



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Escuela Politécnica Superior de Gandia

Preproducción para el episodio piloto de una serie de
animación 2D

Trabajo Fin de Grado

Grado en Comunicación Audiovisual

AUTOR/A: Ballester Navarro, María

Tutor/a: Macias Pintado, Fernando Luis

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

RESUMEN

El trabajo expuesto a continuación consiste en la realización de la fase de preproducción de una serie de animación 2D. En dicho trabajo encontraremos todos los elementos necesarios para desarrollar la producción del proyecto audiovisual, los cuales consisten en la realización de un guion, *storyboard* y el diseño y desarrollo de personajes, localizaciones y *props*. También se abordarán otros aspectos como el origen de la idea, las referencias estéticas y narrativas, el concepto visual, el estilo de animación, etc...

PALABRAS CLAVE

Preproducción, animación 2D, diseño, serie.

ABSTRACT

The following work consists of the realization of the pre-production phase of a 2D animation series. In this work we'll find all the necessary elements to develop the production of this audiovisual project, which consists of the realization of a script, storyboard, design and development of characters, locations and props. Other aspects will also be addressed, such as the origin of the idea, aesthetic and narrative references, visual concept, animation style, etc...

KEYWORDS

pre-production, 2D animation, design, series.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
1.1. Objetivos	4
1.2. Metodología	4
1.3. Dificultades	5
2. LA IDEA.....	7
2.1. Animación 2D	7
2.2. Origen de la idea.....	8
2.3. Público objetivo.....	10
2.4. Estilo visual	10
2.5. Referencias visuales	12
3. CREACIÓN DEL GUION LITERARIO	16
3.1. Contexto breve de la historia	16
3.2. Contexto de los acontecimientos históricos de la serie	16
3.3. Sinopsis	18
3.3.1. Sinopsis capitular.....	18
4. BIBLIA	19
4.1. Descripción y diseño de los personajes.....	19
4.1.1. Venoit.....	19
4.1.2. Giorgia Ratatone.....	21
4.1.3. Vito Ratatone.....	22
4.1.4. Guardaespaldas.....	23
4.2. Comparativa de tamaño.....	24
4.3. Hojas de giro.....	25
4.4. Hojas de expresión.....	27
4.5. Hojas de posición.....	29
4.6. Diseño de los espacios.....	32
4.6.1. Calles de Nueva York y Pastelería	32
4.6.2. Plaza de Litle Italy.....	34
4.6.3. Callejón.....	36
4.6.4. Despacho.....	38
4.6.5. Alcantarillado	40
4.6.6. Tubería y recibidor	42
4.7. Diseño de los <i>prop</i>	44
4.7.1. Pistola.....	44
5. STORYBOARD	44
6. CONCLUSIONES	46
7. BIBLIOGRAFÍA	47
8. FILMOGRAFÍA	48
9. ANEXOS.....	49
9.1. Relación con los ODS.....	49
9.2. Guion literario	
9.3. Storyboard	

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Figura 1. Poster de las películas “Mula2, “Pocahontas” y “Tarzan” .	8
Figura 2. Póster de las series de animación “Mummies Alive!” y “Tutenstein”	9
Figura 3. Póster de las series de animación “Time Squad” y “Tempo Express”	9
Figura 4. Fotograma de la serie de animación “The Proud Family”	13
Figura 5. Fotograma de la película “El Padrino”	14
Figura 6. Fotograma de la película “Zootopia”	15
Figura 7. Fotograma de la película “The immigrant”	16
Figura 8. Personaje de Venoit	20
Figura 9. Personaje de Giorgia Ratatone.	22
Figura 10. Personaje de Vito Ratatone.	23
Figura 11. Personaje de los guardaespaldas.	24
Figura 12. Comparativa de tamaños de los personajes.	25
Figura 13. Giro del personaje de Venoit.	25
Figura 14. Giro del personaje de Giorgia Ratatone.	26
Figura 15. Giro del personaje de Vito Ratatone.	26
Figura 16. Giro del personaje de los guardaespaldas.	26
Figura 17. Expresiones del personaje de Venoit.	27
Figura 18. Expresiones del personaje de Giorgia Ratatone.	27
Figura 19. Expresiones del personaje de Vito Ratatone.	28
Figura 20. Expresión de los guardaespaldas.	28
Figura 21. Posiciones del personaje de Venoit.	29
Figura 22. Posiciones del personaje de Giorgia Ratatone.	30
Figura 23. Posiciones del personaje de Vito Ratatone.	31
Figura 24. Posición de los guardaespaldas.	31
Figura 25. Calle de Nueva York y Pastelería vista 1.	32
Figura 26. Calle de Nueva York y Pastelería vista 2.	33
Figura 27. Calle de Nueva York y Pastelería vista cenital.	33
Figura 28. Plaza de Little Italy vista 1.	34
Figura 29. Plaza de Little Italy vista 2.	35
Figura 30. Plaza de Little Italy vista cenital.	35
Figura 31. Callejón vista 1.	36
Figura 32. Callejón vista 2.	37
Figura 33. Callejón vista cenital.	37
Figura 34. Despacho vista 1.	38
Figura 35. Despacho vista 2.	39
Figura 36. Despacho vista cenital.	39
Figura 37. Alcantarillado vista 1.	40
Figura 38. Alcantarillado vista 2.	41
Figura 39. Alcantarillado vista cenital.	41
Figura 40. Tubería y Recibidor vista 1.	42
Figura 41. Tubería y Recibidor vista 2.	43
Figura 42. Tubería y Recibidor vista cenital.	43
Figura 43. Pistola.	44

1. INTRODUCCIÓN

Conseguir llevar a cabo un cortometraje de animación es un proceso en el que se involucran diferentes habilidades técnicas y narrativas. Consta de tres fases diferentes, la preproducción, la producción y la postproducción, las cuales deben estar correctamente planteadas para obtener un resultado adecuado y profesional.

La fase de preproducción es la primera que realizamos cuando creamos un proyecto, es la base sobre la que se construye todo el proceso, por lo que es importante dedicarle tiempo y tener una correcta planificación de ella.

En ella llevamos a cabo tareas como el desarrollo de la idea y del guion literario, el diseño de los personajes, espacios y *props*¹ que forman la parte visual de la historia, y el *storyboard*² (también se lleva a cabo una *animática*³, aunque en el siguiente trabajo no formará parte de esta fase).

Es la fase que nos permite estar seguros de que todos los elementos están correctamente organizados y que podemos empezar la fase de producción con una base sólida y segura.

En el siguiente trabajo expondremos el conjunto de actividades y decisiones que hemos llevado a cabo para conseguir alcanzar los objetivos establecidos. Además, nos permite tener una visión más detallada del cortometraje de animación en 2D “Rataaventuras en la Gran Manzana”, desde la concepción inicial de la historia hasta la creación final de cada uno de los personajes y escenarios protagonistas del proyecto.

1.1. Objetivos

El objetivo principal que buscamos conseguir con el siguiente proyecto es elaborar correctamente la fase de preproducción del capítulo piloto de la serie de animación 2D “Rataaventuras en la Gran Manzana”, y para conseguir alcanzarlo, los objetivos secundarios que se plantean son los siguientes:

- Llevar a cabo y organizar el proceso de preproducción necesarios para una serie de animación.
- Diseñar de forma correcta los personajes, espacios y *props* que conforman la biblia para un correcto desarrollo de la serie.
- Perfeccionar y mejorar en las técnicas ya aprendidas para elaborar la fase de preproducción.

1.2. Metodología

La fase de preproducción es la etapa del proceso que sienta las bases para la creación de cualquier proyecto audiovisual. Es la primera que se lleva a cabo y se realiza antes de empezar con la producción del propio trabajo. Realizarla correctamente ayuda a minimizar la aparición de problemas en el resto de etapas de creación.

¹ Objetos o accesorios que utilizan personajes y actores en una escena.

² Guion gráfico en el que aparecen un conjunto de ilustraciones en secuencia que sirve para previsualizar la historia.

³ Previsualización animada del episodio utilizando el *storyboard* para tener una idea de la duración y el ritmo.

Necesitamos de una metodología sólida y funcional para que el proyecto sea desarrollado de manera eficiente y correcta. De esta manera, podremos conseguir los objetivos establecidos. Debemos distinguir diferentes fases:

En primer lugar, la fase de conceptualización. En ella hemos definido la idea general del proyecto audiovisual. Identificamos la premisa, el tema principal de la serie y el mensaje que queremos transmitir con la historia y personajes. Además, seleccionamos el tono que queremos que tenga, es decir el género al que va a pertenecer (comedia, terror, aventura, ciencia ficción, etc.).

En este punto, además, definimos el público objetivo al que buscamos dirigirnos. Es importante conocer a la audiencia para poder adaptar el proyecto y el contenido a aquello que funciona.

A continuación, llevamos a cabo la fase de creación y desarrollo del guion literario. Creamos la trama principal y las subtramas entorno a las que gira la narrativa en los diferentes episodios de la serie, así como, los puntos de giro .

En esta etapa también tiene lugar la creación de los personajes, tanto principales como secundarios. Definimos su apariencia, su personalidad, su psicología y los conflictos internos que tienen. También, creamos el mundo o espacios donde se desarrolla la serie y su ambientación.

Escribimos los diálogos de cada personaje y dividimos la historia en las escenas que la conforman, cómo estarán conectadas entre sí y qué aportan a la narrativa.

En la tercera fase, realizamos la “biblia” de la serie. Esto es el conjunto de bocetos y diseños de todos los personajes, espacios y *props* que aparecen. Llevamos a cabo una investigación previa de la que tomamos referencias que nos inspiran para crear nuestros propios diseños y, además, seleccionamos el estilo que tendrán los dibujos.

Diseñamos cada personaje teniendo en cuenta las indicaciones establecidas en la fase anterior (sobre sus rasgos, su vestimenta, su complexión, etc.). Además, dibujamos a cada uno de estos en diferentes posiciones, así como, todas las expresiones que mostrarán a lo largo de la serie y la comparativa de tamaños entre unos y otros.

Ocurre lo mismo con los escenarios y los *props*. Seguimos las indicaciones y realizamos las ilustraciones siguiendo el estilo visual de la animación ya establecido, de forma que sean coherente con el resto de elementos.

Por lo tanto, en la “biblia” del siguiente proyecto encontramos tanto el diseño de los personajes, espacio y *props*, como las hojas de giro, las hojas de expresiones, las hojas de posición y la comparativa de tamaños.

Por último, en la cuarta fase creamos el *storyboard* de cada uno de los capítulos. Este es un documento ilustrado que nos permite visualizar cómo será la acción y ritmo de la historia, y cómo se verán las escenas. En nuestro caso, realizamos el *storyboard* del capítulo piloto de la serie “Rataventuras en la Gran Manzana”.

1.3. Dificultades

La creación de un proyecto siempre trae consigo la aparición de dificultades y obstáculos en cualquier punto del proceso. No obstante, es importante ser conocedores de que debemos hacerles frente y que todo este proceso puede ser una experiencia gratificante que nos ayuda a mejorar nuestras capacidades. No debemos estancarnos en la aparición de cualquier mínimo problema, debemos encontrar una solución que nos

permita sacar adelante el proyecto hasta conseguir un producto final de calidad con el que nos sintamos realizados.

En el caso de nuestra serie de animación 2D, “Rataventuras en la Gran Manzana”, los problemas que han surgido han aparecido tanto en el origen de la idea como en la parte de diseño de los personajes, espacios y *props*.

La elección del tema fue uno de los primeros problemas que nos surgieron en este proceso, debido a que existían muchos entre los que elegir y en los que profundizar.

La escritura del guion, por su parte, también nos supuso un pequeño contratiempo porque debíamos encontrar una forma de mezclar la historia y la ficción que tuviera sentido y fuera coherente. Teníamos que conseguir una narrativa fluida y bien estructurada que representara lo mejor posible el período o acontecimiento histórico elegido. Para conseguir esto, hemos tenido que llevar a cabo una investigación con una base histórica sólida, en la que hemos recurrido a fuentes de información fiables y contrastadas, que aportaran datos verídicos y reales de los acontecimientos y situaciones que se narran en la historia.

Otro de los problemas que hemos encontrado a lo largo de este proceso ha sido conseguir encontrar una forma de contar la historia que se adaptara a mis capacidades de dibujo. Mi habilidad con la animación y el diseño no es tan profunda como para considerar que soy una experta. Tengo poca experiencia profesional en este campo, por lo que muchas ideas que venían a mi mente fueron descartadas tras comprender que intentar llevarlas a cabo resultarían un dolor de cabeza y podrían ser un obstáculo en el que me bloqueara. Además, podría ocasionar que el resultado final obtenido no resultara lo suficiente profesional.

La fase del diseño también contó con alguna dificultad. El diseño tanto de los personajes como de los espacios y los *props* debía ser original y llamativo. Así como, debía ser coherente con la época histórica que tiene lugar en el proyecto. Por último, también debemos destacar el tiempo. Tuvimos que tener un ritmo acelerado para conseguir llevar a cabo todo el proyecto en los plazos establecidos.

