas se sumergen en un pantano de petróleo. La cazadora se sienta e intenta salvar a su mujer, pero la cubre una ola de petróleo, llevándola al exterior a través de la ventana. Cuando la cazadora se levanta de la tierra, ve a varias criaturas encima de los árboles, rodeándola. Como sacrificio, la cazadora se quita la vida con un cristal de la ventana.	La cazadora, criaturas, la curandera		40 sec
11	Día	Playa, nuestros días	Una niña recogiendo mascarilla. Se vuelve con su familia de dos mujeres.	Una niña, dos mujeres		15 sec

Fig 6. Mapa de tramas



### c. Personajes

El personaje principal es la cazadora. Por su carácter, podemos definirla como una persona seria, fuerte, leal y poco emocional cuando no está con la curandera. Por su profesión tiene que tener un cuerpo fuerte o hasta muscular. Hasta antes de definir el diseño, se decidió que la cazadora tuviera el pelo pelirrojo. Principalmente por dos razones: por las asociaciones con el tipo de apariencia nórdico y por el hecho de que la cazadora tenga que pasar mucho tiempo en pantalla en pantanos y bosques, donde el color que predomina es el verde.

En la primera versión de su diseño, la cazadora tenía el pelo largo. Su cuerpo era claramente muscular con formas rectangulares predominantes, lo que podría encajar con su carácter. Aunque tras pensarlo, nos dimos cuenta de que no era lo que buscábamos en el sentido estilístico. Además, la intención era darle un toque más serio y dramático. La cazadora no se considera antagonista ni antipática, pero sí cerrada y capaz de tomar decisiones serias. El espectador tiene que creer en que

ella sea capaz de quitarse la vida voluntariamente al final de la historia. Y el presente diseño (Fig. 7) nos muestra un perfil un poco diferente: la cazadora de esta versión es muy simpática y no encaja con su final trágico.



Fig 7. Primera versión del diseño de la cazadora

Tras analizar con cuidado los diseños de *Wolfwalkers*, nos dimos cuenta de que los creadores de *Cartoon Saloon* hicieron las líneas de tal modo que los diseños sean adecuados para animar. Es decir, el cuerpo está simplificado hasta crear formas unidas dinámicas con líneas continuas (Fig. 8).

## Wolfwalkers



Fig 8. Diseño de Robyn, *Wolfwalkers* (2020)

Entonces, se decidió cambiar los diseños para hacerlos más adecuados para la historia y más fáciles de animar. Se utilizó el mismo principio que en los diseños de *Wolfwalkers* hasta llegar a lo que vemos en Fig. 9.



Fig 9. Versión final del diseño de la cazadora

Se quitó su pelo largo, dejándolo recogido, ya que la cazadora por su oficio no tiene que tener partes sueltas que pueden adherirse a ramas de árboles y arbustos. Tiene que sacrificar la belleza por la comodidad. Por su cuerpo, ahora es más ágil y

rápido, pero igualmente fuerte. Aunque en general parezca que tenga un diseño complejo, sus formas están simplificadas.

El mismo proceso de cambio pasó con la curandera. En su diseño original (Fig. 10) es, sin dudas, muy simpática, pero por desgracia no nos transmite más información sobre su personalidad o posible historia.



Fig 10. Primera versión del diseño de la curandera

Su diseño cambió (Fig. 11), siguiendo los mismos principios que el de la cazadora. Ahora, aparte de conservar su amabilidad, podemos decir que también es una persona con carácter melancólico e introvertido, atenta a sus cercanos, que tal vez tiene una debilidad de darle prioridad a los demás y no a sí misma. Y por suerte a su lado está la cazadora que puede complimentar ese rasgo con su responsabilidad y vigilancia materna hacia el entorno, apoyando a la curandera en su temor.

