



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES  
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Tema: La Leyenda del Gato de la Suerte

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Hernández García, Ana

Tutor/a: Lorenzo Hernández, María Carmen

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

## RESUMEN

Este TFG plantea crear un proyecto de cortometraje animado a partir de la leyenda japonesa de El Gato de la Suerte.

El cortometraje pretende adaptar la historia original al formato de animación 2D, creando a su vez una conexión con la actualidad en el desenlace del mismo, con el objetivo de desmitificar conceptos erróneos de los gatos callejeros y promover su cuidado y adopción.

El estilo gráfico se adaptará a la situación temporal de los acontecimientos, imitando la estética del Ukiyo-e en la primera parte, y una apariencia más experimental con colores planos en la segunda.

El TFG aborda el trabajo de preproducción del cortometraje completo y la producción y postproducción de un teaser con fragmentos de la obra final, planteando la finalización de la animación completa en un futuro en colaboración con la asociación Gatunos de Buñol.

## PALABRAS CLAVE

Proyecto; Animación 2D; Preproducción; Cortometraje; Teaser; Ukiyo-e; ApS; Gatos.

## ABSTRACT

This Final Degree Project sets out to create a project of a short film from the Japanese legend of The Lucky Cat.

This short film expects to adapt the original story to a 2D animation format while creating at the same time a connection with the present in its outcome, with the aim of demystifying misconceptions about stray cats and promoting their healthcare and adoption.

The graphic style will be adapted to the temporary situation of the events, imitating the aesthetics of Ukiyo-e art in the first part, and a more experimental appearance with flat colors in the second part.

The FDP includes the pre-production work of the complete short film and the production of a teaser with fragments of the final piece, proposing to complete the entire short film in the future in collaboration with the association Gatunos de Buñol.

## KEYWORDS

Project; Animation 2D; Pre-production; Shortfilm; Teaser; Ukiyo-e; ApS; Cats.

## AGRADECIMIENTOS

A David, por su gran ayuda no sólo en el apartado musical sino también en cuestiones de guión, búsqueda de los personajes y motivación para seguir trabajando.

A mi tutora, por guiarme y conseguir que se llevara a cabo este proyecto.

A mis gatos- Haku, Nana, Hachi, Kyouma y Piky-, por ser unas referencias preciosas para el diseño de personajes y su consiguiente animación, y por enseñarme lo bonito que es vivir rodeada de mininos.

Al refugio Gatunos de Buñol, por su gran labor en el rescate y cuidado de animales callejeros.

Y finalmente, a mi padre, por haberme permitido dedicarme al arte desde muy pequeña, animándome a estudiar esta carrera.

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	4
<b>2. OBJETIVOS</b> .....	6
2.1. OBJETIVOS GENERALES .....	6
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	6
<b>3. METODOLOGÍA</b> .....	7
<b>4. MARCO CONCEPTUAL</b> .....	9
4.1. APRENDIZAJE-SERVICIO .....	9
4.2. FUSIÓN DE CUENTOS INFANTILES Y ANIMACIÓN.....	11
4.3. FUNDAMENTOS TEÓRICOS DE LA ANIMACIÓN .....	11
<b>5. REFERENTES</b> .....	15
5.1. UKIYO-E .....	15
5.2. ANIMACIÓN JAPONESA .....	18
5.3. MOTION GRAPHICS .....	20
5.4. OTROS REFERENTES.....	21
<b>6. PROYECTO DE CORTOMETRAJE ANIMADO</b> .....	22
6.1. PREPRODUCCIÓN .....	22
6.1.1. Elaboración del guion .....	23
6.1.2. Brainstorming .....	24
6.1.3. Briefing .....	25
6.1.4. Moodboards .....	26
6.1.5. Paleta de color .....	26
6.1.6. Storyboard .....	27
6.1.7. Diseño de personajes .....	27
6.1.8. Diseño de fondos y props .....	29
6.1.9. Pruebas de estilo .....	29
6.1.10. Animáticas .....	30
6.2. PRODUCCIÓN DEL TEASER .....	30
6.2.1. Títulos de crédito iniciales .....	31
6.2.2. Ii Naotaka corriendo .....	31
6.2.3. Tama mueve las orejas .....	31
6.2.4. Ii Naotaka se sorprende .....	31
6.2.5. Maneki neko .....	32
6.2.6. Salto a cámara lenta .....	32
6.2.7. Caminado en bucle .....	32
6.2.8. Casa número 7 .....	32
6.3. POSTPRODUCCIÓN .....	33
<b>7. CONCLUSIONES</b> .....	34
<b>8. REFERENCIAS</b> .....	36
<b>9. ÍNDICE DE FIGURAS</b> .....	38
<b>10. ANEXO: DOSSIER DEL PROYECTO</b> .....	40

# 1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto nace del interés por combinar mi pasión por la animación con otros aspectos de mi vida personal- concretamente, el voluntariado en un refugio felino en mi localidad.

Algo que siempre me ha fascinado de la animación es su infinita capacidad de experimentación y su fácil incorporación a cualquier tipo de situación, público y técnica; en resumen, su diversidad. Y es que no es necesario haber estudiado una carrera de Bellas Artes o disponer de un equipo electrónico de alta gama para poder animar. Es más, en muchas ocasiones el empleo de materiales fuera de lo estándar, como objetos encontrados por casa o en la calle, ofrece resultados más interesantes que los empleados en animaciones comerciales.

Por otro lado, la animación no es sólo entretenimiento, sino también una técnica de infinita expresividad y delicadeza para educar e invitar a la reflexión.

Eso mismo es lo que busco mediante este proyecto: utilizar la leyenda de un personaje bastante conocido- *El Gato de la Suerte*- y conectarla de algún modo con la realidad con el fin de promover el bienestar de los animales callejeros y fomentar su adopción.

Durante los cinco años que he estado colaborando con un refugio felino en mi localidad (Gatunos de Buñol) he observado decenas de gatos que llegaban en condiciones deplorables, ya fuera porque otros voluntarios los habían encontrado enfermos o heridos en la calle, o porque sus anteriores dueños se cansaron de ellos y los abandonaron. Aproximadamente conviven en el refugio una media de cincuenta gatos, de los cuales se encargan solamente cuatro voluntarios (entre ellos, un veterinario) de alimentarlos, mantener la higiene de la zona y tratarlos/operarlos cuando fuera necesario. No sólo con eso, también se encargan de la alimentación y esterilización de las más de quince colonias que se encuentran repartidas por el pueblo, y necesitan tanto ayuda humanitaria como económica.

Por desgracia, hay una idea generalizada bastante equivocada sobre que los gatos son animales independientes por naturaleza, con dificultad para vivir y relacionarse con los humanos como lo haría un perro. A mí misma me han enseñado desde muy pequeña que los mininos eran animales malhumorados y solitarios, y no me di cuenta de que eran todo lo contrario hasta que adopté a Haku.

De este modo, con el presente proyecto de cortometraje animado, se insta a difundir información real sobre la situación de estos animales y, en consecuencia, ayudar en todo lo posible no sólo a la asociación Gatunos de Buñol, sino a todos los gatos en situaciones similares, convirtiéndose así en una práctica ApS (aprendizaje-servicio) con fines sociales.

En cuanto al TFG en sí, se propone la realización de la pre-producción completa, y la producción de un fragmento del cortometraje con el fin de presentarlo como propuesta al Máster de Animación de la UPV en la búsqueda de colaboradores que quieran ayudar a la realización de este proyecto solidario tan bonito. Las razones por las que no se ha realizado el vídeo completo como trabajo final son obvias: por la duración del mismo (más de 4-5 minutos) y por la complejidad estética de la primera parte (ukiyo-e). Realizar un proyecto de tal magnitud en cuestión de meses era demasiado ambicioso, y puesto que la idea surgió por sugerencia de uno de los voluntarios del refugio a finales de diciembre de 2021, fue imposible encontrar otros compañeros que pudieran incorporarse al proyecto como parte de sus Trabajos Finales de Grado.

Así pues, el proyecto se inició con la búsqueda de información sobre la leyenda, adaptando el guion posteriormente para ser narrado con voz en off. Seguidamente, realizamos una breve investigación estética para el diseño de personajes y fondos, y para la elaboración de la paleta de color, que fuera coherente tanto en la parte de estampa japonesa como en la parte más experimental. Finalmente, se realizó toda la preproducción del cortometraje, la cual incluye, además, el storyboard, los layouts y la animación de varios planos seleccionados.

Esta memoria recoge el proceso de investigación y documentación teórica y visual sobre la que se basa el proyecto, la preproducción de todo el proyecto y la producción y postproducción de un teaser, además de una breve conclusión entorno a los resultados obtenidos.

## 2. OBJETIVOS

### 2.1. OBJETIVOS GENERALES

- Realizar la preproducción de un cortometraje animado que narre la leyenda del *Gato de la Suerte* y conecte, a su vez, con situaciones contemporáneas con el fin de sensibilizar al público y fomentar la adopción de gatos callejeros.
- Realizar la producción y postproducción mediante animación 2D digital de un teaser del cortometraje, mostrando así la estética del mismo.
- Investigar el marco conceptual que supone el cortometraje animado como medio de expresión y difusión.
- Integración del proyecto con un formato ApS (Aprendizaje-Servicio).

### 2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conocer más sobre el formato de cortometraje animado y su influencia sociocultural.
- Conocer y descubrir artistas referentes en el mundo de la ilustración y la animación.
- Aprender y, posteriormente, aplicar los fundamentos de la animación a los planos que conforman el teaser.
- Experimentar con diferentes herramientas y programas digitales que me permitan imitar técnicas tradicionales como la estampa japonesa o el dibujo con tinta china.
- Realizar un proyecto que pueda tener una función más allá de lo académico.

### 3. METODOLOGÍA

La metodología que se ha seguido para la realización de este proyecto es la estándar de cualquier proyecto de animación; es decir, preproducción-producción-postproducción. De todos modos, al tratarse de un proyecto en proceso, se ha revisado y modificado continuamente la parte de preproducción mientras se llevaba a cabo la producción del teaser, adaptando así el guión y el diseño de personajes al contexto de la animación.

El primer paso que se llevó a cabo fue la búsqueda de una historia popular, libre de derechos de autor, que se pudiera adecuar a la propuesta del refugio y sirviera como ejemplo para desmitificar las malas creencias sobre los *gatos callejeros*. Una vez dimos con la leyenda del *Gato de la Suerte*, investigamos sus distintas acepciones y adaptamos la más conveniente al formato de guion literario, que posteriormente sería narrada con voz en off sobre la animación como si fuera un cuento infantil.

A continuación, se prosiguió la investigación en cuestiones estéticas, abordando tanto imágenes del *ukiyo-e* (conocido más comúnmente como estampa japonesa) como ilustraciones vectoriales más contemporáneas, buscando en ambos casos una continuidad temática y formal.

Se elaboró un pequeño *moodboard* comparativo de ambas estéticas (que sirvió para obtener directamente la paleta de color), y se realizó un *brainstorming* sobre qué aspectos resultaban más interesantes para este proyecto.

Así, comenzamos a esbozar los diseños de Tama e Ii Naotaka (primera parte) paralelamente a los del resto de gatos y Ana (segunda parte), de modo que, aunque tuvieran una paleta de color y estética tan dispares, tuvieran cierta coherencia. Puesto que los primeros dos personajes tienen fundamento histórico, adaptamos los diseños de imágenes y objetos reales a un lenguaje más sencillo, propio de la animación. En la segunda parte, por el contrario, tomamos directamente referencia de la realidad que nos rodea (gatos adoptados y vecina que colabora en el refugio) para ofrecer una idea universal desde un punto de vista más cercano. Finalmente, para el diseño de fondos de ambas partes, trabajamos a partir de fotografías de lugares reales, ya fueran tomadas por nosotros mismos u obtenidas de Internet.