No obstante, a pesar de que han sido unos cuantos problemas, estos no han sido demasiado complejos y hemos podido solventarlos con facilidad. Lo que ha hecho que el proceso de creación de “Rataventuras en la Gran Manzana” haya sido una experiencia amena y divertida que ha aportado un gran aprendizaje y ha mejorado mis habilidades.

2. LA IDEA

2.1. Animación 2D

La animación 2D es la forma tradicional de animación que permite dotar de movimiento animaciones en un espacio plano, bidimensional.

En sus inicios, para llevarla a cabo, los creadores realizaban cada dibujo y luego los superponían para conseguir el efecto de movimiento. No obstante, la animación es un campo que está en constante evolución y con el paso de los años se han ido introduciendo nuevas técnicas digital que han facilitado y simplificado el proceso de animación.

Existen 12 principios que fueron creados para facilitar el proceso de animación. Fueron establecidos por Frank Thomas y Ollie Johnston, dos animadores que trabajaron en los inicios de Disney, la compañía más representativa de este campo. Estos son:

1. **Estirar y encoger** para aportar al objeto o personaje flexibilidad o peso.
2. **Anticipación.** El personaje u objeto lleva a cabo un movimiento que es previo al movimiento general, lo que indica que va a suceder algo.
3. **Puesta en Escena.** Conseguir que el espectador entienda lo que está sucediendo de forma clara.
4. **Acción Directa y Pose a pose,** supone respectivamente, animar fotograma a fotograma sin tener clara la duración, y animar planificado las principales posiciones y luego crear las intermedias.
5. **Acción Continuada y Superpuesta** sirven para conseguir movimientos más naturales ya que los objetos o personajes se mantienen en movimiento tras haber terminado el principal.
6. **Entrada Lenta y Salida Lenta** sirven para conseguir animaciones con movimientos más realistas, pues no se detienen abruptamente.
7. **Arcos.** Supone crear trayectorias curvas en los movimientos.
8. **Acción** secundaria consiste en dar movimiento a pequeños detalles para conseguir una animación más realista.
9. **Ritmo** hace referencia al tiempo que debe tardar una animación en realizar la acción para transmitir las diferentes sensaciones.
10. **Exageración** supone en acentuar expresiones o acciones para aporta expresividad.
11. **Solidez.** Supone conseguir que las animaciones den la sensación de volumen.
12. **Personalidad y Atractivo** consiste en crear animaciones que resulten llamativas y reconocible para el espectador.

Además, debemos destacar la variedad de tipos de animación 2D que existen.

Por un lado, tenemos la Animación tradicional, anteriormente explicada y utilizada en series como Los Simpsons. La Animación *Cut-Out* que consiste en utilizar recortes a los que se les cambia la posición cuadro a cuadro para conseguir tener un efecto de movimiento, se suele utilizar en la famosa serie de animación "South Park", o la técnica de la Rotoscopía, en la que se trazan dibujos sobre imágenes reales para representar con exactitud el movimiento y que este sea más real. La película de Disney, Blancanieves, utilizó esta técnica.

La animación 2D supone, por lo tanto, dar vida a objetos planos y que salen de nuestro imaginario. Es por esto que decidimos escoger este tipo de animación para llevar a cabo la serie animada "Rataventuras en la Gran Manzana".

2.2. Origen de la idea

La idea surge de la necesidad de unir dos de los mundos que más llaman mi atención, la animación y la historia, con el objetivo de conseguir crear una serie animada que resultara ser una forma atractiva y efectiva de combinar entretenimiento y educación.

Tras realizar una búsqueda, descubrimos que la mayoría de series, cortometrajes o películas de animación con un componente histórico narran los mismos hechos, están ambientados en los mismos períodos y hablan de las mismas culturas. En su mayoría tratan los temas de la colonización, la conquista de América, están ambientadas en el Viejo Oeste o el Antiguo Egipto, o cogen como referencia la cultura asiática, entre otros.

Algún ejemplo de esto son las conocidas películas de Disney “Pocahontas”, “Tarzán” o “Mulan”, en las cuales se trata el tema de la colonización de los ingleses en América y el de la cultura china.

Figura 1. Poster de las películas “Mulan”, “Pocahontas” y “Tarzán”.



Nota. Las siguientes imágenes son los posters de las películas de Disney, “Mulan” de B. Cook y T. Bancroft, “Pocahontas” de M. Gabriel y E. Goldberg, y “Tarzan” de K. Lima y C. Buck. Fotografías recuperadas el 4 de septiembre de 2023, de Disney+.

U otros ejemplos, como “Mummies Alive!” o “Tutenstein”, cuyo historia muestra elementos del antiguo Egipto. Sus protagonistas son figuras asociadas a este período, todas son momias que representan a conocidos faraones como Ramses, Armon, Tutankamón, etc.

Figura 2. Póster de las series de animación "Mummies Alive!" y "Tutenstein".



Nota. Las siguientes imágenes son los posters de las series de animación "Mummies Alive!" de S. Kearsley, y "Tutenstein" de J. Stephens. Fotografías recuperadas el 4 de septiembre de 2023, de Internet Movie Database.

Además, también existen multitud de proyectos de animación dedicados a los viajes en el tiempo. Hecho que hace que estas series se centren en muchos períodos históricos a la vez en cada uno de sus capítulos. Estas series suelen recurrir a los mismos períodos y acontecimientos históricos (Egipto, Roma, Viejo Oeste, la Antigua Grecia, etc.).

Encontramos las series de animación "Time Squad" y "Tempo Express", cuyos capítulos se desarrollan en períodos históricos diferentes y que trata sobre un grupo de personas que realizan viajes en el tiempo para intentar resolver una misión que les ha sido encomendada.

Figura 3. Póster de las series de animación "Time Squad" y "Tempo Express".



Nota. Las siguientes imágenes son los posters de las series de animación "Time Squad" de D. Wasson y L. Leichter, y "Tempo Express" de J. Bretaudeau y T. Zhang. Fotografías recuperadas el 4 de septiembre de 2023, de Internet Movie Database.

Tras comprobar esto, buscábamos conseguir crear una serie que resultara igual de llamativa, pero que estuviera centrada en un período diferente y poco explotado en el mundo de la animación 2D, y que a su vez fuera relevante para la historia del mundo. Llegamos así, al período de la “Década de los Felices Años 20”.

¹Optamos por centrar la historia en el Nueva York de los años veinte. Época que marcó un cambio significativo en la cultura y la sociedad del momento. Donde destacó la imposición de la Ley Seca, la aparición de la cultura de la clandestinidad y el auge del crimen organizado. Unos hechos que permiten construir una trama emocionante a la par que educativa para el público. Además, no es un período al que se suele recurrir para explotar en las series de animación, por lo que está poco explotado a nivel comercial.

Una vez elegido dónde ocurre la trama, buscamos cuál podía ser el inicio de todo. Buscando acontecimientos importantes de la historia que hayan producido la huida de su hogar de muchas personas, llegamos a la pandemia de la peste negra y sus importantes consecuencias en nuestra sociedad.

Esta pandemia nos aportaba el por qué el o la protagonista de nuestra historia se marchaba de su país en busca de una vida mejor. No obstante, además, nos dimos cuenta que podíamos utilizarla para crear una serie cuyos protagonistas no fueran humanos, sino animales, unas ratas, ya que esta especie fueron portadoras de la peste y se intentó acabar con ellas para intentar frenar el contagio. Una elección de personajes que resulta más llamativa en el espectador y genera más interés que si estos fueran personas humanas. También, se decidió que el protagonista fuera de nacionalidad francesa porque Francia es una gran potencia europea que había sido muy afectada por esta enfermedad y que nos permite ver el contraste temporal y cultural entre país y otro.

2.3. Público objetivo

El público objetivo al que va dirigida la serie de animación 2D “Rataaventuras en la Gran Manzana” es un público joven.

La serie permite conocer la historia y cultura de una época pasada, de una manera entretenida y dinámica, así como, trata temas más profundos y universales como la lealtad, la confianza, la lucha por la supervivencia o la búsqueda de un hogar. Además, se plantean preguntas éticas y morales interesantes, que invitan a la reflexión en la audiencia.

Con este cortometraje se pretende demostrar que una serie con componentes históricos puede ser entretenida y llamativa, a la par que educativa. Los más jóvenes pueden disfrutar de su visualización a la vez que están aprendiendo.

2.4. Estilo visual

El estilo audiovisual es el conjunto de elementos creativos y artísticos que conforman un proyecto, aquello que nos permite conocer la identidad y personalidad de dicho trabajo y que influye en la forma en la que conectamos con dicha historia.

¹ Guion literario incorporado en el anexo.

Para hablar del estilo de nuestro proyecto, debemos hablar de las referencias visuales que hemos tenido en cuenta a la hora de realizar todo el bocetado y que nos han inspirado para la creación de los escenarios y personajes. Por eso, debemos destacar a los estudios de Disney y a los de Cartoon Network.

El estilo Disney es uno de los estilos de animación más conocidos del mundo. Ha conseguido captar la atención de personas de todas las edades durante décadas y ha logrado crear un mundo único que le ha permitido convertirse en el líder indiscutible de la industria de la animación.

A lo largo de los años, Disney ha demostrado que la evolución es un medio que está en constante evolución y adaptación. Ha ido introduciendo en sus creaciones, nuevas técnicas de animación que han ido perfeccionando y dotando de realismo, y ha intentado adaptar cada uno de sus proyectos a un estilo propio en función de la historia, pero siempre siguiendo los patrones que hacen que sea reconocible que es una obra de Disney.

En nuestro proyecto, esta influencia la vemos reflejada sobre todo en la creación de los personajes. Las fisionomías de estos están compuestas por formas curvas (son personajes redondos) y sus rasgos son expresivos y humanos. Además, todos caminan a dos patas y están caracterizados como personas humanas (van vestidos con ropa y tienen la capacidad de hablar, al estilo Mickey Mouse). De esta forma, conseguimos que el público sea más cercano con los personajes y generen en ellos un sentimiento de empatía o rechazo.

También es propio del estilo de Disney, la exageración de algunos rasgos, de ahí que nuestros personajes tengan orejas, narices o extremidades (como los pies y las manos) más exageradas y caricaturizadas.

Por último, debemos destacar la forma de utilizar los colores que emplea Disney desde sus inicios para transmitir emociones y crear atmósferas en la narrativa. Se utilizan para caracterizar a los personajes y resaltar así su personalidad. Los héroes tienden a ser caracterizados con colores más vivos y cálidos, mientras que los de los villanos son más oscuros y fríos. También, los utilizan para representar el estado de ánimo o como contraste, lo que permite dirigir la mirada del espectador a aquello que queremos resaltar.

Por lo que respecta a la gama cromática de nuestro proyecto, decidimos que para conseguir llamar la atención del espectador y que este empatizara más con la historia, lo mejor era utilizar esta técnica de asociar un color a cada personaje, en función de lo que transmiten o representan.

Es por eso, que finalmente optamos por asociar el color azul al personaje de Venoit para representar la calma, la timidez y la confianza. El amarillo para el personaje de Giorgia que representa el optimismo, la amabilidad, la amistad y la extroversión. El marrón grisáceo para los guardaespaldas ya que el marrón representa la seguridad y protección, y el gris la frialdad y la antipatía. Y, por último, para el personaje de Vito Ratatone, optamos por introducirlos dentro del propio personaje los colores que Disney tiende a utilizar en la ambientación de los espacios de sus villanos, colores oscuros como el negro, morado, verde oscuro o azul marino, que representan la frialdad, la amenaza o el misterio.

En cuanto a la influencia del estudio Cartoon Network, este destaca por su variedad de estilos fruto de la diversidad de creadores que han formaban parte de la empresa. Es por eso que para explicar el estilo de dicho estudio debemos hablar de las diferentes producciones que se han llevado a cabo como, "El laboratorio de Dexter", "Agallas, el perro cobarde", "Ed, Edd y Eddy", "Ben 10", o "Las Supernenas", entre otras muchas.

Una línea creativa variada que se ha mantenido hasta la actualidad y que podemos observar en proyectos como “Hora de Aventura” o “Bob Esponja”.

No obstante, sí podemos identificar algunas características comunes que se asocian a las producciones de Cartoon Network, como el estilo caricaturesco de los personajes, a quienes tienen tendencia a humanizar. Así lo podemos observar en la serie “Vaca y Pollo”, que sigue las aventuras de dos hermanos que son una vaca y un pollo.

Además, existe una tendencia a utilizar técnicas de diseño que recuerdan mucho a las empleadas por la UPA (United Productions of America)¹. Los diseños son mucho más sencillos y cuentan con unas perspectivas más simplificadas con las que consiguen un resultado más plano y abstracto de los espacios, pero cuya iluminación con sombras aporta una mayor profundidad. La UPA tiende a utilizar gestos o expresiones exageradas para aportar a la historia.

En cuanto a los colores las paletas no cuentan con una gama demasiado amplia, suelen tener un color clave y sólido en consonancia con la narrativa o emoción que desean transmitir o enfatizar. No suelen contar con sombreado, sino que son más simples y sencillos.

Por lo que respecta a nuestra serie “Rataaventuras en la Gran Manzana”, estas características podemos encontrarlas en el diseño de los espacios. Todas las localizaciones que aparecen en este primer capítulo de la serie están compuestas de forma más sencilla, para que los personajes tengan el protagonismo de la historia y acaparen toda la atención del espectador. De esta manera, no tienen ningún tipo de distracción y la trama sea lo más relevante.

