

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR DE GANDÍA

Grado en Comunicación Audiovisual

---



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



ESCUELA POLITÈCNICA  
SUPERIOR DE GANDIA

# **“Preproducción para un cortometraje de animación 2D: El samurái y los tres gatos”**

**TRABAJO FINAL DE GRADO**

Autor/a:

**Sergio Ciborro Montes**

Tutor/a:

**Fernando Luis Macías Pintado**

**GANDÍA, 2017**

## **AGRADECIMIENTOS**

Dedicarle unas palabras a mi tutor, Fernando, que gracias a él he podido llevar a cabo este proyecto, gracias por mostrarme tu experiencia y enseñarme a dibujar como es debido.

También le dedico este trabajo a mi familia en especial, padres y hermanos, por esos momentos en los que me observaron cómo dibujaba gatos en un proyecto serio.

## RESUMEN

El siguiente proyecto que se nos presenta consiste en la realización completa de la preproducción para el cortometraje de animación 2D de título *El samurái y los tres gatos*. Este trabajo se divide en tres fases de preproducción. La primera es la búsqueda y análisis del relato, la segunda es la adaptación al guión, y por último, el desarrollo de la “biblia”, que incluye: diseño de personajes, hojas de giro, hojas de expresiones, comparativa de tamaños, diseño de las localizaciones, diseño de *props* y *storyboard*.

Palabras clave: *El samurái y los tres gatos*, preproducción, animación, diseño.

## ABSTRACT

The following project that presents to us consists on the complete realization of a pre-production for a short film in 2d animation by the name “The samurai and the three cats”. This work divides into three phases of preproduction. The first one is the research and analysis of the tale, the second one is the adaptation into script, and finally, the development of the “bible”, which includes: characters design, their poses and expressions, the comparison size of all characters, the location design, props design and storyboard.

Key words: *The samurai and the three cats*, pre-production, animation, design.

# ÍNDICE

1.	<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	6
1.1	Objetivos.....	6
1.2	Metodología.....	6
1.3	Dificultades.....	7
2.	<b>PLANTEAMIENTO DE LA IDEA</b> .....	8
2.1	Adaptación al guión.....	9
2.2	El guión literario.....	11
2.3	Estilo.....	15
2.4	Referencias visuales.....	16
3.	<b>LA PREPRODUCCIÓN</b> .....	18
3.1	El diseño de los personajes.....	19
3.1.1	Samurái.....	19
3.1.2	Ratón.....	21
3.1.3	Gato activo.....	22
3.1.4	Gato astuto.....	24
3.1.5	Gato zen.....	25
3.1.6	Monje zen.....	27
3.1.7	Abuelita.....	28
3.2	El desarrollo de los personajes.....	30
3.2.1	Hojas de giro.....	31
3.2.2	Hojas de expresiones.....	34
3.2.3	Comparativa de tamaños.....	37
3.3	El diseño de las localizaciones.....	38
3.3.1	Casa del samurái.....	38
3.3.2	Mercadillo.....	41
3.4	El diseño de <i>props</i> .....	42
3.4.1	De utilidad.....	42
3.4.2	Estructural.....	44
3.4.3	Vestuario.....	45
3.5	<i>El storyboard</i> .....	46
4.	<b>CONCLUSIONES</b> .....	49
5.	<b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....	50

# TABLA DE ILUSTRACIONES

- FIGURA 1. DISEÑO DEL PERSONAJE PRINCIPAL - SAMURÁI
- FIGURA 2. PRUEBAS DE COLOR DEL PERSONAJE PRINCIPAL - SAMURÁI
- FIGURA 3. DISEÑO DEL PERSONAJE - RATÓN
- FIGURA 4. PRUEBAS DE COLOR DEL PERSONAJE - RATÓN
- FIGURA 5. DISEÑO DEL PERSONAJE - GATO ACTIVO
- FIGURA 6. PRUEBAS DE COLOR DEL PERSONAJE - GATO ACTIVO
- FIGURA 7. DISEÑO DEL PERSONAJE - GATO ASTUTO
- FIGURA 8. PRUEBAS DE COLOR DEL PERSONAJE - GATO ASTUTO
- FIGURA 9. DISEÑO DEL PERSONAJE - GATO ZEN
- FIGURA 10. PRUEBAS DE COLOR DEL PERSONAJE - GATO ZEN
- FIGURA 11. DISEÑO DEL PERSONAJE - MONJE ZEN
- FIGURA 12. PRUEBAS DE COLOR DEL PERSONAJE - MONJE ZEN
- FIGURA 13. DISEÑO DEL PERSONAJE - ABUELITA
- FIGURA 14. PRUEBAS DE COLOR DEL PERSONAJE - ABUELITA
- FIGURA 15. HOJA DE GIRO DEL PERSONAJE PRINCIPAL - SAMURÁI
- FIGURA 16. HOJA DE GIRO DEL PERSONAJE - RATÓN
- FIGURA 17. HOJA DE GIRO DEL PERSONAJE - GATO ACTIVO
- FIGURA 18. HOJA DE GIRO DEL PERSONAJE - GATO ASTUTO
- FIGURA 19. HOJA DE GIRO DEL PERSONAJE - GATO ZEN
- FIGURA 20. HOJA DE GIRO DEL PERSONAJE - MONJE ZEN
- FIGURA 21. HOJA DE GIRO DEL PERSONAJE - ABUELITA
- FIGURA 22. HOJA DE EXPRESIONES - SAMURÁI
- FIGURA 23. HOJA DE EXPRESIONES - RATÓN
- FIGURA 24. HOJA DE EXPRESIONES - GATO ACTIVO
- FIGURA 25. HOJA DE EXPRESIONES - GATO ASTUTO
- FIGURA 26. HOJA DE EXPRESIONES - GATO ZEN
- FIGURA 27. HOJA DE EXPRESIONES - MONJE ZEN
- FIGURA 28. HOJA DE EXPRESIONES - ABUELITA
- FIGURA 29. COMPARATIVA DE TAMAÑOS DE TODOS LOS PERSONAJES
- FIGURA 30. DISEÑO DE LOCALIZACIÓN - HABITACIÓN
- FIGURA 31. DISEÑO DE LOCALIZACIÓN - SALÓN
- FIGURA 32. DISEÑO DE LOCALIZACIÓN - COCINA
- FIGURA 33. DISEÑO DE LOCALIZACIÓN - ENTRADA
- FIGURA 34. DISEÑO DE LOCALIZACIÓN - MERCADILLO
- FIGURA 35. DISEÑO DE *PROPS* - ESPADA SAMURÁI
- FIGURA 36. DISEÑO DE *PROPS* - DESPENSA (cerrada)
- FIGURA 37. DISEÑO DE *PROPS* - DESPENSA (abierta)
- FIGURA 38. DISEÑO DE *PROPS* - MESA BAJA
- FIGURA 39. DISEÑO DE *PROPS* - PUERTA INTERIOR
- FIGURA 40. DISEÑO DE *PROPS* - PUERTA EXTERIOR
- FIGURA 41. DISEÑO DE *PROPS* - VESTUARIO PERSONAJE

# 1. INTRODUCCIÓN

A lo largo de los años de la carrera, se nos ha enseñado cómo realizar las técnicas que conforman el proceso de preproducción, bien a través de pequeños trabajos, prácticas o incluso exámenes. Toda la experiencia adquirida nos ha llevado a realizar este proyecto de índole similar, pero siempre queda más por aprender, por perfeccionar, por pulir.

Por tanto, el proyecto que se presenta a continuación contendrá todo el proceso de preproducción para un cortometraje animado en 2D. Dentro, se exponen las fases del largo procedimiento y su repercusión en el resultado final.

La oportunidad de realizar algo de carácter creativo, el hecho de poder contar historias y explorar nuevos lugares, el visionado del *making of* de diversas películas de animación, todo esto, nos ha conducido a culminar en este proyecto.

## 1.1 OBJETIVOS

Nuestro objetivo fundamental es preparar la preproducción para un cortometraje de animación 2D.

Para conseguirlo, los objetivos secundarios a realizar son:

- Perfeccionar las técnicas ya aprendidas para el proceso de preproducción
- Diseñar personajes, escenarios y *items* para la biblia de animación
- Adaptar un relato

## 1.2 METODOLOGÍA

Para nuestro proyecto, es importante tener en cuenta las fases por las cuales tendremos que pasar.

En la primera fase tenemos la búsqueda y análisis del relato, en la cual valoraremos la simpleza del cuento y deliberaremos si tiene o no los requisitos necesarios que la hagan poder contarla a través de nuestro campo, que es el visual.

En segundo lugar, la realización del guión literario, la adaptación en sí misma, transformándola en otros códigos, en otro formato.

En tercer lugar, nutrirnos de referencias visuales, que determinarán el estilo artístico que queremos seguir.

Y, en último lugar, la preproducción. Es la parte del proceso más extensa, en ella realizamos la “biblia”, la cual recoge todo: diseño de personajes, diseño de localizaciones, diseño de *props*, hojas de giro, hojas de expresiones, comparativa de tamaños y finalmente el *storyboard*.

### 1.3 DIFICULTADES

A lo largo de nuestro proyecto, han surgido, como es normal, problemas en el proceso.

Previamente, antes de comenzar el proyecto teníamos claro que nuestra experiencia en el campo del dibujo era bastante escasa o prácticamente nula. Hemos aprendido conceptos durante el paso por la carrera pero nunca los hemos puesto en marcha en un trabajo académico a gran escala, esto sin duda alguna, suponía un reto ya de entrada, aun así, esta opción nos favorecía más, ya que nos interesaba más el aspecto creativo, en donde nuestras ideas tienen espacio de sobra para fluir. Nos parecía una experiencia más difícil y motivadora que realizar un trabajo puramente teórico. Sin embargo, tras muchos esfuerzos, podemos decir con optimismo, que hemos logrado nuestro objetivo en este aspecto y a partir de ahora, no empezaremos ciegos ante procesos similares a este en el futuro.

Otro problema que ha surgido es la ventana de tiempo de la que dispusimos, pues no fue la habitual, y tuvimos que acelerar algunos procesos como por ejemplo, el *storyboard*. Esto hizo perder análisis y paciencia, que son claves para la realización de una buena historia, completa y bien acabada.

El siguiente problema, no tan pronunciado como los anteriores, fue la adaptación del relato a guión literario. Tuvimos versiones anteriores de guión que no funcionaron inicialmente debido a: pérdida del detalle, ideas dispersas, partes de la trama innecesarias y ausencia de narración simple. Con los borradores que se fueron empleando en versión tras versión, conseguimos corregir gran parte de estas decadencias de nuestro guión literario. Nos abrumó que una historia tan corta como era nuestro cuento pudiese suponer igualmente un desafío a la hora de transcribirlo a guión.

## 2. PLANTEAMIENTO DE LA IDEA

Antes de empezar con este proyecto, teníamos en mente que nuestro cortometraje iba a tener raíces de cultura asiática, y que, por tanto, pretendíamos plasmar desde el principio de que la ambientación iba a ser tal. Decidimos descartar el hecho de crear una nueva historia por nuestra cuenta ya que no conocíamos de entrada muchos de los códigos de la cultura oriental, y creíamos que sería más adecuado partir de algo ya realizado.

En nuestra búsqueda, empezamos a darnos cuenta de que había que escoger qué tipo de relato iba a ser, qué género cinematográfico nos iba a favorecer y qué público objetivo buscábamos.

Nos atrajo la idea de realizar un cortometraje basado en historias de terror japonesas; historias urbanas del tipo, con un público más maduro y con una mayor carga dramática. No obstante, pensamos que esto sería demasiado complicado para nuestra poca experiencia en este tipo de proyectos, y aunque nos motivaba realizarlo, nos decantamos por algo más simple. Así que, decidimos ir en busca de cuentos populares que tuvieran un público más amplio y un dramatismo más sencillo de explicar.

Para ello, buscamos de entre una gran lista de diversos relatos, unos eran más populares que otros. Si bien es cierto que, las historias eran todas de una extensión no muy grande, valorábamos por encima aquellas que tuvieran algún tipo de moraleja sencilla de comprender.

En nuestro caso escogimos el cuento: *El samurái y los tres gatos*. Básicamente por su fácil narrativa y su mensaje claro. Nos atrajo su narrativa porque era un claro ejemplo de un tipo de cuento de hadas, su estructura estaba bien subdividida; lo que significa que se podían identificar claramente las diferentes secuencias, y además podía servir para cualquier público realmente ya que era una historia divertida y a la vez educativa. Otra de las razones fue la moraleja, que nos enseña una simple lección: las apariencias engañan. Este principio no tiene ninguna complicación o diferencia entre culturas así que nos facilitaba aún más el trabajo.

## 2.1 ADAPTACIÓN AL GUIÓN

A la hora de adaptar un relato, debemos tener en cuenta que muchos elementos pueden cambiar, en mayor o menor grado. Nuestro cuento era bastante sencillo, simple, quizás demasiado, y por eso tuvimos que insertar elementos totalmente nuevos para complementar y contar de una manera más detallada la trama.

Queríamos que nuestro guión tuviera características propias del cuento popular clásico, ya que al fin y al cabo, estábamos narrando un cuento, ejemplos de esto son, dividir partes muy marcadas, es decir, los tres gatos aparecen siempre al principio de una secuencia lo que da una sensación de presentación, pero también, los hechos que no llevan lógica ninguna, y las elipsis que saltan de una parte de la historia a otra.

También decidimos implementar los personajes de la abuelita y el monje zen que en un principio no se encontraban en el relato, ¿por qué? básicamente el motivo es el detalle, por ejemplo, no podíamos poner en el guión que alguien le dijo al samurái que necesitaba un gato, teníamos que especificar el quién, el aspecto, cómo se lo dice, con qué expresión en el rostro. Al igual que no podíamos decir que alguien le trajo al samurái el gato zen, necesitábamos crear a un personaje específico para estos acontecimientos, ya que eran de una mediana importancia. Estos personajes que creamos debían de tener sentido y credibilidad para la trama, que un monje zen bajara del templo para entregarle al samurái un gato zen, o que una anciana amable y con experiencia le ayudara con sus consejos en la caza del ratón.

Es importante mencionar que también creamos la localización del mercadillo, porque pensábamos que mostrando un exterior daría más riqueza y cotidianidad al cortometraje y haría de la secuencia de la abuelita, algo más interesante.

