

# ZAYAA



Biblia de producción  
Laura Monteagudo











ZAYAA

Biblia de preproducción

# ÍNDICE:

## INTRODUCCIÓN:

- Origen de la idea
- Eagle hunters
- Resumen
- Estructura

## PREPRODUCCIÓN:

- Desarrollo visual
- Moodboards
- Guion literario
- Storyboard
- Concept art, los personajes

## ANIMÁTICA

## COLOR SCRIPT

## ARTES FINALES



# INTRODUCCIÓN:



**Título:** Zayaa

**Año:** 2021

**Preproducción:** Laura Monteagudo Gonzálbez

**Tutor:** Miguel Vidal

**Género:** Fantasía

**Target:** Todos los públicos

**Técnica:** Animación 2D con Toon Boom Harmony

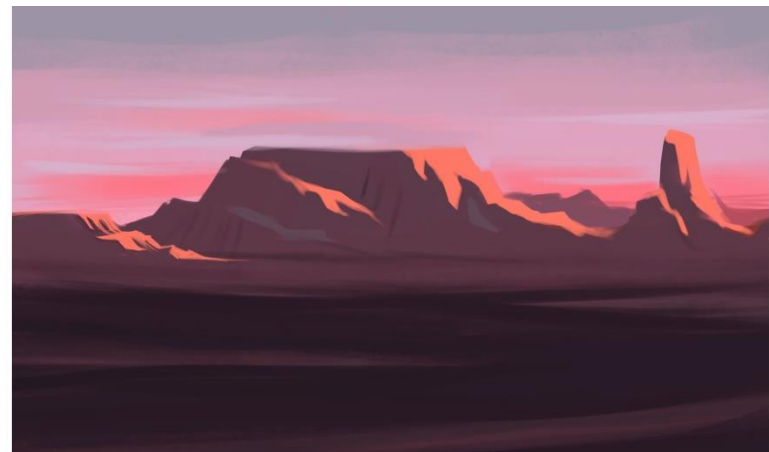
**Duración:** 3´

# Origen de la idea

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

Además, quería envolver esta idea en un marco más fantástico y mágico, que cautivara a los espectadores más jóvenes. Fue entonces cuando surgió la idea de ambientar la historia en Mongolia, un país relativamente desconocido para la sociedad occidental.

En concreto decidí inspirarme en una serie de tribus seminómadas que aun habitan en el territorio mongol conocidas como “*Eagle hunters*”. La protagonista de este corto *Zayaa* está directamente inspirada en Aisholpan Nurgaiv, una joven de estas tribus que se ha hecho bastante conocida por ser la primera mujer que es *eagle huntress*, continuando y modernizando esta tradición centenaria.