El trazo está poco cuidado, es más irregular y distendido, lo que genera un contraste visual que refuerza la idea de centrar la atención en los personajes y la acción. Por último, de la paleta de colores debemos destacar que está formada por colores planos y sólidos, sobre los que destaca el juego de luces y sombras que son lo que aportan mayor profundidad y realismo al diseño.

2.5. Referencias visuales

Las referencias visuales es una herramienta que nos sirve de fuente de inspiración y nos ayudan a transmitir la estética y estilo del proyecto. En el caso de nuestra serie las referencias son las siguientes:

“The Proud Family” (2001)

Es una serie de televisión estadounidense creada por Bruce W. Smith que se emitió por Disney Channel en septiembre del año 2001.

La serie gira entorno a la vida de la hija adolescente de la familia, y a los problemas de la adolescencia a los que tiene que hacer frente. Tuvo un gran éxito debido a que era una representación de la cultura afroamericana y a que abordaba temas de conflicto social y cultural.

Esta serie ha tenido su influencia en la idea de “Rataaventuras en la Gran Manzana” por la estética visual que sigue. Los espacios siguen un diseño diferente al de los personajes, la paleta de colores que sigue es sólida y sencilla. No obstante, tienen una textura más granulada y están menos saturados. Esto permite que el espectador centre

¹ Estudio de animación estadounidense que cosechó importantes éxitos.

su atención en la trama y en los personajes, en lugar de en el escenario a pesar de que cuentan con muchos detalles. Además, hacen un continuo uso de las sombras y luces

En cuanto a los personajes, como en nuestra serie, tienen características y expresiones exageradas y rasgos diferenciadores que hacen que sean fácilmente reconocibles. Tienen un color sólido y están dibujados de forma más distendida, con trazados en colores más oscuros para diferenciar las diferentes partes de su fisonomía (en nuestro proyecto solo utilizamos el color negro).

Figura 4. Fotograma de la serie de animación “The Proud Family”.



Nota. La siguiente imagen es un fotograma extraído de la serie de animación “The Proud Family” donde se puede apreciar el estilo visual de la serie. Fotograma recuperado el 4 de septiembre de 2023, de https://disney.fandom.com/es/wiki/Personajes_de_The_Proud_Family

“El Padrino” (1972)

La película que está basada en la novela de Mario Puzo, fue dirigida por el reconocido director Francis Ford Coppola. En ella se muestra la vida de la familia Corleone, quienes forman parte de la mafia italoamericana.

Esta obra ha tenido una gran influencia en la serie “Rataventuras en la Gran Manzana” por la trama que aparece y el mundo que se plasma. En ambos proyectos, tanto nuestra serie como la película, el tema del crimen organizado tiene gran importancia. No obstante, donde más notamos está inspiración es en la creación del personaje de Vito Rataone.

Vito Rataone es la versión animada de Vito Corleone. Físicamente destacan por llevar el pelo hacia atrás, tener un bigote que le da un aspecto autoritario, vestir trajes elegantes con colores apagados que reflejan su poderosa e influyente posición y por tener una apariencia robusta y pesada con una mirada intensa. Es serio, imponente y tiene muy arraigados los valores de la lealtad y la familia.

Por último, también encontramos inspiración en esta película para crear el escenario del despacho. Un espacio sombrío, con una iluminación suave y tenue para dar una sensación de misterio y secretismo, símbolo de la clandestinidad. Además, utiliza una gama cromática cálida, en la que predominan el marrón para dar un toque de elegancia y sofisticación.

Figura 5. Fotograma de la película “El Padrino”.



Nota. La siguiente imagen es un fotograma extraído de la película “El Padrino” del director Francis Ford Coppola. Fotograma recuperado el 4 de septiembre de 2023, de <https://tramadg.com/blog/avance-del-mobiliario-de-oficinas-en-el-cine/>

“Zootopia” (2016)

La película fue producida por Walt Disney Animation Studios y estuvo dirigida por los directores Byron Howard y Rich Moore.

Cuenta la historia de Judy Hopp, una coneja que quiere ser oficial de policía, y un zorro, Nick Wilde, que es un estafador que la ayuda a resolver un caso sobre una desaparición.

La influencia de esta película en nuestro proyecto la encontramos en la caracterización y humanización de los personajes. En la película “Zootopia” todos los personajes están estereotipados de forma que resultan más reconocibles y los vestuarios refuerzan sus personalidades y ocupaciones. Por ejemplo, el protagonista Nick va vestido de manera informal, hecho que refleja su personalidad relajada y rebelde.

En “Rataaventuras en la Gran Manzana” lo encontramos sobre todo en el personaje de Venoit, cuyo vestuario es un claro estereotipo de lo que supone ser francés. Va vestido con unos pantalones de tipo cigarro (cortos y ajustados en la parte de abajo) y una camiseta de rayas marineras. Además, lleva como accesorios un pañuelo atado al cuello y una boina.

También vemos reflejado esto en los personajes de los guardaespaldas, cuyo protagonismo no es importante, pero solo con la caracterización reconocemos fácilmente cuál es su trabajo.

Figura 6. Fotograma de la película “Zootopia”.



Nota. La siguiente imagen es un fotograma extraído de la película producida por los estudios Disney “Zootopia”. Fotograma recuperado el 4 de septiembre de 2023, de <https://kinefilia.wordpress.com/2016/02/15/zootropolis-zootopia-2016/>

“The Immigrant.” (2014)

La película está dirigida por el director James Gray y cuenta la historia de una joven polaca que llega a Nueva York en la década de 1920 junto con su hermana, quien enferma de tuberculosis y es apartada de su lado. La joven se encuentra sola y tras conocer a un hombre se ve atrapada en un mundo de corrupción y explotación al que tiene que sobrevivir para poder reencontrarse con su hermana.

La influencia de esta película en nuestro proyecto la encontramos en la propia trama. Al igual que “The immigrant”, “Rataventuras en la Gran Manzana” habla sobre una persona que se ve obligada a huir de su país natal para conseguir una vida mejor, dejando atrás toda su vida y familia. Llega a la ciudad de Nueva York con mucha ilusión y esperanza, pero pronto descubren los peligros que la ciudad acarrea.

Los temas que se tratan en ambos proyectos son similares, la inmigración, la supervivencia o la clandestinidad y, además, ambas están ambientadas en el mismo lugar, Nueva York, y época, la década de 1920.

No obstante, a pesar de la importancia de la trama, “Rataventuras en la Gran Manzana” consigue ser más llamativa para el público (sobre todo para los más jóvenes), gracias al uso de la animación 2D, que la hace una producción más sencilla y distendida de ver.

Figura 7. Fotograma de la película “The immigrant”.



Nota. La siguiente imagen es un fotograma extraído de la película “The immigrant” del director J. Gray. Fotograma recuperado el 4 de septiembre de 2023, de <https://www.espinof.com/criticas/el-sueno-de-ellis-erases-una-vez-en-america>

3. CREACIÓN DEL GUION LITERARIO

3.1. Contexto breve de la historia

Venoit, una rata francesa, llega a la ciudad de Nueva York tras huir de su país debido a la decisión del gobierno de acabar con todas las ratas por un aumento de la peste negra. Sale del país con sus padres, pero estos son retenidos en la isla de Ellis tras descubrir que están contagiados.

Venoit consigue llegar a la Gran Manzana para intentar conseguir la medicina de sus padres, pero por el camino se encuentra a una banda que intenta acabar con él. En este momento aparece Giorgia, una joven rata italiana que ayuda a Venoit a escapar de los matones y, además, le ofrece su ayuda.

Venoit decide confiar en ella y tras explicarle su situación, ambos acuden a pedirle ayuda al tío de esta, Vito Ratastone, quien le asegura a Venoit que conseguirá traer a su familia y ayudarlos, pero a cambio de algo. Es entonces cuando Venoit descubre que debe entrar a formar parte de una organización criminal y con ello, empezar a hacer cosas a las que nunca esperó hacer frente.

3.2. Contexto de los acontecimientos históricos de la serie

“Rataaventuras en la Gran Manzana” inicia con la llegada de Venoit a la ciudad de Nueva York en busca de una vida mejor. Venoit huía de Francia junto con sus padres debido a un repunte de la peste negra. Una pandemia que el gobierno buscaba remediar matando a todas las ratas del país.

La peste negra fue una pandemia que afectó a varios continentes del mundo, entre ellos Europa, causando millones de muertes en la población. Algunos de los síntomas son fiebres altas, debilidad, sangrado, aparición de bultos, etc. Su canal de transmisión principal fue a través de las pulgas que estaban en las ratas, las cuales eran portadoras de la bacteria. Debido a las escasas medidas de control de plagas y a las condiciones poco salubres de la época, su propagación fue muy rápida.

Con los años han tenido lugar más brotes, pero gracias a los avances en la medicina y a la mejora en el control de plagas, se ha podido prevenir su propagación y, por lo tanto, disminuir la tasa de mortalidad.

Venoit y sus padres consiguen llegar a la isla de Ellis, aunque cuando llegan allí descubren que el padre y la madre de Venoit están contagiados y no tienen los recursos para acceder a la medicina. Por eso, Venoit acaba entrando al país solo.

La isla de Ellis tiene un papel importante en la ola de inmigración a Estados Unidos de la década de 1920. Está ubicada cerca de Nueva York, por lo que era un punto clave para entrar a Estados Unidos. Allí tenía lugar el control de inmigración, donde las personas debían someterse a un control médico y de papeles, para decidir quién podía entrar al país y quién no. Además, establecieron varias leyes que restringían el acceso y obligaban a pagar unas cuotas a los inmigrantes.

Venoit y su familia, como muchos otros, buscaron encontrar una mejor vida, y en ese momento la mejor opción era marcharse a Estados Unidos. El país donde se vivían los denominados "Felices Años Veinte".

La década de 1920 en Estados Unidos estuvo marcada por un desarrollo económico, social y cultural, es por eso que es conocida como "Década de los Felices Años Veinte".

El país sufrió un fuerte crecimiento económico, afianzándose como una de las principales potencias económicas. Sufrió un fuerte crecimiento en la producción industrial y se empezaron a utilizar técnicas de producción más eficientes que facilitaron el trabajo como, por ejemplo, la producción en masas. Tuvo lugar un gran crecimiento en la inversión extranjera y muchas personas empezaron a invertir en el mercado de valores.

En cuanto a la cultura, también fue un período con cambios significativos. El jazz se convirtió en un fenómeno, tuvo lugar la era de oro del cine mudo donde aparecieron actores como Charles Chaplin o Buster Keaton, y la moda evolucionó. Era menos restrictiva y tradicional, las mujeres empezaron a llevar vestidos más cortos y sueltos.

Por último, en cuanto a los aspectos sociales del país, Estados Unidos vivía un momento de proliferación, pues las mujeres obtuvieron el derecho al voto y empezaron a ser más independientes, pudiendo participar en la vida pública y laboral.

No obstante, este período también estuvo marcado por la implantación de la Ley Seca. Una política de los Estados Unidos que prohibía la fabricación, venta y transporte de cualquier tipo de bebida alcohólica.

Fue implementada por grupos de personas conservadoras que consideraban que pensaban que instaurando esta ley la situación en el país mejoraría porque se pondría fin a la existencia violencia y crímenes, pero ocurrió todo lo contrario. Tiene lugar un crecimiento importante del consumo de alcohol, y la aparición y auge del contrabando y de las bandas de crímenes organizados.

Además, trajo consigo otros graves problemas como, el aumento de la tasa de desempleo del país, debido a que muchas personas que trabajaban produciendo estas bebidas fueron despedidas.

La creación de la familia Ratatone supone una representación de estos grupos clandestinos que alcanzaron un alto nivel de poder e influencia.

Estos grupos, conocidos también como mafias, eran bandas criminales que se encargaban de llevar a cabo operaciones ilegales, las cuales les generaban grandes ganancias y les convertía en grupos poderosos de la sociedad.

Algunas de estas actividades ilegales estaban relacionadas con el juego ilegal o con contrabando y el tráfico de drogas. También realizaban operaciones relacionadas con el crimen organizado como, por ejemplo, asesinatos, secuestros o extorsiones y, además, estaban al frente de la producción y distribución ilegal de bebidas alcohólicas en establecimientos secretos. La violencia y sangre formaban parte de su vida rutinaria.

Grupos organizados que siguen operando en la actualidad, pero que perdieron su fuerza con el paso de los años debido a que las autoridades empezaron a enfocar su trabajo en hacerlos caer y detener esta ola de criminalidad.

Por último, Nueva York es la ciudad donde se lleva a cabo la historia debido a que era uno de los destinos más importantes para los inmigrantes de la época que procedían de diferentes partes del mundo.

Esto se debía a que era un lugar que contaba con comunidades de inmigrantes ya establecidas que continuaban manteniendo sus costumbres y tradiciones. Por ejemplo, encontramos la comunidad italiana que estaba establecida en Little Italy o la comunidad china que se encontraba en el barrio de Chinatown, ambos ubicados en Manhattan. También, se podían encontrar otras comunidades como la irlandesa, la afroamericana o las latinoamericanas.