Tuvimos que reforzar también el motivo por el cual el ratón era tan molesto para el samurái, así que nos preguntamos a nosotros mismos, ¿qué interés podría tener un ratón en una casa? ¿por qué este motivo le hostiga tanto al samurái?, tras tener estas preguntas, era relativamente fácil saber la respuesta. El ratón busca, por un lado, alimentarse de lo que pueda, por otro, a su paso por la casa lo deja todo desordenado y por los suelos, creando caos. Teniendo en cuenta en la época en la que hemos ambientado el cortometraje, la comida era un bien muy importante, más bien crucial. Con estos dos motivos nos pareció suficiente para justificar la actitud que tomaría el samurái frente a esta situación.

Otra cuestión que nos surgió fue el cómo contar el conflicto entre el ratón y los gatos. Teníamos que reflejar a través de las acciones de cada uno de los personajes, su personalidad. En el caso del ratón, tenía que ser: más escurridizo que el gato activo y más astuto que el propio gato astuto. Debíamos de pensar cómo el ratón iba a pasar por todos estos “obstáculos”, y de ahí surgieron los escondites del ratón, que se situaban por toda la casa. Estos nos sirvieron para que superase, por un lado, al gato activo, y acabara estampándose contra la pared, y por otro lado, contar la tensión con respecto al gato astuto, de la cual creamos un punto de vista único, que transmitió la desconfianza del ratón por este.

Nuestro guión se caracteriza por dos cosas, la primera, se trata de una obra narrativa; la mayor parte de ella se cuenta desde una perspectiva exterior, sin relacionarse con la trama, un narrador omnipresente, la segunda, es la escasez de diálogos; en parte porque el cuento original no contenía muchos, aun así nos pareció que no hacían demasiada falta, y que la narración podría sostener el conjunto perfectamente.

## **2.2 EL GUIÓN LITERARIO**

### **EL SAMURÁI Y LOS TRES GATOS**

#### **SEC 1. INT. CASA. NOCHE**

El samurái se halla en su cama, durmiendo tranquilamente en su habitación. De repente se oyen una serie de pequeños sonidos, como de alguien correteando por la casa.

El oído del samurái lo percibe, aunque débilmente. Este ruido se vuelve cada vez y cada vez más sonoro, como si se acercara. El samurái, acostumbrado a permanecer cauto ante cualquier amenaza, se tensa. Hasta que llega el momento en el que el sonido está tan cercano que el samurái se despierta todo de una, medio confuso y asustado. El sonido de repente desaparece, no hay nadie en la habitación como él esperaba.

El samurái permanece en vela durante gran parte de la noche. Los ruidos se oyen ocasionalmente, lo que le impide dormir.

#### **SEC 2. INT. CASA. DÍA**

Al día siguiente, el samurái amanece con ojeras considerables. Anda exhausto y sin ganas hacia la despensa, en la cocina. Al abrirla, se encuentra con que su comida estaba hecha trizas, mordisqueada. Todo el pan, el queso, las bolas de arroz preparadas, todo hecho a perder, excepto algunos líquidos como la leche.

El samurái entonces se fija en una cosa, en la parte inferior de la pequeña despensa se puede identificar un rastro de comida, el cual el samurái se dispone a investigar.

Este rastro le lleva hacia el salón, donde se encuentra a un ratón comiendo encantadamente. Ambos se percatan de la presencia del otro, el samurái corre para atrapar al ratón pero este también echa a correr.

Ambos recorren todo el salón, pasando por la entrada de la casa, la propia habitación del samurái, la cocina, dando así una vuelta de 360 grados a la casa. Al final, el samurái tropieza y cae en el salón.

El ratón se mofa desde encima de la mesa del salón y tras eso, se escapa escurridizamente por un agujero cercano.

Mientras, el samurái se halla en el suelo con cara malhumorada y con una hinchazón en la cabeza.

### **SEC 3. EXT. MERCADILLO. DÍA**

El samurái se halla en un pequeño puesto de comida, en un mercadillo, recogiendo su parte comprada. La cola detrás de él no es muy extensa, tan solo hay un hombre de mediana edad y detrás de él una anciana. No hay demasiada gente fluctuando por la zona. Al recoger, el samurái se gira y se topa de cara con la anciana. El samurái algo sobresaltado la mira. La anciana con cara risueña y comprensible le habla:

ABUELITA

Ya me han contado que tienes problemas en casa... necesitas un gato para atraparlo.

### **SEC 4. INT. CASA (ENTRADA). DÍA**

Se nos presenta un gato salvaje en la entrada de la casa del samurái, se trata de un gato fuerte, nervioso. Tiene una pequeña cicatriz en el ojo derecho.

### **SEC 5. INT. CASA (SALÓN). DÍA**

Samurái y gato comen tranquilamente. El samurái come unos fideos en sopa de un cuenco, y el gato disfruta bebiendo leche del suyo propio. El ratón, mientras tanto, se dirige hacia la despensa sigilosamente y la abre, en ese preciso momento el gato se percata del ruido y corre hacia la despensa maullando.

El ratón mordisquea un trozo de queso y acto seguido se percata del gato aproximándose y huye hacia el escondite más cercano y seguro. Es una persecución muy corta pero intensa, el gato se llena de furia absoluta, tanto que casi atrapa al ratón pero en último momento se estampa contra la pared y el ratón logra escapar a través de su escondite, en la habitación del samurái.

El gato se encuentra aturdido y fuera de sí debido al brutal golpe.

El samurái en ese momento encuentra toda la escena que ha formado el gato, la comida de la despensa tirada debido al enfrentamiento y se echa las manos a la cabeza en señal de desastre.

#### **SEC 6. INT. CASA (ENTRADA). DÍA**

Se nos presenta otro gato, este es altivo y astuto. Tiene grandes bigotes, su mirada es penetrante y mantiene una compostura excepcional. Lleva una tirita en la frente.

Una vez más, el ratón intenta hacer de las suyas, pero esta vez, cada vez que se asoma por uno de sus escondites, ahí está el gato astuto vigilando y patrullando la habitación en cuestión. Esto frustra los planes del ratón, al menos durante el día.

#### **SEC 7. INT. CASA. NOCHE**

No obstante, de noche, el gato se queda profundamente dormido, el ratón se acerca al gato y se muere de la risa, después, aprovecha y vuelve a causar caos, tirando abajo comida y esparciendo los restos por la casa.

#### **SEC 8. INT. CASA. DÍA**

Al día siguiente, temprano, el samurái se levanta con los mismos problemas que tenía al principio.

Con considerables ojeras, su comida tirada por los suelos, se siente muy frustrado al ver que nada funciona.

Fue entonces cuando llamó a casa del samurái un monje zen, este con cara sonriente y sin decir palabra alguna, le muestra al samurái un gato, se trataba de un gato zen del templo zen. El monje le ofrece en mano al samurái este obsequio para que lo use debidamente.

El monje le hizo gesto de cordialidad alzando las manos e inclinándose un poco para que aceptara el regalo. El samurái quedó durante gran parte del encuentro sorprendido y abrumado, sin saber bien qué hacer o qué decir. Hasta que, finalmente, cogió al gato.

Mientras el monje marchaba, el samurái se inclinó tímidamente como señal de respeto y dijo:

SAMURÁI  
Gracias

Al entrar a casa, el samurái observa al gato zen desde cierta distancia. Este gato parecía distraído, soñoliento y algo lento ya que caminaba a poca velocidad y con mucha tranquilidad.

El gato zen camina hacia el salón y durante el camino se cae de torpeza natural, dando alguna vuelta, está aturdido. Al samurái se le queda una cara de decepción y desesperación, le corren gotas por la cabeza y dice:

SAMURÁI  
No será este el que me libraré del ratón..

Tras esto, el samurái decide socorrerlo y levantarlo rápidamente.

Mientras el ratón observa toda aquella escena no muy lejos de ellos con extrañeza al principio y luego seguidamente se jacta poniendo una sonrisa maléfica.

## **SEC 9. INT. CASA. DÍA**

El samurái coge un cuenco de la cocina, al girarse, observa al gato zen, impasible, está tumbado en el cojín del salón. El ratón se halla junto a él, correteando, subiéndose encima de él, burlándose y partiéndose de la risa, el gato zen hace un gesto vago para intentar apartarlo pero apenas le toca. El ratón empieza entonces a agitar las orejas del gato como si de un instrumento de percusión se tratara. Entonces, en ese preciso momento el gato zen lanza un zarpazo rápido en dirección a su propia cabeza, tan rápido que, el ratón no se lo esperó, y finalmente quedó aplastado brutalmente.

El samurái quedó asombrado con creces ante lo que sus propios ojos acababan de ver. Fue entonces cuando el gato zen le miró directamente a los ojos, de repente, cambió su cara de indiferencia por la cara sonriente y feliz que siempre tenía.

FIN

## **2.3 ESTILO**

El estilo en una producción visual es esencial para empezar a realizar los diseños de todo nuestro conjunto. La animación en los dibujos animados en 2D tiene un recorrido histórico profundo, con el tiempo han ido creándose tendencias y estilos nuevos, dependiendo muchas veces de la cultura en la que nos encontremos.

En nuestro caso tan solo podemos hablar de estilo a través de nuestras referencias visuales, en las cuales nos hemos inspirado a la hora de hacer y realizar nuestros diseños. Estilos como el manga<sup>1</sup>, el anime<sup>2</sup>, son ejemplos muy claros, no obstante hay que tener en cuenta que decir que nos hemos basado en estos enteramente, sería falso, ya que están demasiado desarrollados, perfeccionados y a un nivel superior al cual nosotros no podemos llegar. Somos humildes y sabemos nuestros límites.

---

<sup>1</sup> El término “manga” es una palabra japonesa que se designa a las historietas de origen japonés y al estilo de dibujo japonés.

<sup>2</sup> El término “anime” es utilizado en sustitución a la palabra “animación” de origen japonés.

Nuestra intención es, al haber escogido un relato asiático, el estilo tendrá que ver directamente con él, eso implica mirar hacia aquellas formas de dibujo animado que se han fraguado en Japón, principalmente. Además, hemos recurrido también a un estilo más genérico como es el que nos proporciona Disney, pero apuntando a alguna de sus producciones encarada a un estilo asiático de las cosas.

Por tanto, nuestras referencias serán clave para el transcurso del proyecto, ya que de ellas podemos sacar nuevas ideas, observaciones y quizás algún personaje inspirado en ellas.

## 2.4 REFERENCIAS VISUALES

Como hemos dicho anteriormente, las referencias visuales serán clave para determinar el rumbo artístico que dará nuestro relato.

Nuestra principal fuente de inspiración, de motivación y artística ha sido sin duda, una película de Disney, titulada *Mulán*<sup>3</sup>. Gracias a esta producción realizada por Disney, hemos podido nutrirnos de muchos elementos que deseábamos introducir en nuestra historia. Nos ha servido para multitud de cosas, de entre ellas principalmente el vestuario que usan los personajes, que nos sitúa en la tradición cultural. Por otro lado también personajes, como la abuelita, que está inspirada en un personaje de la película. También nos han servido las localizaciones usadas en *Mulán* para saber cómo son esos interiores de esas casas tan antiguas y tradicionales. Incluso elementos más insignificantes como el dibujo de una nariz, nos sirven de aplicación a nuestros personajes.

¿Por qué escogimos *Mulán*? En parte por la simpleza que ofrecían sus dibujos, incluso para nuestro nivel, esa facilidad de formas sencillas en todos los elementos mencionados anteriormente nos ayudó, fue crucial para nuestro proyecto. Por otra parte, nos daban la oportunidad de tener una ambientación sin igual.

Otra de nuestras fuentes de inspiración fue el anime de *Pokémon*<sup>4</sup>, de él pudimos extraer varios elementos. Por un lado, el color monocromático que usan en los personajes, la idea para nuestro proyecto era aplicarlos a los animales de nuestro relato para darles un significado, algo único a cada uno que se relacionara directamente con su personalidad y esto en la serie de *Pokémon* se refleja muy bien.

---

<sup>3</sup> Película infantil de animación de 1998 producida por Walt Disney Pictures, basado en la leyenda china de Hua Mulan.

<sup>4</sup> Anime infantil creado por Satoshi Tajiri, Junichi Masuda y Ken Sugimori en 1997.

Al final este aspecto lo abarcamos a todos los personajes del relato, no solo los animales. Además tuvimos, al igual que en *Mulán*, inspiraciones directas que nos permitieron crear a uno de nuestros personajes, en este caso, el gato astuto.

Las referencias pueden venir no sólo de la mano del diseño, si no a veces de la propia historia en sí, este es el caso de nuestra siguiente inspiración. Se trata de la serie de *Tom y Jerry*<sup>5</sup>, de la cual hemos extraído parte de su acción frenética y bruta a nuestro *storyboard*. Claramente el personaje de ratón y gato, el conflicto, la pelea, todo con un toque caricaturizado, está bien reflejada en esta serie y encaja perfectamente con nuestro relato.

Por último, hemos querido añadir una película de *Studio Ghibli*<sup>6</sup>, llamada *Susurros del corazón*<sup>7</sup>. De esta referencia hemos podido aplicar muy poco, tan solo el dibujo ancho que utilizan en determinados gatos. En nuestros primeros conceptos, los personajes de los gatos los realizamos demasiado largos, estirados, muy felinos incluso, no obstante gracias a esta referencia aprendimos que debíamos hacerlos más simples, con formas más voluminosas y redondas. Fue importante ya que nos ayudó bien a definir el tipo de animal que quisiésemos que fuera, en este caso un animal doméstico y no salvaje.

---

<sup>5</sup> Serie de animación infantil producida por el estudio de Hollywood de Metro-Goldwyn-Mayer que empezó en el año 1940.

<sup>6</sup> Estudio de animación japonés, valorado como uno de los mejores estudios del mundo.

<sup>7</sup> Película de animación japonesa producida por Studio Ghibli en 1995.

### 3. LA PREPRODUCCIÓN

En nuestro caso, esta fase es la única en la que nos vamos a centrar, ya que en este proyecto no se contempla la posibilidad de producir el cortometraje ni de realizar la postproducción, aun así, tenemos la obligación de completar todo lo que se nos pide para los futuros pasos. La preproducción debe de contar y nutrirse de referencias visuales en primer lugar, y después, la realización del guión marcará los detalles.