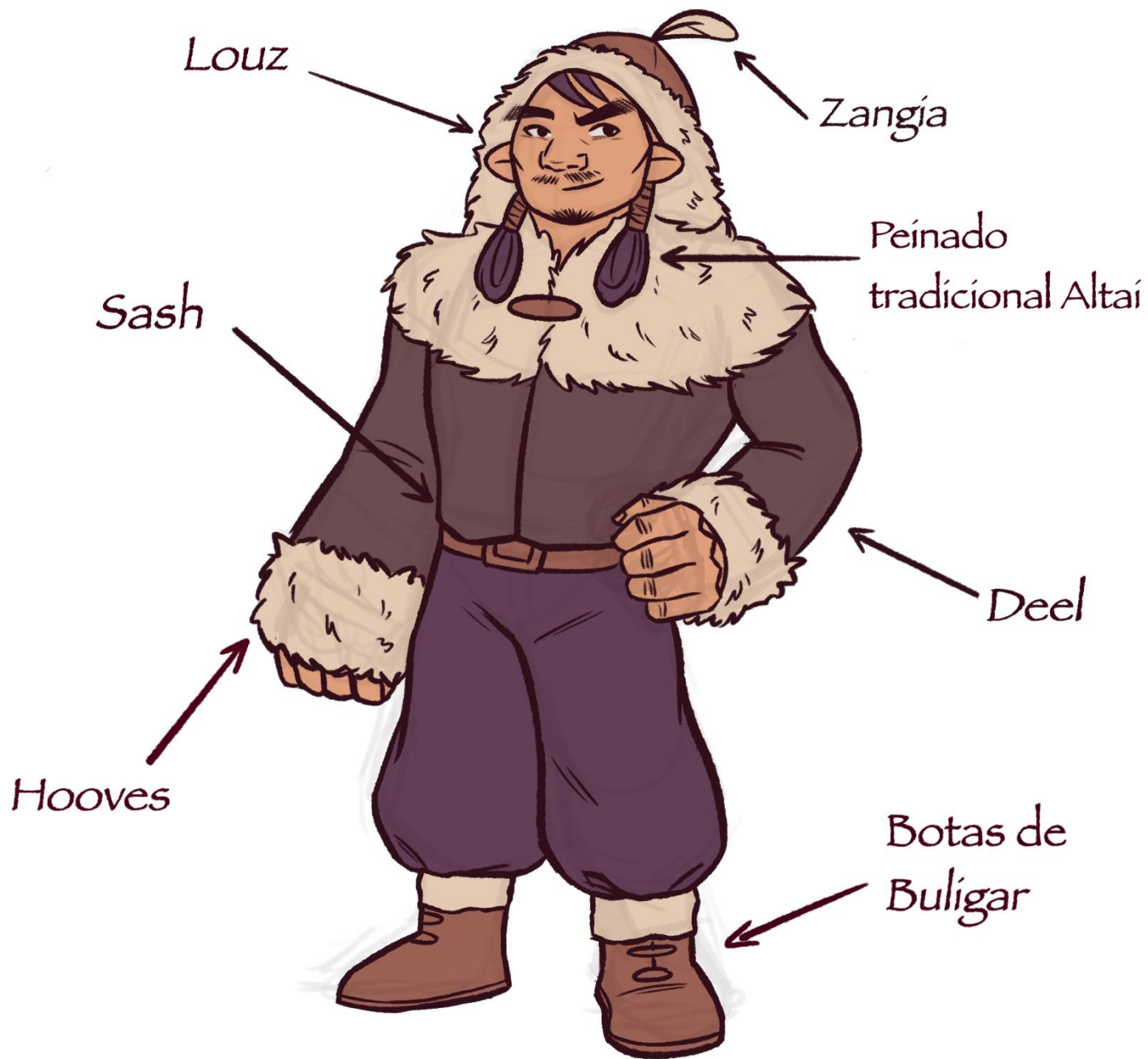
# Eagle hunters

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



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

Aunque no hay una norma que prohíba la práctica de cazar con águilas a las mujeres, esta es una tradición que pasa de padres a hijos y normalmente está reservada a los varones. Aislholpan, la joven que ha servido de inspiración para Zayaa, se ha convertido en un referente, ya que ha “roto” con la tradición pese a las críticas y desaprobación de los sectores más conservadores que no conciben que una mujer pueda aguantar las duras condiciones a las que se enfrentan cuando tienen que cazar.



Louz

Zangja

Peinado  
tradicional Altai

Sash

Deel

Hooves

Botas de  
Buligar





## Resumen

Zayaa es una niña que se ve obligada a enfrentarse a la pérdida temprana de su padre, Batu. Durante el corto, ella se enfrentará a todos este sentimiento de rabia y tristeza que le impiden avanzar hasta que, finalmente, y debido a un inesperado evento mágico, Zayaa y Batu se reencontraran para darse el último adiós.

## Estructura

### INICIO

Se introduce el universo en el que se desarrolla la trama y se muestra la relación entre los dos protagonistas, tiene un tono más alegre. Comienza con un plano general de la tribu donde viven nuestros protagonistas, seguido la presentación de Zayaa y de Batu mediante un *flashback*.

### NUDO

Se plantea el conflicto, el tono cambia drásticamente y se torna más serio y triste. Volvemos del flashback para comprender que Batu ha fallecido, vemos el conflicto interno de Zayaa que no es capaz de gestionar la situación y acaba huyendo del poblado.

### DESENLACE

Sucede el reencuentro entre nuestros protagonistas, con una serie de planos generales de ambos volando que contienen la carga emocional del corto.



# PREPRODUCCIÓN:

## Desarrollo visual

Queríamos que la idea tras Zayaa se desarrollara en un marco más fantástico y mágico, que cautivara a los espectadores más jóvenes. Fue entonces cuando surgió la idea de ambientar la historia en Mongolia, en concreto la inspiración tras Zayaa son una serie de tribus seminómadas que aun habitan en el territorio mongol conocidas como “*Eagle hunters*” y la historia de Aisholpan.

