



2020- 2021

**MENCIÓN:** Artes Visuales y Diseño

**TÍTULO:** *Kalila wa Dimna, The pairie wolves*

**ESTUDIANTE:** Gemma Zaragoza Balaguer

**DIRECTOR/A:** Carmen García Muriana, Juan Manual Navarro Puchaes

**PALABRAS CLAVE:** Animación, Teaser, Biblia, Fábulas, Oriente.

**RESUMEN:** *The prairie wolves, Kalila wa Dimna* ha consistido en la ideación y realización de un teaser publicitario y una biblia sobre una serie animada en proceso de producción por el estudio de animación profesional alicantino Cabeza Voladora, el cual condensa el espíritu de *Kalila wa Dimna*, traducido del árabe al castellano, cuyo contenido es un conjunto de fábulas originarias de la India, las cuales combinan el grafismo medieval persa con ornamentos de la arquitectura mozárabe. Para llevar a cabo el presente TFG se ha realizado un estudio de estilos de personajes, de vegetación y de paletas de color, con el objetivo de acercarse a un estilo oriental con el fin de ser útil y eficaz, para aquellos que en un futuro realizarán la serie.

## Indice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos	4	-	6
2. Referentes	6	-	10
3. Justificación de la propuesta	10	-	14
4. Proceso de Producción	14	-	23
5. Resultados	23	-	25
6. Bibliografía	25	-	26

## I. PROPUESTAS Y OBJETIVOS

El presente Trabajo de Fin de Grado lleva por título *The prairie wolves* y ha sido realizado de forma conjunta por Gemma Zaragoza Balaguer y Fernando Gil Miranda. Dicho TFG ha consistido en el estudio del libro *Kalila wa Dimna* y a partir de este, en la realización de un teaser animado, cuyo principal objetivo es el de llevar a cabo una serie animada. *Kalila wa Dimna* es una obra ilustrada que contiene un conjunto de fábulas originarias de la India y Persia medieval, en las que los árabes dieron al libro carácter y personalidad, sobre todo *Abdalá Benalmocaff*<sup>1</sup>, quien cimentó el esplendor de la prosa árabe clásica. Su origen es, posiblemente, del siglo II a.C. No se sabe con exactitud los autores ni sus ilustradores, solamente constan los traductores del conjunto de cuentos. Esta recopilación de fábulas circuló por Europa gracias a las numerosas traducciones y adaptaciones derivadas del árabe por *Abdalá Ibn al-Muqaffa'* por orden del segundo califa abasí, *al-Mans'ûr*, con una finalidad totalmente educativa.

La popularidad de *Kalila wa Dimna* incitó un cambio en la finalidad y el objetivo que tenía en su origen, pasando de ser un manual para el adoctrinamiento de los príncipes, a una mera colección de cuentos que pretendía adquirir y transmitir sabiduría a un público más general.

Tras esta introducción a nuestro Trabajo de Fin de Grado, el proyecto se compone de dos partes:

➤ Teaser animado: con la finalidad de mostrar la estética de la animación obtenida a partir de ilustraciones del propio libro, etc. Con el objetivo de servir de utilidad para la futura producción de la serie animada. En él, hemos empleado tres técnicas de animación distintas, a saber, animación digital 2D, rotoscopia y 3D.

En éste se trabaja la personificación como figura literaria al igual que en el propio *Kalila wa Dimna*, ya que los animales reciben atributos de personas, y así contar y entender mejor los cuentos que se quieran tratar. Respecto al teaser, al tratarse de una muestra del proyecto, no se apreciará como tal estas características como, por ejemplo, hablar, la comunicación, sino que se introduce un número de animales protagonistas y presentarlos de forma secuencial, para mostrar así el número estimado de personajes para la futura serie animada. Además, hemos incluido la figura de un narrador omnisciente que introduce al espectador/a en el relato, preparando la inmersión de este en los cuentos.

➤ Biblia: una biblioteca de personajes, vegetación, fauna, etc., con la finalidad de apoyar la futura producción animada, consiguiendo el diseño estético finalizado.

Por medio del teaser anunciamos la llegada de este producto televisivo con la finalidad de captar a un target de audiencia entre los 6 y 12 años, realizando secuencias cortas que muestran el trabajo de adaptación de la novela a la animación, creando un enigma con el que atrapar al público. Planteamos así el mensaje importante, que es enseñar el mundo animal con el que se narran las fábulas, creando expectativa y curiosidad en los espectadores. La duración es estándar, y no se cuenta nada del contenido de la serie, lo que buscamos en el equipo, es hacerle llegar a todos que se acerca el estreno de la cinta. La composición del teaser es sencilla, trata de enseñar la adaptación en la animación, y una narración, contiene los dos puntos que hicieron de esta novela una obra maestra, el apartado artístico visual, y el literario, siendo este en árabe.

Los dibujos animados son las series televisivas favoritas de los niños, además de eso, es un recurso fácil y accesible para toda la población infantil. En esta producción nos centramos exclusivamente en transmitir una serie de valores culturales y educativos, donde creamos una adaptación de la novela literaria de reconocido prestigio *Kalila wa Dimna*, en un nuevo modelo más atractivo e impactante.

El arte islámico durante el medievo, la arquitectura religiosa, el arte del libro, el urbanismo... empezó a partir de la dinastía Omeya, que creció con la introducción de nuevos conceptos ligados al arte y la religión. Sin embargo, no todo el arte islámico era religioso, y los artistas utilizaron otras fuentes como la literatura, que dieron pie a numerosas representaciones en todo el mundo islámico. *Kalila wa Dimna* de origen indio, fue frecuentemente ilustrada en los talleres de Bagdad y Siria, que construye historias de cuestiones de la vida social, pensadas para preparar a los jóvenes de la nobleza, sin la necesidad de meter la religión como principal instructor de moralidad, en cambio explica sus valores por medio de historias tomadas del reino animal. Esto hace que una literatura antigua se pueda adaptar a nuestros tiempos, para el consumo de cualquier tipo de público infantil.

Por otro lado, *Kalila wa Dimna* se convirtió en uno de los manuscritos en prosa artística árabe como una obra maestra, con una variedad de artistas que han ido adaptando sus ilustraciones con el paso de los siglos. Hoy día, una de las mejores formas de crear una adaptación es crear una serie animada, con ello se enriquecerá la novela visual, y se respetarán los valores artísticos y morales de su original.

Los objetivos del presente TFG son los siguientes:

- Hacer una traducción audiovisual concretamente, a la animación, las fábulas de *Kalila wa Dimna* para divulgar unos conocimientos propios de la cultura oriental del siglo 2 a.C y posteriormente traducida en el siglo 8 d.C
- Llevar a cabo un material básico a través del cual encontrar la financiación de la serie *The prairie wolves*.
- Realizar un estudio de las fábulas, de sus personajes y entornos de cara a elaborar una biblioteca con una serie de diseños finales.<sup>1</sup>
- Crear una metodología para el trabajo en equipo y su organización en la producción de un teaser animado.
- Traducir al lenguaje de la animación, concretamente, 2D, la esencia de la publicación de cuentos/fábulas de *Kalila y Dimna*.

## 2. REFERENTES

Los principales referentes del presente Trabajo de Fin de Grado se dividen en temáticos: *Kalila wa Dimna*; y visuales: *The Blue Animation* y *Valley of white birds*.