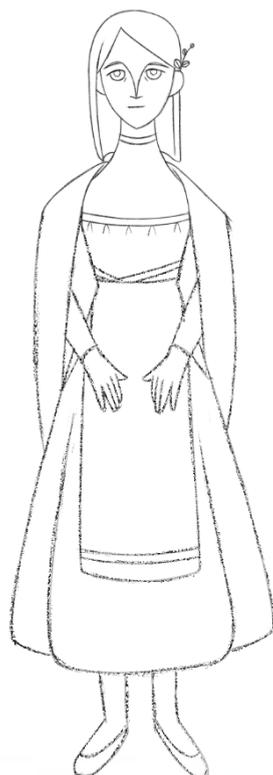


Fig 11. Versión final del diseño de la curandera

La niña cambió igualmente, pero su personalidad ha quedado la misma. Aún así, era necesario adaptarla al nuevo estilo de dibujo. Como la niña solo aparece en la cama, su ropa también cambió.



Fig 12. Primera versión del diseño de la niña



Fig 13. Versión final del diseño de la niña

Los tres diseños representan personalidades totalmente diferentes, pero en cuanto al dibujo tienen elementos en común, como la nariz. Al analizar sus diseños, podemos ver que la cara de la cazadora se asocia con un rombo, la de la curandera con un óvalo y la de la niña, con un círculo. Así, cada figura refuerza sus rasgos personales.

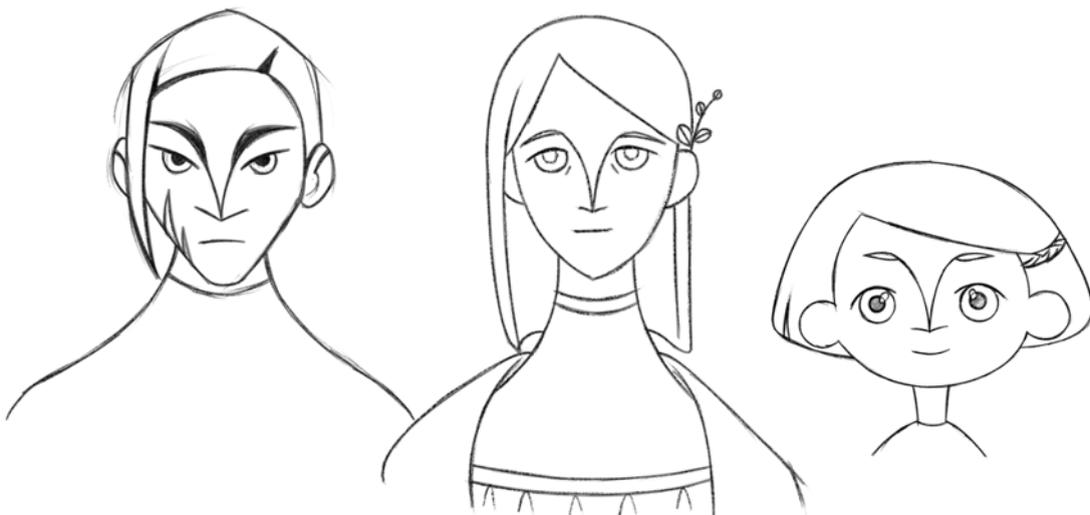


Fig 14. La cazadora, la curandera y la niña juntas

#### d. Storyboard

Al realizar el storyboard, se abordaron directamente los keyframes en bruto, pero por el estrecho margen de tiempo y de espacio aquí solo se van a presentar los frames más importantes de cada secuencia, con explicación.

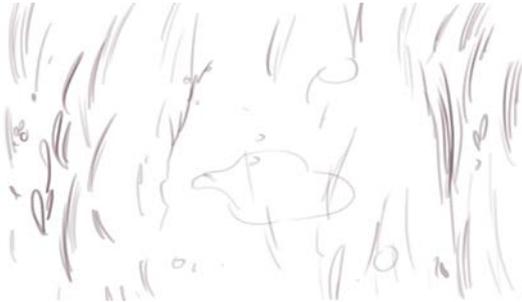


Fig. 15 Plano 1\_1



Fig. 16 Plano 1\_1



Fig. 17 Plano 1\_1



Fig. 18 Plano 1\_1

El cortometraje empieza con un plano cenital de la tierra con hierba, donde entra la cazadora, como personaje principal.



Fig. 19 Plano 1\_2



Fig. 20 Plano 1\_2

El plano 2, de nuevo, sigue como introducción del personaje y de su entorno, pero todavía no se revela su identidad.