A la vez que se trabajaba en el diseño de personajes y escenarios, se elaboró un primer storyboard que resumiera de forma sencilla las partes de la historia que se querían mostrar, trabajando con pequeños thumbnails que todavía no incorporaban a los personajes finales. Organizamos estas imágenes en la línea de tiempo con el fin de observar la duración aproximada que necesitaba cada plano en pantalla, para calcular así la velocidad de la acción y cuántos segundos nos convenía que el espectador visualizara cada escena.

Una vez tuvimos una idea general de cómo sería el cortometraje, corregimos varios encuadres del storyboard y añadimos los planos que fueran necesarios, realizando una limpieza general del mismo e incorporando los diseños

de personajes y escenario más próximos a la propuesta final. Escogimos también las escenas que resultaban más interesantes o fueran identificativas de la historia, para más adelante hacer una selección de cinco a ocho planos que iban a ser animados para el teaser.

Una vez finalizada la preproducción, comenzamos con la elaboración de los layouts de los planos seleccionados, calculando el timing y realizando varias pruebas de animación con los dibujos clave. Posteriormente, se intercaló y completó la animación en *rough*, revisando que los personajes se correspondieran en todo momento con los de las hojas modelo, se hizo limpieza de línea (en los planos donde la hubiera) y se incorporó el color.

Por último, se llevó a cabo la postproducción del teaser final, componiendo los planos animados e incorporando un fragmento de la banda sonora original, la cual formaría parte del cortometraje final.

## 4. MARCO CONCEPTUAL

### 4.1. APRENDIZAJE-SERVICIO

El Aprendizaje-Servicio o ApS es una metodología pedagógica que combina el aprendizaje con la acción social.

Cuando se planteó esta metodología en los primeros años de la carrera al principio resultaba algo confusa, y no comprendimos exactamente a qué se refería hasta indagar un poco. El Centro Promotor de Aprendizaje Servicio define este método como:

El aprendizaje-servicio es una propuesta educativa que combina procesos de aprendizaje y de servicio a la comunidad en un solo proyecto bien articulado donde los participantes aprenden al trabajar en necesidades reales del entorno con la finalidad de mejorarlo.<sup>1</sup>

En un primer momento, esto puede dar a entender que se trata de una práctica enfocada únicamente a niños pequeños y adolescentes (seguramente muchos de nosotros hayamos participado en alguna actividad de aprendizaje servicio cuando éramos pequeños, como germinar semillas y plantarlas en una zona de bosque por el día del árbol, o visitar una granja-escuela); pero en realidad abarca cualquier ámbito educativo, incluida la universidad.

En este caso, como tenemos experiencia previa en la colaboración con un refugio felino (limpieza del local, desparasitación, rescate y adopción de gatos enfermos...), nuestro objetivo consiste en concienciar y sensibilizar a la población que desconoce la realidad de los gatos callejeros, asegurando así la seguridad y control de las colonias, fomentando la adopción y evitando el abandono de muchos animales.

En el ámbito urbano, por lo general, es el ayuntamiento de cada municipio quien se encarga de los controles de salud y reproducción de las colonias. Esto consiste en: captura de los gatos, revisión veterinaria y esterilización. Por otro lado, suelen ser los vecinos quienes se encargan de alimentar las colonias. Estos roles se explicarán más adelante en la parte final del cortometraje, donde se enumera una serie de consejos y normas para ayudar a los animales en situaciones desfavorables o colaborar con un refugio o protectora.

#### 4.1.1. Ejemplos ApS

Para la elaboración de este proyecto, hemos realizado una búsqueda previa de otras prácticas ApS similares con el fin de observar sus metodologías y resultados, a fin de tomar ejemplo. Algunas de ellas son:

---

1. R. (2021, 18 marzo). *Aprendizaje-servicio | RedApS*. RedApS | Red Española de Aprendizaje-Servicio. <https://www.aprendizajeservicio.net/que-es-el-aps/>

- **Proyecto Aula de rescate** (marzo 2019).

Realizado por los alumnos de 4º de la ESO del Ies Navarro Villoslada. Esta iniciativa propone ayudar a los animales en situación de vulnerabilidad (abandono y/o maltrato) a través de:

1. La concienciación sobre la importancia ética de la protección animal que se expresa en el artículo 21 b) de la nueva ley Floral de protección de animales de compañía de 4 de abril de 2019 cuando insta al Gobierno de Navarra a divulgar el contenido de esta ley entre el alumnado escolar y la ciudadanía, velando por la inclusión de contenidos relacionados con la protección animal en los programas educativos que se desarrollen en su ámbito territorial.

2. La colaboración directa con asociaciones protectoras que tienen a su cargo animales víctimas del abandono/maltrato para posibilitar la intervención directa en casos de especial desprotección.

3. La difusión en las redes sociales de todas las actividades generadas para multiplicar el impacto de los dos puntos anteriores.<sup>2</sup>

- **Campaña Aprén a estimar-los**

Presentada por el Ayuntamiento de Ibi (Alicante). Este proyecto colabora con la Protectora de Animales de Ibi, con la finalidad de:

- Organizar y llevar a cabo en los centros educativos que deseen, una campaña de recogida de alimentos, dinero y material necesario para la Protectora de Animales de Ibi.

- Concienciar de la realidad que sufren actualmente muchos animales.

- Concienciar de la responsabilidad que supone la tenencia de un animal.

- Aprender que cuidar de los animales de manera responsable también supone ser un ciudadano responsable.

- Impulsar la creación de espacios para animales.

- Aprender de los animales el amor incondicional.<sup>3</sup>

Por todo esto, al final del cortometraje se plantea una conclusión sobre el cuidado y adopción de gatos callejeros a modo de moraleja, enumerando una serie de recomendaciones a seguir para colaborar con protectoras y colonias locales.

---

2. Editorial2. (2020, 16 diciembre). *PROYECTO AULA DE RESCATE*. Ies Navarro Villoslada. <https://iesnavarrovilloslada.educacion.navarra.es/web/adn/articulos/proyecto-aula-de-rescate/>

3. Ajuntament d'Ibi. (2020, 16 diciembre). *PROYECTO APRENDIZAJE - SERVICIO DESDE UNA PERSPECTIVA MUNICIPAL «APRÉN A ESTIMAR-LOS»*. <https://www.ibi.es/noticia.asp?idnoticia=180831>

## 4.2. LA FUSIÓN DE CUENTOS INFANTILES Y ANIMACIÓN

Se ha demostrado que la lectura de cuentos infantiles ayuda no sólo a estimular la imaginación y creatividad en los niños, sino también favorece la empatía, el desarrollo intelectual y la comprensión general del mundo que les rodea.

Muchos de nosotros nos hemos criado con cuentos como *Alicia en el País de las Maravillas*, *Blancanieves y los siete enanitos* o *El Libro de la Selva*, obras que disponen de una adaptación animada, y de las cuales muy probablemente conociéramos antes la película que el libro. Y es que la animación resulta un recurso muy útil para dar vida a estas historias, pues es un formato sencillo y colorido que llama mucho la atención de los niños.

Pero la proyección de cuentos animados no es una cosa que inventara Disney con su largometraje *Blancanieves* en 1934, pues se llevaba haciendo durante años en formatos más experimentales, como es el caso de las obras de Lotte Reiniger (1899-1981), una cineasta alemana especializada en animación bajo cámara con siluetas.

De estos diversos artistas y empresas podemos tomar ejemplo de qué recursos, tanto narrativos y como visuales, son los más eficaces para que se entienda la historia y su respectiva moraleja, a fin de educar a un público tanto infantil como adolescente-adulto y provocar una reacción (ya sea adopción, donación de recursos, rescate...).



Fig. 1. Frame extraído de la película *Cinderella* de Lotte Reiniger (1922).

## 4.3. FUNDAMENTOS TEÓRICOS DE LA ANIMACIÓN

Para realizar un proyecto de animación es necesario conocer no sólo las bases históricas de la animación, sino también una serie de fundamentos teóricos y prácticos imprescindibles, como lo son los conocidos *12 principios de la animación*<sup>4</sup>.

Estos principios se dieron a conocer con el libro *The Illusion of Life: Disney Animation* (conocido actualmente como la *Biblia* de la animación), publicado en 1981 por los animadores Ollie Johnston y Frank Thomas. Este libro recoge los frutos del estudio y experimentación de los trabajadores de la compañía, los cuales sirven para aplicar las leyes físicas a personajes *cartoon*, además de otorgarles timing, personalidad y expresar emociones. Es decir, sirven para dar una apariencia realista a los personajes, para darles vida.

### 4.3.1. Squash y stretch

La finalidad de los efectos de compresión y extensión es crear el efecto de peso y flexibilidad en el objeto o personaje que se esté animando. Si se trata de una animación realista, es indispensable que el personaje no varíe su volumen por mucho que se estire o se comprima. Por el contrario, si se exagera hasta el punto de deformarlo, se genera un efecto más cómico.

Como puede observarse más adelante en el documento, este principio se aplica, sobre todo al plano nº 6, en el que el gato se estira mientras está cayendo y se achata cuando entra en contacto con el suelo, como un acordeón.

#### **4.3.2. Anticipación**

Como su propio nombre indica, esta técnica se utiliza para anticipar una acción que va a ocurrir próximamente, con el objetivo de crear expectación. Por ejemplo, un personaje mirando fuera de escena, echando el brazo hacia atrás antes de lanzar un objeto, doblando las rodillas antes de saltar, etc.

Se observa más claramente la anticipación cuando Li Naotaka, en el plano nº4, se encoge de hombros y echa la cabeza un poco hacia detrás antes de realizar un giro de casi 180 grados.

#### **4.3.3. Puesta en escena**

Este principio tiene la misma finalidad que en teatro o cine; y es presentar de forma clara lo que tiene más importancia de una escena, ya sea un personaje, un objeto o una acción, sin que el espectador se distraiga. Esto se consigue mediante recursos como el encuadre, la iluminación (juego de luces y sombras) o las expresiones de los personajes.

Este principio se aplica en el último plano del teaser (plano nº8), en el que se presenta la entrada de una casa.

#### **4.3.4. Animación directa y pose a pose**

Por un lado, la animación directa consiste en dibujar una acción o movimiento frame a frame directamente. De este modo, queda muy fluido, pero es muy probable que el personaje se deforme- y no de forma intencional que digamos. Por ello, esta técnica es más útil para efectos especiales o movimientos secundarios.

Por otro lado, la animación pose a pose se trabaja en varias etapas. Primero, se dibujan las poses clave, después las secundarias, y finalmente se intercalan las poses intermedias. Así se trabaja de forma más controlada, y sirve sobretodo para trabajar a los personajes.

Por lo general, suelen utilizarse las dos técnicas de forma combinada para crear acciones más convincentes y flexibles.

En nuestro caso, en el plano nº7 se ha trabajado pose a pose el movimiento de las patas del caminado, dibujando primero las poses claves; pero en cambio, el giro de la cabeza y el movimiento de la cola se han trabajado de una forma más libre mediante animación directa.

#### **4.3.5. Acción complementaria y superpuesta**

La acción complementaria la realizan los elementos ajenos al cuerpo del personaje que tienen un movimiento independiente, de modo que si el personaje se detiene, estos elementos siguen su movimiento con normalidad.

Por otro lado, la acción superpuesta es la realizada por elementos que se encuentran intrínsecos en el personaje, y cuyos movimientos dependen directamente de las acciones principales del personaje. Estos elementos suelen ser pelo, brazos, ropa, bolsos...