Para poder empezar a hablar de preproducción tenemos que saber la historia de nuestro cuento para que nos hagamos una idea clara sobre todo lo que contiene.

El cuento nos narra la historia de un samurái que tenía problemas en casa debido a un ratón, el cuál le impedía dormir por los ruidos que formaba y además, le robaba la comida y se la quedaba para sí mismo. Un día el samurái intentó atraparlo, pero no lo consiguió, ya que el ratón era muy escurridizo. Poco tiempo después, en el mercadillo de la villa, donde se encontraba el samurái comprando su comida, una anciana le aconsejó que obtuviera un gato para poder deshacerse del ratón. El samurái entonces tuvo un primer gato, era muy nervioso y activo como él, pero el ratón era más inteligente que él y no consiguió atraparlo. Más tarde, el samurái obtuvo su segundo gato, este era astuto y cauteloso y logró detener el caos que producía el ratón, pero tan solo de día, de noche el ratón aprovechaba que el gato dormía, y volvió a hacer de las suyas. Finalmente y casi rendido, el samurái recibió a un visitante, era un monje zen que traía consigo un regalo, un gato del templo zen, el samurái, sorprendido por la amabilidad, lo aceptó. Este gato era soñoliento, distraído y torpe, el ratón lo observó con cautela al principio, tras eso, empezó a burlarse de él y volvió a sembrar discordia en la casa. El ratón no pareció darse cuenta de lo que se le vino encima, un momento de confiado, un segundo arriesgado, un simple zarpazo inesperado, y el gato zen, consiguió atraparlo.

Teniendo claros los tres elementos de: referencias, guión e historia, entonces ya podemos adentrarnos en la fase de preproducción.

En toda preproducción hay un elemento esencial, la llamada “biblia”, esta es un conjunto grande de dibujos, bocetos, ideas desde las que crearemos nuestros personajes, localizaciones, *props*, hojas de giro, comparativa de tamaños, hojas de expresión y *storyboard*. Lo contiene todo, literalmente, y sirve para consultar, a modo de enciclopedia, todas las posibles confusiones que vayan surgiendo en procesos posteriores especialmente. Este documento debe ser ordenado y organizado, se trata de una recopilación visual del proyecto.

## 3.1 DISEÑO DE LOS PERSONAJES

Una vez situados en la historia que rodea al cuento, pasaremos al diseño de los diferentes personajes que participan en la misma. Analizaremos los porqués de ciertas elecciones escogidas a lo largo del proceso de preproducción, así como la personalidad del propio personaje.

### 3.1.1 Samurái



Figura 1. Diseño del samurái

El samurái es nuestro personaje principal. Es un joven acostumbrado a librar batallas, un guerrero entrenado, con lo negativo que ello conlleva. Su estilo de vida le ha hecho nervioso, cauteloso y en alerta. No está acostumbrado a los problemas del hogar, básicamente porque no permanece demasiado tiempo en él, y deberá recurrir a ayuda externa.

Como podemos observar en la imagen (ver figura 1), el samurái posee una composición simple, al ser un personaje muy guerrero, optamos por un cuerpo delgado y alto, además esto refleja bien lo joven que es, complementándolo a su vez con la inexperiencia de la juventud. Este tipo de cuerpo lo conseguimos expandiendo la zona de cintura para abajo y encogiéndolo la parte superior del cuerpo. La cabeza está compuesta por un gran círculo que abarca parte del pelo y el rostro uniéndose finalmente al cuello.

Las orejas se forman a partir de la construcción de la cabeza, formadas por semicírculos. Las manos del samurái decidimos simplificarlas y dividir las en palma (cuatro dedos) y pulgar (un dedo). En la parte superior, el pelo del samurái posee una coleta compuesta por una goma que une una parte con la otra, esta es muy común en la antigua tradición asiática<sup>8</sup>.

La túnica es parte esencial de la caracterización de nuestro personaje, nos ayuda a situarlo en una cultura concreta. Se compone de un doble cinturón, la parte superior se une a este, quedando así por detrás.

---

<sup>8</sup> Basado en el llamado: chonmage. Estilo de cabello japonés usado por hombres, asociado a samuráis. Este tipo de cabello era utilizado para que el casco de los samuráis se mantuviera firme en batalla.

Las piernas de nuestro personaje quedan totalmente cubiertas gracias a la vestimenta y el calzado se compone de rectángulos y semicírculos que cubren los lados acabando en punta.

Una vez tenemos al personaje físicamente identificado, es hora de decidir qué gama de color es la adecuada. Para esto tenemos que tener en cuenta la psicología y personalidad del personaje y tener varias opciones en mente.

Hay que tener en cuenta que nuestro samurái es un hombre de guerra, pero no podemos olvidar que estamos en un cuento con moraleja, así que podemos optar por opciones más fantásticas y menos realistas. Al final optamos por un color negro en la túnica, mezclado con un rojo oscuro, con esta decisión nos aproximamos a una opción más realista ya que nuestros otros modelos eran muy alegres e iluminados en comparación (ver figura 2).



Figura 2. Pruebas de color - Samurái

### 3.1.2 Ratón

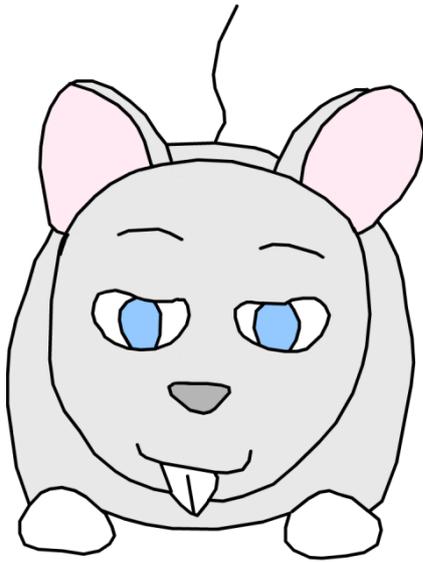


Figura 3. Diseño del ratón

El ratón es nuestro pequeño personaje que pondrá en problemas al samurái. Tiene una personalidad astuta pero infantil, además es escurridizo y sabe identificar el peligro que se halla a su alrededor. Su carácter pondrá al samurái de los nervios en diversas ocasiones.

Su composición (ver figura 3) está formada por dos grandes círculos, uno más pequeño que será la cabeza del ratón y otro más grande, su cuerpo. Sus orejas grandes y redondas (a medias) están compuestas por dos semicírculos. Las patas son pequeños montículos simples también redondeados.

La cola está compuesta por una línea curva, en este aspecto se diferencia considerablemente respecto al resto de personajes animales de nuestro cuento. Otro de los elementos más característicos del ratón será el diente, se trata de una estructura casi triangular que sobresale de la boca y actúa de morro dando profundidad a la cabeza.

Posee unos grandes ojos redondos, con una pequeña ondulación en la parte superior, que lo convierte en algo maquiavélico aunque dulce. Hemos decidido eliminar los bigotes que los estereotipos de ratón en el dibujo animado llevan habitualmente, ¿por qué razón? para simplificarlo y también porque previamente ya teníamos una identificación segura de que era un ratón, y no era necesario enmarcarlo más con los elementos de que disponíamos.

En cuanto al color (ver figura 4), teníamos en mente que el samurái partía de un color oscuro, así que ponerle una tonalidad semejante al ratón iba a confundir e impedía dividir a ambos personajes claramente, por eso descartamos rápidamente el color negro.

Finalmente ya solo teníamos dos opciones de color, el marrón claro y el gris claro, en esta ocasión sí que aplicamos el estereotipo genérico para asegurarnos al cien por cien, y además nos favorecía porque conseguía esa diferenciación con respecto a su némesis.

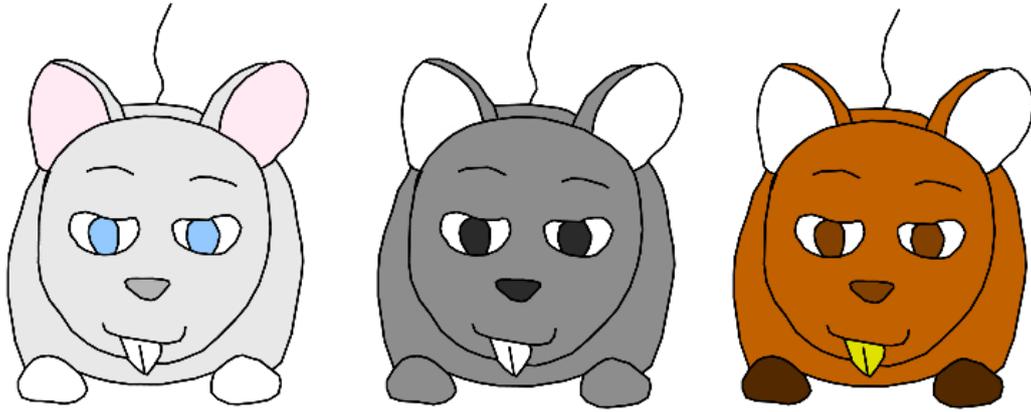


Figura 4. Prueba de color - Ratón

## LOS TRES GATOS

A continuación, presentaremos a los tres gatos, estos son sin duda alguna la esencia y vida de nuestro cuento. Cada personaje es único en algún rasgo, ya sea físico o psicológico, en el caso de los gatos, esta diferenciación resulta más difícil debido a que cada uno cumple un rol determinado en los acontecimientos que ocurren en la historia y además los tres se asemejan inicialmente porque son el mismo animal, y no hay elementos iniciales como la edad etc. que nos permitan hacerlo de entrada.

### 3.1.3 Gato activo

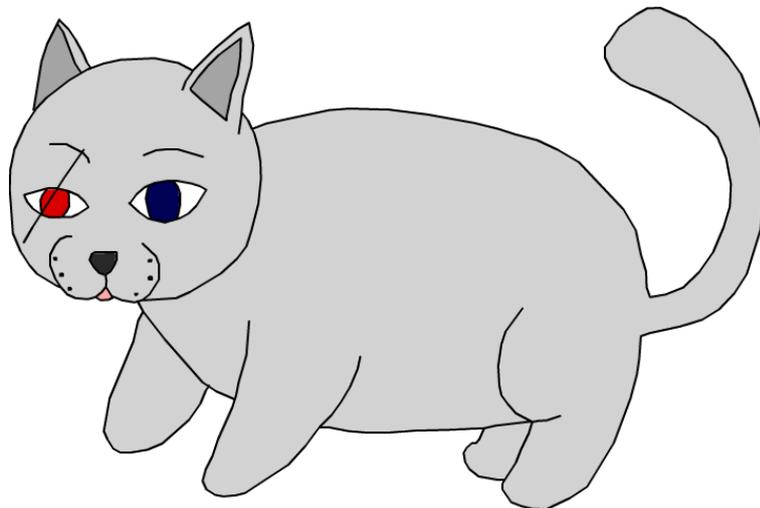


Figura 5. Diseño del gato activo

El primer gato que se nos presenta en el relato es enérgico, valiente y nervioso, como el samurái.

Acostumbrado a la vida callejera, este gato ha sufrido para sobrevivir, un recuerdo de ello es su cicatriz que dañó su ojo derecho con el que apenas es capaz de ver, esto le ha permitido desarrollar mejor su percepción auditiva.

La composición del gato (ver figura 5) está formada por círculos extendidos, bien anchos, esto se repite con todos los gatos. En los primeros conceptos de diseño, los gatos eran alargados y delgados, esto hacía que pareciesen más panteras que gatos, tenían una apariencia peligrosa y demasiado realista. Nos alejamos de esta idea haciéndolos más gordos y, por tanto, más dóciles. Las orejas del gato activo son triangulares, las más puntiagudas que reflejan lo salvaje que es. Las patas son fuertes y anchas, se apoyan sobre un semicírculo. Su cola es larga y también de fuerza considerable.

En cuanto al color (ver figura 6), en este caso en particular, la elección fue más difícil, esto es debido a que el gato activo era el único personaje con una definición menos única psicológicamente hablando, se parecía demasiado al samurái en muchos sentidos. Así que asemejarlo mucho más podría ser contraproducente, por eso inicialmente y aunque nos gustaba mucho y pegaba bien, tuvimos que descartar el color negro. Tras esta decisión solo nos quedaban dos gamas de color, por desgracia, el blanco no funcionaba tan bien como en un principio esperábamos, hacía al gato que pareciera albino y eso no coincidía con la caracterización deseada. Finalmente escogimos un color que estuviera entre medias de estos, y se decidimos decantarnos por el gris oscuro.