### REFERENTES TEMÁTICOS

*Kalila wa Dimna* es una colección de relatos protagonizadas por animales cuyo origen es el siglo II a.C., y se cree que tiene relación con el *Panchatantra*<sup>2</sup>, una colección de fábulas indias escritas en sánscrito, ya que las primeras historias, se corresponden totalmente con éstas. Actualmente no existe reconocimiento sobre los autores originales de esta obra ni sus ilustradores, pero sí de sus traductores, como, por ejemplo, *Abdalá Ibn al-Muqaffa'* quien realizó numerosas traducciones y adaptaciones derivadas del árabe en los años 750 - 751 d.C.

---

<sup>1</sup> <https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1V0ICB2XFLb272Xo-6PDpMEIWdWankbeG>

<sup>2</sup> Colección de fábulas escritas en sanscrito por Vishnú Sharma.

El objetivo de *Kalila wa Dimna* era, y es, el de educar. Antiguamente los príncipes y nobles eran adoctrinados por los padres, los consejos de los sabios, etc., mediante textos que se componían de fragmentos de la Biblia o del Antiguo Testamento. Hasta que la influencia árabe llegó a la Península, distribuyendo así los tratados de adoctrinamiento de los príncipes, los cuales eran obras de carácter político-moral, que pretendían ser un “espejo” en el que todo aquél príncipe o gobernante, debía verse totalmente reflejado. *Kalila wa Dimna* era una de estas obras que servía como “espejo” de aquel príncipe que lo leía. Las directrices morales que se enseñaban en éste tenían como finalidad, inspirar al soberano, partiendo de la base de que un hombre debe aprender a gobernarse a sí mismo para ser capaz de gobernar

“Los hombres intentan gobernar a los demás, pero evitan gobernarse a sí mismos.”

(John Osborne)

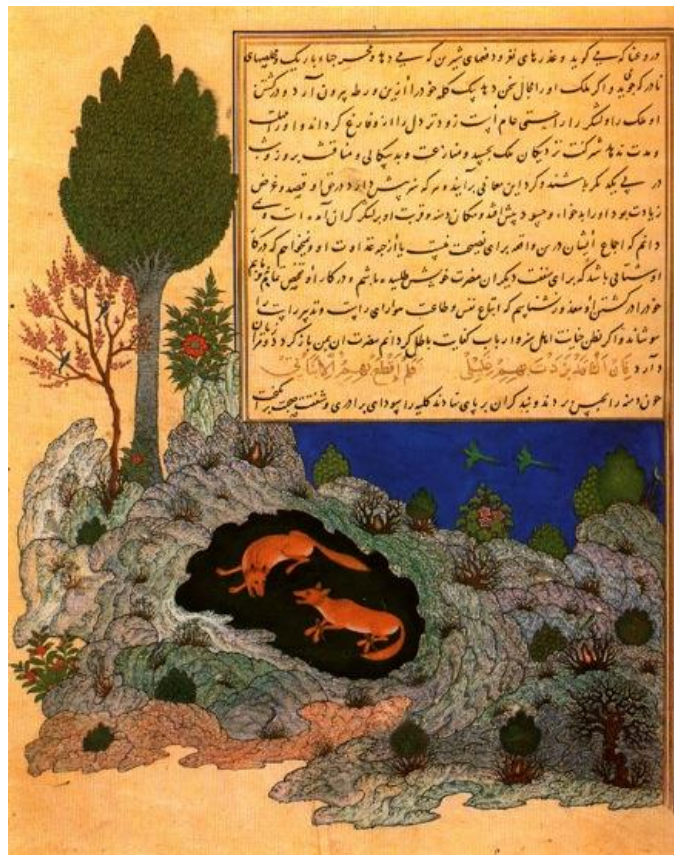


Fig. 1.  
MS Revan 1022, Herat 1430: *Calila y Dimna*, folio 56<sup>a</sup>, Ilustración

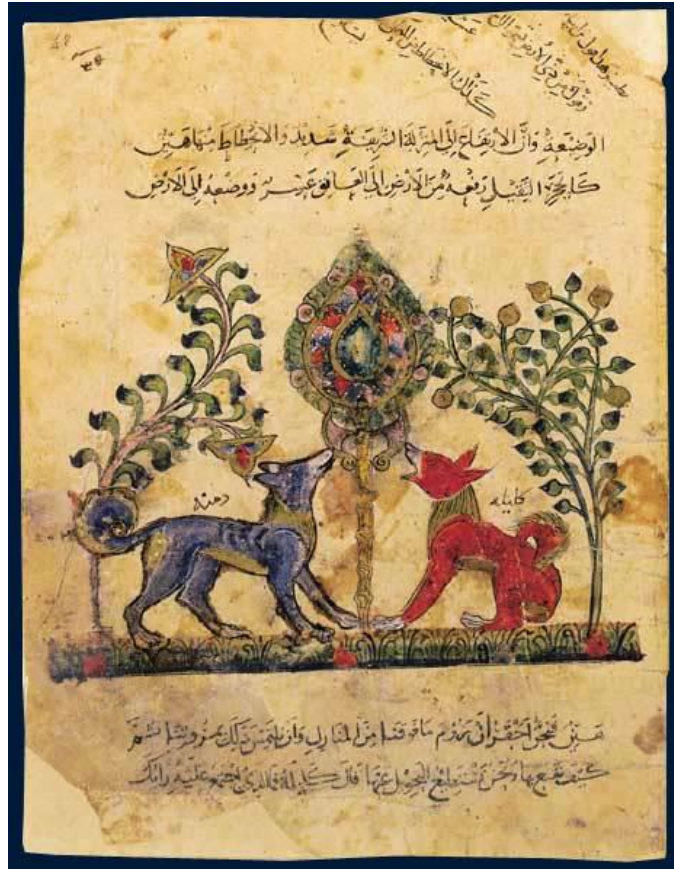


Fig. 2.  
Victor y Cheek en *Calila y Dimna*,  
1200 d. C., Ilustración

Además, visualmente es también un muy buen referente gracias a sus ilustraciones las cuales no se saben a quienes pertenecen, pero, al igual que los autores, se sabe que hubo diferentes ilustradores por pequeños cambios de técnicas o algún cambio pequeño en el estilo, etc. Para *The prairie wolves* hemos tenido muy en cuenta ciertas características que tienen los personajes como la perspectiva de los animales en las ilustraciones orientales, que suelen estar mayoritariamente de perfil, la complejidad que usan en algunos decorados, pero a la vez son minimalistas con algunos personajes, etc. Estas particularidades también se ven reflejadas en los referentes visuales *The Blue Animation* y *Valley of white birds*.

## REFERENTES VISUALES

En los siguientes referentes nos interesa concretamente el estilo de sus animaciones, tanto en los decorados, como los personajes, especialmente en *The Blue Animation* cuyo proceder es muy similar al oriental, pero sin llegar a ser totalmente igual, por lo que es un referente importante en este proyecto. Además, se usan diversas técnicas



de animación como el 2D, la rotoscopia digital, stop motion; técnicas que en el proyecto *The prairie wolves* serán usadas en su mayoría.

Respecto a *The Blue Animation*<sup>3</sup>, se trata de una animación 2D en el que se narra evocativa y poéticamente la trayectoria de un Caballero Azul, desde la etapa de los bárbaros hasta el presente, entre la Historia y el Arte, y que gravita entorno al nacimiento del color azul, en el que nos mostrará cómo es capaz de evolucionar un color y convertirse lo que hoy en día es, un color capaz de transmitir ideas y despertar emociones.