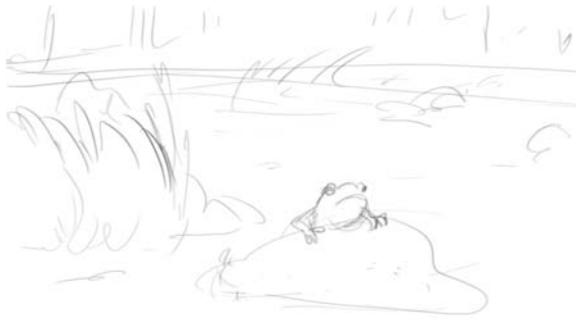


Fig. 21 Plano 1\_3



Fig. 21 Plano 1\_4

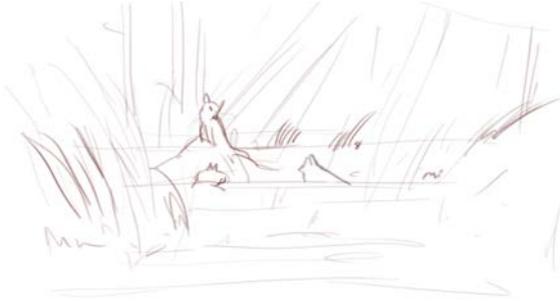


Fig. 22 Plano 1\_5



Fig. 23 Plano 1\_6

En los planos de 3 a 6 finalmente se muestra la cara de la cazadora y lo que está buscando. Además, el plano 3 marca un pequeño cambio en la localización: la cazadora ha llegado a un pantano.



Fig. 24 Plano 1\_7



Fig. 25 Plano 1\_8



Fig. 26 Plano 1\_9



Fig. 27 Plano 1\_10

La cazadora apunta al animal divino, preparada para disparar (planos 7-10).  
Recoge su cuerpo y se va (planos 11-14)



Fig. 28 Plano 1\_11



Fig. 29 Plano 1\_12



Fig. 30 Plano 1\_13



Fig. 31 Plano 1\_14

En la secuencia 2, solo hay un plano de la cazadora cortando carne del animal. Aquí entramos en el ritmo rutinario de los personajes, empezando a abrir los planos y haciéndolos más largos.



Fig. 32 Plano 2\_1



Fig. 33 Plano 2\_1



Fig. 34 Plano 3\_1



Fig. 35 Plano 3\_1



Fig. 36 Plano 3\_1



Fig. 37 Plano 3\_1

En la secuencia **3**, se introduce la curandera. Por detrás entra la cazadora por la puerta. Es un plano fijo conjunto que muestra su relación y la motivación de la cazadora en matar al animal. Como es parte de la rutina, el plano es bastante largo y fijo. Podría ser más abierto, pero lo que nos interesa aquí es la intimidad entre ellas dos, por eso es un plano medio.



Fig. 38 Plano 4\_1



Fig. 39 Plano 4\_2

En la siguiente secuencia, aparece la niña. Como el primer plano va justo después del momento cuando la curandera se emociona, nuestra mente conecta estos dos planos por lógica. Y efectivamente, es el motivo de sus preocupaciones. En el primer plano, utilizamos un plano cerrado por la necesidad de intimidad en ese momento. Luego volvemos a los planos más abiertos.



Fig. 40 Plano 5\_1



Fig. 41 Plano 5\_1



Fig. 42 Plano 5\_1



Fig. 43 Plano 5\_1

La secuencia 5 consiste solo de un plano, parecido al de la secuencia 3, hecho de esa manera igualmente para mostrar su relación.



Fig. 44 Plano 6\_1



Fig. 45 Plano 6\_2

La secuencia 6 es de relleno que sirve para definir el paso del día. Además, proporciona una falsa impresión de tranquilidad.



Fig. 46 Plano 7\_1



Fig. 47 Plano 7\_2



Fig. 48 Plano 7\_3



Fig. 49 Plano 7\_4



Fig. 50 Plano 7\_5



Fig. 51 Plano 7\_6

La secuencia 7 es igualmente rutinaria, pero aquí aparece un momento interesante contado con un plano contra plano. La cazadora se mira fijamente con el pájaro hembra, las dos siendo madres y las dos con el mismo problema: salvar a sus *hijos*. Además de una clara confrontación visual entre la humanidad y la naturaleza.