Este principio se aplica en el plano nº4, de modo que el cabello del samurái sigue moviéndose por inercia aunque el personaje se haya detenido.

#### **4.3.6. Acelerar y desacelerar**

Como ocurre en la vida real, los movimientos de los objetos y las personas necesitan un tiempo para acelerar y frenar. Por ello, en la animación se dibujan más poses al principio y al final de la acción, suavizando el principio y final de la acción y dando protagonismo a las poses clave.

Se ha tenido en cuenta, sobre todo, en el plano nº6, en el que se ha buscado un efecto de *slowmotion* cuando el gato toca el suelo, desacelerando la acción y pudiendo observar el cambio de estilo gráfico de forma más lenta.

#### **4.3.7. Arcos**

Las acciones naturales, por lo general, siguen una trayectoria circular o en forma de arco. Por ello, siempre y cuando no sean movimientos bruscos o fuertes (que siguen una trayectoria generalmente rectilínea), los movimientos de los personajes siguen trayectorias curvas, dotándoles así de realismo.

Aunque estos arcos se han aplicado en casi todos los planos, se observan más claramente en el plano nº5, principalmente en el movimiento de la pata izquierda y en el vaivén de la cabeza de la gata.

#### **4.3.8. Acción secundaria**

Las acciones secundarias sirven, por lo general, para acompañar a la principal, ya sea para darle protagonismo o para enriquecer la escena. Estas acciones secundarias pueden ayudar a transmitir emociones y empatizar con la acción principal.

#### **4.3.9. Timing**

El timing hace referencia al número de dibujos que se dan a una acción concreta, es decir, a la velocidad de la acción. Por ejemplo, si una pluma y una bola de bolos caen desde la misma altura, la pluma necesitará muchos más dibujos que la bola, y por lo tanto, caerá más despacio.

En el caso del plano nº1, por ejemplo, se ha tenido en cuenta el movimiento real de la mano a la hora de trazar las pinceladas, de modo que las líneas rectas conforman pinceladas más rápidas y el movimiento se ralentiza cuando se trabaja un cambio de sentido.

#### **4.3.10. Exageración**

La exageración se utiliza muchísimo en animación, y sirve para dar énfasis a la acción de un personaje u objeto, crear un efecto cómico o dramático... Pero el exceso de exageraciones nunca es bueno, es importante mantener un equilibrio entre exageraciones y movimientos suaves para que haya armonía en la animación.

En el plano nº3 se exageró el movimiento de las orejas, tratándose además de un primerísimo plano y estando acompañado por el sonido del casca-bel, para llamar la atención del espectador.

#### **4.3.11. Solidez del dibujo**

Este principio tiene en cuenta el espacio tridimensional, dándole un volumen y un peso al personaje u objeto. Por ello, es necesario que el animador tenga conocimientos tridimensionales de anatomía, peso, equilibrio, luces y sombras...

Esto se tuvo en cuenta principalmente en el plano nº7, ya que, al trabajar un estilo sin líneas, el diseño del gato debía ser sólido para que el caminado no fuera confuso cuando se cruzaran las patas, al ser del mismo color.

#### **4.3.12. Atractivo**

Y por último pero no menos importante se encuentra el atractivo o carisma del personaje. Y es que un personaje interesante, con un diseño fuera de lo común o con un rasgo muy significativo siempre llamará más la atención del público que un personaje básico.

Así, el diseño de personajes, sobre todo el de los gatos de la segunda parte, destaca al no imitar un estilo realista o anatómico, sino que son gatos con cuerpo en forma de salchicha, sin cuello y fácilmente deformables.

---

4. Thomas, F., & Johnston, O. (1995). *The Illusion of Life: Disney Animation* (Illustrated ed.). Disney Editions.

## 5. REFERENTES

Los referentes que se han tenido en cuenta para la elaboración de este proyecto se encuentran divididos principalmente en dos bloques: por un lado, imágenes estáticas (estampa japonesa e ilustración), y por otro, animación (series y películas japonesas y motion graphics).

### 5.1. UKIYO-E

El Ukiyo-e<sup>5</sup>, también conocido como estampa japonesa o *pinturas del mundo flotante*, es un género de grabados xilográficos realizados en Japón durante los siglos XVII y XX (aunque alcanzó su mayor popularidad en la segunda mitad del siglo XVII durante el periodo Edo).

Se originó en la década de 1670 con los trabajos de Hishikawa Moronobu (1618-1694), quien trabajaba de forma monocroma con tinta china y dando ocasionalmente toques de color manualmente con pinceles. Pero la técnica *nishiki-e* (técnica de impresión polícroma más empleada del ukiyo-e que explicaremos más adelante) no fue desarrollada hasta los 1760 por Suzuki Harunobu (1724-1770).

Una de las características más destacables de este género es la accesibilidad, dado que esta técnica le permitía producirse de forma masiva (por ende, se reducían los costes) y las obras originales podían ser adquiridas por personas con un nivel económico bajo.

El proceso de creación<sup>6</sup> se resumía en:

1. Se pega la hoja de papel sobre la plancha de madera.
2. Se graban en relieve los contornos con la ayuda de un cuchillo pequeño.
3. Se ahueca la superficie alrededor de los contornos del dibujo con una gubia y un martillo.
4. La plancha principal (*omohan*), que representa todo el dibujo, queda lista, y se repite el proceso por bloques para general múltiples planchas que abarquen zonas de color específicas.
5. Se extienden sobre la plancha los pigmentos con los colores sirviéndose de un cepillo.
6. Se coloca la hoja de papel sobre la plancha de acuerdo con las muescas (*kentō*) que previamente han realizado sobre la madera.
7. Se frota el papel con un tampón (*baren*) para que los colores penetren en el papel.

---

5. Colaboradores de Wikipedia. (2021, 13 junio). *Ukiyo-e*. Wikipedia, la enciclopedia libre. <https://es.wikipedia.org/wiki/Ukiyo-e>

6. Brigitte Koyama-Richard. *¿Cómo se elabora una xilografía «ukiyo-e»?* (2020, 31 mayo). nippon.com. <https://www.nippon.com/es/views/b02306/>

8. La xilografía se va estampando color por color, plancha por plancha. El grabador utiliza tantas planchas como pigmentos se vayan a emplear.

En cuanto al tema, principalmente giraba entorno a la vida de la ciudad (lugares de entretenimiento y personajes populares de la época); aunque más adelante se hizo popular con los paisajes y los *shunga* (representación del sexo).

Otro aspecto a destacar fue la gran influencia que tuvo sobre los artistas europeos a partir de la década de 1870, quienes imitaban el formato vertical, las composiciones, los colores o incluso copiaban directamente las imágenes a modo de estudio (como ocurre en el caso de *Japonaiserie, Flowering Plum Tree* de Vincent van Gogh y la obra *The Residence with Plum Trees at Kameido* de Hiroshige).

Para finalizar, cabe indicar que todas las imágenes de stampa japonesas de este documento, más las mencionadas a lo largo del texto, se han obtenido de [ukiyo-e.org](https://ukiyo-e.org/)<sup>7</sup>, una base de datos creada en diciembre de 2012 por John Resig. Esta web contiene más de doscientas mil obras de este género, organizadas por periodos y artistas, con información básica y enlaces a las webs de los respectivos museos en los que se encuentran expuestas. Además, ofrece un motor de búsqueda por imágenes, de forma que se pueda localizar una obra concreta subiendo el archivo en cuestión. También dispone de una galería con múltiples copias de cada obra, que nos permite comparar la variación cromática de cada serie y el estado de conservación en que se encuentran.



Fig. 2 (izq.). *The Residence with Plum Trees at Kameido* de Utagawa Hiroshige (1857).  
Fig. 3 (der.). *Japonaiserie, Flowering Plum Tree* de Vincent van Gogh (1887).

### 5.1.1. Utagawa Kuniyoshi

Utagawa Kuniyoshi<sup>8</sup> (1798-1861) fue uno de los artistas más destacados del Ukiyo-e, conocido por sus mujeres *bijinga* (las pin-up de la época), por la incorporación del mundo de la imaginería y los *yokais* (fantasmas) y por su habilidad en los patrones textiles (por influencia del negocio familiar).

Precisamente destacamos este último aspecto para el diseño de Ii Naotaka, pues, aunque las imágenes de las que disponemos y los restos reales son los de su armadura, sólo aportan rigidez al movimiento del personaje. En su defecto, proponemos una vestimenta similar a las de los samurais de Kuniyoshi, con telas estampadas que cubren al personaje hasta los pies y le dotan de un movimiento más atractivo.

Por otro lado, son también muy destacables sus trabajos de temática felina, como la estampa *Cats Suggested As The Fifty-three Stations of the Tōkaidō* (1850), tríptico en el que aparecen cincuenta y cinco gatos realizando



Fig. 4. *Cats Suggested As The Fifty-three Stations of the Tōkaidō* de Utagawa Kuniyoshi (1850).

7. Resig, J. (2012, diciembre). *Japanese Woodblock Print Search - Ukiyo-e Search*. Ukiyo-e.Org. <https://ukiyo-e.org/>

8. Wikipedia contributors. (2022, 13 abril). *Utagawa Kuniyoshi*. Wikipedia. [https://en.wikipedia.org/wiki/Utagawa\\_Kuniyoshi](https://en.wikipedia.org/wiki/Utagawa_Kuniyoshi)

diferentes acciones (dormir, comer, acicalarse, jugar con una cesta de mimbre...). Estos nos sirvieron principalmente para el diseño de Tama, la gatita protagonista de nuestro cortometraje.

### 5.1.2. Katsushika Hokusai

Katsushika Hokusai<sup>9</sup> (1760-1849) posiblemente sea el artista más conocido de las *pinturas del mundo flotante* gracias a la obra *La gran ola de Kanagawa* (c. 1829-1832), de la serie *Treinta y seis vistas del Monte Fuji*.

Pero lo que venimos a destacar en esta ocasión no sólo es su capacidad en el diseño paisajístico, sino también su dominio de la composición. En muchas de sus obras observamos que tiende a dividir las masas en dos mitades, acumulando casi toda la información en una de ellas y dejando un vacío en la otra, de modo que respire la imagen y sea más sencillo seguir el recorrido visual de la composición; como ocurre en *Sunshū ejiri* (1832), obra que se lee diagonalmente comenzando por la esquina inferior izquierda y siguiendo los papeles y sombreros siendo arrastrados por el viento hacia la esquina superior derecha.

Aunque en el teaser la mayoría de composiciones son centrales o simétricas, sí se han empleado estos recursos compositivos en el storyboard de lo que sería el cortometraje completo.

### 5.1.3. Utagawa Hiroshige

Andō Tokutarō<sup>10</sup> (1797-1858), más conocido como Utagawa Hiroshige fue otro de los pintores más destacados del Ukiyo-e.

Se distinguió por sus paisajes, normalmente en formato vertical, con un sentido del primer plano muy singular (que sería imitado más adelante en el cine y la fotografía). Además, fue una gran influencia para autores europeos, como Vincent van Gogh, quien imitó varias de sus obras y coleccionó centenares de ellas.

Fuera de sus sobresalientes paisajes, cabe destacar su representación de flores, aves y peces, que disponía de forma similar a un bodegón europeo. Lo que más nos impresiona es el sutil control del cromatismo, conseguido gracias a la técnica de la cromoxilografía o *nishiki-e*.

En especial, destacamos la estampa *Aronia and Bullfinch*, con una composición diagonal formada por la rama de un árbol, y un pequeño camachuelo piñonero en la parte inferior. Su dominio del color queda expuesto a la perfección en esta obra, con un degradado casi perfecto en tonos azules y verdosos en los extremos, contrastado con ligeros toques rosados y anaranjados en la flores y el pájaro. Cabe aclarar que para la elaboración del cortometraje se han tomado directamente valores cromáticos de varias obras de este autor.