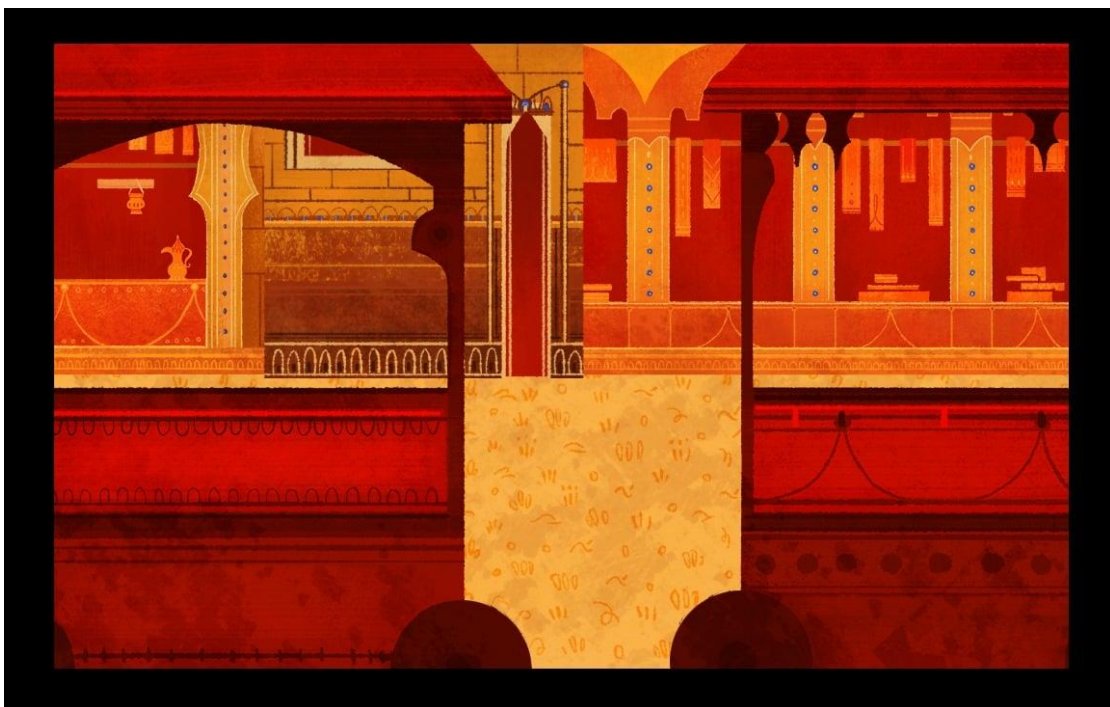


Fig. 3.  
*The Blue Animation*, Animación 2D, , (En desarrollo)

<https://www.facebook.com/theblueanimation/>

Como se ha mencionado anteriormente, *Valley of white birds* también resulta buen referente respecto a su estilo y estética, especialmente en los decorados con sus colores llamativos que dan vida a esta animación. Esta característica es bastante importante, puesto que en las ilustraciones árabes se suelen usar, en su mayoría, colores bastantes llamativos y que dan gran iluminación a las escenas. Además, los ornamentos de esta animación tienen gran cantidad de detalles por lo que están muy

---

<sup>3</sup> <https://www.facebook.com/theblueanimation/>

cuidados, aspecto que en *The prairie wolves* también se quiere mostrar, ya que las ilustraciones árabes siempre han tratado con mucho cuidado los fondos, proporcionando gran detalle de las plantas, las hojas de los árboles, etc., o, en el caso de los animales, cuando se tratan de peces, pájaros, pavos reales, realizan en gran detalle las escamas, los plumajes...

Ahora bien, *Valley of white birds*<sup>4</sup> (2017) es una película animada de unos 15 minutos de duración en la que nos cuenta una historia cuya interpretación es libre, por lo que cada persona le dará su significado propio. Esta animación ha sido realizada por *Wolf Smoke* con la cooperación de *Chong Zuo Dao You*. Fue seleccionado en *Annecy 2017* y ganó el Premio del Jurado Junior a Cortometraje.



Fig. 5.  
Wolf Smoke y Chong Zuo Dao You: *Valley of White birds*, 2017, Animación 2D  
<https://www.youtube.com/watch?v=iQnT3bHBAvs>

### 3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

La propuesta de la producción de un teaser tráiler sobre el libro *Kalila wa Dimna* nace de la idea de la búsqueda de financiación para una futura serie animada que cuenta las historias de este. El concepto principal de la serie trata de traer los valores morales que se narran en la novela escrita por Abdalá Benalmocaffa a nuestro tiempo, adaptada como novela visual. Dedicada hacia un público infantil tal como la obra original, cuyo objetivo era el de educar príncipes. Este TFG está dedicado a crear los

---

<sup>4</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=iQnT3bHBAvs>

procedimientos de trabajo, el carácter y estilo de la serie, plantear la escenografía y el arte general de la misma. *The prairie wolves* consta principalmente de dos partes:

- El propio teaser animado en el que se muestra la estética general, los decorados, los personajes, algunos de ellos, protagonistas de las fábulas de “Kalila y Dimna”, etc.;
- Mientras que, en la segunda parte del proyecto, se ha realizado una biblia o biblioteca de elementos, como la vegetación o el propio diseño de los personajes, para la futura creación de la serie animada.

En *The prairie wolves*, se usan diferentes técnicas como animación 2D, 3D y rotoscopia, mediante los programas de Adobe Photoshop, After Effects, Premiere Pro, Cinema 4D, etc. Para la animación de personajes (secuencias, ciclos...) se han elegido dos programas comunes en el que todas estas animaciones se han trabajado, Photoshop y Toon Boom, esto es debido a que muchas escenas han sido hechas desde cero, retocadas, cambiadas, etc, por un número de animadores, y el hecho de trabajar todos con el mismo software hace que el trabajo grupal sea mucho más productivo y eficaz. A parte de ésto, es una herramienta accesible y que cualquier animador o ilustrador conoce, por lo que ahorramos la instrucción a un nuevo software. Ésto mismo incluye a After Effects, Premiere y Audition, programas en los que los artistas que han ayudado en el desarrollo del proyecto ya están familiarizados, por otra parte, se trata de softwares que facilitan la edición, como por ejemplo juntar pistas, poner subtítulos, añadir audio, aplicar efectos sonoros, crear los créditos...

Los diseños de personajes y de escenarios se han realizado con total libertad de software, con esto se pretende llegar a los mejores resultados posibles ya que no influye en la producción grupal del proyecto, pero si en el dominio del artista con el programa.

En cuanto a la producción 3d, se ha utilizado Cinema 4d, el cual es un programa de gráficos y animación 3d con un gran motor de renderizado. Ha ayudado para el desarrollo de la introducción y el final del teaser, que pretende fingir un espacio realista con un aspecto de fantasía. Otra de sus aplicaciones más importantes es en el montaje de secuencias y de su grabación. En Cinema 4d se montan las capas OL con las que se han diseñado los escenarios para dar profundidad y se introducen en un espacio 3d, en el cual se incorpora una cámara 3d animada. El resultado es una

secuencia en dos dimensiones, pero con una profundidad que imita al 3d. Por otro lado, la cámara de este programa permite hacer secuencias con una suavidad y tridimensionalidad muy superiores a otros programas de edición de video.