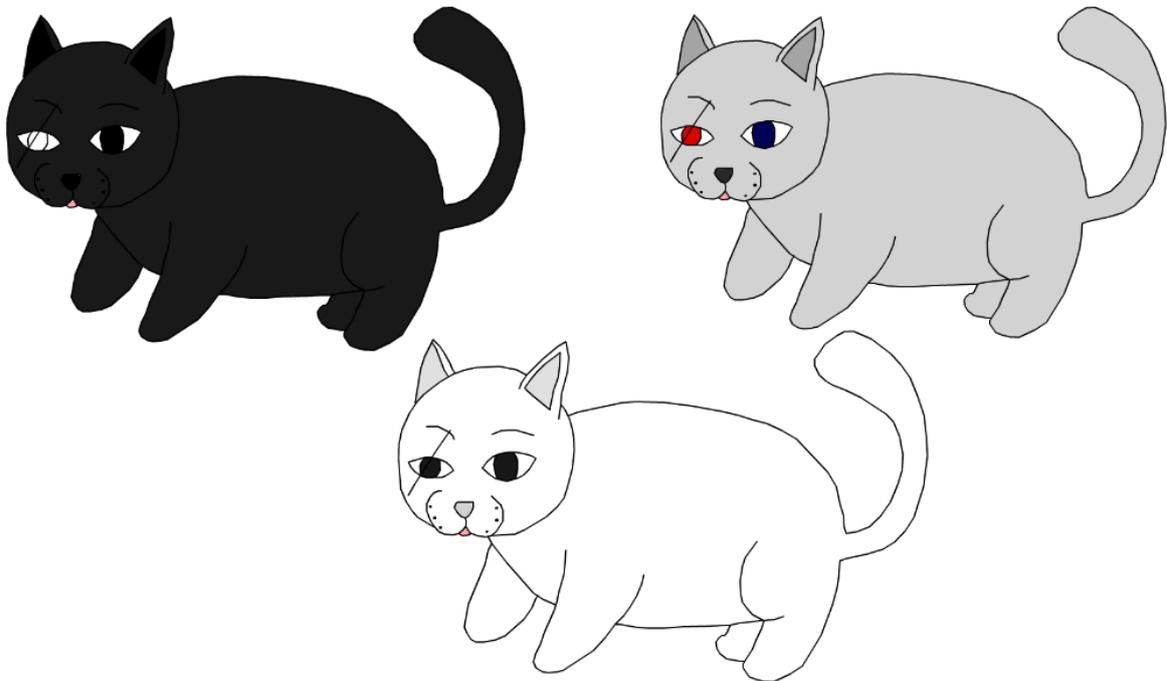


Figura 6. Prueba de color - Gato activo

### 3.1.4 Gato astuto

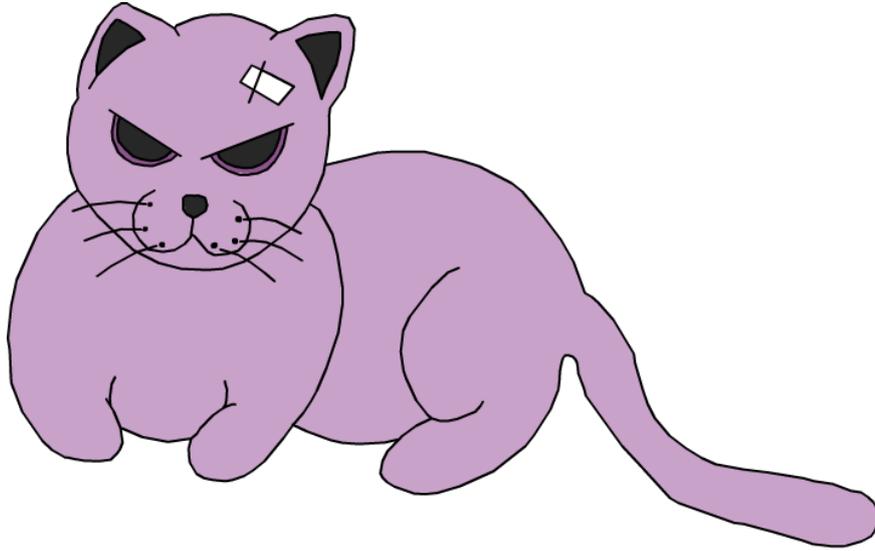


Figura 7. Diseño del gato astuto

El segundo gato que se nos presenta, es astuto, observador y mantiene una compostura excepcional. Adopta una actitud de independencia con respecto al samurái, no obstante se mantiene siempre vigilante.

En cuanto a la estructura del personaje, el gato astuto se compone de grandes círculos en cabeza y cuerpo. Sus orejas son puntiagudas pero más planas en los lados que las del gato activo. Sus ojos son de búho, penetrantes y cautelosos, con la mirada fijada en un objetivo, reflejan muy bien su personalidad. A diferencia del resto de gatos, el astuto posee una tirita en la frente que demuestra lo que ha tenido que aguantar para llegar a ser astuto como es y, también, posee bigotes, tres a cada lado.

Las patas son similares a las del gato activo, la cola, sin embargo, es más delgada.

En lo que se refiere al color, teníamos bastante claro desde el principio que el color lila iba a ser el principal tema del gato astuto, ¿por qué?, por una parte, este color representa esa actitud altiva que tiene el personaje, por otro lado teníamos una referencia directa específica de la serie de *Pokémon* que encajaba. Las otras dos propuestas no tenían un fundamento tan justificado y quedaron enseguida descartadas.



Figura 8. Prueba de color - Gato astuto

### 3.1.5 Gato zen

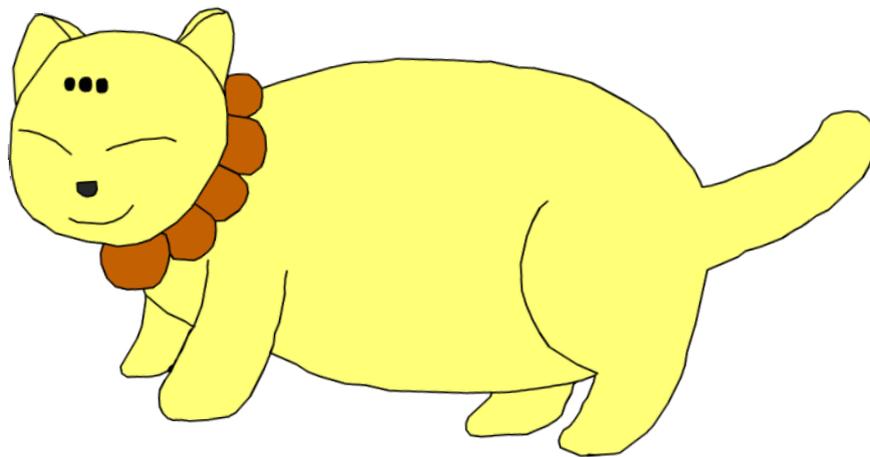


Figura 9. Diseño del gato zen

Y, por último, tenemos al gato zen, es un animal alegre, siempre risueño, con apariencia soñolienta pero también algo distraído, lento al caminar y torpe. Este gato es la pieza principal de nuestro cuento, ya que gracias a él aprenderemos algo.

En lo referente a la composición, está formado por dos grandes círculos en cuerpo y cabeza, se conectan a través de un collar que tiene el gato en su cuello formado por semicírculos. Sus orejas, en comparación con el resto de gatos, son las más redondeadas. Las patas son iguales a las del resto, también redondas y gordas.

El gato zen tiene varios elementos significativos, como por ejemplo; tiene tres puntos en la frente a modo de tatuaje que representan la tradición zen, su particular collar también en referencia al zen, sus ojos totalmente llanos y extensos.

En cuanto al color, pensamos que tenía que reflejar los valores zen además de coincidir con la personalidad de nuestro personaje, en este caso descartamos rápidamente el color rojo intenso porque transmite acción, movimiento y eso es precisamente lo contrario de lo que queríamos. La gama de verde parecía una opción bastante viable por todo lo que transmitía pero decidimos eliminarlo porque era muy extraño ver a un gato en este color en particular. El amarillo combinaba finalmente lo mejor de los dos anteriores, reflejaba lo que deseábamos y era una gama bastante creíble.

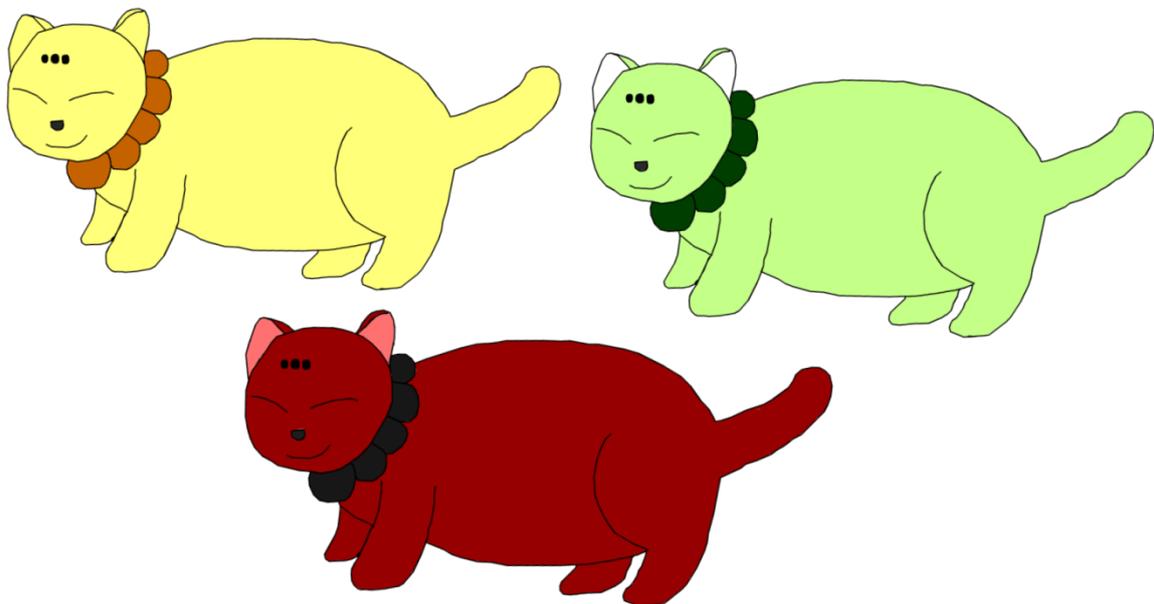


Figura 10. Pruebas de color - Gato zen

## PERSONAJES SECUNDARIOS

Son aquellos que ayudarán a nuestro protagonista a lograr su objetivo, su presencia en el corto es breve, pero significativa ya que sirven de puente entre los diferentes hechos que acontecen.

### 3.1.6 Monje zen

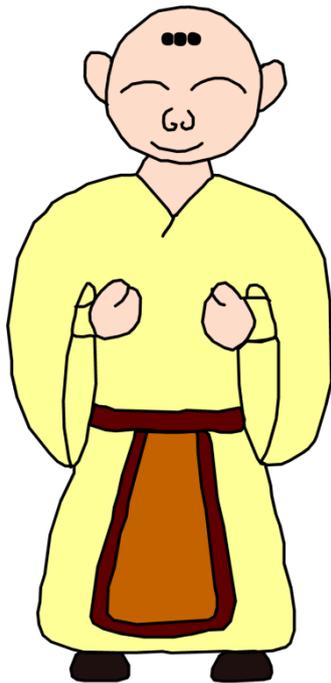


Figura 11. Diseño del monje zen

Procedente de un templo en las montañas, el monje zen es un personaje amable, servicial, risueño y tranquilo. Representa al buen samaritano en esta historia, aparece mágicamente en nuestro relato sin razón aparente. Es seguidor de los valores del orden, la armonía y la paz interior.

En cuanto a la estructura del personaje, hemos usado las mismas técnicas para la cabeza, orejas, las manos y los pies. El atuendo del monje zen es algo diferente, mucho más ancho, como si le viniera demasiado grande. Los tres puntos de la frente son los mismos que los del gato zen, es una señal de identidad de que ambos proceden del mismo lugar. Los ojos planos y alargados también parecidos a los del gato zen.

El calzado es igual al del samurái, dejando poca o en este caso, nada de vista para las piernas. La nariz está formada por dos semicírculos que acaban en una pequeña espiral no cerrada.

En cuanto al color, inicialmente teníamos dos conceptos en mente, el amarillo, más tradicional y del mismo color que el gato zen lo que daría una lógica ya que ambos proceden del mismo sitio, o por otro lado, escoger una gama verdosa que representara la tranquilidad zen y el contacto con la naturaleza. Finalmente escogimos la primera opción.

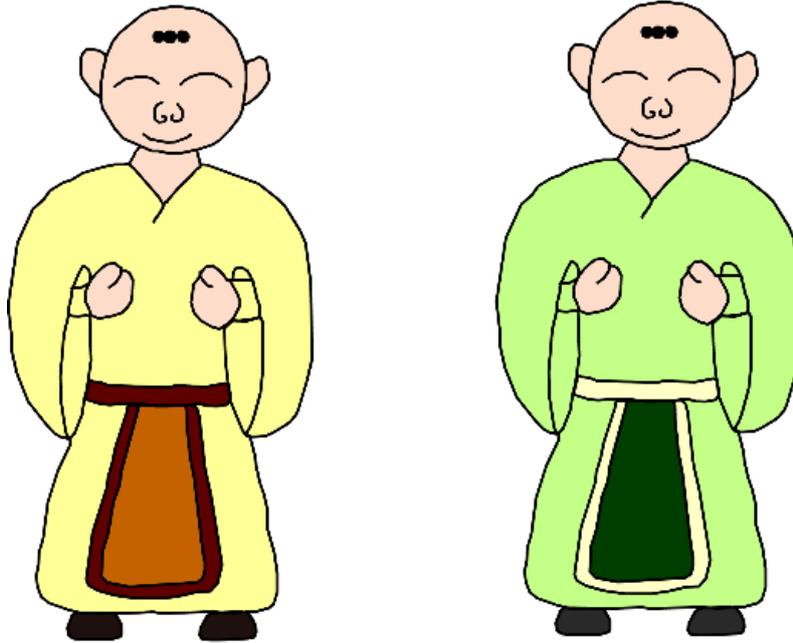


Figura 12. Prueba de color - Monje zen

### 2.1.7 Abuelita



Figura 13. Diseño de la abuelita

El último de nuestros personajes será la abuelita. Se caracteriza por su sabiduría, su carácter amable y está siempre dispuesta a ayudar. Su consejo al samurái le ayudará a encaminarse hacia su objetivo.

En cuanto a la estructura del personaje, la abuelita tiene una postura algo doblada de entrada, inclinada ligeramente hacia delante. Su cabeza es mucho más ovalada que la del samurái o la del monje zen, ya que gran parte del pelo forma parte de su estructura craneal. Para enfatizar en la edad de la abuelita decidimos hacerla delgada y que tuviera que apoyar parte de su peso, para ello creamos un bastón de madera.

La túnica tiene una semejanza a la del monje zen, no obstante, en cuerpo y piernas es algo distinto, se marcan cuello, pechos y cintura.

La falda también es un elemento característico, en el caso de la abuelita podemos ver algo más de pierna a diferencia del resto de personajes.

Las manos son iguales que las del samurái y monje, palma y pulgar. El rostro de la abuelita transmite vejez gracias a una simple línea curva que hemos añadido en la parte inferior de los ojos. La nariz es la misma a la del monje, ambos comparten ese elemento físico común, dos semicírculos que acaban en espiral abierta.

En cuanto al color, la cuestión estaba entre dos de nuestras propuestas ya que la gama de colores rojiza la descartamos debido a que nos parecía demasiado majestuosa y muy de estar por casa además de que no transmitía la confianza que nosotros queríamos que transmitiera. Esto último lo conseguimos con el color azul, un color agradable, de calma y que reflejaba la personalidad de la abuelita. No obstante el problema se hallaba en la sobre cantidad de color, y que, a veces la ausencia de él, mejora el dibujo considerablemente. Por ello, decidimos aprovechar e incrementar su envejecimiento aún más con un pelo canoso y convertir la parte delantera de la falda en blanco.