Fig. 5. *Fugaku sanju-rokkei: Fugaku Sanju-rokkei: Sunshu Ejiri* de Katsushika Hokusai (1831).



Fig. 6. *Aronia and Bullfinch* de Utagawa Hiroshige (década 1830).

9. Paget, R. (2018). *Hokusai* (Ilustrado. ed.). TASCHEN.

10. Schlombs, A. (2016). *Hiroshige* (Ilustrado. ed.). TASCHEN.

## 5.2. ANIMACIÓN JAPONESA

Para la búsqueda de referentes animados, nos hemos centrado principalmente en animación japonesa, trabajando en dos bloques: por un lado, proyectos animados con estética de ukiyo-e y temática tradicional japonesa; y por otro, películas y series de animación centradas en gatos.

### 5.2.1. Kaguya-hime no Monogatari

*Kaguya-hime no Monogatari* (2013), más conocida como *El cuento de la princesa Kaguya*<sup>11</sup>, es una película de animación producida por el Estudio Ghibli, basada en el cuento popular con el mismo nombre.

Esta película tiene todo lo que buscamos para la realización de nuestro cortometraje, tanto estéticamente como en cuestiones de guión y animación.

Y es que, por un lado, el guión adapta una leyenda popular, como en nuestro proyecto. Y, por otro, el trabajo en el diseño de personajes y escenarios es exquisito, imitando la técnica de la estampa japonesa con una línea modulada (casi abierta en algunas ocasiones), colores apastelados y efectos de acuarela- como se puede observar en la captura de pantalla mostrada a la izquierda. En el caso del teaser, la parte de estampa japonesa carece de fondos, pero se pretende que en el cortometraje final los fondos tengan una estética similar, sean a color o únicamente a línea, según el plano.



Fig. 7. Captura de la película *El cuento de la princesa Kaguya* de Studio Ghibli (2013).

### 5.2.2. Heike Monogatari

*Heike Monogatari*<sup>12</sup>, también conocida como *El cantar de Heike* (2021) es una serie de animación japonesa que adapta la traducción al japonés moderno de una epopeya histórica del siglo XIII con el mismo nombre, que cuenta el ascenso y la caída del clan Taira.

Este anime incorpora la estética del ukiyo-e en un estilo más sencillo, con líneas finas uniformes y predominancia de colores planos en los personajes, cuyos diseños son impresionantemente atractivos. Los escenarios, por el contrario, se aproximan más al efecto de la acuarela occidental.

Para evitar que la imagen quede plana, se utiliza el recurso de luces y sombras, otorgando tridimensionalidad a la escena y dando la sensación de espacio.

### 5.2.3. Dororo

*Dororo*<sup>13</sup> (2019) es una serie de animación producida por MAPPA que adapta el manga con el mismo nombre de Osamu Tezuka- aunque existe otra adaptación anterior a la animación de 1969.



Fig. 8. Captura de la serie *Heike Monogatari* de Science Saru (2021).

11. Colaboradores de Wikipedia. (2022, 28 abril). *El cuento de la princesa Kaguya*. Wikipedia, la enciclopedia libre. [https://es.wikipedia.org/wiki/El\\_cuento\\_de\\_la\\_princesa\\_Kaguya](https://es.wikipedia.org/wiki/El_cuento_de_la_princesa_Kaguya)

12. Colaboradores de Wikipedia. (2022b, julio 13). *Heike Monogatari (anime)*. Wikipedia, la enciclopedia libre. [https://es.wikipedia.org/wiki/Heike\\_Monogatari\\_\(anime\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Heike_Monogatari_(anime))

13. Colaboradores de Wikipedia. (2022a, marzo 25). *Dororo (anime de 2019)*. Wikipedia, la enciclopedia libre. [https://es.wikipedia.org/wiki/Dororo\\_\(anime\\_de\\_2019\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Dororo_(anime_de_2019))



Fig. 9. Captura de la serie *Dororo* de MAPPA (2019).

La historia cuenta cómo Hyakkimaru, un *rōnin* reconstruido con prótesis de madera, realiza un viaje acompañado con la pequeña Dororo en búsqueda de los doce demonios que se llevaron su cuerpo; recuperando gradualmente su cuerpo y sentidos como la vista, el oído o el habla.

Aunque este anime se centre principalmente en escenas de pelea, destacamos nuevamente los fondos acuarelosos y tomamos como referente el diseño de Hyakkimaru, el protagonista, para el trabajo de concept art de li Naotaka en nuestro corto. Las telas holgadas y el cabello largo recogido en una coleta eran dos aspectos que quisimos incorporar en nuestro personaje, simplificándolos al máximo.

#### 5.2.4. *Inu-Oh*

*Inu-Oh*<sup>14</sup> (2021) es una película de animación basada en las historias de Heike que trata sobre la amistad de un bailarín con características físicas bastante peculiares y un músico ciego, ambientado en el siglo XIV. Como todavía no se ha estrenado la película en el ámbito internacional, no hemos podido indagar mucho más; aunque lo poco que hemos podido observar en su tráiler nos ha ofrecido un gran repertorio en cuanto a diseño de personaje para li Naotaka: ropas holgadas, cabellos recogidos, estética samurai, colores planos poco saturados, etc.



Fig. 10. Captura del trailer de *Inu-Oh* de Sience Saru (2022).

#### 5.2.5. *Amor de gata y She and Her Cat*

*Nakitai Watashi wa Neko o Kaburu*<sup>15</sup> (2020), más conocida como *Amor de gata*, es una película de animación que se centra en la historia de una chica que utiliza una máscara mágica que le permite convertirse en gata para conocer mejor al chico que le gusta, con varios giros dramáticos a lo largo del largometraje.

Por otro lado, *Kanojo to Kanojo no neko*<sup>16</sup>, más conocida como *Ella y su gato* (1999), es un cortometraje de cinco minutos dirigido por Makoto Shinkai en el que se relata la historia de un ama y su gato, desde el punto de vista felino. Estéticamente combina dibujo a mano en blanco y negro con recursos 3D, en el que se contrasta un diseño caricaturizado del gato frente al detalle de la mujer y los escenarios. Esta obra tuvo otra adaptación en 2016 como mini-serie de animación (4 capítulos).

Estos dos ejemplos en su conjunto resultan muy útiles como referentes en cuestiones de comportamiento y movimientos felinos, especialmente en cuestiones de caminado, saltos y expresiones faciales.



Fig. 11. Captura de *Kanojo to Kanojo no neko* de Makoto Shinkai (1999).

14. Wikipedia contributors. (2022b, junio 18). *Inu-Oh*. Wikipedia. <https://en.wikipedia.org/wiki/Inu-Oh>

15. Colaboradores de Wikipedia. (2022c, junio 19). *Amor de gata*. Wikipedia, la enciclopedia libre. [https://es.wikipedia.org/wiki/Amor\\_de\\_gata](https://es.wikipedia.org/wiki/Amor_de_gata)

16. Colaboradores de Wikipedia. (2021a, enero 29). *Kanojo to Kanojo no Neko*. Wikipedia, la enciclopedia libre. [https://es.wikipedia.org/wiki/Kanojo\\_to\\_Kanojo\\_no\\_Neko](https://es.wikipedia.org/wiki/Kanojo_to_Kanojo_no_Neko)



Fig. 12. Fragmento de la portada de *Natsume Yuujinchou: Ishi Okoshi to Ayashiki Raihousha* del estudio Shuka (2021).

### 5.2.68. Natsume Yuujinchou

Finalmente, nos encontramos con *Natsume Yuujinchou*<sup>17</sup> (2005-2022), una serie de seis temporadas y dos películas que trata sobre el día a día de Natsume, un adolescente capaz de ver espíritus que posee el llamado *Cuaderno de los Amigos* (un libro con nombres de *yokais* heredado de su abuela), motivo por el cual se encuentra rodeado de problemas continuamente.

Al comienzo de la historia tropieza con Madara, un *inugami* que había sido sellado en la forma del *maneki neko* (gato de la suerte) y quien realiza un trato con el protagonista, acompañándolo y protegiéndolo durante toda la serie.

Madara (apodado Nyanko-sensei), caricaturiza el prototipo de gato de la suerte, con un diseño de gato rechoncho, cabezón y con las patas cortas. Aunque en un principio pensamos que serviría como referente para el diseño de Tama, finalmente ha resultado más útil para la creación de los personajes de la segunda parte, al tratarse de un diseño muy sencillo y fácil de animar sólo con masas de colores planos. Además, los movimientos del personaje resultaban muy convenientes, con un timing torpe, caminado casi de puntillas y movimientos cortos.

## 5.3. MOTION GRAPHICS

Las *motion graphics* (grafismo en movimiento) son, por lo general, “animaciones digitales que crean la ilusión de movimiento mediante imágenes, fotografías, títulos, colores y diseños. Resumiendo, un *motion graphic* se define como una animación gráfica multimedia en movimiento”<sup>18</sup>.

Por lo general, esta técnica se utiliza para vídeos corporativos o publicitarios, aunque su estética con colores planos, formas sencillas, composiciones dinámicas y frecuente uso de la metamorfosis resulta muy versátil en el campo de los cortometrajes animados.

Destacamos especialmente el trabajo del Studio Lobster, un estudio centrado en diseños minimalistas, con animaciones en bucle, colores planos y composiciones simétricas.

Las bases visuales del motion graphic resultan clave para la elaboración de la segunda parte del cortometraje, no sólo en el caminado del gato y su posterior salida de plano al entrar en la casa, sino también en la parte final, donde se indica una serie de directrices para colaborar con refugios, protectoras y colonias.



Fig. 13. Captura del cortometraje *Shameless and more* del estudio Lobster (2020).

17. Wikipedia contributors. (2022b, mayo 13). *Natsume's Book of Friends*. Wikipedia. [https://en.wikipedia.org/wiki/Natsume%27s\\_Book\\_of\\_Friends](https://en.wikipedia.org/wiki/Natsume%27s_Book_of_Friends)

18. Colaboradores de Wikipedia. (2021c, septiembre 23). Motion Graphics. Wikipedia, la enciclopedia libre. [https://es.wikipedia.org/wiki/Motion\\_Graphics](https://es.wikipedia.org/wiki/Motion_Graphics)



Fig. 14. Diseños para tatuajes de Linda Flowers (2021).

## 5.4. OTROS REFERENTES

### 5.4.1. Linda Flowers

Linda Rocchi<sup>19</sup> (más conocida como Linda Flowers) es una tatuadora italiana cuyas obras se caracterizan por un personaje sencillo con apariencia intermedia entre un gato y un demonio, principalmente representado con mancha de colores planos y detalles a línea en color negro.

A menudo realiza diseños felinos muy divertidos con características similares, los cuales se pueden adaptar fácilmente al lenguaje de la animación. Estos han servido de referencia para el diseño de personajes de la segunda parte del cortometraje, pues permitían integrar la cabeza y el cuerpo en forma de *salchicha* y jugar con deformaciones y metamorfosis entre elementos.

### 5.4.2. Saito Kazu

Kazu Saito<sup>20</sup> (1960-) es un artista japonés graduado en la Universidad de Arte de Kyoto en 1987, cuya obra se caracteriza por transformar la esencia de la estampa japonesa (su textura, color, forma y composición) a pinturas poéticas que buscan representar la belleza.

Sus pinturas, realizadas con guache sobre papel, muestran generalmente paisajes rurales, aunque también destacan otras imágenes abstractas, casi monocromas, que dan un efecto etéreo a la composición.