Para un correcto desarrollo del proyecto, se han tenido en cuenta una serie de referentes temáticos, visuales y culturales como las ilustraciones del propio libro de *Kalila wa Dimna*, y los cortos animados *Valley of white birds o The Blue Animation*, con los cuales adecuarnos y seguir una línea de estilo, justificada en los mayores exponentes relacionados con el proyecto.

El teaser trabaja la personificación como figura literaria, que se utiliza de manera poética en la serie original de cuentos y relatos de *Kalila wa Dimna*, se dan características humanas a los animales quienes protagonizan la historia. Se introduce un número de animales protagonistas que aparecen de forma secuencial e introductoria durante un breve tiempo, de esta manera presentamos el número estimado de personajes para la serie original. El narrador omnisciente nos introduce en el relato, creando misterio y preparando la inmersión del espectador en la historia. Respecto a su composición literaria, se usan las fábulas para la narración de estas historias, en el que proporciona a los infantes enseñanzas y/o consejos morales para el desarrollo y crecimiento de estos mismos.

*The prairie wolves* va dirigido a un público mayoritariamente infantil como ya se ha nombrado anteriormente, de entre 4 - 12 años. Este proyecto se distribuirá por Europa, pero, principalmente por los países de Oriente Medio como Siria, Irak, Irán, Arabia, India, Marruecos, Turquía, etc., para ensalzar así el trayecto que tuvo el libro original con el pasar del tiempo, por lo que sería perfecto que volviera a tener este mismo recorrido cultural como en su tiempo la obra original, pero en forma de pieza audiovisual adaptada a lo que hoy en día se suele consumir más.

Existe un motivo por el que nos implicamos en elaborar una producción infantil para oriente, y es que el 40% de la población de 18 países árabes es menor de 18 años, lo que convierte al mundo árabe en una de las regiones geo culturales más jóvenes del planeta. Aun así, debido a las tradiciones, los programas de televisión árabes no empezaron a considerar a los niños un público objetivo, hasta la primera década de los 2000. En la actualidad, las compañías internacionales, se disputan la atención de los jóvenes televidentes árabes. Aun así, en el mundo árabe hay un gran vacío normativo sin marcos reguladores y legislativos que rijan la programación infantil, por lo que los

árabes, conciben que la educación religiosa se tiene por inseparable de un contenido educativo más amplio, y la promoción general de la “cultura arabo islámica” es una de las prioridades tanto de productores, como de consumidores. Por lo que con la adaptación de *Kalila wa Dimna* trata, entre toda la información que transmiten, un elemento importantísimo que es el desarrollo de sentimientos. Así, mientras el niño/a ve una serie de dibujos animados, podremos observar que sonreirá o se asustará dependiendo de las escenas que aparezcan, reforzando de esta manera sus sentimientos.

Cada persona tiene sus propios pensamientos, creencias y deseos, pero no siempre se es consciente de ello, como, por ejemplo, cuando se es un niño. Para desarrollar la forma de pensar primero se debe desarrollar una teoría de la mente. ¿Qué es la teoría de la mente? Esta es una habilidad que desarrollamos todos gracias a la educación y enseñanzas ya sea de nuestros padres, profesores, libros, animaciones, etc. Inferimos en los estados mentales de otra persona y usar esta información para poder interpretar y predecir la conducta al igual que regular y organizar nuestro comportamiento. Gracias a saber esto, podemos razonar, regular la conducta y adaptarnos a distintas situaciones y actuar de forma correspondiente al contexto. En conclusión, este desarrollo de la mente en la infancia es muy importante para un niño para entender la forma en la que se perciben a los demás y ayuda a entender sus acciones, es decir, la teoría de la mente sirve para desarrollar el área social y cognitiva.

Otro punto muy importante también son la serie de valores que transmitirá la serie, como los etnológicos, los cuales reflejarán los intereses y necesidades de la sociedad junto a una importante dosis de imaginación. Además de divertir y distraer proporcionan información de carácter histórico, geográfico, didáctico, que transmite valores y sus enseñanzas tienen un carácter indirecto; psicológico, que alimenta la imaginación y fantasía, manteniendo la atención, identificándose con los personajes, el mundo; y, lingüísticos que supone una fuente de aprendizaje de la lengua materna en una etapa cronológica concreta y en aquellos ambientes de nivel sociocultural bajos, recibiendo una enseñanza de la estructura y composición lingüística de su lengua... No son más que algunos ejemplos que favorecen la evolución psicológica del niño/a. Con toda esta serie de valores y enseñanzas, pretendemos divulgar y dar a conocer las historias que nos cuentan en el libro, para así acercar a los niños de manera sencilla y divertida la riqueza étnica y cultural de otros países, como es la población árabe.

Con el total de decorados y de personajes en pantalla, y un narrador que ayuda a contar la novela, el teaser muestra una pequeña parte de lo que la serie sobre el cuento de fábulas está por contar.

## 4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

### PREPRODUCCIÓN

Para la realización y el comienzo del Teaser, hemos dividido el trabajo en varios equipos, nosotros dos, Fernando y Gemma, formamos el equipo de dirección, el cual ha hecho un trabajo extenso de preproducción como es el estudio del libro y su adaptación, storyboard, primeros bocetos, guiones...<sup>5</sup> y también la organización de los grupos de trabajo una vez comenzada la producción como también unos cronogramas en el que se muestra el proceso de trabajo general además de uno dedicado totalmente para los animadores, los fondistas y coloristas.

Una vez todo bien organizado, el equipo de dirección ha creado una escaleta en la que se muestra de forma esquemática el contenido que aparece en el teaser, especificando así el número de escenas con su tiempo y descripción respectivas, además de una primera idea de número de fotogramas de las animaciones, las cuales poco a poco se han ido modificando. Luego, se ha diseñado el storyboard, en él se estructura el teaser, y explican las especificaciones técnicas, tanto por escrito como visualmente en las viñetas. Consta de 14 escenas y en cada una se especifican las notas de voz, tiros de cámara, secuencias, orden de escenas, tiempos... También se ha redactado unos guiones, el literario y el técnico para una mejor comprensión en la realización de la animación y tener muy claro e interiorizado lo que aparece, cuando, donde y en qué momento. Y, finalmente, se ha producido por el guión narrativo en el que aparece la narradora omnisciente del teaser; éste se ha traducido del español al árabe, inglés, francés, chino y japonés.

Terminado este proceso, en el equipo directivo hemos estudiado el arte oriental, haciendo así una serie de diseños de personajes, de vegetación, etc. Hemos llevado a cabo un amplio estudio de recuperación y adaptación de la técnica y el estilo árabe medieval, tomando como principal referente el arte de *Kalila wa Dimna*, por lo que por

---

<sup>5</sup> Junto carpeta de producción para una mejor visualización:

<https://www.youtube.com/watch?v=iQnT3bHBAvs>

una parte me encargué de los diseños de los personajes<sup>6</sup> que se sabía que aparecerían seguro en el teaser, como las coyotas, Fernando estudió el estilo de los decorados<sup>7</sup>.

Para llegar al estilo final, realicé una serie de bocetos en los que pasaba de un estilo más realista, ya que el referente era una imagen real de un coyote, a un estilo más minimalista, intentando omitir lo máximo de detalles y copiando el tipo de trazo que se hace en las ilustraciones orientales sobre los animales.