La siguiente secuencia marca el inicio de la crisis. La curandera se encuentra con la cazadora en la puerta. La cazadora entiende por su mirada que la niña ha fallecido. En un plano abierto, se sienta en un banquito. El pájaro hembra de la secuencia anterior toca el cristal de la ventana. Utilizamos un plano abierto en este momento para enfatizar la soledad y el vacío que siente la cazadora.

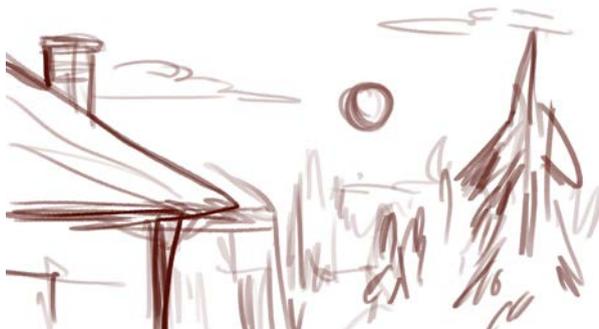


Fig. 52 Plano 8\_1



Fig. 53 Plano 8\_2



Fig. 54 Plano 8\_2



Fig. 55 Plano 8\_3



Fig. 56 Plano 8\_4



Fig. 57 Plano 8\_5

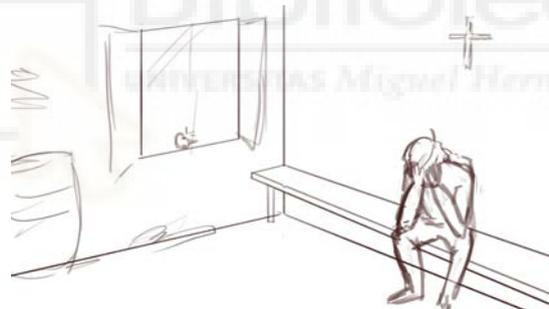


Fig. 58 Plano 8\_5

En la secuencia 9, la cazadora entra al dormitorio de la niña. Es el mismo plano general que en la secuencia 4, pero ahora solo está el cuerpo sin vida de la niña. Hay dos planos detalle: de las zapatillas, como un objeto personal de la niña, y del plato con la carne sin terminar. Con este plano, se da una pequeña indirecta sobre la causa del fallecimiento de la niña.

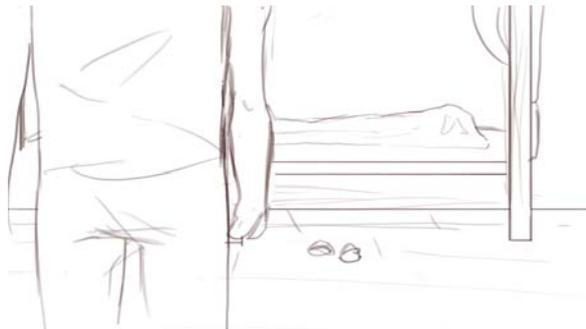


Fig. 59 Plano 9\_1



Fig. 60 Plano 9\_2

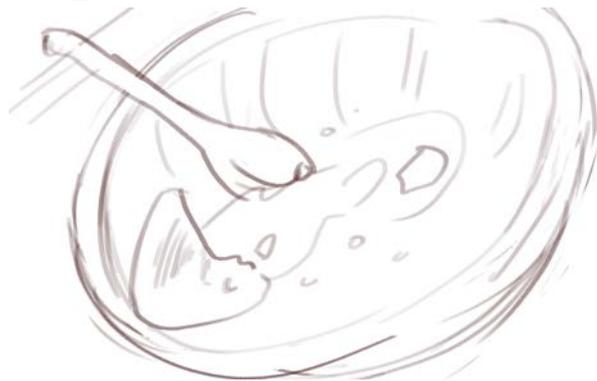


Fig. 61 Plano 9\_3

En la secuencia 10, la crisis emocional continúa. La cazadora se duerme con dificultad



Fig. 62 Plano 10\_1



Fig. 63 Plano 10\_1



Fig. 64 Plano 10\_2



Fig. 65 Plano 10\_3

De repente se despierta y se da cuenta de que está sumergida en un líquido extraño. La cazadora intenta salvar a la curandera, pero no puede. Una ola entra por la puerta del dormitorio y se lleva a la cazadora al exterior por la ventana.