Estos espacios quedan reflejados en la serie "Rataaventuras en la Gran Manzana" a través del diseño de la plaza de Little Italy, donde vive la familia Ratatone. Una adaptación de lo que en realidad es el barrio que recibe el mismo nombre, ya que la plaza no existe como tal en la vida real.

3.3. Sinopsis

En la turbulenta década de 1920, cuando la sombra de la peste se cierne sobre Francia, una rata francesa llamada Venoit se ve forzada a abandonar su hogar para buscar una nueva vida en la ciudad de los rascacielos, Nueva York. Allí, Venoit se ve envuelto en un mundo de peligro e incertidumbre al que no sabe si es capaz de hacer frente.

3.3.1. Sinopsis capitular

Capítulo 1: "La llegada de Venoit"

En los sombríos callejones de París, azotados por la peste en los tumultuosos años 20, Vito, una rata francesa toma la difícil decisión de dejar su hogar y huir a Nueva York en busca de una vida mejor.

Sin embargo, la Gran Manzana no le da una grata bienvenida. En sus oscuras calles, Venoit se encuentra acorralado por un grupo de ratas que están decididas a acabar con él, pero antes de que consigan su objetivo una joven rata italiana, Giorgia, acude en su ayuda. Pero no todo es lo que parece y Giorgia y su familia esconden un peligroso secreto que pone a Venoit entre la espada y la pared.

4. BIBLIA

4.1. Descripción y diseño de los personajes.

Los personajes de nuestro proyecto están diseñados teniendo como referencia el estilo de Disney, pero aportándoles un estilo propio.

Son personajes caracterizados con diferentes complejidades físicas y están caracterizados de diferentes colores, como una manera de conseguir hacerlos ver diferentes y que el espectador sea capaz de reconocerlos fácilmente.

Hemos creado a los personajes de Venoit, Giorgia y Vito Ratatone, y a los guardaespaldas porque son aquellos que aparecen en el capítulo piloto que hemos elegido diseñar. No obstante, el grupo de ratas que persiguen a Venoit al inicio no han sido creadas para marcar que ya no van a aparecer en el resto de la serie. Hemos decidido jugar con las sobras de sus figuras para verlas y entender que sucede, pero no hay un personaje creado como tal.

Ninguno de los personajes evoluciona físicamente, siempre los veremos con la misma apariencia, aunque sí mostrarán evoluciones y retrocesos en lo que a su psicología se refiere. Por ejemplo, Venoit empezará a mostrar una personalidad menos inocente y tímida, para empezar a ser un poco más decidido y maduro.

4.1.1. Venoit

Venoit es el personaje protagonista de la serie, por lo que es él el enfoque principal de la historia, alrededor de quien gira toda la trama y con el que la audiencia más empatiza, pues lo conocemos en mayor profundidad que a otros.

Es una rata joven que nació en París, Francia, en el seno de una familia humilde. Es hijo único y siempre ha ayudado a sus padres en el negocio familiar de venta de quesos.

Se ve obligado a huir de su país natal debido a la decisión del gobierno de acabar con todas las ratas del país para así poder poner fin al brote de peste negra que se ha originado y que está acabando con multitud de humanos. Venoit decide junto con sus padres emprender un viaje hacia el continente americano en busca de una nueva vida. Sin embargo, cuando llegan a la isla de Ellis donde hacen los controles de inmigración descubre que es el único de su familia que no es portador de esta enfermedad.

En este momento, Venoit decide entrar solo a Estados Unidos para intentar conseguir el suficiente dinero para poder hacerse con la medicina que pueda curar a sus padres. Emprende así, el viaje solo y llega a la ciudad de Nueva York.

Venoit es una rata tímida, asustadiza, confiada, amable y educada. No le gustan los conflictos, tiende a huir de ellos, y le gusta la tranquilidad. Una de sus pasiones es la comida, siempre tiene el apetito despierto y su debilidad son los dulces típicos de Francia como, por ejemplo, los *macarons*¹.

¹Tipo de galleta tradicional de la gastronomía francesa hecha de clara de huevo, harina de almendra, azúcar y azúcar glas.

Tiene una figura media y no es nada corpulento. Es un personaje redondo que tiene una pequeña barriga como consecuencia de su afición a la comida. Su cabeza es alargada y el tamaño de sus orejas no es demasiado exagerado, lo que lo hace ver tierno. Sin embargo, lo que más resalta de su rostro es su gruesa y redonda nariz, y los dos dientes que tiene hacia fuera.

Tiene las piernas cortitas, lo que dificulta que sea un personaje rápido. Rasgo que nos permite jugar en la narrativa creando situaciones de tensión y de diversión. Por ejemplo, cuando intenta escapar de los abusadores y como no puede correr demasiado lo acaban atrapando.

Va vestido con ropa poco llamativa, una camiseta de rayas marineras y un pantalón ajustados, de colores apagados (blanco, negro y marrón) como representación de su sencillez. No obstante, lleva varios accesorios que hacen que sea muy reconocible cuál es su nacionalidad. Una boina, un pañuelo atado al cuello y un bigote fino y cuidado, cuyos colores resaltan del resto de vestimenta para enfatizar que es una rata extranjera.

Su piel es de color azul porque este color representa la timidez, la confianza, la serenidad, la calma, etc.

Figura 8. Personaje de Venoit



Nota. Diseño del personaje de Venoit. Ilustración de autoría propia.

4.1.2. Giorgia Ratatone

Giorgia Ratatone es otro de los personajes principales de la serie. La conocemos un poco menos que a nuestro protagonista, pero también sabemos gran parte de su vida.

Giorgia es una joven rata italiana que vive en el barrio de Little Italy junto a su tío. Es la más pequeña de la familia Ratatone y aunque se ha criado toda su vida en Nueva York, ella nació en Italia, de donde tuvo que huir con su tío porque estaban en peligro.

Es conocedora que su familia es una organización criminal dedicada al contrabando y a la violencia, pero prefiere ignorarlo y utilizar esto para hacer el bien (como intentar ayudar a Venoit y a su familia). Sus padres fueron asesinados cuando ella era muy pequeña a manos de una banda rival por lo que solo tiene a su tío Vito.

Es una rata empática, gentil, amable y extrovertida que se preocupa por ayudar al resto de la gente. Odia las injusticias y es muy hábil, siempre consigue burlar a la seguridad que le pone su tío. Le encanta salir a pasear ella sola por las calles de la ciudad sin que nadie la moleste, se conoce la ciudad y sus alcantarillas como la palma de su mano. Es así como se encuentra con Venoit y tras ver en la mala situación que está no duda ni un segundo en ofrecerle su ayuda.

Giorgia es una rata que pertenece a la clase alta, por eso su vestimenta es más sofisticada. Lleva un vestido de corte holgado que le marca discretamente la figura y no es demasiado corto. Este está diseñado en tonalidades verdosas que contrastan con su tono de piel amarillento y que refleja su personalidad pacífica. Además, lleva a conjunto una cinta en el cabello, un accesorio que se solía ver a menudo en las mujeres de la época porque aportaba finura y estilo. Lleva una melena corta que llega por encima de sus hombros con un discreto flequillo, corte de pelo que caracteriza a la época de los años veinte. Además, el personaje lleva las uñas pintadas.

Su complexión es alargada y es más delgada que la del personaje principal, así como, un poco más alta, lo que la convierte en una rata más ágil. Sus ojos son resplandecientes y transmiten muchos sentimientos y emociones. Lo que más destaca de ella es el tamaño de sus orejas, estas son grandes y hacen de Giorgia un personaje fácil de reconocer. Además, no tiene bigotes como símbolo de esa idea obligatoria de que las mujeres deben estar depiladas.

Es de color amarillo porque este color representa la felicidad, el optimismo, la amabilidad y la extroversión, que son características arraigadas a la personalidad de Giorgia.

Figura 9. Personaje de Giorgia Ratatone.



Nota. Diseño del personaje de Giorgia Ratatone. Ilustración de autoría propia.

4.1.3. Vito Ratatone

Vito Ratatone es el personaje que encarna al antagonista de la serie. Es una rata más adulta que se dedica al negocio del contrabando y del crimen.

Es un inmigrante italiano asentado en la ciudad de Nueva York que vive junto con toda su gente en el barrio de Little Italy. Es quien se ha hecho cargo de la crianza de su sobrina Giorgia cuando esta se quedó sin padres. Su hermano mayor y su cuñada fueron asesinados por una banda rival y Vito se vio obligado a coger el mando del negocio.

Es una rata con mucho carácter y muy serio, pero para él lo más importante es velar por la protección de su sobrina. Tiene muy arraigados los valores de la lealtad y la familia.

Además, tiene mucha seguridad en sí mismo y tiende a buscar siempre su beneficio por sobre todas las cosas. Vito no hace nada si no es a cambio de algo. Tiene un gran imperio, siempre está encerrado en su despacho y va acompañado de mucha seguridad. Tiene una fuerte adicción al tabaco y siempre lleva un puro encendido en la mano.

Es redondo y muy pequeño, cuando se sienta en su sillón no le llegan las patitas al suelo, lo que hace que la situación sea paradójica, pues es una rata que transmite peligro, pero este hecho lo hace ver tierno. Sus rasgos faciales y su pelo negro y

repeinado, nos hacen recordar al famoso mafioso, Vito Corleone. Tiene unos ojos pequeños sobre los que destacan sus pobladas cejas y su bigote. Además, cuenta con unas pequeñas orejas.

Su vestimenta es lo más característico de él. El traje y los colores que se emplean reflejan lo elegante y poderoso que es. Es de color verde para dejar claro que es el antagonista de la serie. Una técnica que utiliza Disney con sus villanos, a quienes siempre le asocia colores oscuros y apagados como el verde oscuro, el azul marino, el morado o el negro.

Figura 10. Personaje de Vito Ratatone.



Nota. Diseño del personaje de Vito Ratatone. Ilustración de autoría propia.

4.1.4. Guardaespaldas

Los guardaespaldas son personajes secundarios sin mucha importancia en la historia, pero que aparecen con regularidad.

No conocemos su personalidad, siempre muestran el mismo estado de ánimo por lo que no sabemos nunca que sienten o piensan.

Son ratas que trabajan para el mafioso Vito Ratatone y se encargan de la seguridad tanto del capo como de su sobrina.

Su complexión física es más cuadrada, lo que les aporta poder y seguridad. Son ratas anchas, altas y musculosas, atributos que resaltan más al tener los rasgos de la cara de un tamaño más pequeño (tanto la nariz, como los bigotes como las orejas son más menudas).

Todos tienen la misma apariencia y van vestidos con la misma ropa, así no destacan. Llevan un traje en colores oscuros que les aporta autoridad y formalidad, y unas gafas

de sol que impiden que veamos sus ojos. De esta forma, la audiencia empatiza menos con el personaje. Además, llevan un sistema de seguridad a través del cual se comunican, rasgo que deja en claro cuál es su profesión.

Es de color marrón grisáceo porque estos colores representan la frialdad, la antipatía, la fuerza y la fiabilidad.

Figura 11. Personaje de los guardaespaldas



Nota. Diseño de los guardaespaldas de Vito Ratatone. Ilustración de autoría propia.

4.2. Comparativa de tamaño

Por lo que a tamaño y altura se refiere, como nuestros personajes no son personas humanas es más complicado señalar con un número cuanto miden o pesan.

No obstante, la siguiente figura comparativa nos permite comprobar que Venoit y Giorgia son ratas de tamaño medio, aunque Girogia se una poco más alta, que Vito es una rata muy pequeña pues apenas llega a pasar la cintura del guardaespaldas, y que la rata que ejerce de seguridad es muy alta y corpulenta. Destaca sobre el resto de personajes como forma de marcar su aspecto poderoso y seguro.

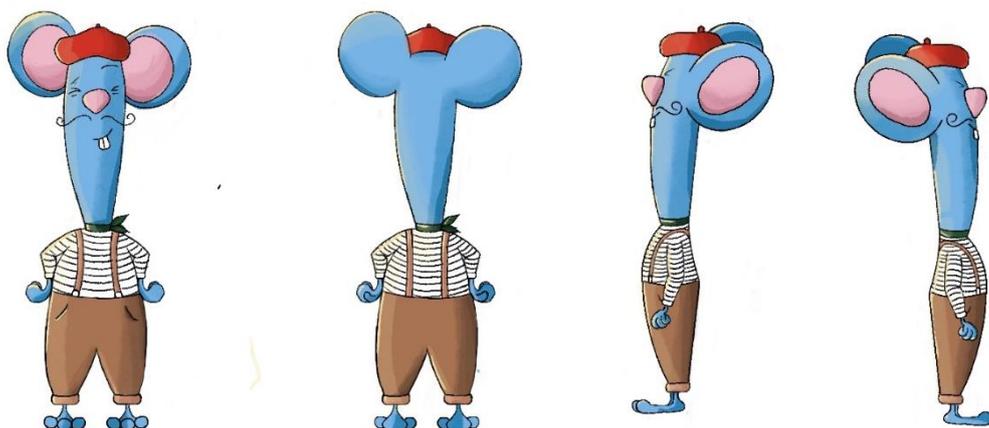
Figura 12. Comparativa de tamaños de los personajes.