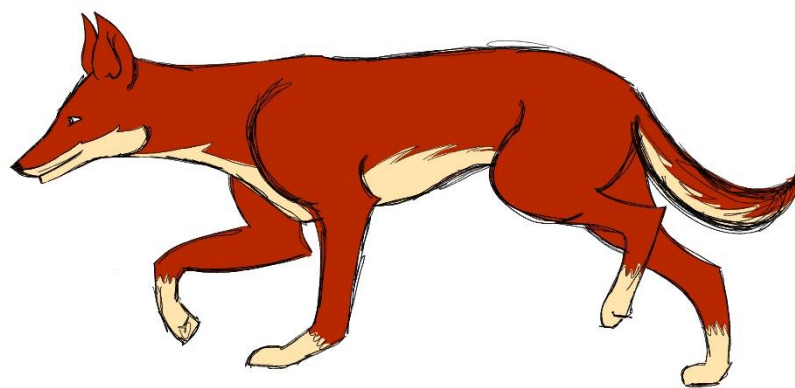
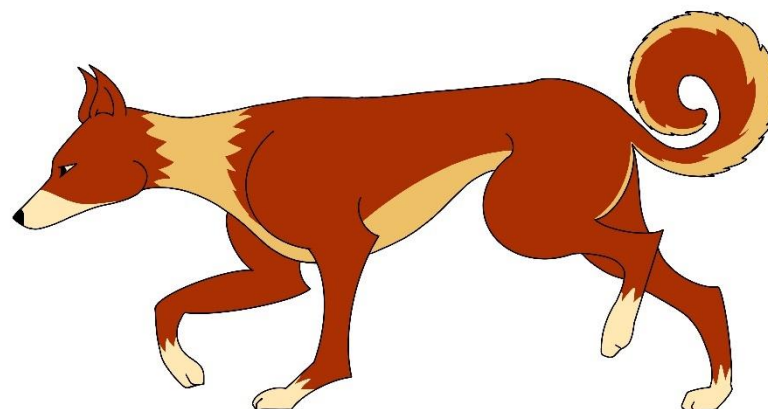


Fig. 7.  
*The prairie wolves*, Kalila, 1ª Ilustración (Gemma), 2021



---

<sup>6</sup> <https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1ipR21XGUdNOUGf-Gfpv00oV6EdJA6uLY>

<sup>7</sup> <https://drive.google.com/drive/u/1/folders/15-ZMILaXnclYZbmmXKGFMo-xLoaMOFap>

Fig. 8.  
*The prairie wolves*, Kalila, 3ª Ilustración (Gemma), 2021

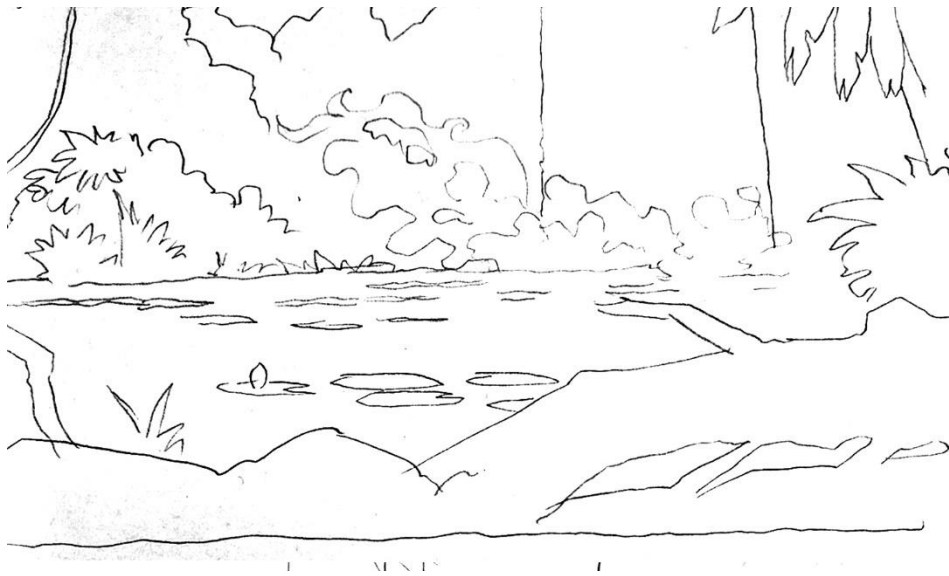


Fig. 9.  
Boceto del decorado 03 realizado por Arly Jones. (2020)

Para llegar al estilo de *Kalila wa Dimna* se ha realizado varios escenarios con el objetivo de evolucionar, probar unos varios resultados y contrastarlos, y volver a trabajar la estética a la que queremos llegar con una paleta de color, formas y estilo adecuados. Siempre estudiando las ilustraciones árabes, lo detallistas que son y a su vez, minimalistas, las perspectivas que usan para mostrar los escenarios y los propios personajes en  $\frac{3}{4}$ , etc.





Fig. 10.  
Ilustración digital, Decorado 03, Versión 2, (Fernando), 2020



p. e. Fig. 11.  
Ilustración digital, Decorado 03, Versión 3, (Fernando), 2021

Además, se ha hecho una exhaustiva investigación y profundización de la flora, para lo cual se ha esbozado una serie de plantas, rocas, flores, árboles, nubes, montañas, cielos... Ésto compone una amplia biblioteca<sup>8</sup> de props, los cuales sirven para

---

<sup>8</sup> [https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1pVjdXn-L4TPxkt\\_FKxhNP9bBLH-ys2pY](https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1pVjdXn-L4TPxkt_FKxhNP9bBLH-ys2pY)

componer y rellenar escenarios, repitiéndolos y readaptándolos según lo requiera.



Fig. 11.  
Ilustración digital, Vegetación\_3, (Fernando), 2021

En el equipo de dirección hemos confeccionado una serie de pautas<sup>9</sup> a seguir para mejorar el flujo de trabajo. En estos puntos explicamos cómo hemos organizado la animación en Photoshop, la creación de la película en premier y su exportación

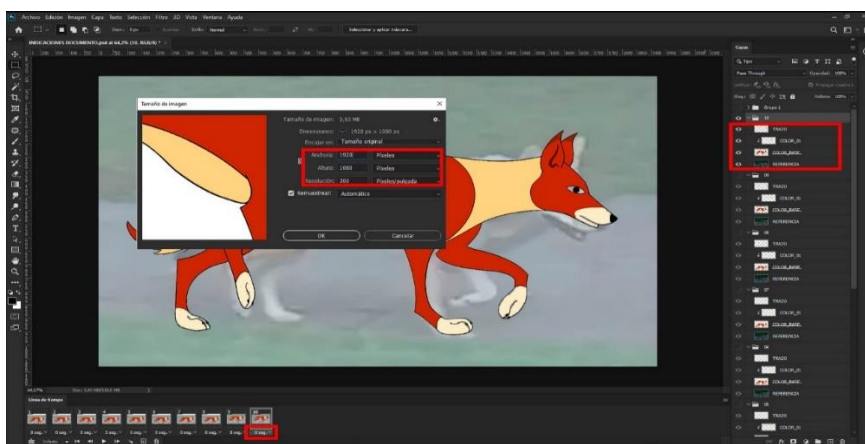


Fig. 12.  
Screenshot , Photoshop, Kalila rotoscopia, (Fernando), 2021

<sup>9</sup> [https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1d2JLNzoPDuVImFiS9VAH\\_AoJsZsrXXi0](https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1d2JLNzoPDuVImFiS9VAH_AoJsZsrXXi0)