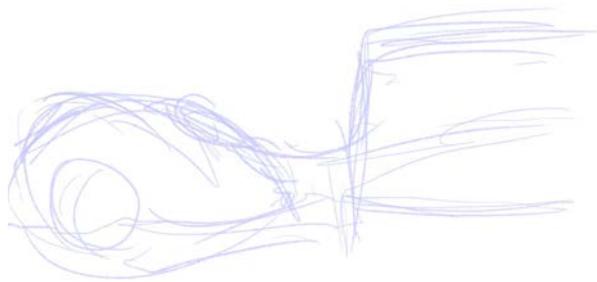


Fig. 66 Plano 10\_4



Fig. 67 Plano 10\_4

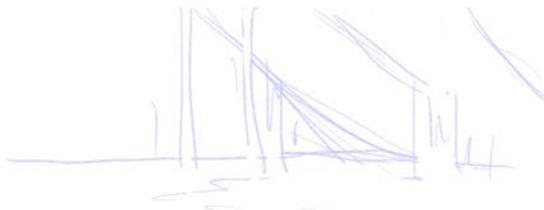


Fig. 68 Plano 10\_4



Fig. 69 Plano 10\_5



Fig. 70 Plano 10\_5



Fig. 71 Plano 10\_6



Fig. 72 Plano 10\_6



Fig. 73 Plano 10\_7

En esta secuencia, un rasgo importante diferenciable de las escenas anteriores es la utilización de planos cerrados de poca duración. Esa decisión se debe al cambio emocional de la cazadora.

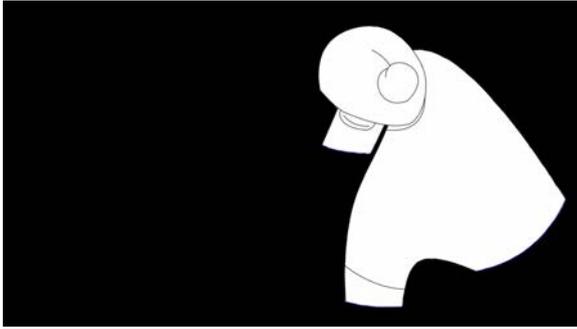


Fig. 74 Plano 10\_8



Fig. 75 Plano 10\_9



Fig. 76 Plano 10\_9

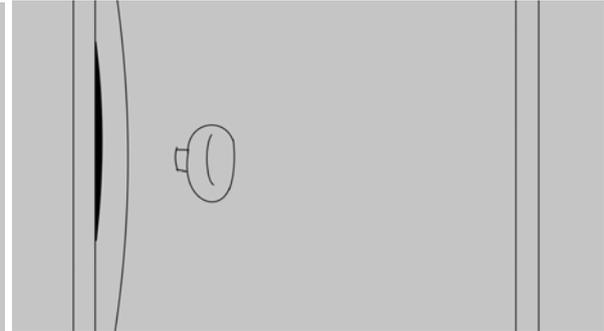


Fig. 77 Plano 10\_10



Fig. 78 Plano 10\_10



Fig. 79 Plano 10\_11



Fig. 80 Plano 10\_12



Fig. 81 Plano 10\_13



Fig. 82 Plano 10\_14



Fig. 83 Plano 10\_14



Fig. 84 Plano 10\_15



Fig. 85 Plano 10\_16

Al levantar la cabeza, la cazadora se encuentra con una criatura extraña. Sus planos y perfiles se confrontan. Los humanos y la naturaleza. La cazadora enseguida comprende que tiene que pagar un precio y que no tiene nada más que perder. Aquí, de nuevo, utilizamos planos más cerrados, por el estado emocional del personaje.