Estas últimas obras mencionadas han servido como referencia en planos concretos, como la creación de un paisaje de bosque a partir de pinceladas al comienzo del cortometraje- que en un primer momento parece una imagen abstracta, pero poco a poco deja visualizar el escenario final. Este plano no aparece en el teaser, pero sí se ha trabajado en la animática del primer storyboard.



Fig. 15. *The fleeting moment of Sun* de Kazu Saito (2010).

19. Linda Rocchi (*amcitw*) (@*linda\_flowers\_*). (s. f.). Instagram. [https://www.instagram.com/linda\\_flowers\\_/](https://www.instagram.com/linda_flowers_/)

20. MinColors Gallery. (s. f.). *Kazu Saito- MinColorsArtRoom*. MinColors. [https://www.mincolors.com/arts/artist\\_view\\_cn/181/c\\_id:1](https://www.mincolors.com/arts/artist_view_cn/181/c_id:1)

## 6. PROYECTO DE CORTOMETRAJE ANIMADO

### FICHA TÉCNICA DEL TEASER

TÍTULO: *Tama: la Leyenda del Gato de la Suerte.*

DISEÑO, DIRECCIÓN Y ANIMACIÓN: Ana Hernández García.

MÚSICA: David Martínez Picó.

TÉCNICA: Animación 2D digital.

DURACIÓN: 50 segundos.

FORMATO DE PANTALLA: 16:9.

CIUDAD: Buñol (Valencia).

PAÍS: España.

AÑO: 2022.

DISPONIBLE EN: <https://www.youtube.com/watch?v=xTvdsC6om4Y>

Este trabajo de fin de grado consiste, como mencionamos anteriormente, en la realización de la preproducción de un cortometraje animado y la producción y postproducción de un teaser con extractos de la obra completa. La función de este pequeño teaser es dar una idea de cómo se verá el cortometraje una vez acabado.

La gestión del tiempo es un factor indispensable a la hora de realizar cualquier proyecto animado. Por ello, teniendo en cuenta que debíamos concluir este documento en un plazo de seis meses (enero-junio, ambos inclusive), debíamos organizar las tareas dejando un margen para posibles atrasos y corrección de errores.

Para ello, se realizó un pequeño cronograma que incluía cuestiones tanto de las etapas de preproducción-producción-postproducción como del documento escrito.

	ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO
PREPRO							
PRODUCCIÓN							
POSTPRO							
ESCRITO							

### 6.1. PREPRODUCCIÓN

En esta primera fase es donde se desarrolla la idea principal del cortometraje, comenzando por la elaboración de un guión literario, a partir del cual se realiza un *brainstorming* de cómo se quiere mostrar (estilo, encuadres, acciones...). Esta idea se cierra mediante un *briefing* en el que se anotan los datos básicos del proyecto.

Retomando el apartado gráfico, a continuación se elaboran los primeros *moodboards* con imágenes, pequeños gifs y paletas de color que nos serán útiles a la hora de realizar la animación.

En este punto nos encontramos con dos bloques muy importantes en la elaboración de cualquier preproducción. Por un lado, la creación de un *storyboard*, en el que se abocetan los planos que conformarán cada escena y se describen las acciones que van a ocurrir. Y por otro lado, el diseño de los personajes principales (estructurado en hojas modelo) y el diseño de fondos y props, el cual debe ser coherente y permita cohesionar adecuadamente figura y fondo.

Finalmente, se elabora una pequeña prueba de estilo y se realiza un montaje en vídeo con los planos del *storyboard* a modo de animática con el fin de hacerse una idea de los tiempos que necesita cada uno de los planos, pudiendo avanzar así hacia la fase de producción.

### **6.1.1. Elaboración del guion**

Desde un principio tuvimos claro que se iba a adaptar la *Leyenda del gato de la suerte*, pues se trataba de una historia relativamente conocida, con un personaje claramente identificable (todos hemos visto alguna vez las figuritas de gatos moviendo la pata hacia arriba y abajo) y que permitía relacionarla con la actualidad, pudiendo aplicarse de forma práctica a la realidad.

Como al fin y al cabo se trata de una leyenda, no existe un texto concreto que determine la historia en exactitud, sino que, dependiendo de la fuente, la trama varía notablemente. En este caso, hemos trabajado con una de las variantes más conocidas y la que nos era más conveniente para este proyecto: la protagonizada por li Naotaka<sup>21</sup>.

Cuenta la leyenda que durante el siglo XVII, en el periodo Edo, el templo Gotokuji era muy pobre. [...] El monje que lo habitaba, que ya era un anciano, compartía la escasa comida que tenía con su gata Tama.

Un día, un señor feudal y hombre de gran fortuna llamado li Naotaka, se sorprendió por una tormenta mientras cazaba. Este poderoso hombre se refugió en un árbol cerca del templo y, mientras esperaba a que cesara la tormenta, vio una gata de color blanco, negro y marrón que le hacía señas para que se acercara a la puerta del templo.

El hombre quedó tan sorprendido que dejó el refugio para acercarse a la gata y verla mejor, justo cuando cayó un rayo sobre el árbol que le había dado cobijo.

---

21. National Geographic. (2019, 21 febrero). *La hermosa leyenda detrás del famoso gato de la suerte*. National Geographic en Español. <https://www.ngenespanol.com/culturas/leyenda-famoso-gato-de-la-suerte/amp/>

Agradecido por haber salvado su vida, el hombre donó al templo campos de arroz y tierras de cultivo, y financió las reparaciones del templo. Así que, gracias a la buena acción de la gata, el templo se hizo muy próspero.

Tras su muerte, Tama recibió un solemne y cariñoso entierro en el cementerio para gatos del Templo Gotokuji, y se creó el Maneki Neko en su honor. Por todo esto, se dice que un Maneki Neko en el lugar de trabajo, hogar o incluso una página web atrae a la buena suerte.

Como no sólo queríamos contar la leyenda, sino también trasladar el concepto de *gato de la suerte* a la actualidad, pensamos en varios modos de unir la historia al contexto de los gatos callejeros y la labor de las protectoras y sus voluntarios. Así, concluimos en que el mejor modo de representarlo era desde la propia experiencia, incluyendo personajes, lugares y situaciones reales; pues, en muchas ocasiones, lo más particular de convierte en algo universal.

En esta segunda parte, se cuenta, más desde un punto de vista activo que desde el de narrador ajeno a la historia, que los gatos ya no se consideran por lo general como un amuleto de buena suerte; sino que, por el contrario, es habitual encontrarlos vagando por la calle en busca de alimento, corriendo el riesgo en muchas ocasiones de enfermar o ser atropellado. Además, hay una mala creencia popular de que los gatos son animales que no se adaptan al contexto del hogar, destrozan los muebles y son conflictivos con sus dueños.

Todo esto se encuentra totalmente alejado de la realidad, pues, como todos los animales, son seres sociables, cariñosos y dóciles, y un cambio negativo en su comportamiento es muy probable que sea influenciado por una mala intervención humana.

Por ello, se invita al público a participar para evitar que los gatos callejeros permanezcan en la calle, se proponen diversas ayudas a protectoras y refugios (como son apadrinar, donar alimentos, colaborar con la limpieza) y se anima a la adopción de estos pequeños felinos, asegurando un amor incondicional a cambio.

Así, la historia cuenta con tres partes. Un introducción, en la que se narra la leyenda; un nudo en el que se presenta una problemática actual; y un desenlace en el que se proponen diversas soluciones al problema.

Además, al no haber *lipsync* y tratarse de un narrador con voz en off, se ofrece la posibilidad de doblar el cortometraje en varios idiomas, llegando así a un público más extenso.

### **6.1.2. Brainstorming**

Se trata de uno de los primeros pasos que suelen realizarse en la pre-producción de cualquier animación, con la finalidad de organizar las ideas, relacionar conceptos y sacar conclusiones.

En este caso, se elaboraron varios esquemas, teniendo en cuenta la parte narrativa (historia) y la audiovisual (estilo gráfico, tipo de animación, música).

Pudimos concretar qué partes de la historia (desarrollada en el guión) queríamos mostrar y cuáles no resultaban útiles o atractivas para el cortometraje. Así, la leyenda aparecería en su totalidad, pero la segunda parte no se mostraría explícitamente, sino que consistiría en el caminado en bucle de un gato (comenzando con caminado lento, cojeando, hasta un caminado más alegre con saltitos), cuya apariencia iría cambiando a lo largo de la narración; hasta mostrar, finalmente, la puerta de una casa a la que entra, despidiéndose del público con el gesto del maneki neko. Además, al final aparecerían una serie de consejos y sugerencias para participar activamente en la labor de rescate, alimentación y adopción felina.

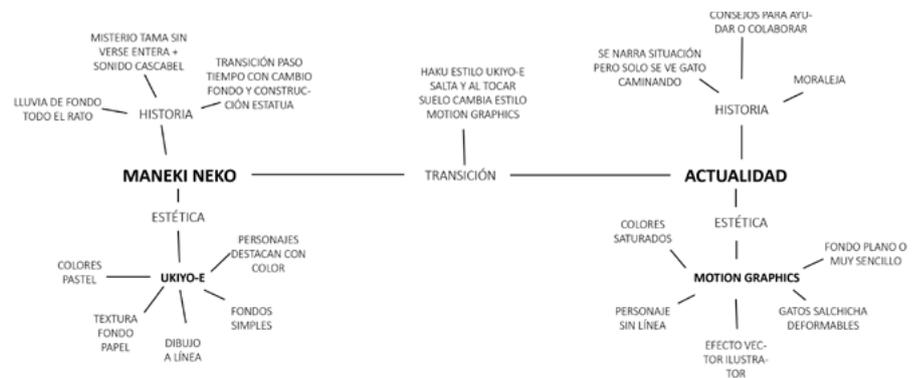


Fig. 16. Brainstorming.

### 6.1.3. Briefing

Antes de ponernos manos a la obra, lo recomendable era redactar un pequeño *briefing* creativo con los datos necesarios para que el proyecto se desarrolle correctamente. Normalmente se trata de cuestiones relacionadas con el proyecto, el cliente y la fecha de entrega.

En este caso, el brief sirve para definir los objetivos del proyecto, la audiencia a la que va dirigido, el estilo visual y datos básicos del cortometraje.

#### - Descripción y objetivos del proyecto.

¿En qué consiste? Se trata de un teaser que sirve como propuesta para la elaboración de un cortometraje que narra la leyenda del gato de la suerte y relaciona el contexto con la actualidad con el fin de desmitificar el concepto de gato callejero y promover la adopción de los mismos.

¿Cómo y dónde se mostrará el contenido final? Difusión por redes sociales y presentación a festivales y eventos de animación.

¿Cuál es la duración estimada del contenido? 40 segundos.

¿Es esta animación parte de un proyecto más grande? Sí, las animaciones empleadas en el teaser formarán parte del cortometraje final, con una duración aproximada de 4 minutos.

### - Audiencia.

¿A quién va dirigido? El cortometraje está dirigido a todos los públicos, aunque el formato de animación con un narrador omnisciente recuerde a series infantiles.

¿Qué reacción pretende provocar en el público? Concienciación de la situación de necesidad de animales callejeros e incentivación para colaborar activamente con refugios, protectoras y colonias.

### - Estilo audiovisual.

¿Qué estética se busca? La estética comprende entre una combinación de estampa japonesa y motion graphics, según el contexto de la historia.

¿Qué sonidos/música habrá? En el teaser se utilizarán sonidos de uso gratuito (cascabel, lluvia...) y la banda sonora original estará compuesta con guitarra electroacústica.