Nota. Comparativa de tamaños entre los personajes principales. Ilustraciones de autoría propia.

4.3. Hojas de giro

Figura 13. Giro del personaje de Venoit.



Nota. Hoja de giro del personaje de Venoit. Ilustración de autoría propia.

Figura 14. Giro del personaje de Giorgia Ratonone.



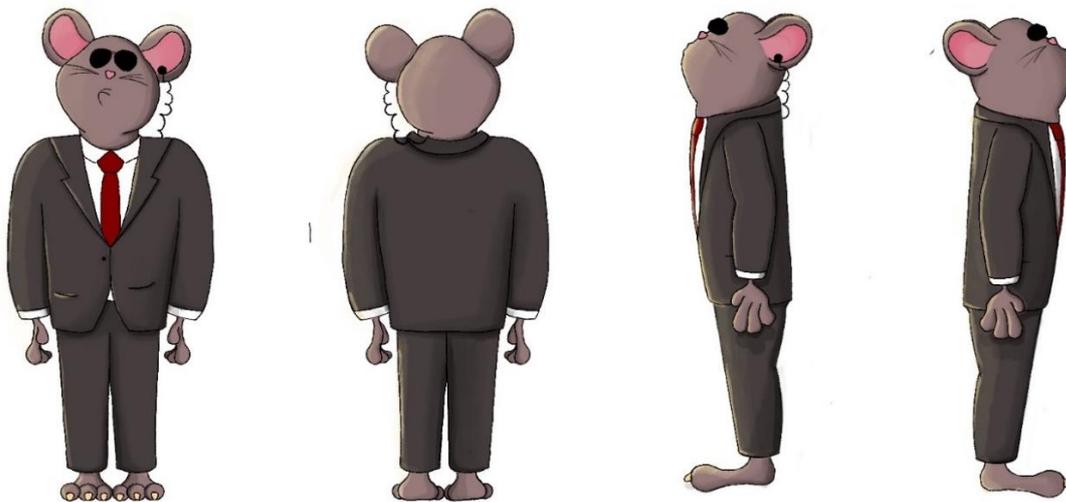
Nota. Hoja de giro del personaje de Giorgia Ratonone. Ilustración de autoría propia.

Figura 15. Giro del personaje de Vito Ratonone.



Nota. Hoja de giro del personaje de Vito Ratonone. Ilustración de autoría propia.

Figura 16. Giro del personaje de los guardaespaldas.



Nota. Hoja de giro de los guardaespaldas de Vito Ratonone. Ilustración de autoría propia.

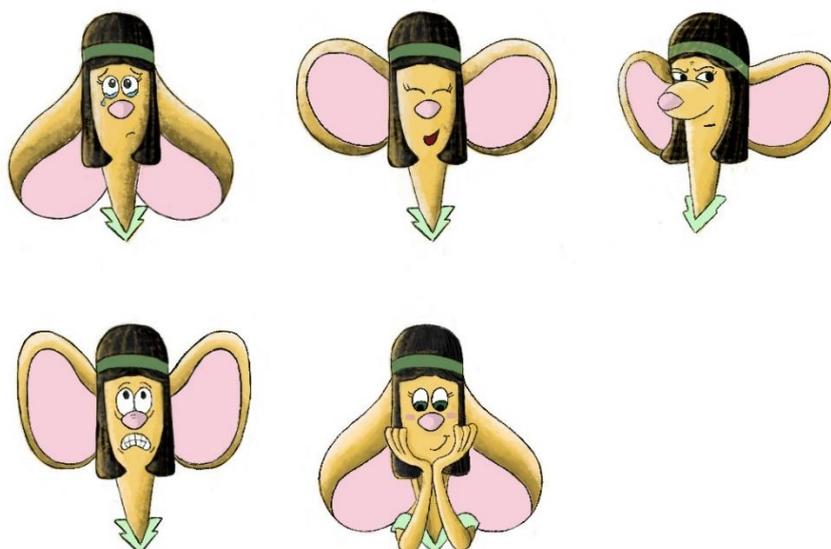
4.4. Hojas de expresión

Figura 17. Expresiones del personaje de Venoit.



Nota. Hoja de expresiones de los guardaespaldas de Vito Ratazone. Ilustración de autoría propia.

Figura 18. Expresiones del personaje de Giorgia Ratazone.



Nota. Hoja de expresiones del personaje de Giorgia Ratazone. Ilustración de autoría propia.

Figura 19. Expresiones del personaje de Vito Ratatone.



Nota. Hoja de expresiones del personaje de Vito Ratatone. Ilustración de autoría propia.

Figura 20. Expresión de los guardaespaldas.

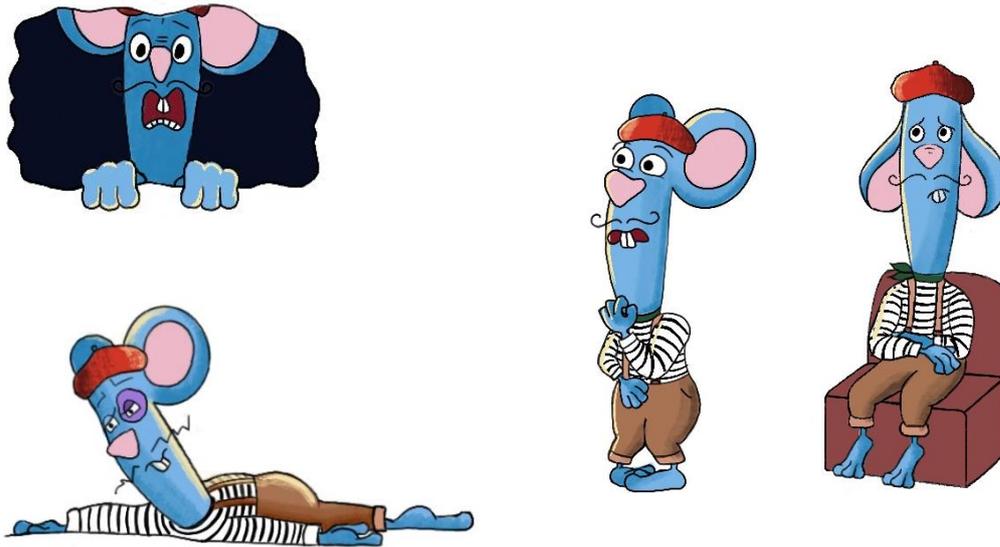


Nota. Hoja de expresiones de los guardaespaldas de Vito Ratatone. Ilustración de autoría propia.

4.5. Hojas de posición

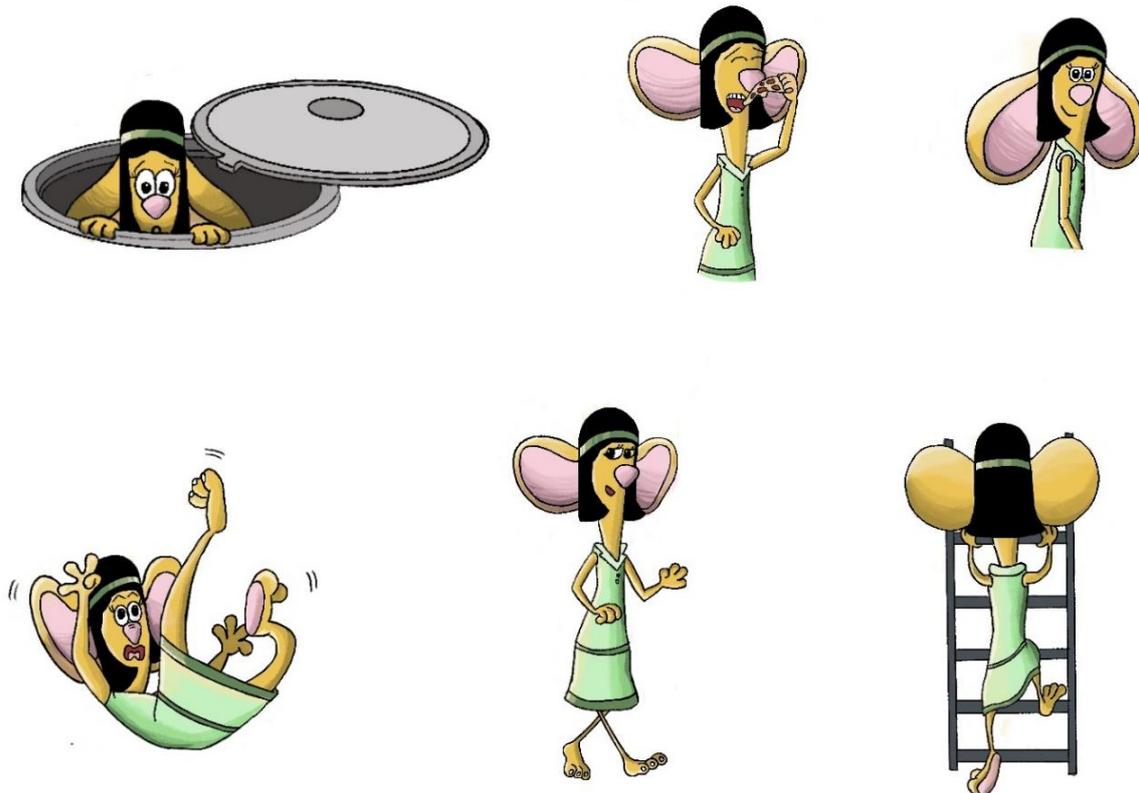
Figura 21. Posiciones del personaje de Venoit.





Nota. Hoja de posiciones del personaje de Venoite. Ilustración de autoría propia.

Figura 22. Posiciones del personaje de Giorgia Ratatone.



Nota. Hoja de posiciones del personaje de Giorgia Ratatone. Ilustración de autoría propia.

Figura 23. Posiciones del personaje de Vito Ratatone.



Nota. Hoja de posiciones del personaje de Vito Ratatone. Ilustración de autoría propia.

Figura 24. Posición de los guardaespaldas.



Nota. Hoja de posición de los guardaespaldas de Vito Ratatone. Ilustración de autoría propia.

4.6. Diseño de los espacios

Todos los escenarios están compuestos con tintas planas, de forma que el personaje y los *props* sean los protagonistas de la historia y el espectador centre su atención en ellos. Tienen un trazado sencillo e irregular y están pintados con gamas de colores diferentes en función de lo que se quiere aportar a la escena y transmitir a la audiencia.

4.6.1. Calles de Nueva York y Pastelería

El lugar por donde circula Venoit de noche al inicio del capítulo es una calle de la ciudad de Nueva York en la que hay muchos edificios altos alrededor que tienen escaleras de emergencia a la vista y que hay basura por sus aceras. Además, no es una calle céntrica de la ciudad, por lo que está desolada. El ambiente es húmedo, oscuro y sucio por lo que muestra una estética más apagada y nocturna con alguna presencia de humo.

Sin embargo, destaca la existencia de una pequeña panadería francesa cuyo escaparate resulta llamativo ya que está repleto de pastelitos, barras de pan recién horneado, pasteles, etc. Muestra una estética más acogedora y cálida. Este es el espacio en el que Venoit se para a oler la comida y después se topa con los matones que le acaban persiguiendo.

En cuanto a la gama de colores, para la calle se utilizan tonos fríos y poco saturados y oscuros que den ese aspecto de que es desolador y nocturno, y para la pastelería, colores más vivos y llamativos.

Figura 25. Calle de Nueva York y Pastelería vista 1.



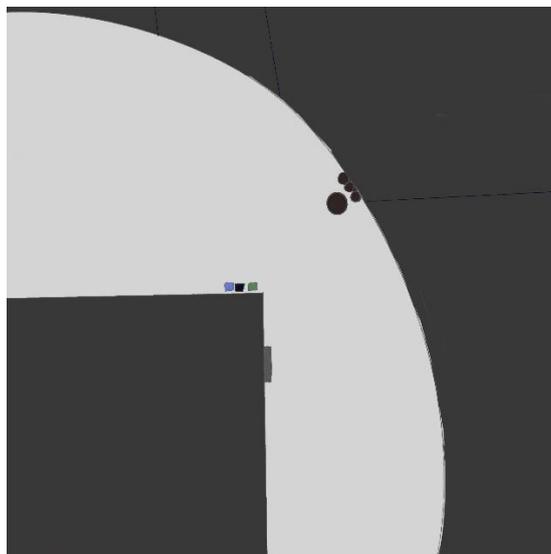
Nota. Vista 1 de la localización "Calle de Nueva York y Pastelería". Ilustración de autoría propia.

Figura 26. Calle de Nueva York y Pastelería vista 2.



Nota. Vista 2 de la localización "Calle de Nueva York y Pastelería". Ilustración de autoría propia.

Figura 27. Calle de Nueva York y Pastelería vista cenital.