A medida que esta idea fue cogiendo forma y evolucionando, nos fuimos decantando por simplemente inspirarnos en ellas, dando lugar a ideas más creativas como la de fusionar águila y personaje, desarrollando este universo mágico que bebe de las referencias de los *eagle hunters*, pero en el cual no se está tratando de plasmar otra cultura o tradiciones, solo nos influyen a nivel estético.



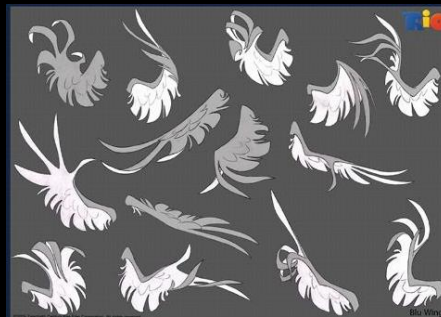
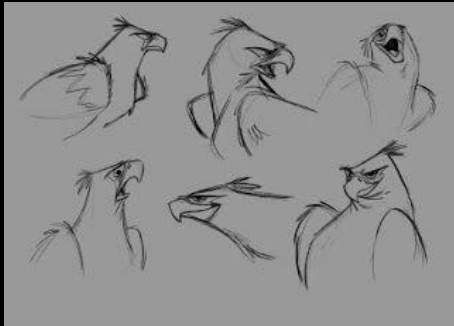


# Moodboard personajes



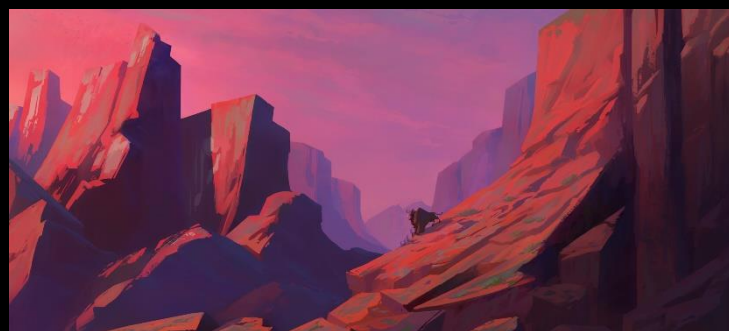
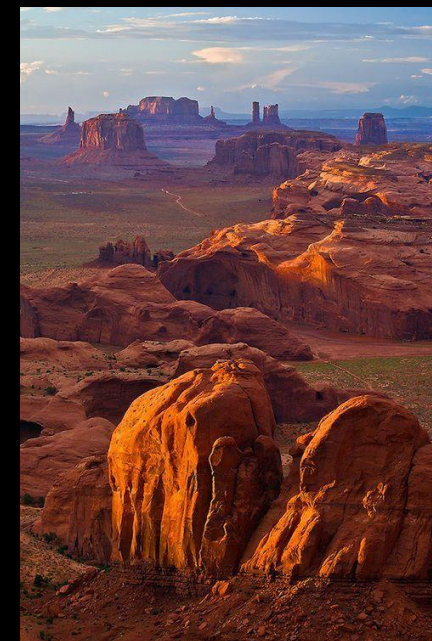
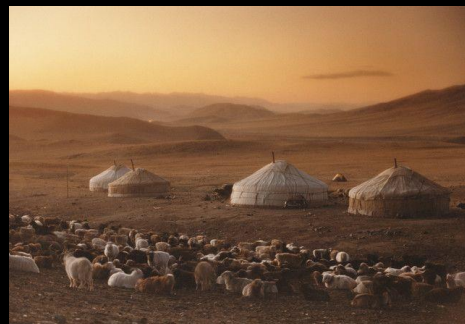


# Moodboard águilas





# Moodboard entornos



# Guion literario

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

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

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

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

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

\*Vuelta al presente\* Vemos la mesa con el gorro y la lanza. Zayaa está llorando, se queda un instante, dubitativa, mirando a la mesa, se dirige a esta. Toma el gorro en sus manos y se lo acerca al pecho. Se deja caer en el suelo. Separa el gorro de su pecho y lo deja en el suelo. Agarra el gorro con rabia, su expresión cambia, frunce el ceño y lo golpea hasta que se derrumba sobre él.