¿Qué elementos representativos debemos incluir? A una gata tricolor imitando el gesto del maneki neko y, más adelante, a un gato europeo común realizando el mismo movimiento en la entrada de una casa típica de pueblo.

### -Metas

¿Cuál es la fecha límite de entrega? 18 de julio de 2022 (6 meses desde el inicio de la propuesta).

¿Quién aprobará nuestro trabajo? Un tribunal asignado al azar compuesto por profesorado de la universidad.



Fig. 17. Fragmento de moodboard entorno a los paisajes con estética *ukiyo-e*.



Fig. 18. Fragmento de la paleta de color utilizada en el teaser.

#### 6.1.4. Moodboards

Por lo general, un *moodboard* suele ser una agrupación de imágenes a modo de collage o tablero que sirven de inspiración para el apartado estético de una producción, ya sea de diseño de personajes, escenarios, estilo gráfico, técnica, paleta de color, etc.

Para este proyecto se han realizado múltiples moodboards compuestos tanto por imágenes reales como ilustraciones y animaciones. Especialmente se ha indagado en las estampas japonesas para el diseño de escenarios, en caricaturas felinas para el diseño de los diferentes gatos y en películas de animación para el diseño simplificado del samurai y la anciana.

#### 6.1.5. Paleta de color

En cuanto a la elección de la paleta en la primera parte, hemos tomado directamente los colores reales de diversas estampas japonesas, especialmente del autor Hiroshige, con predominancia de colores apastelados. Además, se ha establecido una textura suave similar al grano del papel para toda esta sección.

Por otro lado, para la segunda parte hemos desarrollado una paleta de cero, jugando con colores más saturados y contrastados, que permiten animar a los personajes sin necesidad del uso de línea (solo mancha), jugando con los pesos de las masas de color.

Ambas paletas se encuentran desarrolladas en el ANEXO (página 40).

### 6.1.6. Storyboard

El *storyboard* muestra, de manera sintetizada, los planos que conforman el cortometraje en su totalidad, explicando brevemente su duración, las acciones que ocurren, el encuadre y los efectos o transiciones.

En nuestro caso, se trabajó desde el comienzo con un storyboard que reflejara todo el proyecto- aunque más adelante se seleccionaran sólo ocho planos para la realización del teaser. Principalmente divide el proyecto en cuatro escenas:

- ESCENA 1. Se trata de la introducción. Comienza con la presentación de las personas u organizaciones involucradas en el proyecto, seguido del trazado de los caracteres que conforman el nombre “Tama”, los cuales se emborronan por la aparición de unas huellas de gato que caminan por encima de la pantalla.

- ESCENA 2. Esta parte explica toda la leyenda del gato de la suerte, finalizando cuando se construye la estatua del Maneki Neko tras la muerte de Tama.

- ESCENA 3. Aquí cambiamos de protagonista, manteniendo todavía la estética del ukiyo-e. Este nuevo gato (Haku), salta desde la estatua, cambiando el estilo gráfico cuando sus patas entran en contacto con el suelo. La escena finaliza cuando Haku entra en una casa y se despide del público haciendo el gesto del maneki neko.

- ESCENA 4. Se enumera una serie de consejos para colaborar con refugios y colonias locales, acompañado con dibujos sencillos que se transicionan entre sí mediante metamorfosis. En esta escena acaba el cortometraje con una serie de créditos finales.

El storyboard y los planos seleccionados pueden observarse con mejor calidad en el ANEXO (página 40).

### 6.1.7. Diseño de personajes

Una vez determinamos los volúmenes aproximados y los movimientos que haría cada personaje, comenzamos a diseñarlos morfológicamente de forma que se adecuara a nuestras capacidades de animación. Así, en este apartado se trabajaron los primeros bocetos, los ajustes que se debían hacer a lo largo de la producción y los diseños finales de cada personaje.

#### 6.1.7.1. Tama

Las imágenes de los *moodboards* y los referentes estilísticos del campo de la animación, junto a una lista de consejos del libro *Simplified drawing for*

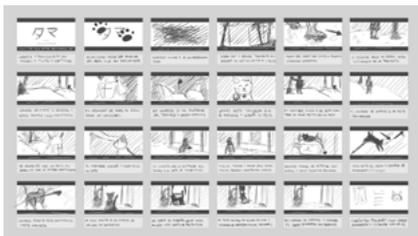


Fig. 19. Primer storyboard.



Fig. 20. Turn around de Tama.



Fig. 21. Turn around de Ii Naotaka.



Fig. 22. Lineup de los gatos.

*planning animation*<sup>22</sup>(Wayne Gilbert) fueron muy útiles para la elaboración del diseño final de este personaje.

Aunque en un principio buscábamos un estilo más próximo a los gatos de Kuniyoshi Utagawa, finalmente optamos por una opción más cartoon, ya que el otro diseño resultaría muy complicado a la hora de animar.

Así, surgió Tama, una gata con la cabeza en forma de *mochi*, ojos pequeños y *regordeta*. Como necesitaba incorporar elementos significativos como el uso de colores blanco marrón y negro en su pelaje, y un collar con un pequeño cascabel, decidimos organizarlo de la manera más simétrica y sencilla posible.

### 6.1.7.2. Ii Naotaka

Este personaje nos provocó más quebraderos de cabeza de lo que esperábamos. Y es que las pocas referencias reales (fotografías de la armadura y estampas) que encontrábamos eran demasiado complejas, con gran cantidad de elementos en la armadura y con colores demasiado chillones para lo que buscábamos.

Así, decidimos aproximarnos a la estética de samurái de animes como *Dororo* o *Heike Monogatari*, con un kimono en tonos rojizos y negros atado por la cintura y cubriendo hasta media pierna, zancos de madera, pelo largo color blanco y una máscara cubriendo su cara (puesto que su armadura real le tapaba la cara).

Este diseño nos permitía realizar un movimiento más fluido del personaje, evitando la rigidez de la armadura.

Finalmente, de cara a la propuesta de cortometraje final, se sugieren algunos cambios significativos, como que la mascarilla fuera metálica imitando las de *oni*, y que ésta realizara sus expresiones faciales como si fuera su rostro real, creando un efecto más caricaturesco propio de los dibujos animados.

### 6.1.7.3. Resto de gatos

En esta ocasión, trabajábamos con referencias reales para la creación de los personajes (nuestros gatos), y teníamos muy claro que buscábamos un diseño sencillo, que pudiera deformarse (para los apartados de metamorfosis) y que resultara atractivo al espectador.

Así, dimos con estos cinco gatos (Haku, Nana, Hachi, Kyouuma y Piky, respectivamente) con cuerpo en forma de salchicha, extremidades cortas, cabezas unidas completamente al cuerpo (sin cuello) y caras con ojos almendrados y hocicos en forma de cruz.

Además, se trabajaría principalmente con masas de color, utilizando la línea únicamente en la cabeza.

22. Gilbert, W. (2014). *Simplified Drawing for Planning Animation* (4. ed.). Anamie Entertainment Ltd.



Fig. 23. Turn around de Ana.

#### 6.1.7.4. Ana

En el caso de este último personaje, buscábamos una estética similar a la de los *gatos salchicha*, es decir, colores planos, diseño sencillo cercano a lo geométrico y ausencia de línea.

El diseño de Ana se basa en una persona real: la vecina encargada del refugio y la colonia, quien sugirió la realización de este proyecto. Pero como prefiere mantenerse en el anonimato, decidimos diseñar un personaje sin rostro, de modo que cualquier persona que viera el cortometraje pudiera identificarse con ella.

Así, buscamos un diseño andrógino, en el que sólo aparecieran las piernas del personaje, con pantalones y zapatos en colores neutros. Además, en el storyboard se juega con los ángulos de cámara y los encuadres para mantener ese toque de misterio y nunca mostrar la cara de la persona que acoge un gato al final del corto.

La descripción detallada de cada uno de los personajes se encuentra completa en el ANEXO (página 40).



Fig. 24. Fondo diseñado para el teaser.

#### 6.1.8. Diseño de fondos y props

En cuanto al diseño de escenarios, ocurre algo similar que con los personajes.

Por un lado, en la leyenda se utilizarían fondos estáticos dibujados a línea (con las mismas características que la de los personajes), con detalle en el templo y el bosque (aunque no excesivo) y con pequeños toques de color con efecto acuareloso, sobre un fondo color beige con textura de papel japonés.

En la segunda parte, trabajamos principalmente con un fondo plano de un único color, en el que el gato se desplazaba horizontalmente mientras se va narrando la historia. Para crear el efecto de desplazamiento, se han añadido pequeñas piedras, hierbajos y otros elementos secundarios (como una mariposa volando), de modo que el fondo se mueve hacia la izquierda y el personaje, situado siempre en el centro, parece que camina hacia la derecha.

En cuanto a los escenarios de esta parte, tan sólo aparece el portal de la casa de Ana (diseñado a partir de una fotografía real), con una puerta con el número 7 (haciendo referencia al número de la suerte y a las *siete vidas* de los gatos), una maceta y un comedero, compuesto a partir de manchas de colores planos.

#### 6.1.9. Pruebas de estilo

Durante la fase de creación de personajes y diseño de fondos se trabajaron, simultáneamente, varias pruebas de estilo. Esto consistía en disponer a los personajes con sus respectivos fondos, y comparativas de los distintos planos, con el fin de determinar si casaban adecuadamente o si necesitaba realizarse algún cambio.

En el caso de la leyenda, observamos que resultaba más efectivo trabajar con una línea modulada de color gris oscuro (imitando la pincelada con tinta china o el dibujo a lápiz), con ligeros toques de color en los personajes y parte de los fondos, de forma que la composición de los planos *respirara* y no quedara excesivamente recargada de información. Además, el uso de una textura en modo multiplicar al 15% de opacidad imitaba la apariencia del papel japonés y daba a la animación un aire *vintage*.

En la segunda parte, por el contrario, descubrimos que funcionaba mejor el uso de colores complementarios para trabajar figura y fondo, de modo que estos no se confundieran al no emplearse la línea. En cambio, si se trabajaba con colores planos, aunque resultaba muy atractivo, creaba demasiado contraste con la primera parte y resultaba difícil realizar una transición suave. Así, decidimos aplicar la misma textura, con mucha menos opacidad, de modo que diera continuidad pero no se visualizara en exceso.

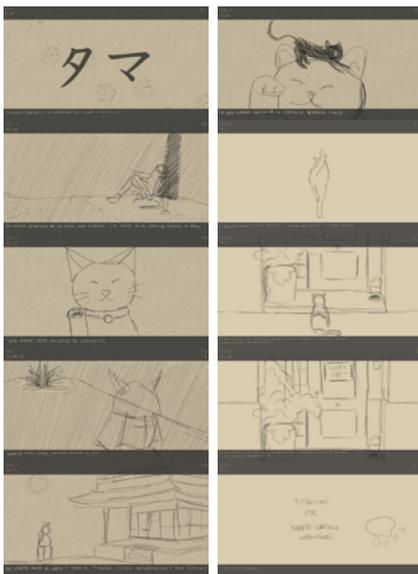


Fig. 25. Capturas de pantalla de la segunda animática.

#### 6.1.10. Animáticas

Las animáticas se utilizan principalmente para animar o poner en movimiento las distintas secuencias del *storyboard*, a fin de determinar la duración aproximada de cada plano y de observar si los encuadres y movimiento de cámara son los adecuados.

En un principio se llegó a plantear la realización de toda la preproducción, pero tras la primera animática a partir del *storyboard* inicial, observamos que la duración se alejaba de nuestras capacidades (superaba el minuto y medio).