## PRODUCCIÓN

Los equipos de trabajo los hemos dividido en seis pequeños grupos, están el equipo de dirección, donde estamos Fernando y yo, que nos encargamos de organizar el trabajo y asegurar el correcto flujo de trabajo entre los equipos. El equipo de animación, de cuyos integrantes somos una vez más Gemma y yo, donde nos encargamos de crear las animaciones<sup>10</sup> de los personajes. El equipo de color, quienes nos hemos encargado de pintar las animaciones de personajes, Noelia Pérez, Noe Gómez, Marta Lluch, Irene Castelló y Fernando. El equipo de decorados y de edición, donde Fernando es el único integrante debido a su experiencia y conocimientos, por lo que se ha ocupado de diseñarlos y pintarlos, como también de organizar bien el sistema de Overlays, del montaje del sonido del teaser y de las secuencias animadas, y de la postproducción de este. El equipo de doblaje y guión, quienes han trabajado Sara Sari, Zifeng Hong, Raquel Gil, Cristina Miranda y Leila Chakir, que se encargan de la creación del guión narrativo, de su traducción y del doblaje. Por último, el equipo de diseño y confección de la memoria y biblia del proyecto, escrito y maquetado por mi.

En primer lugar, empezando por las animaciones, el equipo de animación ha realizado por medio de la rotoscopia, una serie de animaciones a 12fps y otras a 24fps. Dividiendo el trabajo por la mitad, unos haciendo los Key frames y otros el intercalado. Se han dividido los cuerpos de los personajes (cabeza, patas traseras, delanteras, cola, etc.) y los animadores de han ayudado de formas básicas como círculos para crear los arcos de movimiento.

---

<sup>10</sup> <https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1YoZHojWn0c1XDz8GkZrWveDFGnKHlxUk>

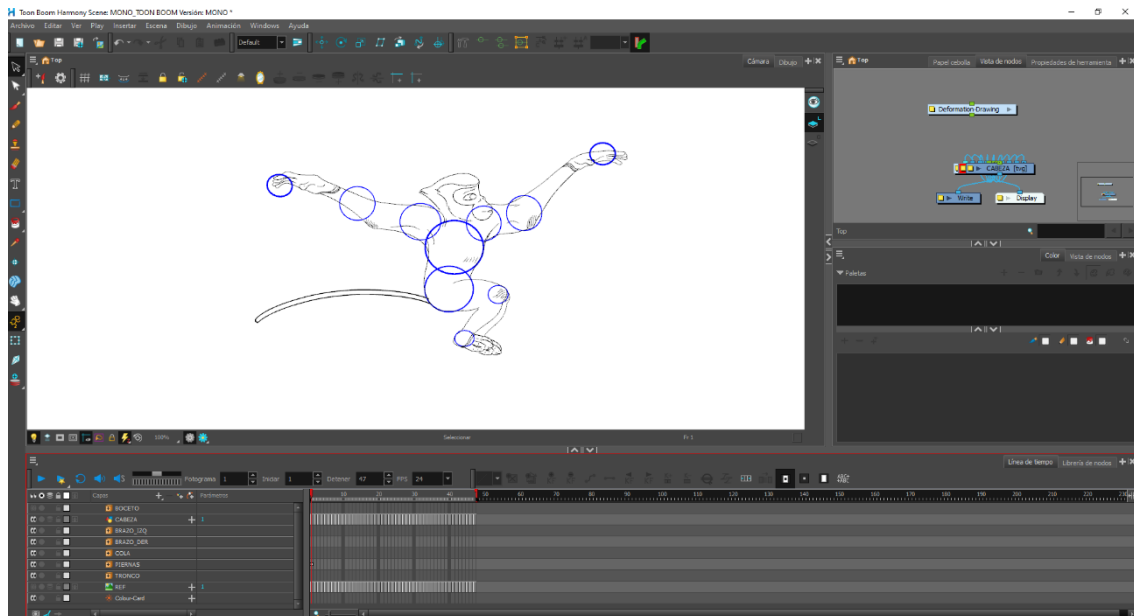


Fig. 13.  
Screenshot, *Toon Boom, Mono, 2021.*

Los decorados se han diseñado primero en blanco y negro, y posteriormente en colores. Las tintas son planas, y se utiliza un sistema de plantillas con texturas. Los colores son profundos y vivos, utilizando rojo fuerte, morado y fucsia con tonos naranjas, rosa tostado y azul turquesa. Tiene un carácter orgánico y organizado, ostentando formas complejas donde predomina lo exuberante y el uso de detalles. El uso de la repetición es la característica más importante del estilo, dándose sobre todo en la vegetación y el paisaje. Los cielos en general llevan estrellas, una media luna y nubes organizadas en lo más alto del lienzo. Sus características más notables son las variaciones en los tonos de las sombras, los cuales son distintos a los todos de la luz, esto se ha hecho para evitar dar la sensación de que hay sombras, ya que en las ilustraciones antiguas no trabajaban la luz y la sombra. El trazo se ha pintado con azules y verdes oscuros, huyendo del negro, y se ha perfilado con tonos muy claros todos los elementos de los decorados para que destaquen más aún unos de otros, como también se ha usado la luminosidad para separar aún más las Overlays unas de otras.

Durante su desarrollo, el equipo de fondos a organizado los decorados por capas de Overlays, las cuales van animadas en un programa de 3d del equipo de edición y montaje. En este punto, el equipo anima la cámara en 3 dimensiones, jugando con las capas en las que se divide el decorado y así lograr efectos tridimensionales. En ocasiones se han añadido planos que rompen aún más con la bidimensionalidad, como

es en la escena 10 con los elefantes, donde se ha creado un suelo tridimensional en el que los elefantes pueden caminar e interactuar con la flora. La exportación de estas escenas es a 25fps en secuencia de imágenes para una correcta edición en premier.