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

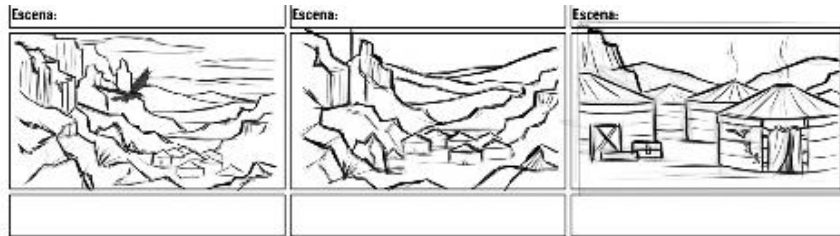
Corre, se para y mira al cielo. Está lloviendo, dirige su mirada a una cueva que hay cerca suyo, se acerca a ella. Se para en la entrada, entra, observa su interior. Se sienta apoyada sobre la pared y se queda dormida.

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

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



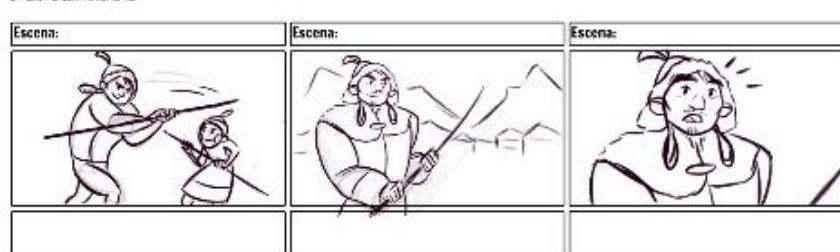
# Storyboard



Escena 1: el paisaje del valle y el río



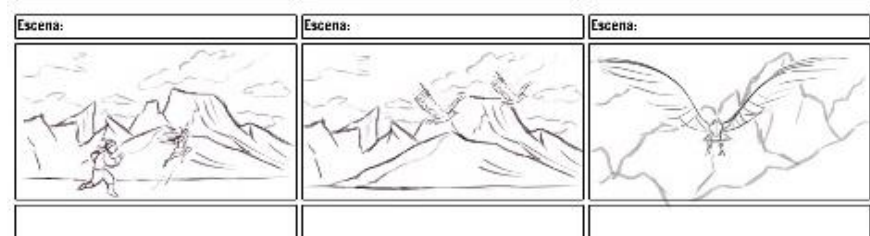
Escena 2: el pueblo y el río



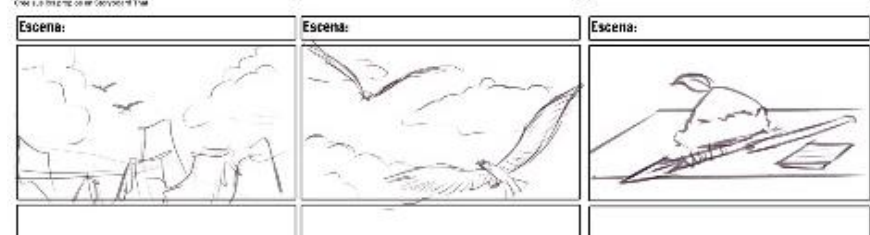
Escena 3: el pueblo y el río



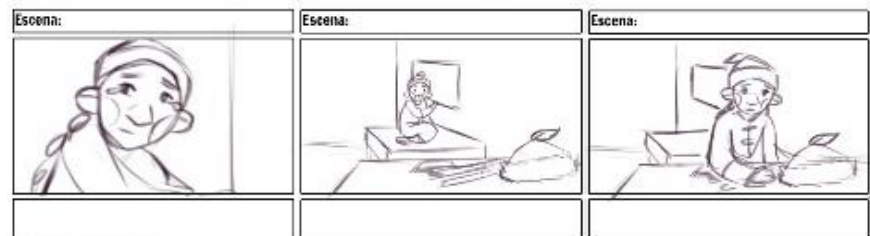
Escena 4: el pueblo y el río



Escena 5: el pueblo y el río

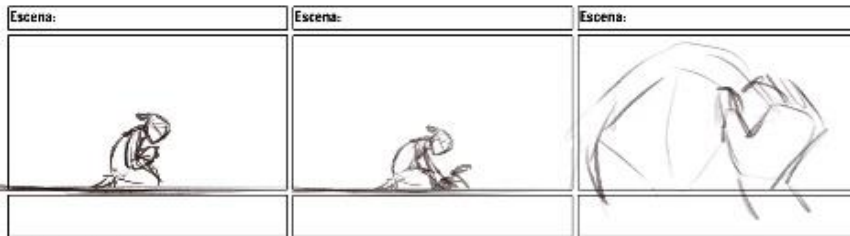


Escena 6: el pueblo y el río

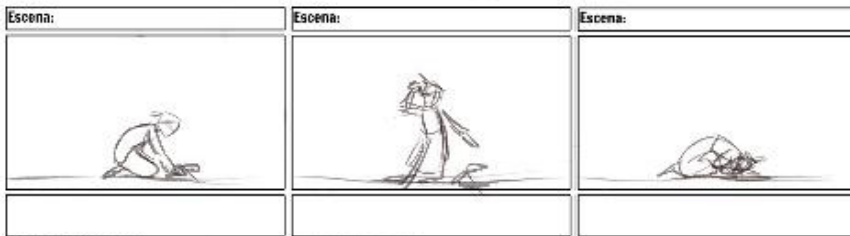