La segunda animática, sincronizada con una *voz en off* provisional, tenía una duración aproximada de 3 minutos y medio. Llegado este punto surgieron varias dudas: ¿realizábamos sólo la preproducción? ¿Diseñábamos los layouts de todo el cortometraje sin llegar a animar?

Finalmente, se llegó a la conclusión de realizar un pequeño *teaser*, de aproximadamente medio minuto, en el que se mostraran fragmentos de lo que sería el cortometraje final, con animación a todo color y con el estilo gráfico correspondiente de cada plano.

## 6.2. PRODUCCIÓN DEL TEASER

El primer paso a la hora de realizar el *teaser* consistía en la selección de unos cuantos planos (los más significativos), los cuales se animarían por completo o solo su parte más interesante (en caso de extenderse más de seis segundos).

Como sólo disponíamos de unos meses, y los procesos de *clean up* resultaban tediosos en el fragmento de la leyenda, finalmente decidimos trabajar con los siguientes planos:



Fig. 26. Captura de pantalla del plano 1.

### 6.2.1. Títulos de crédito iniciales

Se dibuja el título del cortometraje como si fuera una pincelada, siguiendo el ritmo y direcciones de trazado según el alfabeto japonés *katakana* (el empleado para palabras más actuales).

Acaba con la aparición suave del título completo del cortometraje, desvaneciéndose. En el plano original, que se trabajó casi al completo, aparecían las huellas de un gato caminando por la pantalla, pero se omitieron en el teaser para evitar que el plano quedara demasiado extenso en comparación con el resto del vídeo.



Fig. 27. Captura de pantalla del plano 2.

### 6.2.2. *li Naotaka corriendo*

Se trata de un plano detalle corto que provoca curiosidad en el espectador al no saber quién es ese personaje ni por qué está corriendo (puede dar a entender incluso que lo están persiguiendo).

En este caso, trabajamos con referencia propia de vídeo real para averiguar las poses clave del caminado y poder abocetar correctamente algunos escorzos.

A pesar de tratarse de un plano de poca duración (2 segundos, o lo que viene a ser, 24 dibujos), fue bastante problemático realizar el caminado sobre un fondo inexistente y conseguir que el personaje *pisara* naturalmente.



Fig. 28. Captura de pantalla del plano 3.

### 6.2.3. *Tama mueve las orejas*

Plano detalle de las orejas de Tama, de forma que no se reconoce al personaje. Realiza un movimiento acompañado con ambas orejas a la vez que suena un cascabel, creando un aire de misterio.

Para este plano, con duración de segundo y medio, sencillamente se dibujaron tres poses clave y se diseñó el giro de las orejas de forma que quedara *real* y tuviera un timing adecuado.

Aunque la cara del personaje aparece cortada, se entiende que mira hacia la izquierda, de modo que con el siguiente plano se crea una continuidad de miradas entre los personajes y se establece una conversación no verbal.



Fig. 29. Captura de pantalla del plano 4.

### 6.2.4. *li Naotaka se sorprende*

Primer plano del personaje, situado hacia el lado izquierdo de la pantalla, que anda distraído observando la lluvia, hasta que escucha el cascabel y se gira hacia el lado contrario con cara de sorpresa.

En este caso, aunque el diseño completo del personaje es bastante atractivo, no ocurre lo mismo con el primer plano, ya queda demasiado plano y los colores parecen prácticamente monocromáticos.

Con la propuesta de la máscara de oni mencionada en el apartado de diseño de personajes creemos que puede solucionarse este problema y generar así una animación más llamativa, ya que los ojos no son suficientemente expresivos y una sobre-exageración rompería con el diseño original del personaje.



Fig. 30. Captura de pantalla del plano 5.

### 6.2.5. Maneki Neko

Nuevamente, un plano corto, en el que Tama realiza el gesto del maneki neko (levanta la pata), que en la cultura oriental hace referencia a cuando un anfitrión anima a entrar a los invitados a su casa.

El personaje se mantiene mano derecha de la imagen, mirando hacia la izquierda, dando a entender que realiza el gesto para invitar al samurái.

Además, se trabajó el personaje por partes, de modo que la cabeza y el cuerpo realizaban un movimiento en bucle a un timing distinto que el de la pata, evitando el efecto robótico propio de las figurillas del gato de la suerte.



Fig. 31. Captura de pantalla del plano 6.

### 6.2.6. Salto a cámara lenta

Este plano nos sirve para cambiar la estética del cortometraje, permitiendo, mediante una metamorfosis, el cambio de color y diseño de los personajes.

En este caso, trabajamos primero el movimiento del gato y el timing de la caída indiferentemente del diseño que fuera a tener. Después, se determinó en qué frames se realizaría la metamorfosis y se incorporaron los respectivos diseños al personaje.

Finalmente, se limpió la línea y se incorporaron los colores, creando una transición desde el punto en que las patas del gato tocan el suelo.



Fig. 32. Captura de pantalla del plano 7.

### 6.2.7. Caminado en bucle

Haku, el protagonista de la segunda parte, camina alegremente hacia la derecha, inclinando la cabeza hacia los lados. Como en la versión completa de este plano se busca narrar la situación de los gatos callejeros, optamos por una composición centrada en la que camina en bucle; así, ya caminara feliz, huyera de algo o cogeara, siempre se mantendría en la misma posición, de forma que la cámara *siguiera* al gato.

Para crear el efecto de desplazamiento, se incluyeron algunos props como hierbajos y piedras, y se propone en la versión completa una interacción del gato con elementos del entorno (intentando cazar una mariposa).



Fig. 33. Captura de pantalla del plano 8.

### 6.2.8. Casa número 7

Finalmente, se concluye el teaser con un plano estatico de la puerta de la casa de Ana. Se cierra con un fundido en negro acompañado del sonido del cascabel, creando nuevamente intriga por saber quién vive en esa casa y qué va a pasar con el gato.

Nos hubiera gustado alargar el plano, incluyendo al gato despidiéndose del público antes de entrar a la casa. Pero, sorpresa para nosotros, esta estética con colores planos y ausencia de línea era más costosa a la hora de hacer el cleanup, pues no se trabajaba con una capa para línea y otra para color, sino que cada color individual tenía su propia capa.

## 6.3. POSTPRODUCCIÓN

Al tratarse de un teaser y no del cortometraje final, no hizo falta trabajar los planos junto a la voz *en off* y la postproducción consistió únicamente en el montaje de los planos y la incorporación de la música.

### 6.3.1. Montaje de los planos

El montaje del vídeo se realizó con Adobe Premiere, colocando simplemente un plano tras otro en el orden correcto; añadiendo, eso sí, al final, los isotipos de la Universidad Politécnica de Valencia y de la Facultad de Bellas Artes, pues, al fin y al cabo, se trata de un trabajo académico.

Finalmente, el teaser tuvo una duración de 40 segundos.

### 6.3.2. Música y efectos sonoros

Como la música servía de acompañamiento a la animación y no al contrario, no se comenzó a componer hasta que estuvieron claros los dibujos clave de cada plano, obteniendo así el timing general del proyecto.

Primero se tarareó una melodía que fuera adecuada para la imagen, y tras convertirla al lenguaje musical, se grabó la canción con el conector de audio que la guitarra traía incorporado.

Finalmente, se añadió el audio al vídeo en Adobe Premiere y se exportó en formato .mp4.

El teaser puede visualizarse en los siguientes links:

- <https://www.youtube.com/watch?v=xTvdsC6om4Y>

- <https://vimeo.com/manage/videos/730787728>

## 7. CONCLUSIONES

Teniendo en cuenta el proyecto en su conjunto, hay que admitir que ha supuesto un verdadero reto, pero creemos que hemos cumplido de manera satisfactoria con todos los objetivos propuestos al inicio del documento.

En primer lugar, las investigaciones entorno al Aprendizaje-Servicio nos han permitido conocer metodologías muy útiles para la elaboración de esta preproducción, y nos ha servido para conocer otras prácticas dentro de este ámbito, aunque no fueran del campo de la animación. Por otro lado, gracias a la búsqueda de adaptaciones de cuentos infantiles y leyendas al formato animado hemos podido descubrir largometrajes preciosos como *El cuento de la princesa Kaguya*, el cual nos sirvió como referente tanto en cuestiones temáticas como estilísticas.

Pasando a cuestiones puramente visuales, y teniendo en cuenta que disponíamos de unas bases previas en tema de estampa japonesa, este proyecto nos ha ayudado a conocer infinidad de artistas y proyectos de animación. Sobre todo, destacamos al artista Utagawa Kuniyoshi, cuya obra *Cats Suggested As The Fifty-three Stations of the Tōkaidō* nos dejó boquiabiertos y nos motivó para el desarrollo del concept art y las hojas modelo de los personajes felinos.

En cuanto a la metodología, hemos observado que trabajar la animación conjuntamente al concept nos permitía adaptar los diseños de los personajes para que fuera más cómodo realizar la animación; y en muchos de los casos la solución consistía en simplificar. Por otro lado, debíamos ser muy cuidadosos respecto al cronograma, puesto que si se solapaban demasiado la preproducción y la producción, podría darse el caso de tener que terminar la producción más tarde de lo esperado, ya que no se podrían incorporar los diseños y colores finales hasta haber completado las hojas modelo. Este ha sido el caso con el personaje Ii Naotaka, ya que por mucho que le diéramos vueltas no dábamos con un diseño que nos fuera 100% satisfactorio. Con el diseño de los mininos ocurrió completamente lo puesto, pues dimos con los diseños finales casi al comienzo de la preproducción, y esto se ve reflejado en el resultado final del teaser.

Habíamos trabajado previamente- en grupo, eso sí- en la elaboración de la preproducción y parte de la producción de un cortometraje. Por ende, ha resultado bastante sencillo el trabajo entorno al diseño de los gatos, la elección de la paleta de color, el dibujo de las poses clave y el respectivo timing de cada escena. En cambio, cuestiones como la elaboración del guión, la composición de los planos y los personajes humanizados han sido más complicadas, ya que en otras ocasiones se encargaban mis compañeros de realizarlas.

La parte que más hemos disfrutado del proyecto ha sido la de animación, ya que teníamos experiencia previa y es una fase que resulta muy confortante al darle al *play* y ver cómo esos pequeños bocetos cobran vida y se mueven

por la pantalla. Si la hubiéramos dispuesto de más tiempo para trabajar, nos hubiera gustado poder animar un par de planos más e incorporarlos al teaser; pero compaginar las otras asignaturas con el desarrollo del TFG no nos permitía más tiempo, además de que la gestión del tiempo en el tramo final resultó un poco caótica, teniendo que completar gran parte del proyecto durante finales de mayo y a lo largo de junio.

En resumen, y para finalizar, estamos bastante orgullosos del resultado del proyecto y nos alegra haber asumido el riesgo que conllevaba realizar una propuesta de tal tamaño siendo una única persona y no un grupo. Con todo esto, estamos muy motivados para presentar la preproducción en el Máster de Animación el próximo curso en búsqueda de un equipo con el que terminar el cortometraje completo, pudiendo así conseguir apoyo económico y humanitario para ayudar a los animales más desfavorecidos de nuestro alrededor: los gatos callejeros.