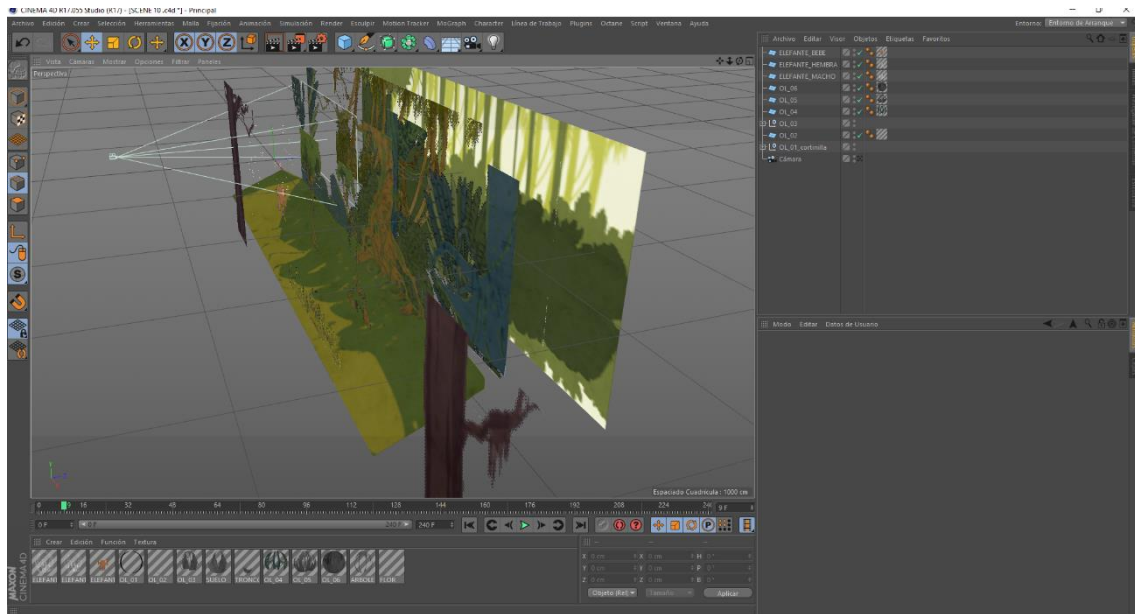


Fig. 14.  
Screenshot, *Cinema 4d*, scene 10, (Fernando), 2021

El equipo de color ha ido entintando las animaciones de los personajes siguiendo las pautas de dirección, estos han sido pintados mediante Toon Boom y Adobe Photoshop. La línea de los personajes es más gruesa y negra, para dotarles de más protagonismo y visibilidad en escena.

A parte de la animación 2D, también se ha tocado la técnica 3D como puede ser en el caso de las libélulas y mariposas que aparecen, las dos se han hecho mediante el renderizado por Cel shading con el programa 4D Cinema. Al igual que en la

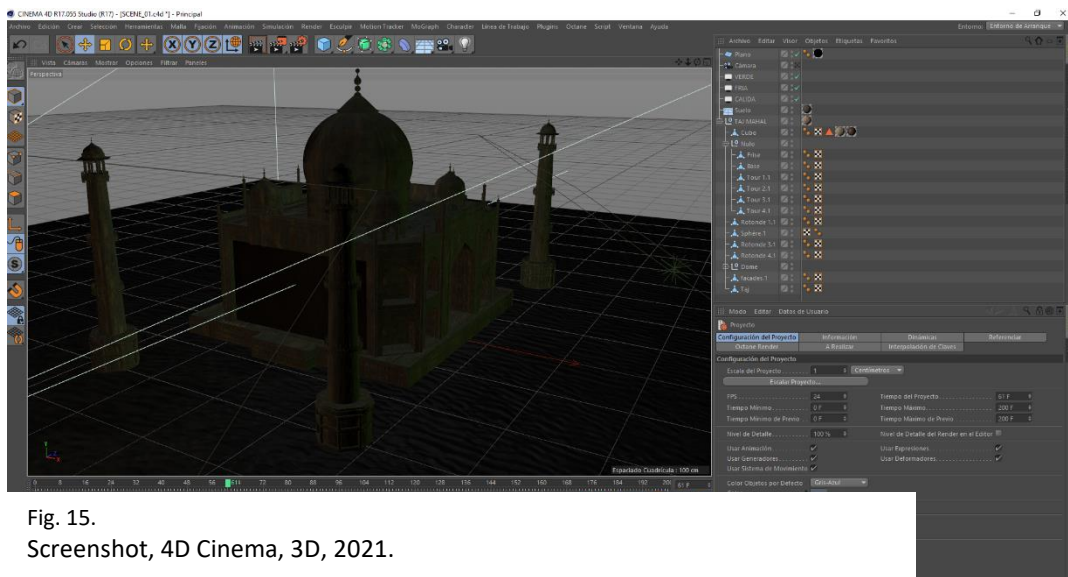


Fig. 15.  
Screenshot, 4D Cinema, 3D, 2021.

presentación y el final del teaser, en el cual aparece el *Taj Mahal*, realizado en 3D, para entrar en él y ver un teatro de sombras también hechos por ordenador.

Finalmente, la Biblia de *The prairie wolves* se ha realizado mediante el programa Adobe InDesign 2020. El contenido que se ha tratado en ella es la siguiente: la ficha técnica del teaser junto con una descripción del proyecto, los personajes, storyboard, guión, biblioteca y decorados, paleta de colores, el teaser con su respectivo enlace y los créditos; con toda esta información, la Biblia se compone de unas 120 páginas.

El formato que se ha usado es el A4 en horizontal para tener una mejor visualización ya que la función principal es plenamente visual, por lo cual hay poca redacción. Se ha querido seguir la misma paleta de colores que en el teatro de sombras del *Taj Mahal* para de esta forma, la biblioteca de personajes y de decorados se vean más llamativos visualmente ya que son muy importantes para el TFG. Además, para el fondo, se le ha dado a la hoja una textura como de papiro, semejante a la textura de los escenarios del teatro de sombras.

Se han usado cuatro tipografías en la maquetación de la biblia: *Khodijah Free* para los subtítulos de los apartados; *Ahlan Wasahlan* para los títulos de las portadas de cada apartado; *Aceh Darusalam*, para las portadas de cada apartado también, pero con una finalidad decorativa más que legible; *Bahnschrift* para el cuerpo de texto, totalmente legible y fácil de entender. Las tres primeras tipografías han sido elegidas porque tienen un estilo que recuerda a la escritura árabe.

## POST PRODUCCIÓN

El equipo de sonido ha desarrollado una serie de sonidos<sup>11</sup> ambientales para ayudar a la inmersión del espectador, nos encontramos con sonidos de animales, naturaleza, efectos variados ambientales... Todo esto se ha editado de manera controlada para conseguir una buena mezcla de sonido junto a la locución y la banda sonora. El equipo de doblaje se ha centrado exclusivamente en la traducción al inglés y al árabe, ya que uno es el idioma internacional y el otro es la lengua materna en la que se escribió el libro. Con ello la producción pretende respetar al máximo la tierra que vio nacer a esta magnífica obra literaria.

---

<sup>11</sup> <https://drive.google.com/drive/u/1/folders/19ajP5qvJaeAJu1k0kafDh1e4cEtYORJa>

Respecto la banda sonora, se ha contactado con el grupo de músicos *El Nassim*<sup>12</sup> ya que el género de música es árabe por lo que, a la hora de visualizar la obra, la música te mete más en la cultura y traslada al espectador dentro de esta, con Kalila y Dimna. Para su adaptación al teaser se ha recortado de manera que el principio, el estribillo y el final queden intactos.

El equipo de edición se ha ocupado de montar cada escena, que son la configuración de los decorados en 3d, la animación de la cámara, la integración de los personajes animados en la escena... todo ha sido exportado para ser trabajado en los programas de edición de video. En ellos se han juntado todas las escenas junto con las pistas de audio para su procesamiento. Por otro lado, se han realizado diversas cortinillas dinámicas a lo largo del montaje, esto da mucha continuidad y originalidad a la película, como por ejemplo la transición del teatro de sombras a la siguiente escena, o las cortinillas que se dan cuando un elemento (insecto, rama...) cruza la pantalla.

Los subtítulos<sup>13</sup> están con una tipografía *Sans Serif* para ser totalmente legibles, de color amarillo con los bordes negros. Se ha cuidado el largo de estos, procurando no ocupar todo el largo del lienzo.

## 5. RESULTADOS

El proyecto como resultado final cuenta con un total de 14 escenas, 15 decorados y 25 animaciones, con más de 45 efectos sonoros y una banda sonora original. Por otro lado, se ha producido un guion literario doblado en 3 idiomas y subtulado en otros 6. Además de haber contado con la participación de más de 13 individuos para la producción de la propuesta.