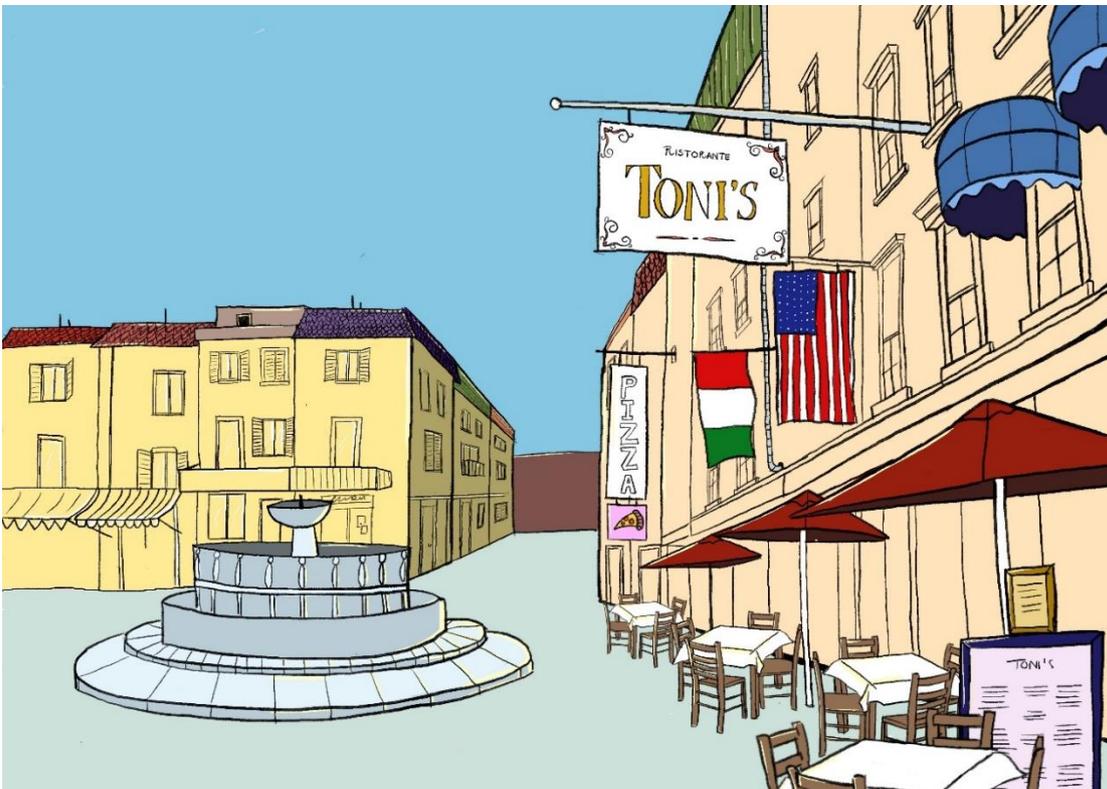
Nota. Vista cenital de la localización "Calle de Nueva York y Pastelería". Ilustración de autoría propia.

4.6.2. Plaza de Little Italy

Esta plaza se encuentra situada en el barrio de Little Italy, donde multitud de inmigrantes italianos viven tras dejar su país natal. Es la plaza a la que salen Venoit y Giorgia cuando dejan atrás el alcantarillado. Allí ambos se conocen más, se divierten juntos y comen comida italiana.

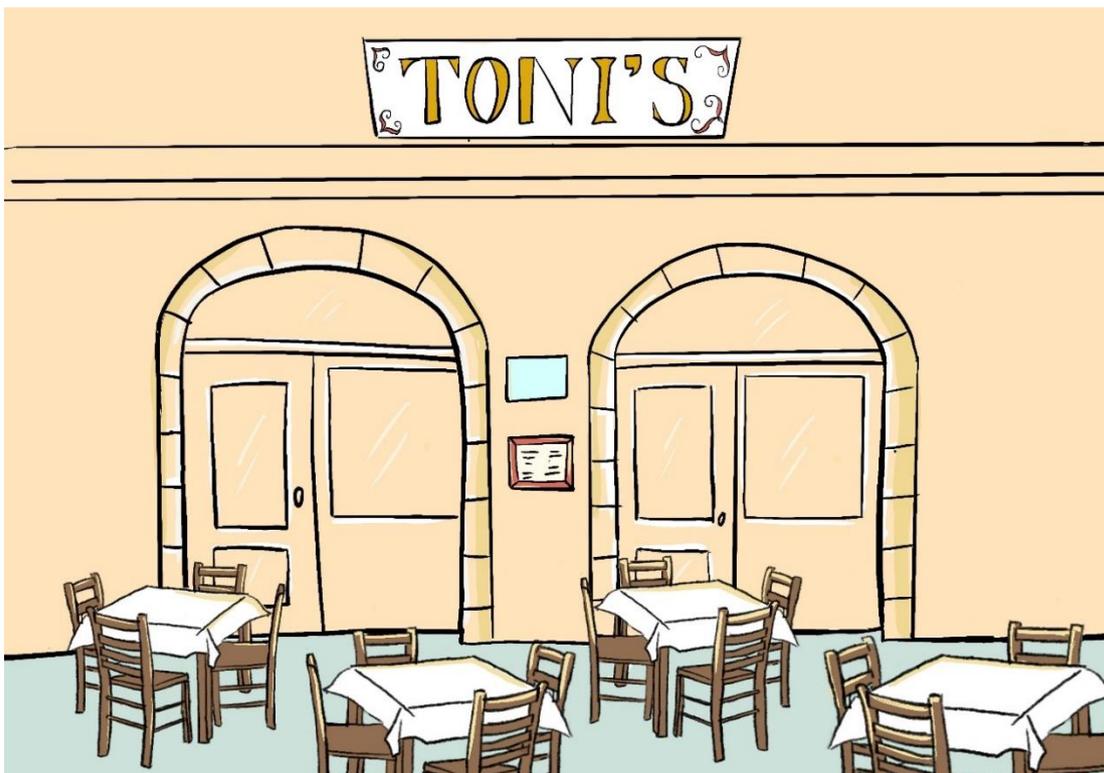
Su estética destaca del resto de escenarios porque es muy colorida, acogedora y agradable. Cuenta con tiendas, restaurantes, etc., que aportan vida al espacio. Conecta con otras calles y callejones que conforman el barrio. La gama de colores es más brillante y llamativa.

Figura 28. Plaza de Little Italy vista 1.



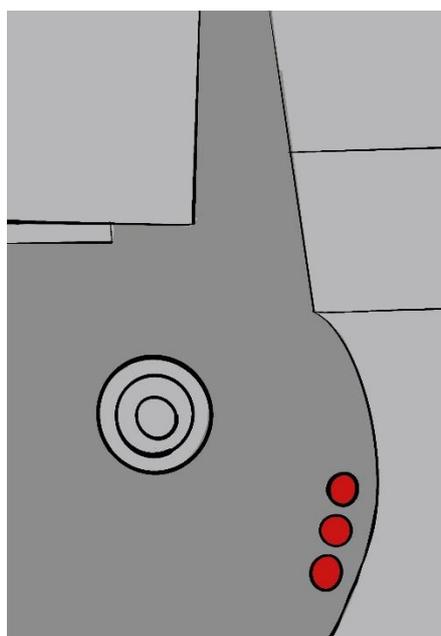
Nota. Vista 1 de la localización "Plaza de Little Italy". Ilustración de autoría propia.

Figura 29. Plaza de Little Italy vista 2.



Nota. Vista 2 de la localización "Plaza de Little Italy". Ilustración de autoría propia.

Figura 30. Plaza de Little Italy vista cenital.



Nota. Vista cenital de la localización "Plaza de Little Italy". Ilustración de autoría propia.

4.6.3. Callejón

Es una calle sin salida, estrecha y sombría que parece que está abandonada. Se encuentra al lado de la plaza y su estética contrasta mucho con la otra localización, pues es más apagada y con colores más fríos.

Destaca el edificio situado en el centro que a pesar de lucir deteriorado esconde un secreto dentro. Es por eso, que el color de este es distinto al del resto de construcciones que aparecen en el espacio. También, destaca la cañería que tiene el edificio ya que es un elemento importante en la continuación de la historia, pues es por ahí por donde Veoit y Giorgia acceden al interior de la casa.

Figura 31. Callejón vista 1.



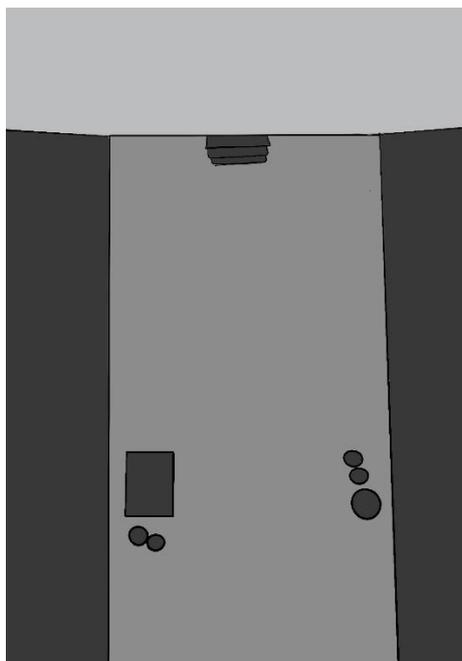
Nota. Vista 1 de la localización "Callejón". Ilustración de autoría propia.

Figura 32. Callejón vista 2.



Nota. Vista 2 de la localización "Callejón". Ilustración de autoría propia.

Figura 33. Callejón vista cenital.



Nota. Vista cenital de la localización "Callejón". Ilustración de autoría propia.

4.6.4. Despacho

Es una habitación de pequeño tamaño con poco mobiliario. Destacan las altas estanterías y el escritorio de madera.

Es el despacho de Vito Ratonone, donde pasa la mayoría de su tiempo, por eso detrás de él y como forma de resaltar su poder encontramos un retrato del mismo.

Tiene un ambiente sombrío y pesado, por eso la paleta está formada por colores serios y poco llamativos, como son el marrón y el verde oscuro. Colores que además encontramos en el propio personaje de Vito.

Figura 34. Despacho vista 1.



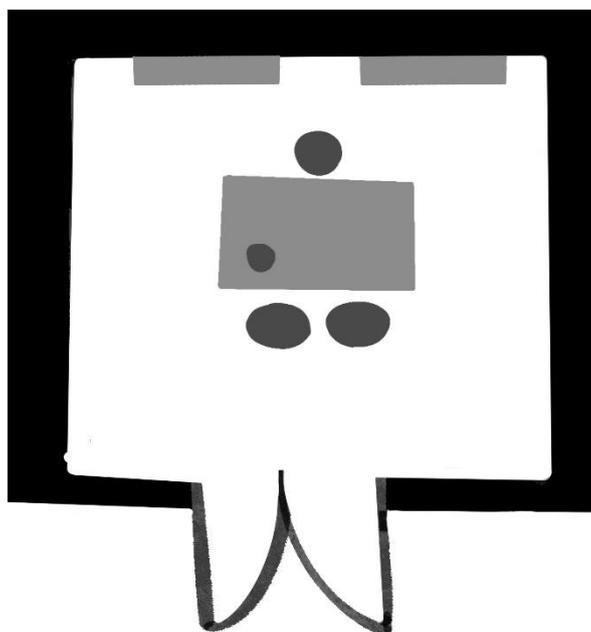
Nota. Vista 1 de la localización "Despacho". Ilustración de autoría propia.

Figura 35. Despacho vista 2.



Nota. Vista 2 de la localización "Despacho". Ilustración de autoría propia.

Figura 36. Despacho vista cenital.



Nota. Vista cenital de la localización "Despacho". Ilustración de autoría propia.

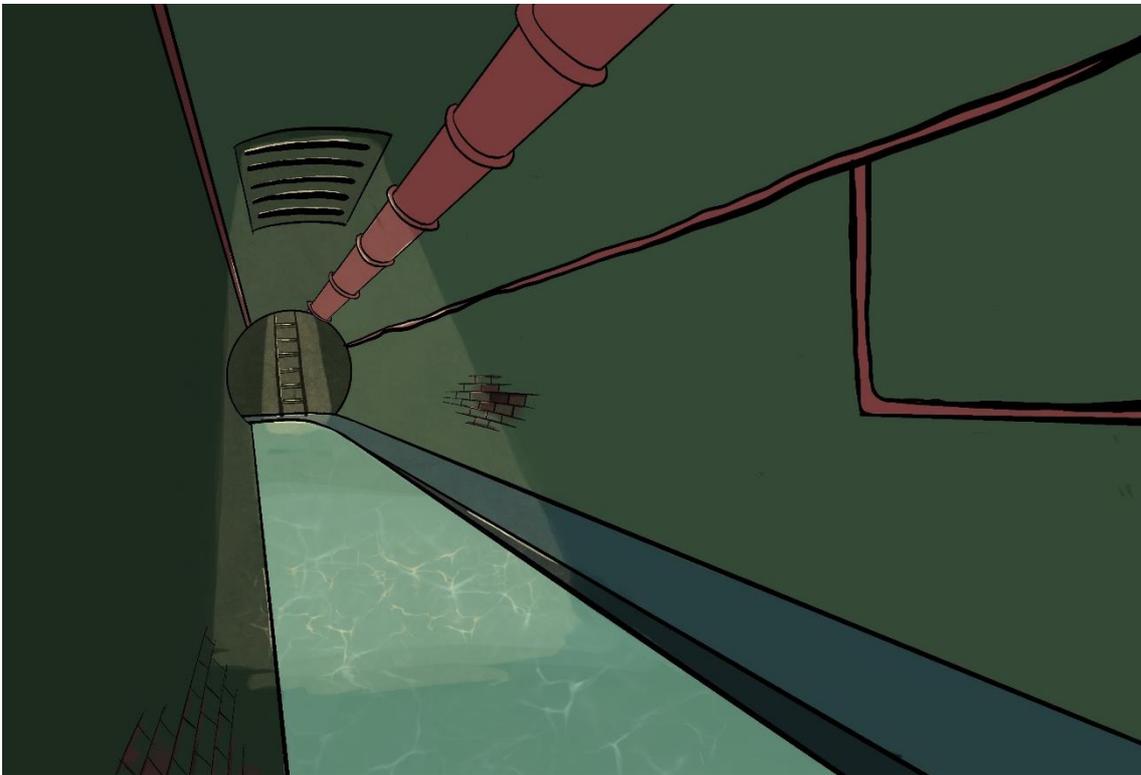
4.6.5. Alcantarillado

El alcantarillado es un túnel subterráneo que conecta toda la ciudad de Nueva York y es por donde pasan las aguas residuales de la ciudad.