## 8. REFERENCIAS

*Ajuntament d'Ibi.* (2020, 16 diciembre). PROYECTO APRENDIZAJE - SERVICIO DESDE UNA PERSPECTIVA MUNICIPAL «APRÉN A ESTIMAR-LOS». <https://www.ibi.es/noticia.asp?idnoticia=180831>

*Brigitte Koyama-Richard.* ¿Cómo se elabora una xilografía «ukiyo-e»? (2020, 31 mayo). nippon.com. <https://www.nippon.com/es/views/b02306/>

Colaboradores de Wikipedia. (2021, 13 junio). *Ukiyo-e. Wikipedia, la enciclopedia libre.* <https://es.wikipedia.org/wiki/Ukiyo-e>

Colaboradores de Wikipedia. (2021a, enero 29). Kanojo to Kanojo no Neko. *Wikipedia, la enciclopedia libre.* [https://es.wikipedia.org/wiki/Kanojo\\_to\\_Kanojo\\_no\\_Neko](https://es.wikipedia.org/wiki/Kanojo_to_Kanojo_no_Neko)

Colaboradores de Wikipedia. (2021c, septiembre 23). Motion Graphics. *Wikipedia, la enciclopedia libre.* [https://es.wikipedia.org/wiki/Motion\\_Graphics](https://es.wikipedia.org/wiki/Motion_Graphics)

*Colaboradores de Wikipedia.* (2022, 28 abril). El cuento de la princesa Kaguya. *Wikipedia, la enciclopedia libre.* [https://es.wikipedia.org/wiki/El\\_cuento\\_de\\_la\\_princesa\\_Kaguya](https://es.wikipedia.org/wiki/El_cuento_de_la_princesa_Kaguya)

*Colaboradores de Wikipedia.* (2022a, febrero 21). Maneki-neko. *Wikipedia, la enciclopedia libre.* <https://es.wikipedia.org/wiki/Maneki-neko>

Colaboradores de Wikipedia. (2022a, marzo 25). Dororo (anime de 2019). *Wikipedia, la enciclopedia libre.* [https://es.wikipedia.org/wiki/Dororo\\_\(anime\\_de\\_2019\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Dororo_(anime_de_2019))

Colaboradores de Wikipedia. (2022b, julio 13). Heike Monogatari (anime). *Wikipedia, la enciclopedia libre.* [https://es.wikipedia.org/wiki/Heike\\_Monogatari\\_\(anime\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Heike_Monogatari_(anime))

*Colaboradores de Wikipedia.* (2022c, junio 19). Amor de gata. *Wikipedia, la enciclopedia libre.* [https://es.wikipedia.org/wiki/Amor\\_de\\_gata](https://es.wikipedia.org/wiki/Amor_de_gata)

Editorial2. (2020, 16 diciembre). *PROYECTO AULA DE RESCATE.* Ies Navarro Villoslada. <https://iesnavarrovilloslada.educacion.navarra.es/web/adn/articulos/proyecto-aula-de-rescate/>

Gilbert, W. (2014). *Simplified Drawing for Planning Animation* (4. ed.). Anamie Entertainment Ltd.

Linda Rocchi (amcitw) (@linda\_flowers\_). (s. f.). Instagram. [https://www.instagram.com/linda\\_\\_flowers\\_/](https://www.instagram.com/linda__flowers_/)

MinColors Gallery. (s. f.). Kazu Saito- MinColorsArtRoom. MinColors. [https://www.mincolors.com/arts/artist\\_view\\_cn/181/c\\_id:1](https://www.mincolors.com/arts/artist_view_cn/181/c_id:1)

National Geographic. (2019, 21 febrero). La hermosa leyenda detrás del famoso gato de la suerte. *National Geographic* en Español. <https://www.nge-nespanol.com/culturas/leyenda-famoso-gato-de-la-suerte/amp/>

Paget, R. (2018). *Hokusai* (Ilustrado. ed.). TASCHEN.

R. (2021, 18 marzo). Aprendizaje-servicio | RedApS. RedApS | Red Española de Aprendizaje-Servicio. <https://www.aprendizajeservicio.net/que-es-el-aps/>

Resig, J. (2012, diciembre). Japanese Woodblock Print Search - Ukiyo-e Search. Ukiyo-e.Org. <https://ukiyo-e.org/>

Schlombs, A. (2016). *Hiroshige* (Ilustrado. ed.). TASCHEN.

Thomas, F., & Johnston, O. (1995). *The Illusion of Life: Disney Animation* (Illustrated ed.). Disney Editions.

Utagawa, K., & Kaneko, N. (2013). *Cats in Ukiyo-E: Japanese Woodblock Print* (Bilingual ed.). *Pie International*.

*Wikipedia contributors*. (2022, 13 abril). Utagawa Kuniyoshi. Wikipedia. [https://en.wikipedia.org/wiki/Utagawa\\_Kuniyoshi](https://en.wikipedia.org/wiki/Utagawa_Kuniyoshi)

*Wikipedia contributors*. (2022b, mayo 13). Natsume's Book of Friends. *Wikipedia*. [https://en.wikipedia.org/wiki/Natsume%27s\\_Book\\_of\\_Friends](https://en.wikipedia.org/wiki/Natsume%27s_Book_of_Friends)

*Wikipedia, la Wikipedia contributors*. (2022b, junio 18). *Inu-Oh*. *Wikipedia*. <https://en.wikipedia.org/wiki/Inu-Oh>

## 9. ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Fig. 1.</b> Frame extraído de la película <i>Cinderella</i> de Lotte Reiniger (1922). < <a href="https://www.youtube.com/watch?v=poq0bf6M8Z8">https://www.youtube.com/watch?v=poq0bf6M8Z8</a> > .....	11
<b>Fig. 2.</b> <i>The Residence with Plum Trees at Kameido</i> de Utagawa Hiroshige (1857). < <a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hiroshige_Van_Gogh_1.JPG">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hiroshige_Van_Gogh_1.JPG</a> > .....	16
<b>Fig. 3.</b> <i>Japonaiserie, Flowering Plum Tree</i> de Vincent van Gogh (1887). < <a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hiroshige_Van_Gogh_1.JPG">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hiroshige_Van_Gogh_1.JPG</a> > ..	16
<b>Fig. 4.</b> <i>Cats Suggested As The Fifty-three Stations of the Tōkaidō</i> de Utagawa Kuniyoshi (1850). < <a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Cats_suggested_as_the_fifty-three_stations_of_the_Tokaido.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Cats_suggested_as_the_fifty-three_stations_of_the_Tokaido.jpg</a> > .....	16
<b>Fig. 5.</b> <i>Fugaku sanju-rokkei: Fugaku Sanju-rokkei: Sunshu Ejiri</i> de Katsushika Hokusai (1831). < <a href="https://ukiyo-e.org/image/scholten/10-2180">https://ukiyo-e.org/image/scholten/10-2180</a> > .....	17
<b>Fig. 6.</b> <i>Aronia and Bullfinch</i> de Utagawa Hiroshige (década 1830). < <a href="https://ukiyo-e.org/image/mfa/sc139496">https://ukiyo-e.org/image/mfa/sc139496</a> > .....	17
<b>Fig. 7.</b> Captura de la película <i>El cuento de la princesa Kaguya</i> de Studio Ghibli (2013). < <a href="https://www.netflix.com/es/title/80013552">https://www.netflix.com/es/title/80013552</a> > .....	18
<b>Fig. 8.</b> Captura de la serie <i>Heike Monogatari</i> de Science Saru (2021). < <a href="https://www.cinemamonogatari.com/2021/10/28/heike-monogatari-synopsis-and-characters/">https://www.cinemamonogatari.com/2021/10/28/heike-monogatari-synopsis-and-characters/</a> > .....	18
<b>Fig. 9.</b> Captura de la serie <i>Dororo</i> de MAPPA (2019). < <a href="https://www.primevideo.com/dp/amzn1.dv.gti.bab5c23b-fabe-a7e6-7671-3c66b92286b8?autoplay=0&amp;ref_=atv_cf_strg_wb">https://www.primevideo.com/dp/amzn1.dv.gti.bab5c23b-fabe-a7e6-7671-3c66b92286b8?autoplay=0&amp;ref_=atv_cf_strg_wb</a> > .....	19
<b>Fig. 10.</b> Captura del trailer de <i>Inu-Oh</i> de Science Saru (2022). < <a href="https://www.youtube.com/watch?v=zZO-0DvEtgU">https://www.youtube.com/watch?v=zZO-0DvEtgU</a> > .....	19
<b>Fig. 11.</b> Captura de <i>Kanojo to Kanojo no neko</i> de Makoto Shinkai (1999). < <a href="https://www.youtube.com/watch?v=rpJ5GtK8ZoQ">https://www.youtube.com/watch?v=rpJ5GtK8ZoQ</a> > .....	19
<b>Fig. 12.</b> Fragmento de la portada de <i>Natsume Yuujinchou: Ishi Okoshi to Ayas-hiki Raihousha</i> del estudio Shuka (2021). < <a href="https://www.imdb.com/title/tt13210990/">https://www.imdb.com/title/tt13210990/</a> > .....	20
<b>Fig. 13.</b> Captura del cortometraje <i>Shameless and more</i> del estudio Lobster (2020). < <a href="https://www.lobsterstudio.tv/work/shameless">https://www.lobsterstudio.tv/work/shameless</a> > .....	20
<b>Fig. 14.</b> Diseños para tatuajes de Linda Flowers (2021). < <a href="https://www.instagram.com/p/CVnLmsctRoc/">https://www.instagram.com/p/CVnLmsctRoc/</a> > .....	21
<b>Fig. 15.</b> <i>The fleeting moment of Sun</i> de Kazu Saito (2010). < <a href="https://www.min-colors.com/products/product_view_cn/2154">https://www.min-colors.com/products/product_view_cn/2154</a> > .....	21
<b>Fig. 16.</b> Brainstorming. (Imagen propia) .....	25
<b>Fig. 17.</b> Fragmento de moodboard entorno a los paisajes con estética <i>ukiyo-e</i> . (Imagen propia) .....	26
<b>Fig. 18.</b> Fragmento de la paleta de color utilizada en el teaser. (Imagen propia) .....	26
<b>Fig. 19.</b> Primer storyboard. (Imagen propia) .....	27

<b>Fig. 20.</b> Turn around de Tama. (Imagen propia) .....	28
<b>Fig. 21.</b> Turn around de li Naotaka. (Imagen propia) .....	28
<b>Fig. 22.</b> Lineup de los gatos. (Imagen propia) .....	28
<b>Fig. 23.</b> Turn around de Ana. (Imagen propia) .....	29
<b>Fig. 24.</b> Fondo diseñado para el teaser. (Imagen propia) .....	29
<b>Fig. 25.</b> Capturas de pantalla de la segunda animática. (Imagen propia) .....	30
<b>Fig. 26.</b> Captura de pantalla del plano 1. (Imagen propia) .....	31
<b>Fig. 27.</b> Captura de pantalla del plano 2. (Imagen propia) .....	31
<b>Fig. 28.</b> Captura de pantalla del plano 3. (Imagen propia) .....	31
<b>Fig. 29.</b> Captura de pantalla del plano 4. (Imagen propia) .....	31
<b>Fig. 30.</b> Captura de pantalla del plano 5. (Imagen propia) .....	32
<b>Fig. 31.</b> Captura de pantalla del plano 6. (Imagen propia) .....	32
<b>Fig. 32.</b> Captura de pantalla del plano 7. (Imagen propia) .....	32
<b>Fig. 33.</b> Captura de pantalla del plano 8. (Imagen propia) .....	32

## 10. ANEXO: DOSSIER DEL PROYECTO

El anexo, que incluye el dossier de proyecto con el guion completo, las hojas modelo y el vídeo final se encuentra disponible en los siguientes enlaces:

-<https://www.behance.net/gallery/148332853/TAMA-LA-LEYENDA-DEL-GATO-DE-LA-SUERTE-%28ANEXO%29?>

- <https://drive.google.com/file/d/14g-iRL5V4CkS2Q3oWdEL6jwbNr-cZh8GK/view?usp=sharing>

(también se adjuntó en formato PDF junto a este documento en la entrega del proyecto)