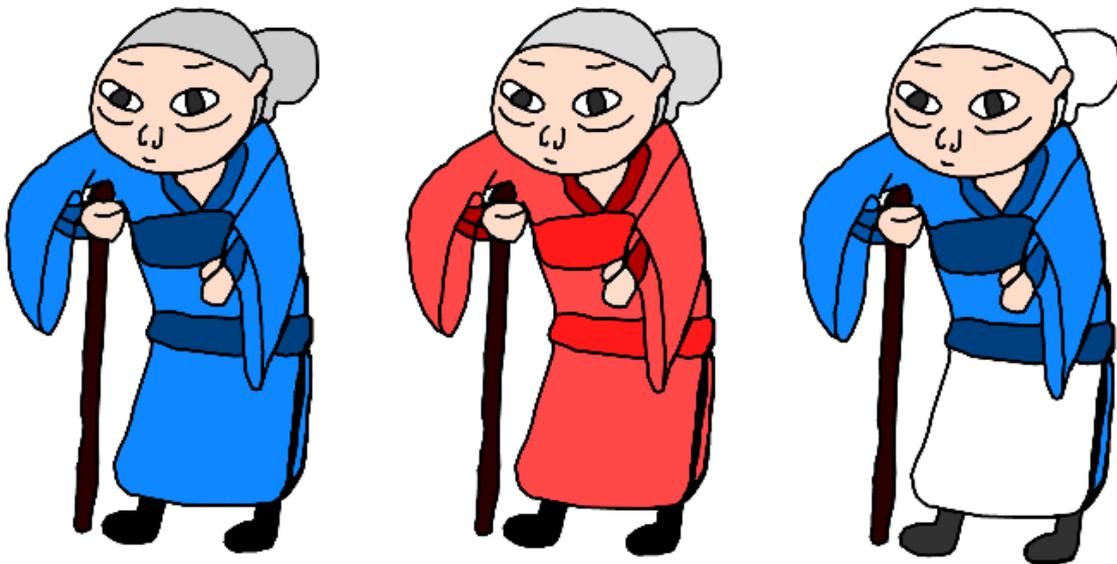


Figura 14. Prueba de color - Abuelita

## **3.2 EL DESARROLLO DE LOS PERSONAJES**

Una vez tenemos claro el concepto del cómo es nuestro personaje y habiéndole incluyendo los detalles, podemos empezar a dibujar el resto de elementos que ayudarán en la producción. El definirlos es muy importante para evitar futuras confusiones, serán parte de nuestra biblia de animación.

### **3.2.1 Hojas de giro**

Las hojas de giro nos permiten situar al personaje en diferentes perspectivas, ya sea: vista frontal, de tres cuartos (delantera y trasera), perfil y vista de espaldas. Estas, nos ayudan en la construcción de planos y nos aseguran que el personaje se mantenga intacto a lo largo de la producción.

En nuestro caso, hay que ser conscientes de los elementos identificativos de los que disponemos, y usarlos si es necesario. Cada personaje tiene una serie de ellos, por ejemplo; la vista trasera de los tres gatos, a priori podría suponer un problema ya que son los tres el mismo animal y no tienen demasiados elementos identificativos en la vista de espaldas, ¿qué podemos hacer?, de entrada el gato zen tiene un collar y eso haría descartarlo del resto inmediatamente, ¿y los otros dos gatos?, cogeremos los pocos elementos que tengamos e intentaremos incrementar esa diferencia, en este caso, tener en cuenta el tipo de oreja que cada uno lleva consigo, fijarnos también en la cola teniendo en cuenta las diferencias de una frente a la otra, y finalmente el color, que nos saca absolutamente de toda duda. Con esto conseguiremos que incluso vistas que aparentemente son difíciles realmente si tenemos los suficientes elementos identificativos, el problema se reduzca.

En nuestro cortometraje, los personajes secundarios como el monje zen o la abuelita no aparecen en demasiados números de planos, y sus vistas están bien delimitadas, con lo cual, podemos permitirnos el no hacer todas sus perspectivas. Mientras, el samurái, el ratón, el gato activo, el gato astuto y el gato zen tienen más presencia y relevancia, por tanto, necesitaremos todas sus vistas.