Es el espacio que Venoit y Giorgia utilizan para escapar de los matones y por el que acaban llegando a la plaza de Little Italy.

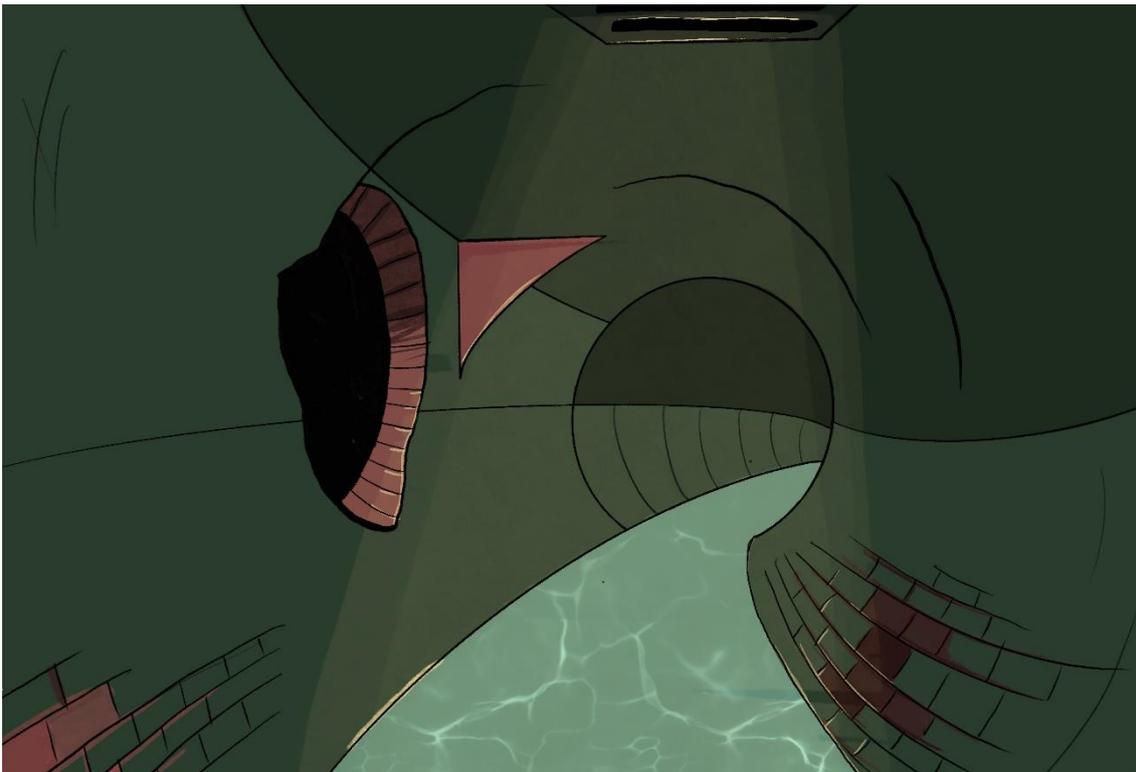
Es una localización sucia y oscura que cuenta con muchos pasillos largos y laberínticos en los que hay varias escaleras para poder salir a las calles de Nueva York. Está diseñado con colores apagados como el verde oscuro, el negro o el marrón, pero hemos jugado con las luces y sombras para destacar aquello que queremos que llame un poco más la atención (la escalera por la que salen o el agua estancada), y se juega con tonalidades muy oscuras para dar profundidad.

Figura 37. Alcantarillado vista 1.



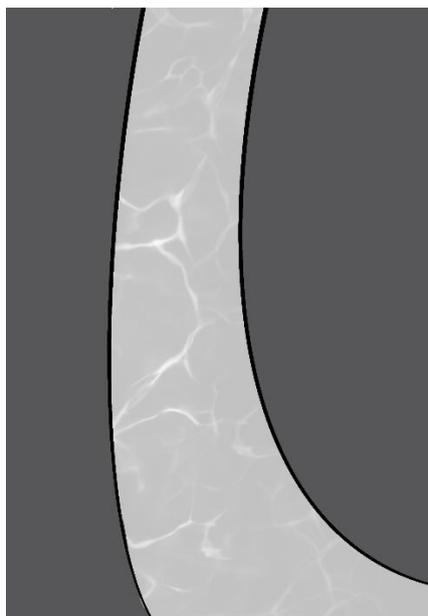
Nota. Vista 1 de la localización "Alcantarillado". Ilustración de autoría propia.

Figura 38. Alcantarillado vista 2.



Nota. Vista 2 de la localización "Alcantarillado". Ilustración de autoría propia.

Figura 39. Alcantarillado vista cenital.



Nota. Vista cenital de la localización "Alcantarillado". Ilustración de autoría propia.

4.6.6. Tubería y recibidor

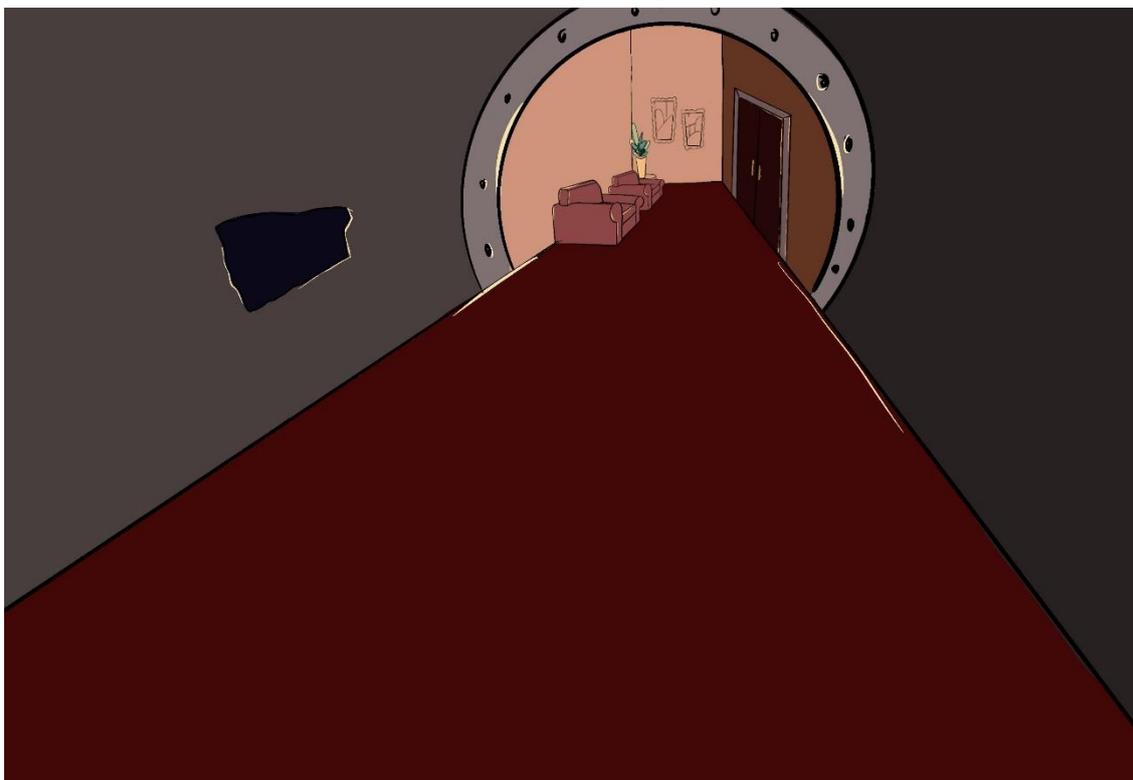
La tubería por la que acceden Giorgia y Venoit es un pasillo gris y simple que permite conectar el exterior de la casa con dos despachos lujosos que hay en el interior.

Es una tubería antigua, oscura y tiene algún que otro agujero. Por ahí es por donde se asoma Venoit y ve que están torturando a alguien.

Esta tubería conecta con un pequeño recibidor. Este espacio cuenta con un par de sillones y una planta cuya dirección apunta a una puerta grande protegida por dos seguratas. Esta puerta es la que da acceso al despacho de Vito Ratazone. En estos sillones es donde Venoit Espera a que Giorgia termine de hablar con su tío.

Es una localización menuda y simple, ya que tampoco tiene gran protagonismo en la serie, y está diseñada con una paleta de colores más cálidos (marrones, granate, naranjas), pero que también aportan seriedad a la escena.

Figura 40. Tubería y Recibidor vista 1.



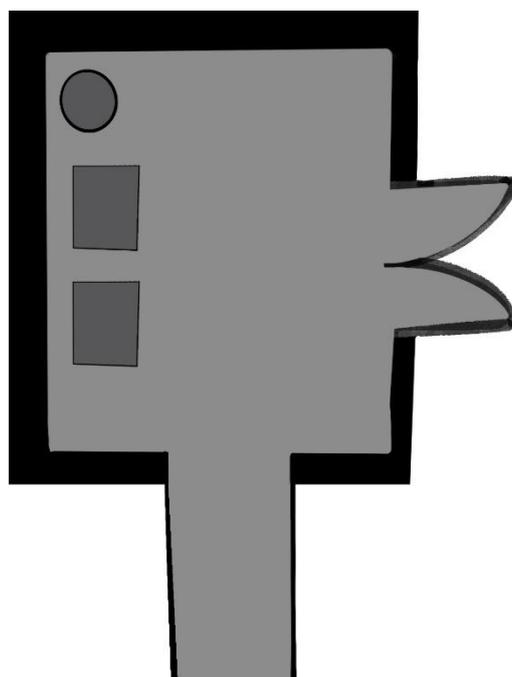
Nota. Vista 1 de la localización "Tubería y Recibidor". Ilustración de autoría propia.

Figura 41. Tubería y Recibidor vista 2.



Nota. Vista 2 de la localización "Tubería y Recibidor". Ilustración de autoría propia.

Figura 42. Tubería y Recibidor vista cenital.



Nota. Vista cenital de la localización "Tubería y Recibidor". Ilustración de autoría propia.

4.7. Diseño de los *prop*

4.7.1. Pistola

La pistola no tiene gran protagonismo en el capítulo piloto de la serie, pero está presente en todas las escenas en las que salen Vito o los guardaespaldas. Donde más a la vista queda es en el despacho porque se encuentra encima de la mesa de Vito, los guardaespaldas suelen llevarlas o en el bolsillo o en la mano.

Está diseñada como una pistola real, sigue la gama cromática del imaginario colectivo, grises y negros. De esta forma, conseguimos un resultado más realista y la audiencia entiende de forma rápida que clase de elemento es el que hay en escena.

Figura 43. Pistola.



Nota. Diseño del prop "Pistola". Ilustración de autoría propia.

5. STORYBOARD

El *storyboard* es una herramienta utilizada en la creación de los proyectos audiovisuales (videojuegos, series, películas, cortometrajes, etc.). Cumple la función de un guion técnico, pero, además, nos permite tener una primera visualización en imágenes del proyecto y una organización de la estructura narrativa.

Con el *storyboard* podemos entender cómo se llevarán a cabo las secuencias y cómo se enlazarán unas con otras con el fin de tener un relato fluido y coherente.

Se lleva a cabo en la fase de preproducción, es decir, al inicio del proceso de creación del proyecto, y se realiza en base al guion que se ha escrito y a la "biblia" con la que hemos diseñado los personajes, espacios y *props*.

Son muchas las ventajas de llevarlo a cabo. Por un lado, nos permite saber con certeza cuál es la composición del plano, sabemos qué entra en plano y qué no. También, nos muestra cuáles van a ser los movimientos de cámara, las angulaciones, la profundidad, las transiciones o los tipos de plano que van a aparecer y, además, es una técnica modificable, lo que facilita que podamos cambiar aquello que no funciona, ahorrando así, tiempo y recursos necesarios.

En nuestro proyecto, "Rataventuras en la Gran Manzana", el *storyboard*¹ nos muestra la historia desde la perspectiva de la rata protagonista, Venoit. Vemos las cosas que le suceden, con quien está en cada momento y aquello que siente.