© 2014 Pixar Animation Studios. All Rights Reserved.



© 2014 Pixar Animation Studios. All Rights Reserved.



© 2014 Pixar Animation Studios. All Rights Reserved.

© 2014 Pixar Animation Studios. All Rights Reserved.



© 2014 Pixar Animation Studios. All Rights Reserved.



© 2014 Pixar Animation Studios. All Rights Reserved.



© 2014 Pixar Animation Studios. All Rights Reserved.

© 2014 Pixar Animation Studios. All Rights Reserved.

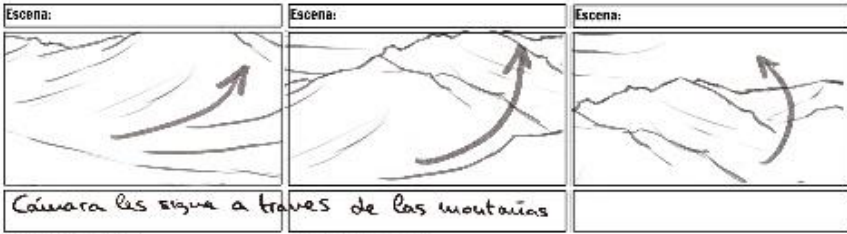




© 2011 Pixar Animation Studios. All Rights Reserved.

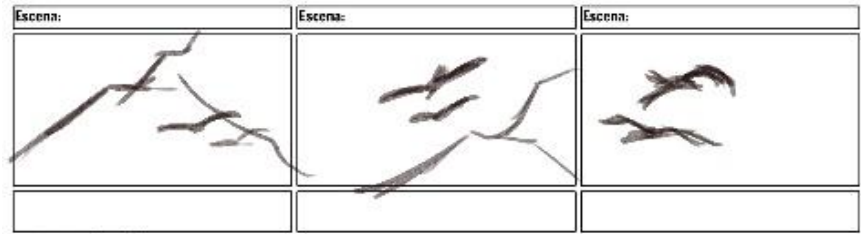
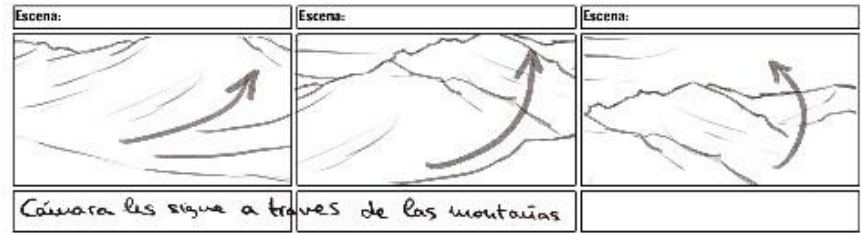


© 2011 Pixar Animation Studios. All Rights Reserved.

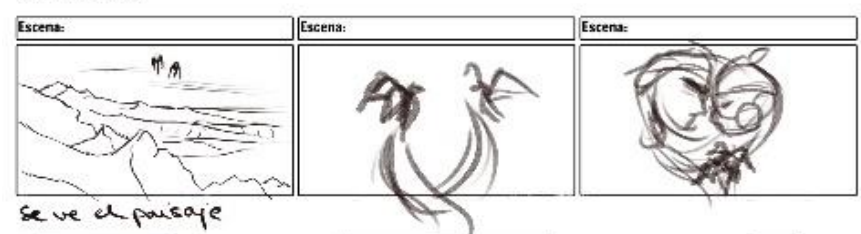


© 2011 Pixar Animation Studios. All Rights Reserved.

© 2011 Pixar Animation Studios. All Rights Reserved.



© 2011 Pixar Animation Studios. All Rights Reserved.