Figura 15. Hoja de giro - Samurái

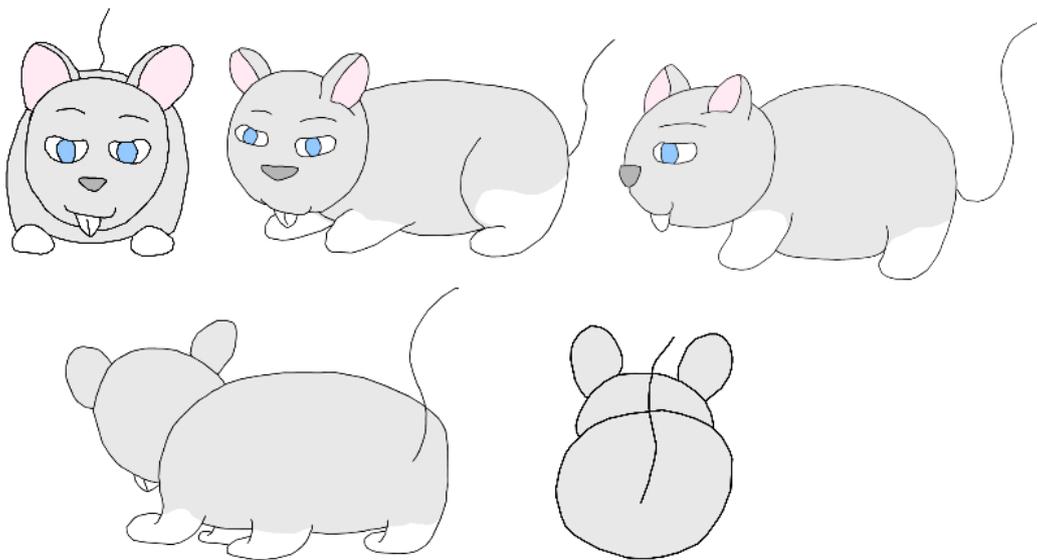


Figura 16. Hoja de giro - Ratón

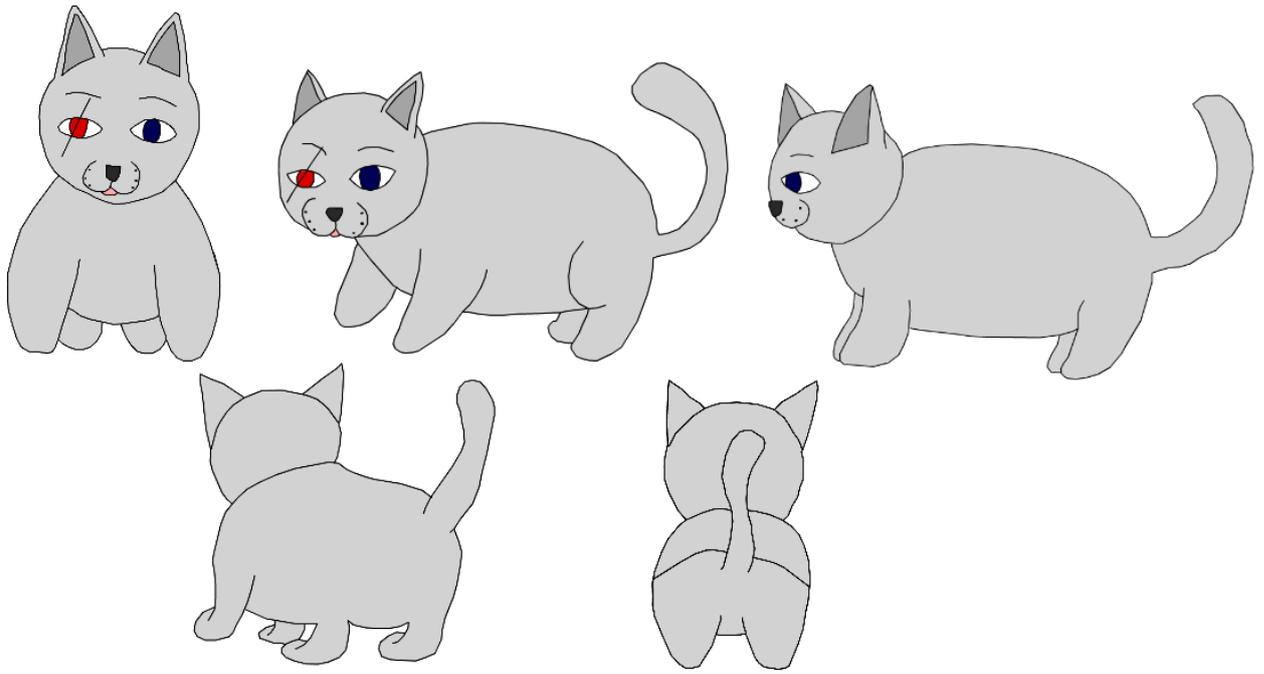


Figura 17. Hoja de giro - Gato activo

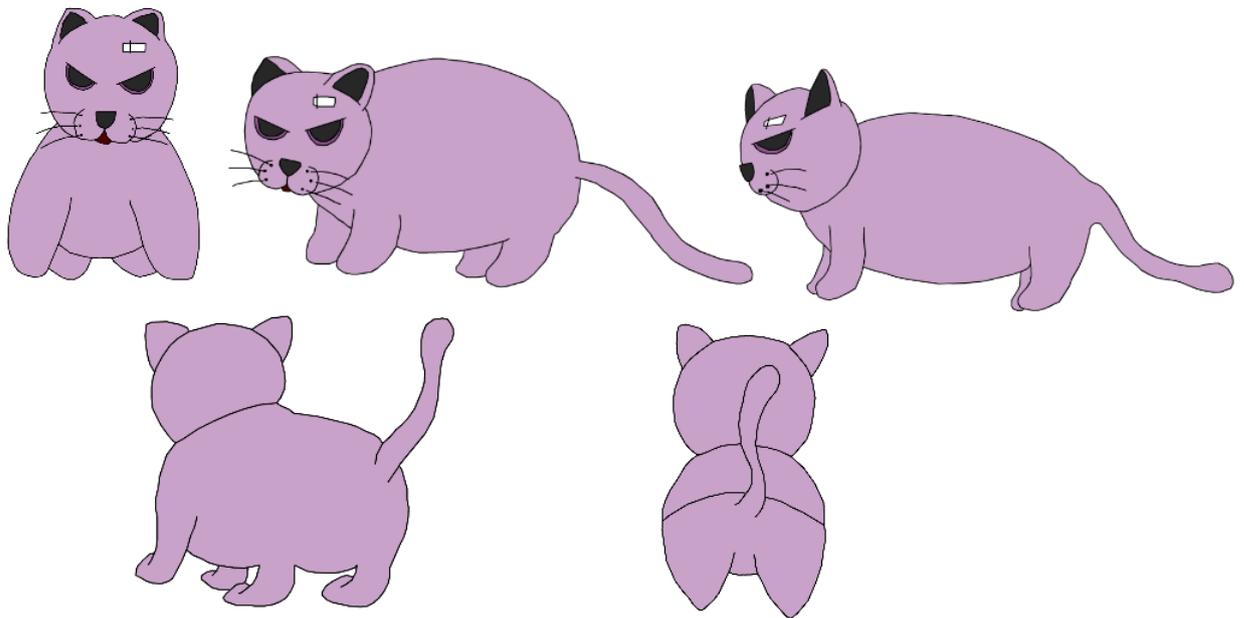


Figura 18. Hoja de giro - Gato astuto

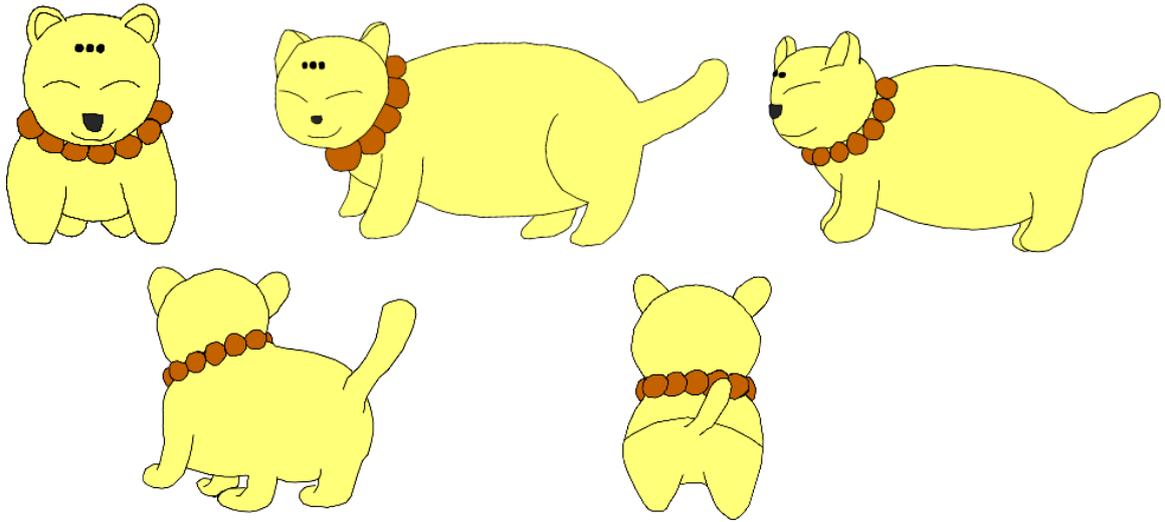


Figura 19. Hoja de giro - Gato zen

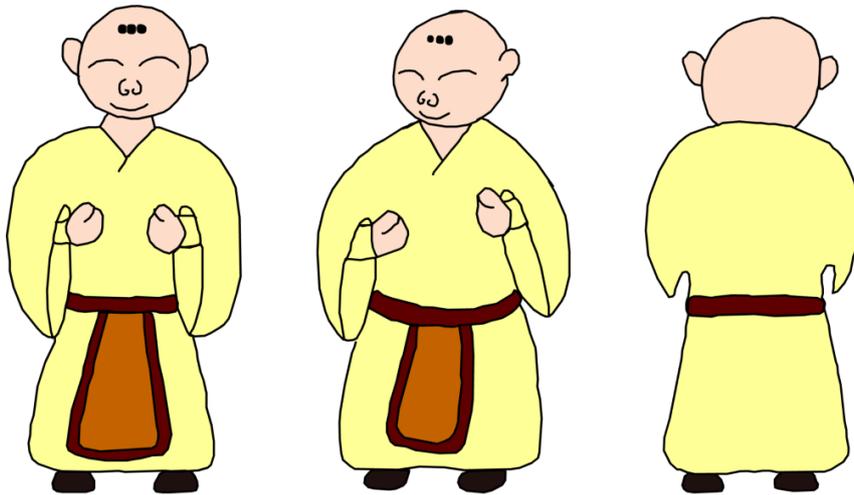


Figura 20. Hoja de giro - Monje zen

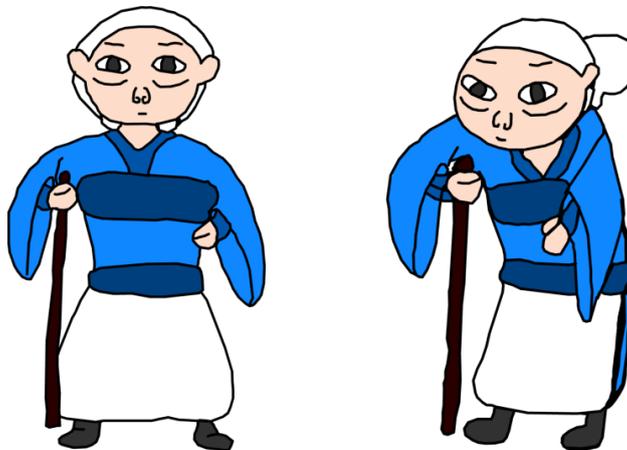


Figura 21. Hoja de giro - Abuelita

### 3.2.2 Hojas de expresiones

Al igual que las hojas de giro, las hojas de expresiones también serán una herramienta esencial para la producción del cortometraje. Saber qué emociones van a expresar nuestros personajes, con qué grado de intensidad adaptándolas al propio personaje, serán las claves a la hora de realizarlas correcta y eficazmente.

¿Cómo sabemos con certeza las emociones a expresar de los personajes?, la respuesta es clara, el guión lo hará. En el guión tenemos toda la información referente a los personajes, sus acciones, sus pensamientos y emociones. A través de esta sustraemos lo que nos interesa, al igual que hicimos con las hojas de giro.

En nuestro caso, el número de expresiones varía según el personaje. Por ejemplo, el monje zen (ver figura 27), durante el relato no tiene diálogo y la única expresión que refleja en el guión es una sonrisa, por tanto, no hará falta gastar más recursos en este y será mejor invertir en tiempo en otros, es decir, con una sola expresión nos bastará.

Un ejemplo de grado de emoción, lo encontramos en el gato activo (ver figura 24), el cual dispone de una expresión de enfado y amenaza, pero también de otro grado superior, como es la furia desatada. Uno complementa al otro, lo que enriquece al personaje.

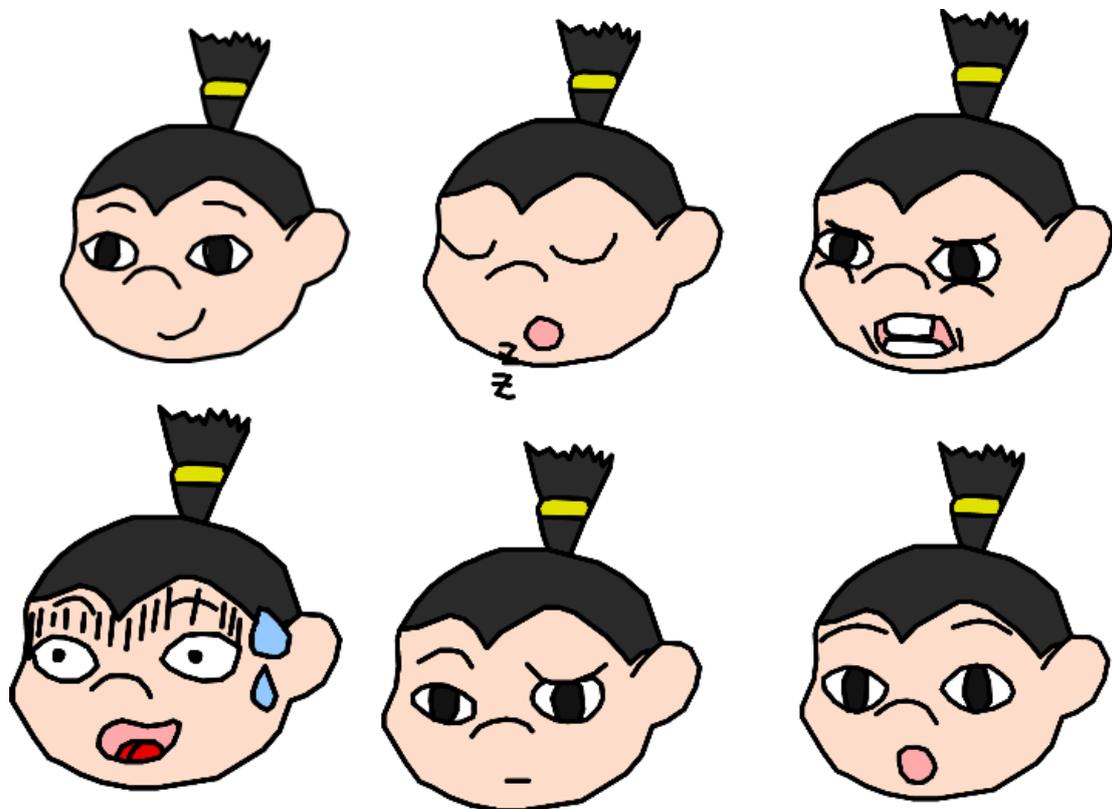


Figura 22. Hoja de expresiones - Samurái

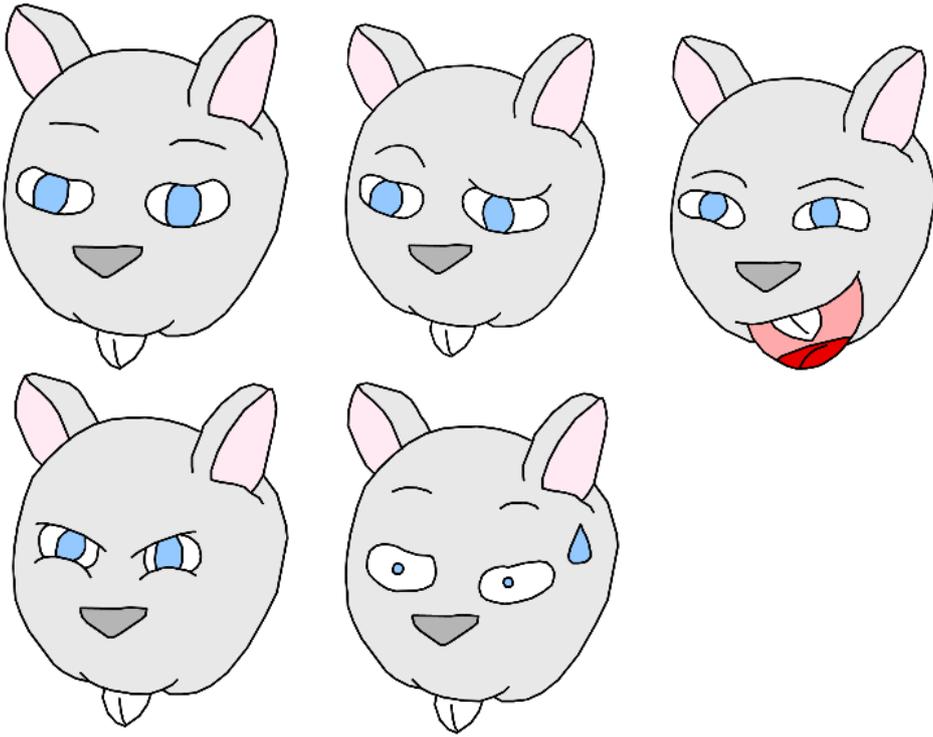


Figura 23. Hoja de expresiones - Ratón

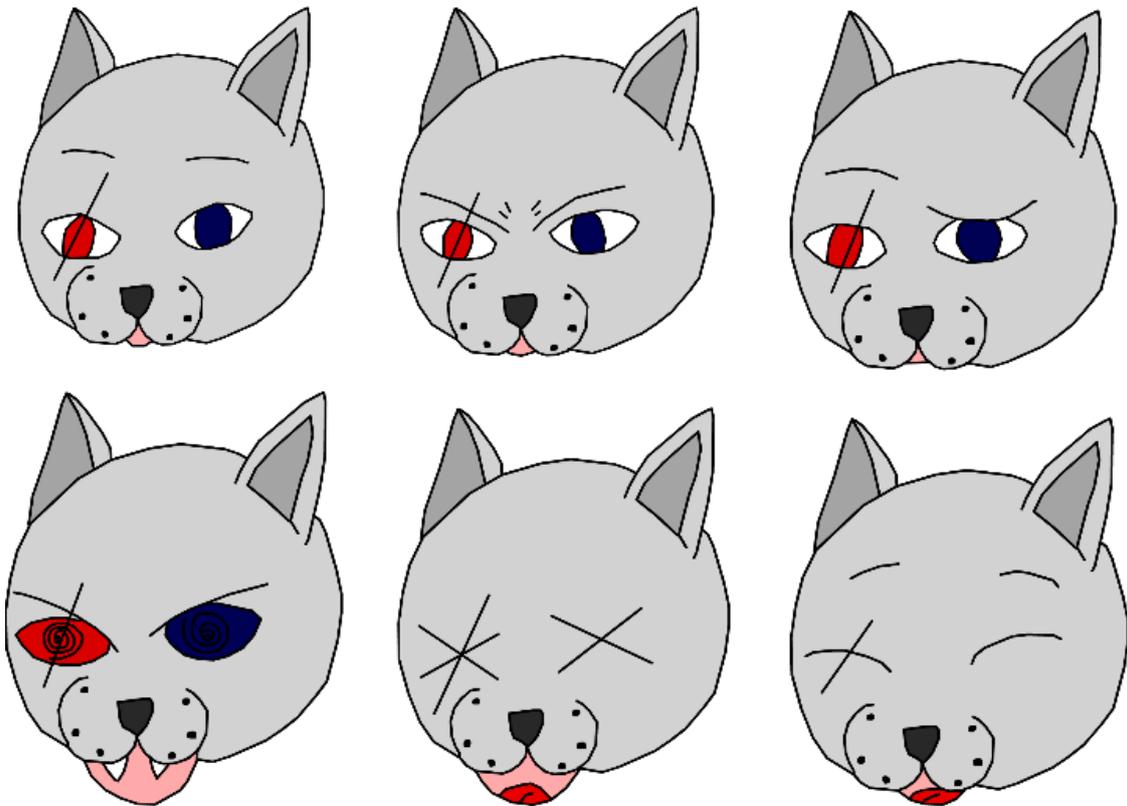


Figura 24. Hoja de expresiones - Gato activo

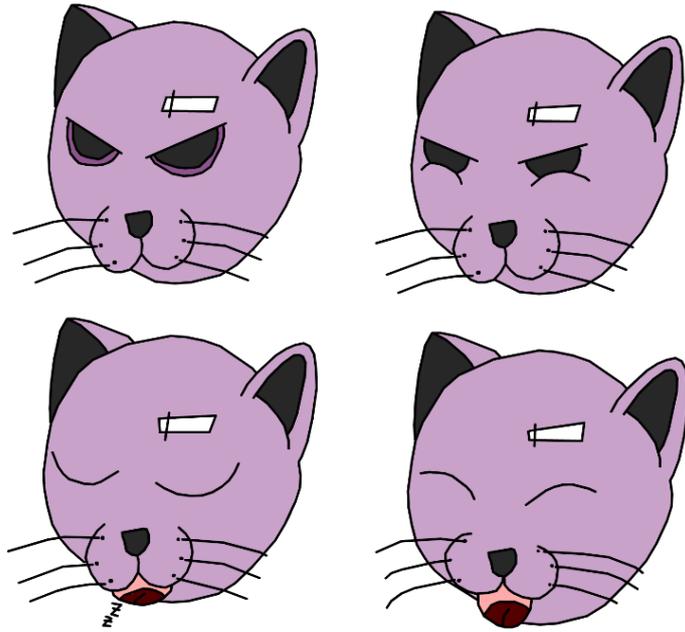


Figura 25. Hoja de expresiones - Gato Astuto

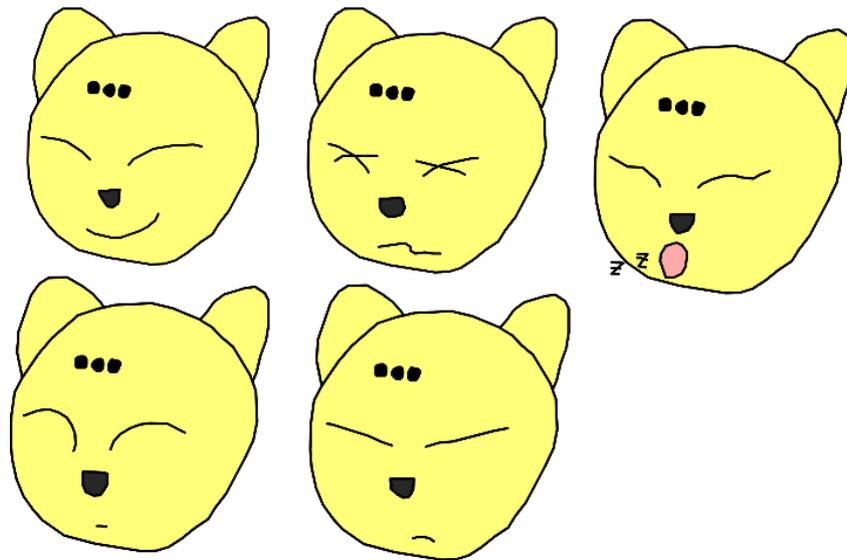


Figura 26. Hoja de expresiones - Gato zen

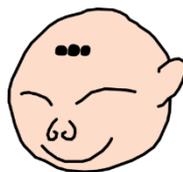


Figura 27. Hoja de expresiones - Monje zen

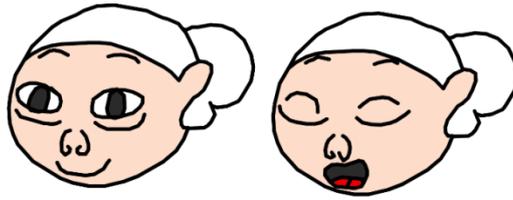


Figura 28. Hoja de expresiones - Abuelita

### 3.2.3 Comparativa de tamaños

Para la producción y planificación del cortometraje tendremos que tener en cuenta los tamaños de los personajes, y compararlos entre ellos por si aparecieran en un mismo plano. Definirlos es importante ya que le dará lógica a nuestro relato, evitará confusiones y ayudará a toda la producción en las fases posteriores.