Para el diseño final del proyecto, se ha llevado a cabo una serie de puntos que mantienen una estética que inspira y toma influencias de la cultura de Oriente Medio, y que dan como resultado una adaptación del mundo árabe medieval a nuestros tiempos. Se trata del estudio de la vegetación y de elementos decorativos e inmersivos.

---

<sup>12</sup> <https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1dRmGkdFMxx9fHyFMc71z7GiNtKz20Fh>

<sup>13</sup> [https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1WF9A5shKyc8rW\\_PBdT1TGIR6xWXAQ9m6](https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1WF9A5shKyc8rW_PBdT1TGIR6xWXAQ9m6)

El tratamiento del color ha sido exótico y rico en tonos y texturas, se caracterizan por ciertas pautas claras que marcan su identidad. Las tintas son planas, con tonos rojizos, naranjas, arenas, colores del desierto y, por otra parte, verdes y azules con relación al mar, el cielo y el contacto con la naturaleza. El estilo árabe e indio en general ama el color, por lo que es un estilo que recuerda a los bazares y especias de múltiples colores.

Para el resultado del dibujo ha sido importante recalcar el uso de la repetición, el grabado muy trabajado en la vegetación que representa motivos tradicionales de su iconografía. El uso de detalles, con estampados, coloristas y llenos de patrones, dibujos y motivos étnicos combinados en los decorados. Todo esto les otorga un toque marcadamente oriental a los decorados. El resultado visual ha sido planeado para que todo tenga una apariencia sencilla y apacible. Las animaciones en general son cíclicas y la cámara se centra en enseñar lo bello y apacible, creando así una atmósfera idónea para enseñar sin prisa el mundo que la historia de Kalila y Dimna quiere contar.

Esta prueba servirá para la futura producción de la serie animada, basándose en el famoso libro Calila y Dimna, y quedando patentes las técnicas de animación 2D que se han utilizado y se seguirán utilizando para su futuro desarrollo televisivo.

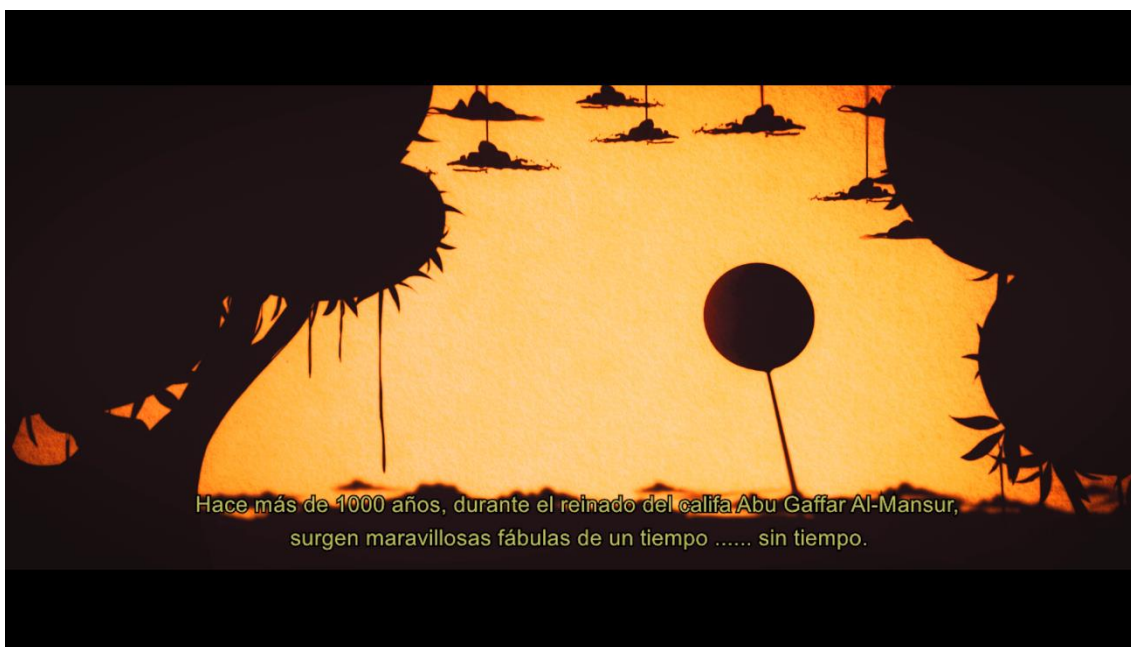


Fig. 16.  
*Kalila wa Dimna*, Scene 01\_Cont 03, 2021

Enlace Teaser: [https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1\\_iFg6un-6MSOAOu-](https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1_iFg6un-6MSOAOu-)



[0A4trJpNPZu2bA5T](https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1Lqm3gWKZUg4ZMhvkhlGTw28jF794ObEJ)

Y finalmente, como resultado final la Biblia realizada sigue totalmente la estética seguida en el Teaser no perdiendo así la idea de que forman parte de un mismo proyecto además de cumplir con el objetivo respectivo de servir como biblioteca de personajes, vegetación, etc.

Enlace Biblia:

<https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1Lqm3gWKZUg4ZMhvkhlGTw28jF794ObEJ>

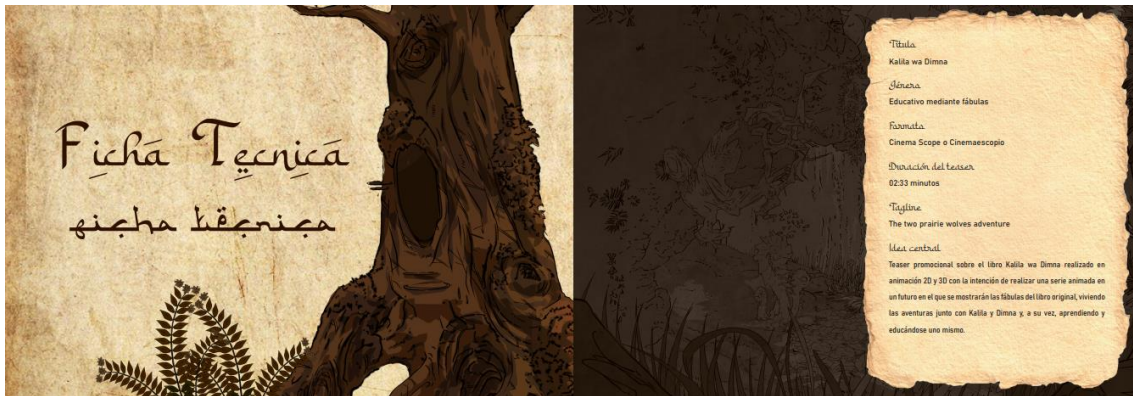


Fig. 17.  
Kalila wa Dimna, Biblia, Pág 6 – 7, 2021

## 5. BIBLIOGRAFÍA

### Trabajo de Fin de Grado:

- María Ainhoa Leal Ruiz (2019/2020): *Manual de producción audiovisual de cine animado a través de la UMH*. Elche.
- Judit Madrid Martín (2016): *Estudio entorno a Calila y Dimna y sus traducciones al español*. Facultad de traducción e interpretación. Barcelona.

### Biblia:

- Flying Head: *The Bobby Fuller Zour*.
- Flying Head: *COLORES*.