© 2011 Pixar Animation Studios. All Rights Reserved.

# Concept art, los personajes

A la hora de desarrollar los personajes les otorgué unos adjetivos que definieran su personalidad. Buscaba con esto que el diseño final de ambos fuera un reflejo de estas características de forma que se sintetizaran los diseños y ayuda al espectador a captar más directamente lo que está pasando.

Ambos protagonistas tienen la habilidad de transformarse en águilas, es decir, cada personaje principal tiene dos diseños completamente diferentes pero que a su vez tienen que funcionar como uno. El mayor reto de este proyecto es que el espectador sea capaz de identificar rápidamente cada águila con su correspondiente personaje. Es por ello por lo que ambos personajes tienen unos rasgos muy característicos que comparten tanto el personaje en modo humano como cuando está transformado en águila. También tienen una paleta de color en común para ambos diseños.



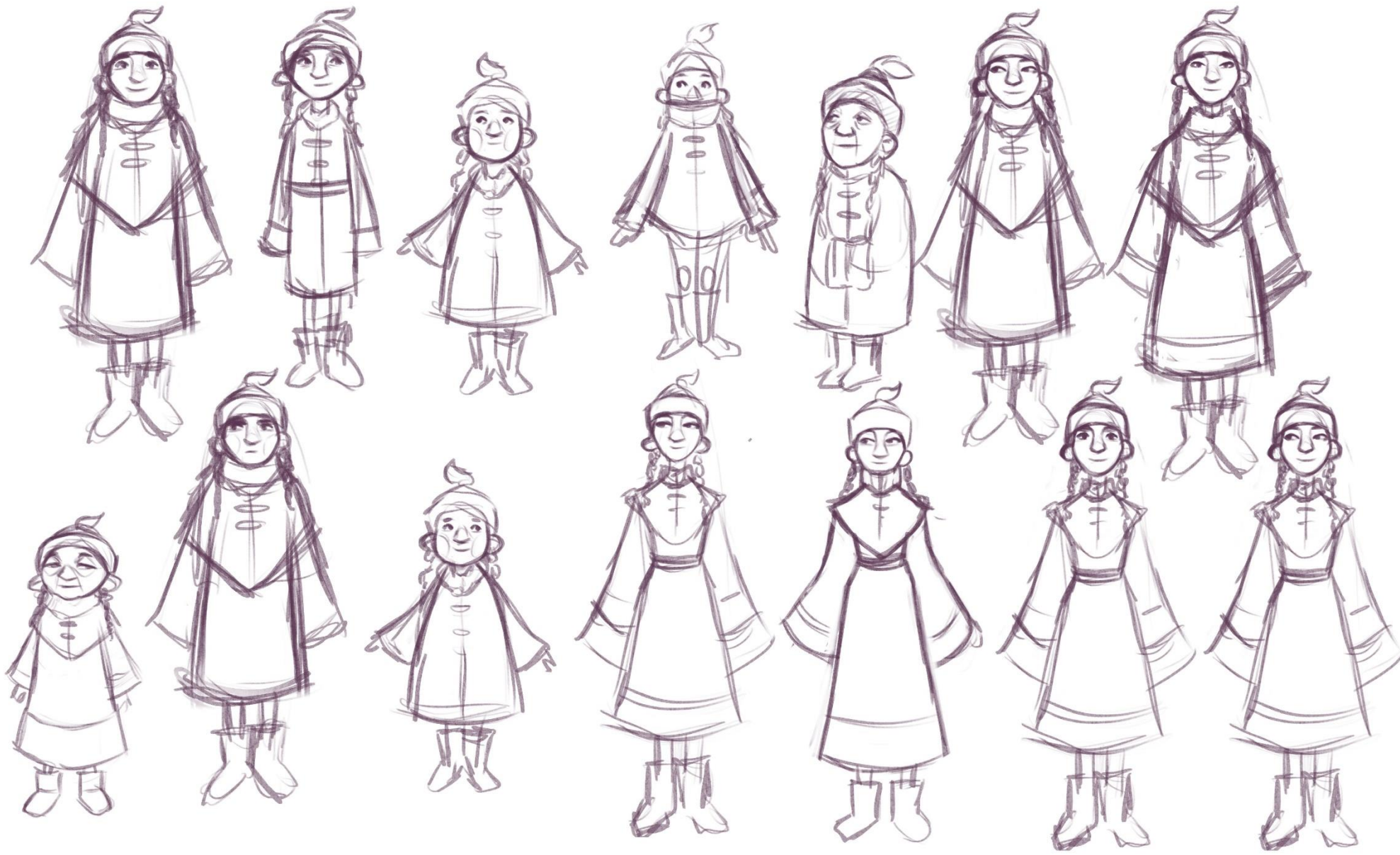


# Zayaa



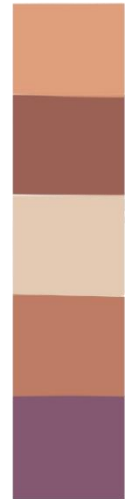
Zayaa es la protagonista del corto, es una niña de unos 8 años fuerte y aventurera. Su sueño es ser una gran guerrera como su padre, el jefe de la tribu, es por ello por lo que entrena a diario con él. Es bastante terca e impulsiva, esto hace que, cuando sufre la pérdida de su padre Batu, se deje llevar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