Hay ocasiones en las que podemos fijarnos si en nuestro guión hay algún detalle en referencia al tamaño, a través de una acción por ejemplo, o de una comparación narrativa de algún personaje.

En nuestro caso en particular (ver figura 29), el samurái es el personaje más alto, debido a su juventud y entrenamiento, es el más atlético. El monje zen se halla en una posición algo más baja, ya que es un personaje algo más ancho. La abuelita, a su edad, se ha encogido más aún. Los tres gatos tienen alturas similares, siendo el gato zen el más bajo de todos. Y, por último, el ratón, su medida es algo menor a una de las patas de un gato, ya que así lo requiere el guión.

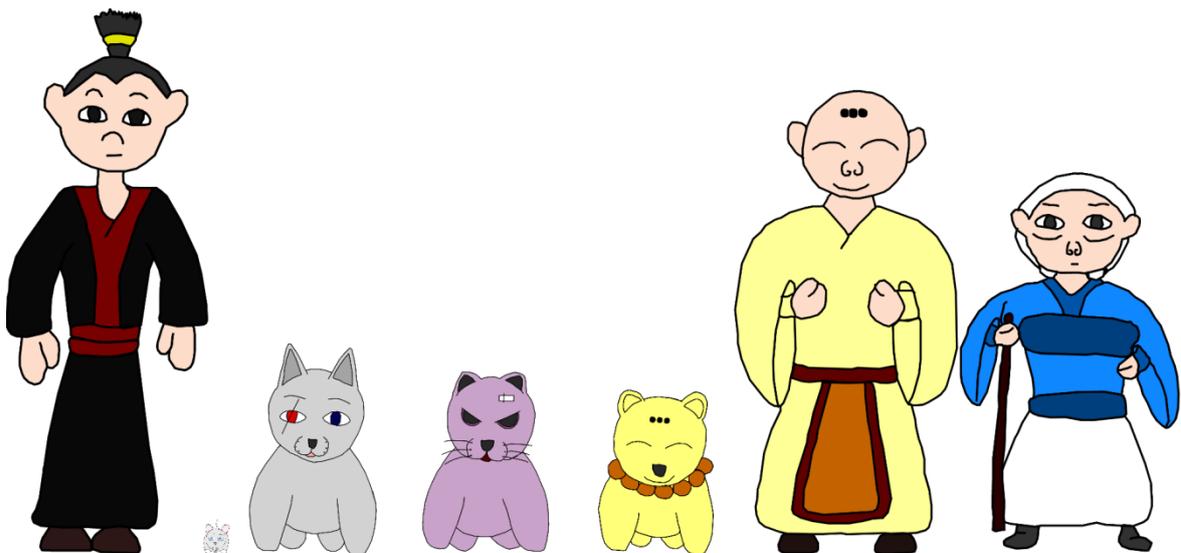


Figura 29. Comparativa de tamaños de todos los personajes

## **3.2 EL DISEÑO DE LAS LOCALIZACIONES**

A continuación, nos disponemos a diseñar los espacios en los cuáles van a tener lugar los distintos acontecimientos de nuestro cuento. Durante la fase del guión, hemos aclarado estos lugares, los sucesos que ocurren y cómo se relacionan entre sí. No obstante, es recomendable hacerse con una perspectiva cenital de todas las localizaciones para poner las bases sentadas, después de eso ya podemos diseñar nuestras localizaciones.

Para nuestro cortometraje, disponemos de una cantidad reducida de localizaciones, principalmente se dividen en dos sets: la casa del samurái y el mercadillo. Uno se compone de cuatro partes interiores, y el otro de un solo exterior.

### **3.2.1 La casa del samurái**

La casa del samurái se compone de cuatro partes: habitación, salón, cocina y entrada. Queríamos un estilo simple y no demasiado complicado debido mayormente a la poca experiencia trabajando con localizaciones, por eso escasean la abundancia de objetos en las respectivas salas.

Sin embargo, lo que sí deseábamos transmitir, era la sensación de estar en una casa japonesa al más puro estilo tradicional. Para ello obtuvimos inspiración de referencias electrónicas de las que nos nutrimos, todas son ejemplos reales de casas. Cogimos los elementos que nos parecían necesarios para introducir en el cortometraje, por ejemplo, el futón, las puertas interiores correderas de la casa, las puertas exteriores también correderas, la mesa baja en donde se come...

Todas las partes excepto la entrada tienen una dimensión rectangular. La casa se divide de esta forma: parte delantera y parte trasera. En la parte delantera encontramos la entrada a la casa y el salón de la misma, en la parte trasera de la casa tenemos la habitación y la cocina.

Además, el color nos ayudó bastante, usamos colores muy claros y algo pálidos para las paredes y el suelo. Con ello conseguimos una sensación de comodidad y pureza que de otro modo no lo habríamos conseguido. Utilizamos colores crema, amarillo y verde claro principalmente.

Al final añadimos una pequeña estantería en la cocina en donde el samurái guarda sus vasos y dos ventanas pequeñas en la habitación y la cocina. Observamos si esto último era coherente con el estilo tradicional japonés que nos habíamos comprometido a seguir, y así lo fue, también disponen de ventanas al estilo occidental.

Tras esto, añadimos los *props* correspondientes a cada espacio, lo cual no fue tan dificultoso, debido a que no había demasiados. Una vez esto acabado, señalamos con un semicírculo de color negro, los escondites del ratón, que aparecen en tres partes de nuestro cuento: habitación, cocina y salón.

Esta es la habitación del samurái (ver figura 30), está conectada, por la izquierda a su cocina y por su derecha a la entrada. Podemos observar que además tiene una ventana pequeña al lado del futón, contiene también su catana cercanamente. Desde esta vista podemos ver la despensa de la otra sala.

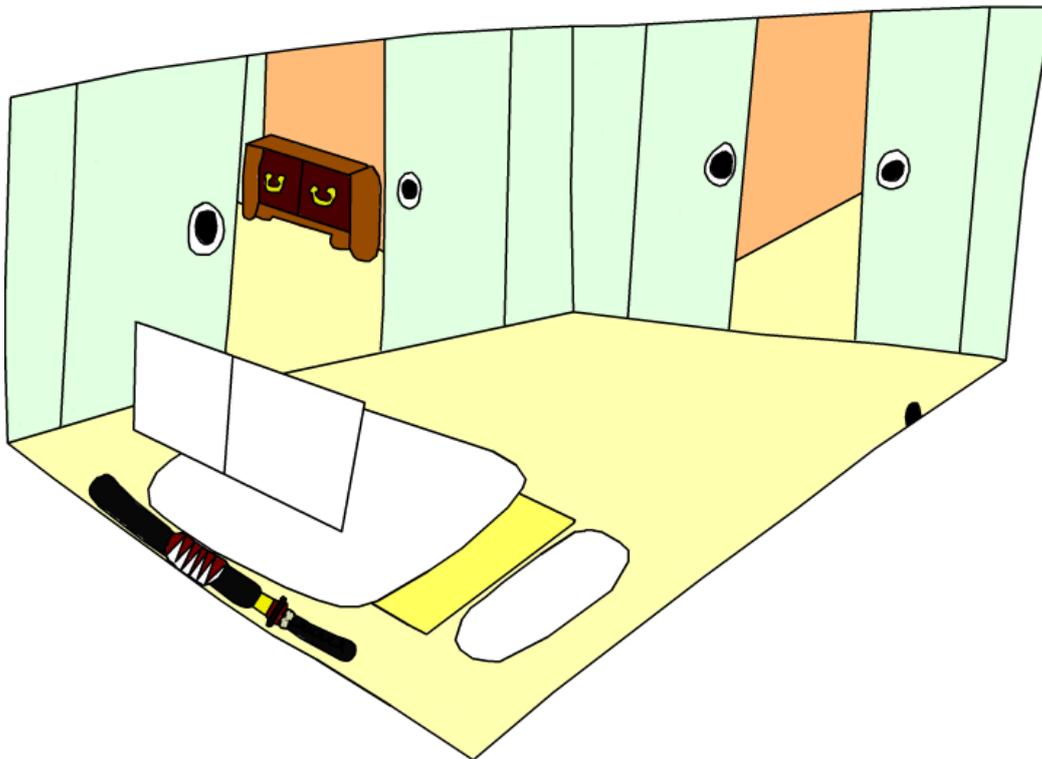


Figura 30. Diseño de localización - Habitación

Esta otra sala es el salón (ver figura 31), está conectada a la cocina por la derecha y a la entrada por la izquierda. Se compone de una mesa baja para comer y dos cojines que sirven de apoyo al sentarse (de rodillas). Contiene una puerta al exterior de la casa.

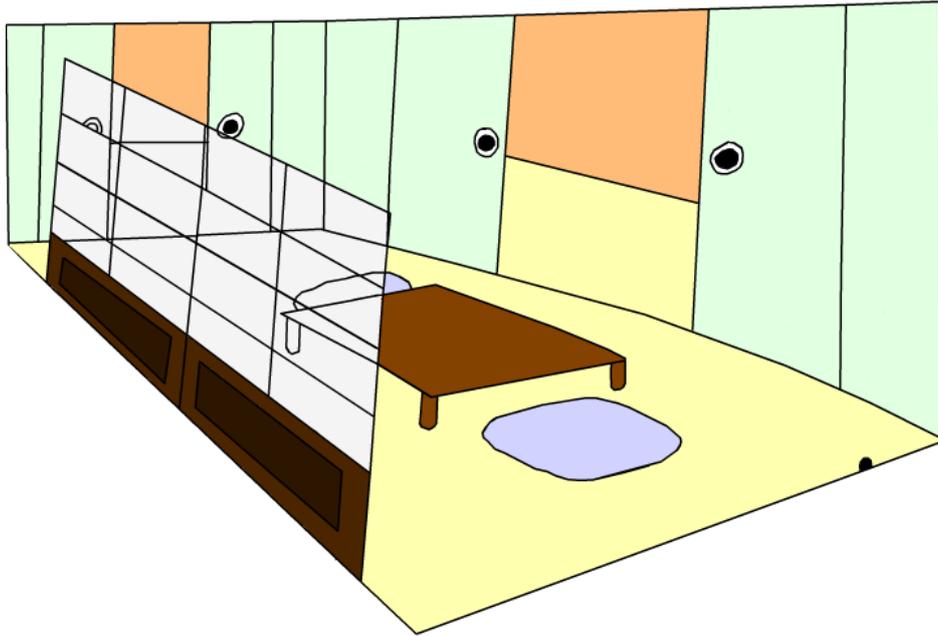


Figura 31. Diseño de localización - Salón

Esta parte es la cocina, está conectada por la derecha a la habitación del samurái, por la izquierda al salón. Está compuesta por una despensa pequeña, una estantería donde guarda los vasos y cuencos y una pequeña ventana (igual que en la habitación).

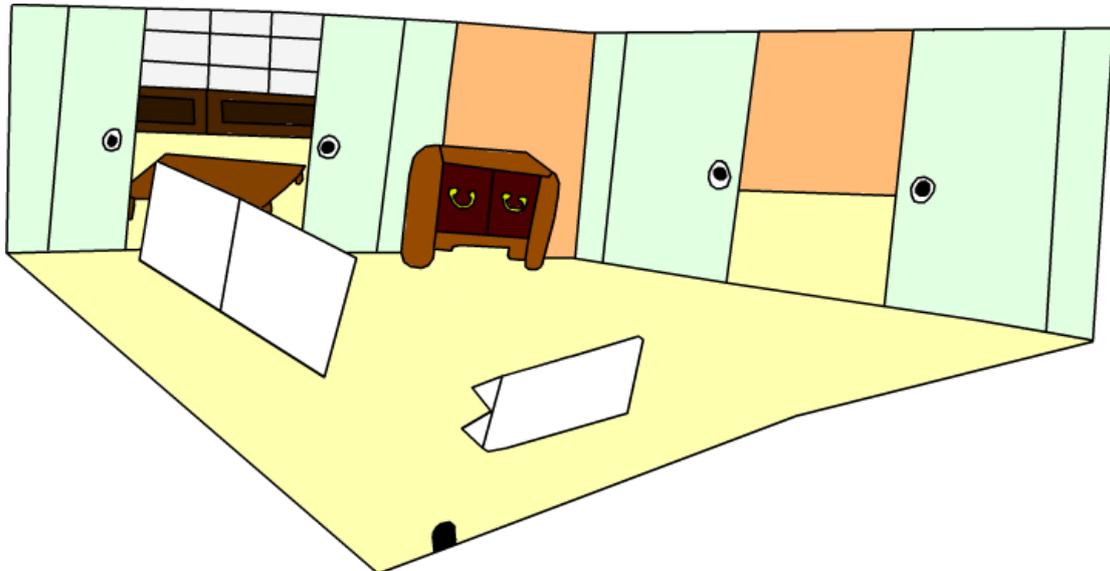


Figura 32. Diseño de localización - Cocina

La última sala es la entrada, conecta con el salón a la derecha y con la habitación a la izquierda, es la parte de la casa más pequeña de todas. Tan solo contiene una puerta al exterior.