Hemos utilizado movimientos de cámara que nos permiten dotar a la narrativa de un mayor dinamismo y aumentar así, la intensidad de la secuencia. Además, sirven para conseguir dirigir la atención de la audiencia en aquello relevante de la escena en lo que se quiere hacer énfasis, y para tener una perspectiva más amplia de los escenarios o crear atmósferas específicas. Estos movimientos son panorámicas, *zooms*², *tracks in*³ y *tracks out*⁴. También, utilizamos como transición cortes para pasar de escenas, de forma que obtenemos un resultado más dinámico.

Dinamismo que además conseguimos con el juego de planos. Para las escenas donde tienen lugar conversaciones, los planos que hemos utilizado son más simples. Suelen ser planos medios o contraplanos, donde vemos a los dos personajes desde dos ángulos opuestos, de forma que podemos mostrar las diferentes perspectivas que se dan en un mismo diálogo.

En las escenas donde inicia una nueva localización o queremos mostrar el espacio que observa el personaje, usamos planos generales que permiten tener una visión más amplia y detallada del espacio o nos permite conocer más al propio personaje.

Para las escenas de tensión, empleamos planos cortos como el primer plano o el plano detalle. Estos son utilizados para enfatizar las expresiones del personaje y de alguno de los elementos. En estas escenas también recurrimos a movimientos de cámara.

También hacemos uso de picados o contrapicados para marcar la diferencia de altura entre los personajes y para hacer que los personajes u elementos de la escena parezcan más grandes y poderosos o más pequeños e indefensos.

Recurrimos a tener espacios con pocos elementos que destacan sobre los personajes. En este primer capítulo, el único *prop* que destaca es la pistola que está en el despacho del personaje de Vito Ratazone. Hecho que facilita el proceso de creación ya que nos ahorra tiempo que podemos dedicar en otras cuestiones.

Debemos destacar que, a pesar del estilo de la serie, nuestro *storyboard* es simple y sencillo, pero que tiene los elementos necesarios. Cuenta con flechas que sirven para marcar los movimientos de cámara y los movimientos que realizan los personajes. Marcas que están diferenciadas por colores (el rojo son los movimientos de cámara y el verde son los movimientos de los personajes). También, cabe destacar la importancia de la presencia de sombras, las cuales ayudan a señalar tanto las luces y sombras que se dan en la historia, como los personajes que están fuera de plano, pero que tienen importancia en la escena

El *storyboard*, es por lo tanto una técnica imprescindible en cualquier proceso de creación de un proyecto audiovisual porque aporta claridad y organización. Contar con un correcto *storyboard* permite empezar la fase de producción con una base sólida que, aunque no lo garantiza completamente, contribuye a conseguir un resultado profesional.

¹ *Storyboard* incorporado en el anexo.

² Movimiento de cámara que permite hacer que los objetos se acerquen o se alejen sin desplazar la cámara.

³ Movimiento de cámara que implica acercar la vista de la cámara a un objeto, personaje o escena.

⁴ Movimiento de cámara en el que la vista de la cámara se aleja gradualmente de un objeto, personaje o escena

6. CONCLUSIONES

El siguiente trabajo ha constado de llevar a cabo la realización del proceso de preproducción del episodio piloto de una serie de animación 2D, llamada “Rataaventuras en la Gran Manzana”, en la que hemos mezclado la ficción y la historia para tener una serie divertida y entretenida a la par que educativa.

Hemos elaborado con éxito todas las fases del proceso de preproducción (desde el guion original, hasta la “biblia” con los personajes, espacios y *props*, y el *storyboard*). Hemos llevado una ordenada planificación que ha permitido conseguir los objetivos, a pesar de los obstáculos que han ido apareciendo en el camino.

Por lo tanto, podemos decir que hemos conseguido asentar una base sólida para poder llevar a cabo las siguientes fases del proceso, de una manera segura y clara.

“Rataaventuras en la Gran Manzana” nos ha permitido conocer en mayor profundidad una época del pasado, los “Felices Años Veinte”. Hemos tenido que realizar una sólida investigación para contar con la mayor exactitud los acontecimientos que sucedieron, aunque siempre con los toques de ficción que también tiene la serie.

Observamos que la mayoría de series, películas, cortometrajes o cualquier proyecto audiovisual de animación, en 2D o en 3D, que tienen algún componente histórico, tienden a centrar sus historias en períodos más conocidos y que ya han funcionado en producciones audiovisuales previas. Buscábamos encontrar un factor diferenciador, de ahí que nuestra historia se centre en la década de 1920 y hable de lo que supuso una de las pandemias más importante, la peste negra.

Otro de los objetivos que marcamos al inicio de este proyecto era conseguir diseñar de forma correcta los personajes, espacios y *props* que conforman la “biblia”, de manera que tuvieran cohesión entre todos ellos y con la propia historia.

Tras haber finalizado todos estos diseños, debemos concluir que los dibujos siguen el patrón del estilo de dibujo de Walt Disney, pero muestran toques de mi persona. No son una representación exacta de los diseños que consigue dicha compañía ya que los resultados que obtienen son difíciles de conseguir debido a su realismo y detalle, pero tiene toques como la caricaturización o la utilización de recursos que humanizan.

Nuestros diseños son menos perfectos y están conformados por trazos más irregulares, pero entre todos ellos se sigue una estética cohesionada y llamativa que enriquecen la narrativa.

En cuanto al último de los objetivos establecidos al inicio, perfeccionar y mejorar en las técnicas ya aprendidas para elaborar la fase de preproducción, se ha alcanzado con éxito desde el primer momento.

Hemos conseguido llevar a la práctica muchos conocimientos que habíamos adquirido durante los cuatro años que hemos cursado en el grado y en los que yo no había mostrado interés, por ejemplo, en la realización de un guion propio. Antes de llevar a cabo este proyecto nunca había tenido la confianza de realizar un proyecto tan pesado sobre uno de mis guiones.

También, hemos profundizado en muchos otros aspectos a los que no le había dado importancia como, por ejemplo, la elaboración de una “biblia” completa que sea coherente, y hemos incorporado conocimientos nuevos acerca del campo de la animación y de la ilustración. He aprendido la importancia que tienen el uso correcto de las luces y sombras, y he comprobado lo crucial que es saber utilizar una correcta gama de colores en los diseños.

Además, a pesar de no haber llevado a cabo la fase de producción, también hemos podido conocer con más profundidad las diferentes técnicas que existen de animación 2D y cómo se pueden llevar a cabo.

Podemos concluir entonces que, tras finalizar la preproducción de este proyecto, los resultados obtenidos y que sientan las bases de las siguientes fases del proceso son sólidos y satisfactorios. De esta manera, buscamos seguir con la creación y llevar la historia un paso más adelante.

7. BIBLIOGRAFÍA

González, R. (2006). *Manual para la realización de storyboards*. Universitat Politècnica de València.

Càmara, S. (2008). *El dibujo animado*. Parramón.

García, R. (2000). *La magia del dibujo animado: Actores del lápiz* ((1.ª ed). Edicions de Ponent.

Williams, R. (2012) *The animator's survival kit: a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators*. Faber and Faber.

Mercado, K. Guía completa de estilos de animación para conocer el mundo 2D y 3D [Entrada de blog]. Domestika. Recuperado el 19 de mayo de 2023, de <https://www.domestika.org/es/blog/9124-guia-completa-de-estilos-de-animacion-para-conocer-el-mundo-2d-y-3d>

Cortés, J. (2022, 6 de mayo). ¿Qué es la Animación? Tipos y Técnicas 3D [Entrada de blog]. Notodoanimacion. Recuperado el 19 de mayo de 2023, de <https://www.notodoanimacion.es/que-es-la-animacion-tipos-y-tecnicas/>

Cortés, J. (2021, 19 de diciembre). El Proceso de la Animación Tradicional (2D) [Entrada de blog]. Notodoanimacion. Recuperado el 19 de j de 2023, de <https://www.notodoanimacion.es/proceso-crear-animacion-tradicional-2d/>

Noian, I. (2022, 26 de enero). Disney, el genio de la animación que se nutrió del rococó francés. *El Periódico de España*. Recuperado el 19 de julio de 2023, de <https://www.epe.es/es/cultura/20220126/disney-genio-animacion-nutrio-rococo-13146236>

Fernández, Y. (2018). *La animación antes de Disney: de los primeros cortos a los locos años 30*. Xataka. <https://www.xataka.com/historia-tecnologica/la-animacion-antes-de-disney-de-los-primeros-cortos-a-los-locos-anos-30>

CulturaOcio (2015). ¿Tienen las protagonistas de Disney y Pixar la misma cara? <https://www.culturaocio.com/cine/noticia-tienen-todas-protagonistas-pixar-misma-cara-20150323141808.html>

Gomes, C. (2013). *Cartoon Fundamentals: The Secrets in Drawing Animals*. Envato Tuts+. <https://design.tutsplus.com/articles/cartoon-fundamentals-the-secrets-in-drawing-animals--vector-17361>

El Diario de Mr. MacGuffin [Entrada de blog]. Blogspot. Recuperado el 19 de julio de 2023, de <http://mrmacguffin.blogspot.com/2015/03/el-estilo-cartoon-network.html>

Mercado, P. (2021). *Los 25 estilos de Animación*. Industria Animación. Recuperado el 21 de julio de 2023, de <https://www.industriaanimacion.com/2021/03/los-25-estilos-de-animacion/>

Dondé, E. (2021). *TOP 50 Mejores Series Animadas de la Historia*. Industria Animación. Recuperado el 21 de julio de 2023, de <https://www.industriaanimacion.com/2021/09/top-50-mejores-series-animadas-de-la-historia/>

Pons, C. (2016). *Épocas de Cartoon Network. Estilo y evolución* (Trabajo de Fin de Grado). Universidad Politécnica de Valencia.

Filmora. (2023). 15 tipos de estilos de dibujo de animaciones y sus ejemplos [Software de aplicación móvil]. <https://filmora.wondershare.es/animation-tips/cartoon-style-drawing.html#:~:text=01%20Estilo%20Moderno%20de%20Caricaturas,geom%C3%A9tricas%20y%20los%20colores%20brillantes.>

Rivera, A. (2022, 6 de marzo). 'Los Proud': 21 años de la primera serie de animación negra de la historia de Disney. *El Confidencial*. Recuperado el 21 de julio de 2023, de https://www.elconfidencial.com/television/series-tv/2022-03-06/los-proud-primera-serie-animacion-negra-disney_3383175/

Dondé, E. (2021). *Arte Conceptual y Diseño de Personajes en Zootopia*. Industria Animación. Recuperado el 21 de julio de 2023, de <https://www.industriaanimacion.com/2021/12/arte-conceptual-y-diseno-de-personajes-en-zootopia/>

Brunori, R. (2020). Los rugientes años 20: progreso, velocidad y despreocupación. *Muy Interesante*. <https://www.muyinteresante.es/historia/32007.html>

Montagut, E. (2018, 30 de octubre). Estados Unidos en los años veinte. *Nueva Tribuna*. Recuperado el 21 de julio de 2023, de <https://www.nuevatribuna.es/articulo/historia/estados-unidos-anos-veinte-historia/20181029192419156954.html>

Lozano, J.J. (2004). Los "felices años veinte". *Claseshistoria*. <http://www.claseshistoria.com/entreguerras/periodofelices20.htm>

Fitzgerald, F.S. (1925). *El gran Gatsby* (1 ed.). Debolsillo.

Rosen, R. (2013). *Dollface: una novela sobre los violentos años 20* (1 ed.). Ediciones Kiwi.

8. FILMOGRAFÍA

Les Cartooners Associés (Prod.), Bretaudeau J. & Zhang, T. (Dir.). (2011). *Tempo Express* [Serie de televisión]. Les Cartooners Associés, ZDF Enterprises.

Spencer, C. (Prod.), Moore, R. & Howard, B. (Dir.). (2016). *Zootopia* [Película]. Walt Disney.

Gray, J., Shapiro, G., Woodrow, C. & Katagas, A. (Prod.), Gray, J. (Dir.). (2013). *The immigrant* [Película]. The Weinstein Company.

9. ANEXOS

9.1. Relación con los ODS.

ANEXO I. Relación del trabajo
con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030

Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster

Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda
2030

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

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

Descripción de la alineación del TFG/TFM con los ODS con un grado de relación más alto.

Podemos relacionar el proyecto con el objetivo número 3, que pretende garantizar una vida saludable y promover el bienestar. En nuestro proyecto hablamos de la peste negra y de las consecuencias tan negativas que tuvo en nuestra sociedad a causa de las condiciones poco salubres y de la poca investigación. Además, toda la historia inicia cuando el protagonista quiere encontrar una medicina para su familia.

También está relacionado el objetivo número 10, que busca reducir las desigualdades. La historia trata temas como la desigualdad o la inmigración, y las diferencias entre personas con un poder adquisitivo más alto y uno más bajo.

El objetivo número 16, que promueve una sociedad justa y sin violencia, también tiene su relación con nuestra serie al tratar el tema de las organizaciones criminales, mostrando cuáles eran sus comportamientos y a lo que se dedicaban.

Por último, tenemos el objetivo número 17 que habla de la necesidad de trabajar en equipo para lograr los objetivos. En nuestra historia está presente en las relaciones entre los personajes principales, quienes trabajan juntos para lograr resolver los problemas que se les presenta. Así lo vemos en la secuencia donde Giorgia ayuda a Venoit a escapar de los abusadores.