# Batu



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







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

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







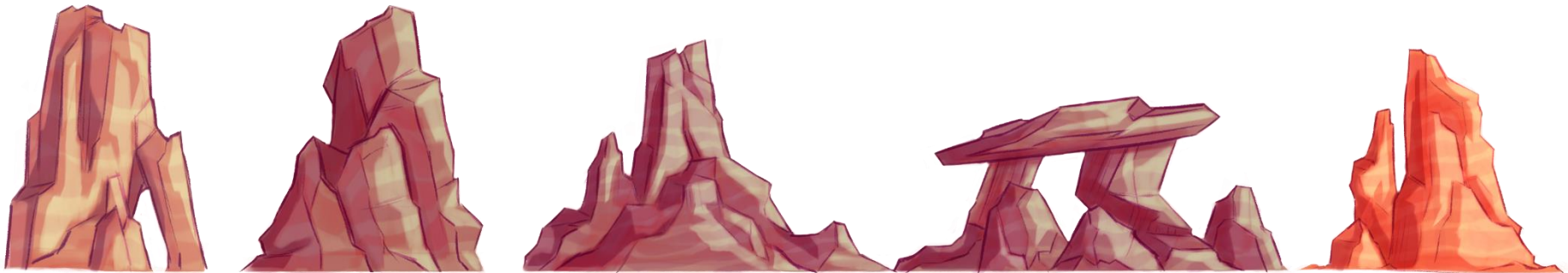
# ANIMÁTICA

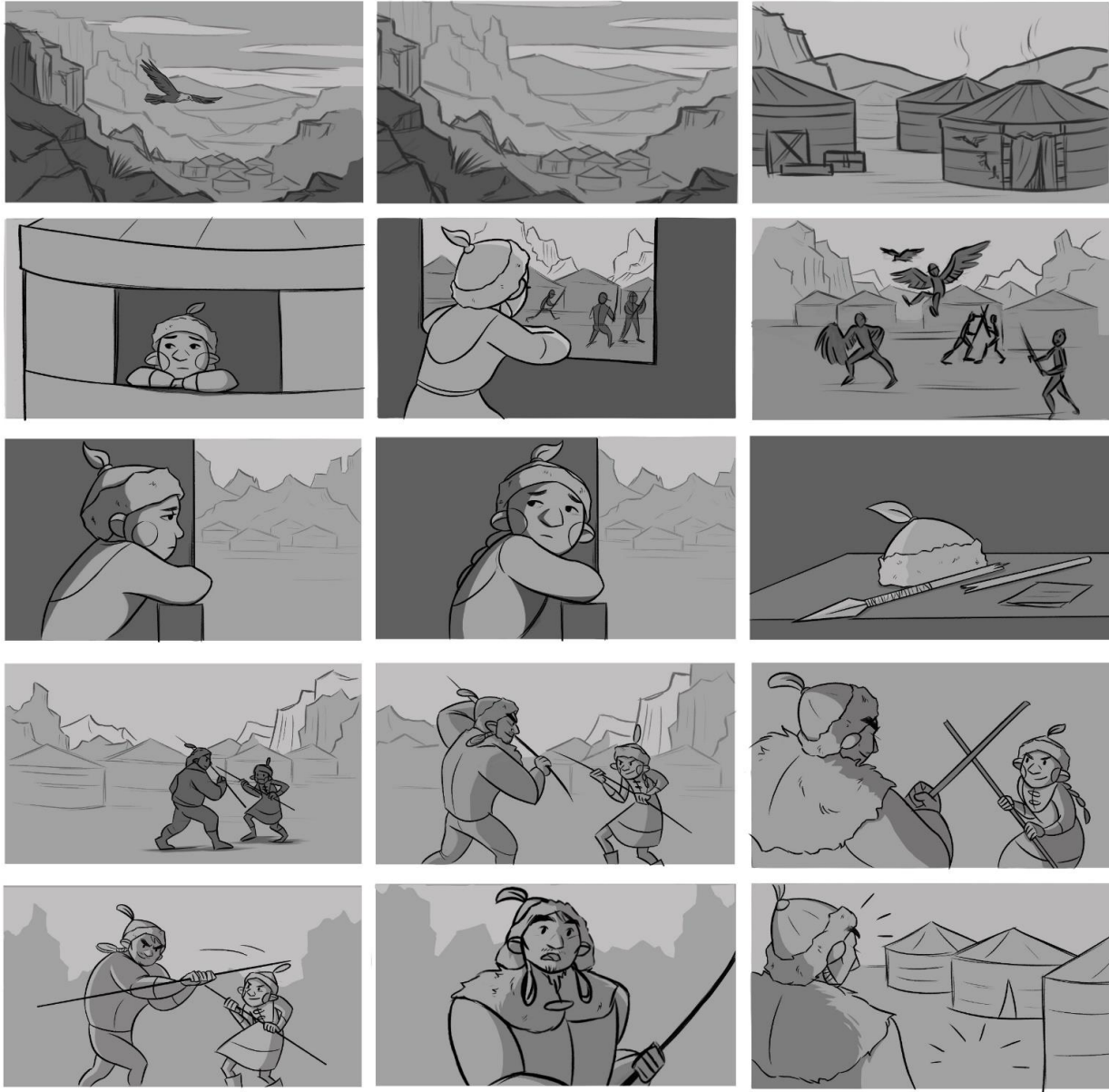
Los dibujos empleados en la animática se realizaron digitalmente en escala de grises empleando Procreate y Adobe Photoshop. Partimos de los bocetos realizados en el storyboard dándoles más detalle y color, una vez acabados se maquetarón. Para el montaje y maquetación de la animática se utilizó Adobe Premiere Pro y Adobe After Effects.

En cuanto a la música, empleé una composición de Ian Fontova la cual está libre de derechos para fines no comerciales. Tome una de las estructuras que se repiten en esta pista musical como motivo melódico asociado con las escenas en las que aparece el padre. Estos fragmentos

musicales están presentes tanto al comienzo del corto, como al final del flashback que tiene nuestra protagonista, como en el reencuentro entre ambos. En el reencuentro es cuando por fin esta melodía suena por completo ya que las dos veces anteriores en las que ha sonado solo sonaban las primeras notas.

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





Enlace a la animática: <https://youtu.be/JN3ZXsCCogw>

# COLOR SCRIPT

Gran parte de la historia se narra a través de color. El viaje personal de nuestra protagonista, Zayaa se ve reflejado en la atmosfera que la rodea. Podemos diferenciar 4 ambientes:

-La tribu de Zayaa, es el lugar donde comienza y se desarrolla gran parte de la trama y está inspirada en los asentamientos de los eagle hunters. Es un lugar situado entre montañas para protegerse de las duras condiciones climáticas, está formada por una serie de tiendas circulares llamadas *ghers*. La paleta cromática en este ambiente es cálida, no solo porque es un paisaje desértico, también porque es el hogar de nuestra protagonista, un lugar acogedor donde vemos su conexión con su padre Batu.

-El interior de la cabaña de Zayaa, es aquí donde el corto comienza a tomar un tono más melancólico, la paleta acompaña con el tono de estas escenas tornándose más fría y oscura.

-La cueva, es donde ocurre el reencuentro entre Zayaa y Batu y es el escenario que enlaza el nudo con el final. En esta cueva se produce el reencuentro con su padre. Al aparecer este ambiente en dos momentos del día sus colores y lo que transmiten es completamente diferentes. Al principio, cuando es de día, esta cueva tiene una paleta similar a la del interior de la cabaña, reflejo de los sentimientos de Zayaa en ese momento. Por la noche, la cueva se llenará de colores y luz, ya que se produce el reencuentro con Batu que ilumina la sala, se pasará a colores más cálidos y brillantes.

-Las montañas, es donde se produce el desenlace del corto, los colores brillantes que vimos en la cueva se llevan a la máxima expresión.









# ARTES FINALES



