Fig. 86 Plano 10\_17



Fig. 87 Plano 10\_18



Fig. 88 Plano 10\_19



Fig. 89 Plano 10\_20

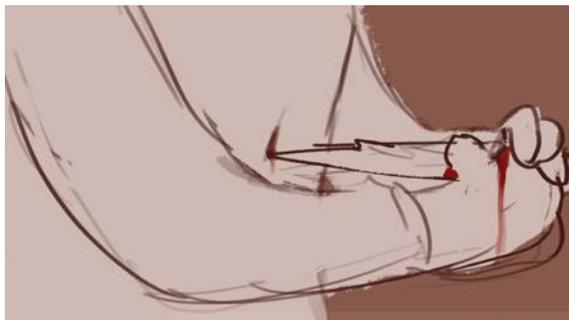


Fig. 90 Plano 10\_21



Fig. 91 Plano 10\_22



Fig. 92 Plano 10\_23



Fig. 93 Plano 10\_24

La última secuencia, la **11**, nos traslada a nuestros días. Y lo primero que nos muestra es el atributo más habitual de los últimos 2 años: la mascarilla. La niña vuelve con su familia, pero la historia es cíclica y por ello ya conocemos el final.

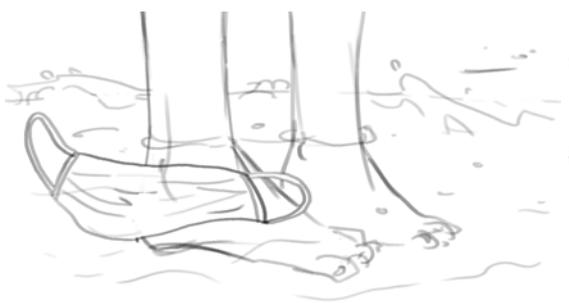


Fig. 94 Plano 11\_1



Fig. 95 Plano 11\_2



Fig. 96 Plano 11\_3

Fig. 97 Plano 11\_4

### 3. Conclusión: resultados

Este trabajo no se inventó espontáneamente. Su concepto e idea fue influenciada por los acontecimientos de los últimos dos años. Creíamos que el tema de la pandemia sigue siendo relevante y lo seguirá siendo durante mucho tiempo. Tales eventos no pasan de largo, y esperamos que nuestro trabajo también sea digno de atención y haga que la gente piense en lo que pueden hacer para prevenir desastres similares en el futuro.

Al desarrollar el plan del proyecto, supimos desde el principio que el tiempo asignado no sería suficiente para trabajar en todo lo que nos gustaría hacer, pero ahora podemos demostrar una de las etapas de nuestra idea. En el proceso, aprendimos cómo trabajar en *Toon Boom* y en *Clip Studio*, además de usar varios editores gráficos para crear arte conceptual.



Fig. 98 *Frame* de la secuencia 10

Al ver nuestro resultado, entendemos que aún nos queda mucho trabajo por delante para llegar al nivel de animación que pueda estar a la par con las animaciones de estudios famosos, ya que ese es el objetivo inicial del proyecto. Y podemos decir que ese objetivo se está cumpliendo. Este trabajo nos ha servido para crecer como profesionales. En el proceso, hemos cometido muchos errores y hemos tenido que investigar por nuestra cuenta y así, aprender y poder dar el primer paso como profesionales.

El proyecto se puede ver a través del siguiente enlace:

<https://youtu.be/PVo1Wf8fVME>

#### 4. Bibliografía

3dtotalPublishing. (2021). *Diseño de los personajes*. 3dtotalPublishing.

Maidagan, I. (2021, 11 mayo). *Wolfwalkers: the Story behind Story - Iker Maidagan*. Medium.

<https://maidagan.medium.com/wolfwalkers-the-story-behind-story-96a8ee746911>

*Легенда о Волках делает то, чего не может кино (WolfWalkers)*. (2021, 20 octubre).[Vídeo].YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=cJBvM5-0Yrl&list=LL&index=32&t=130s>

Kit Laybourne. John Canemaker. *"The Animation Book: A Complete Guide to Animated Filmmaking"*. Three Rivers Press.

Williams R. (2001), *Técnicas de animación. Dibujos animados, animación 3d y videojuegos (espacio de diseño)*