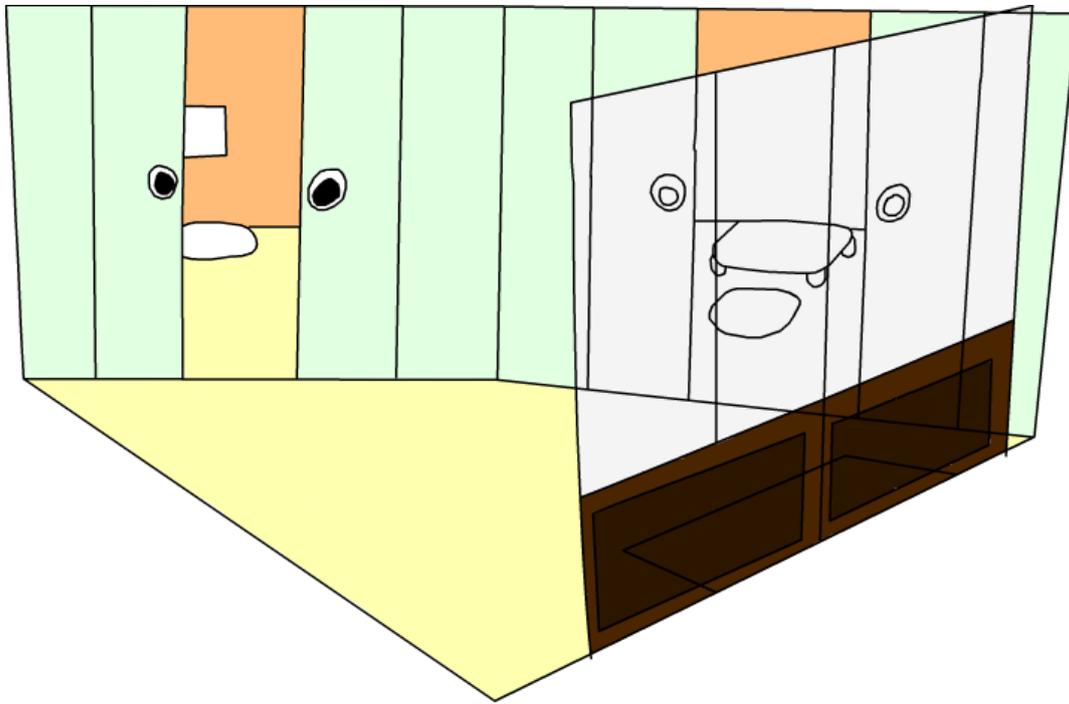


Figura 33. Diseño de localización - Entrada

### 3.2.2 Mercadillo

Se compone de un largo camino central, a los lados se concentran los puestos de comida en los cuáles la gente compra comida o directamente la come, estos están rodeados por la naturaleza acompañados de grandes y altos árboles. Es una localización de exteriores muy simple pero que cumple con el cometido asignado.

La relevancia de este espacio es menor que la casa del samurái y por tanto no es necesario ahondar en detalles. Además, en el guión, los acontecimientos ocurridos en este se delimitan bastante con planos cortos de no mucha profundidad.

En lo referente a la estructura de la localización, se delimita el camino con un color grisáceo algo oscuro, luego en segundo plano los puestos de comida junto con la masa de hierba y finalmente un cielo a lo lejos muy claro.

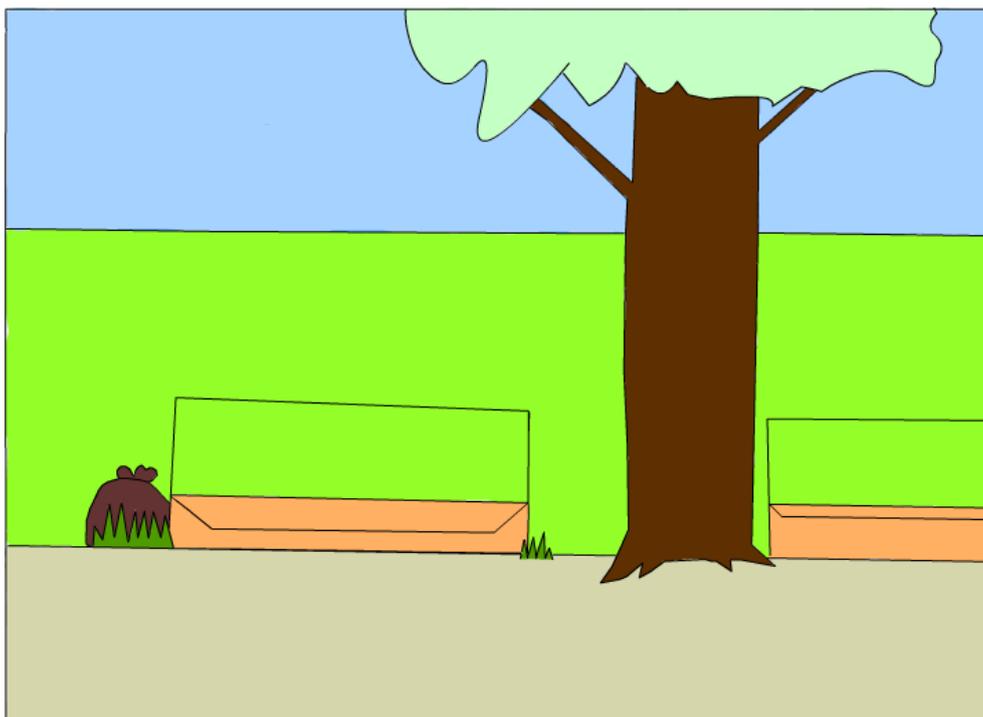


Figura 34. Diseño de localización - Mercadillo

### 3.4 DISEÑO DE LOS *PROPS*

Tras haber realizado personajes, espacios y de más, lo último que nos quedaba por hacer eran los *props*. Estos realmente son objetos, que, o bien complementan a un personaje, o a una localización. En nuestro cortometraje tenemos varios tipos de objetos: de utilidad, estructurales y vestuario.

#### 3.4.1 De utilidad

Estos objetos cumplen una función, como su propio nombre indica, útil. Sirven para un propósito, por muy poco importante que sea.

La espada del samurái servía de complemento para nuestro personaje principal, se refleja bien en la gama de color, muy parecida a la de su dueño. La catana<sup>9</sup> es un arma sable de origen japonés. Incluimos además detalles como una funda y, también, una pequeña inscripción en letra japonesa en la parte superior de la empuñadura.

---

<sup>9</sup> Sable de filo único, curvado, tradicionalmente usado por samuráis.

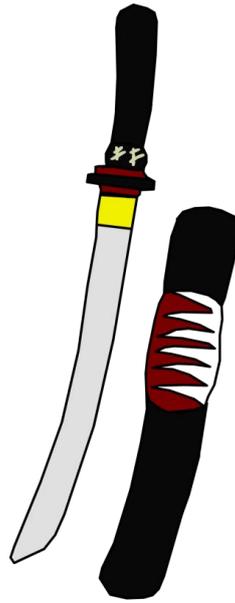


Figura 35. Diseño de *props* - Espada samurái

La despensa funciona como almacén para la comida del samurái, está compuesta a modo de cofre y armario. Estructuralmente es una figura rectangular invertida, dividida por la mitad y con profundidad suficiente. Al abrirla comprobamos que está formada por tres estantes. Es encima de estos, donde el samurái guarda su comida.



Figura 36. Diseño de *props* - Despensa (cerrada)

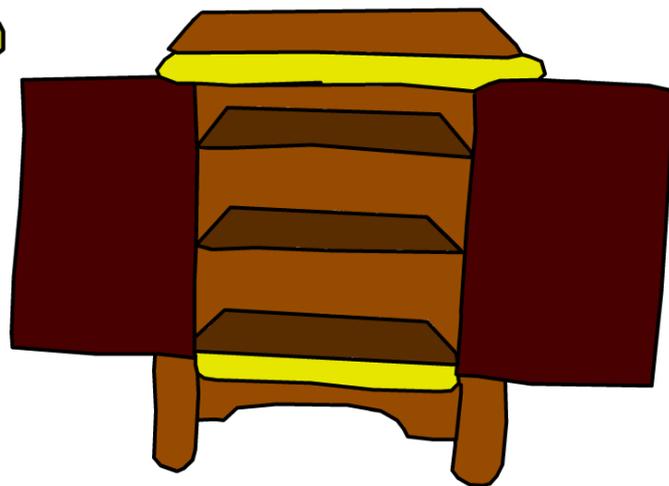


Figura 37. Diseño de *props* - Despensa (abierta)

La mesa baja es un elemento que nos sitúa en el contexto cultural, y amplifica la idea de que estamos en una casa samurái. Las personas se sentaban alrededor, de rodillas o sentadas, y luego se servía la comida. Es similar a una mesa normal pero reducimos la altura de las patas considerablemente.

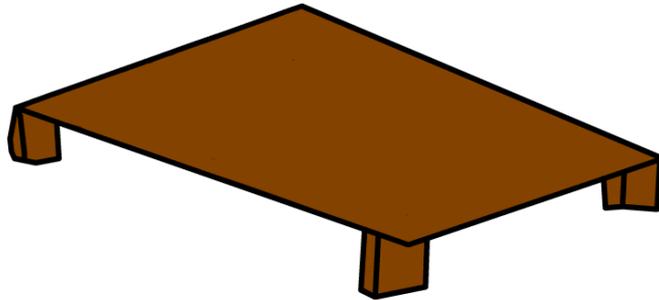


Figura 38. Diseño de *props* - Mesa baja

### 3.4.2 Estructurales

Pertencen a la propia estructura de la localización.

Las puertas interiores de las casas japonesas funcionan a modo de puertas correderas, normalmente van adornadas con dibujos o formas abstractas y son blanquecinas, en nuestro caso, hemos optado por simplificarlo, nada de adornos, y escogimos un verde muy claro, ya que el blanco nos parecía demasiado extremo si lo comparábamos con otros colores.

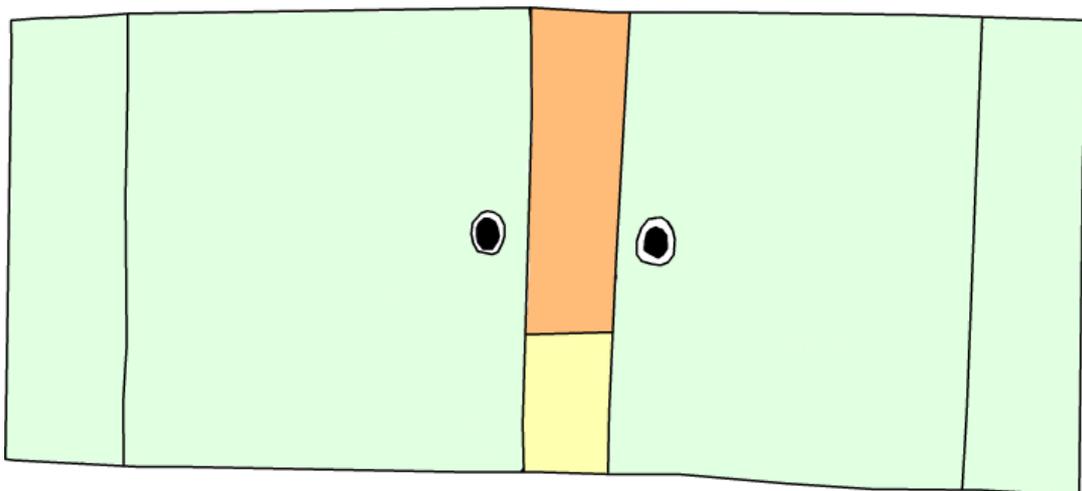


Figura 39. Diseño de *props* - Puerta interior

Cabe destacar en que en la parte delantera de la estructura que se compone de las llamadas “puertas exteriores” funcionan a modo de puerta pero también lo hacen de ventana, ya que tienen una parte superior translúcida, esta parte decidimos ponerla de un color gris claro a propósito.

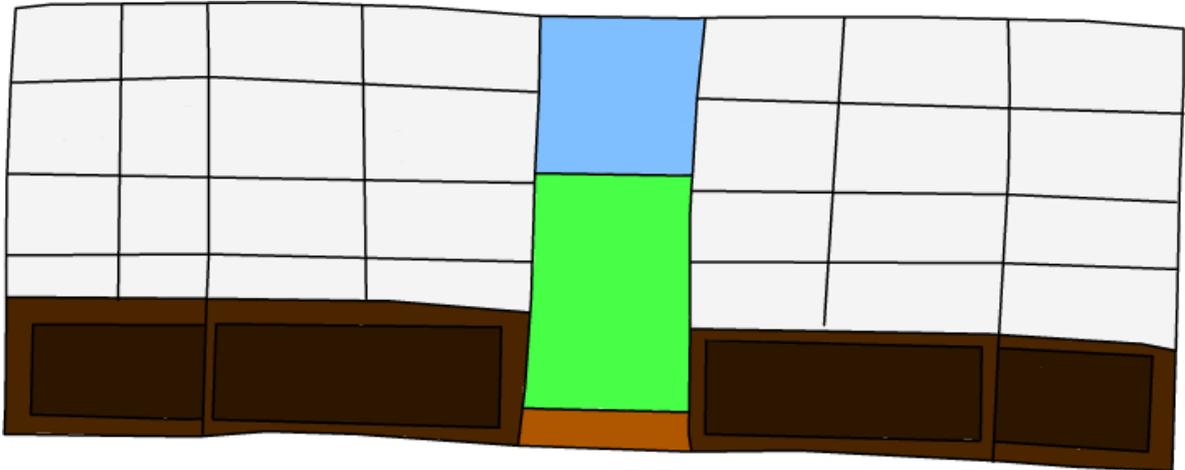


Figura 40. Diseño de *props* - Puerta exterior

### 3.4.3 Vestuario

Las túnicas son el principal motivo de los personajes de nuestro cortometraje, estos atuendos alargados nos ayudan a darles identidad cultural, en nuestro caso de carácter asiático. Nuestro dibujo está especialmente inspirado en gran parte por la película *Mulán*, como ya hemos comentado en el apartado de referencias visuales.

Nuestro personaje principal (ver figura 41), el samurái, posee la vestimenta de la izquierda, se trata de un atuendo de doble cinturón, de cuello ancho que abarca parte del pecho, con una parte inferior más larga que la superior lo que la hace parecer más delgada en conjunto.

En cambio, el monje zen, tiene la vestimenta de la derecha, con una pequeña diferencia, y es que la parte inferior es mucho más ancha debido a la constitución de nuestro personaje.

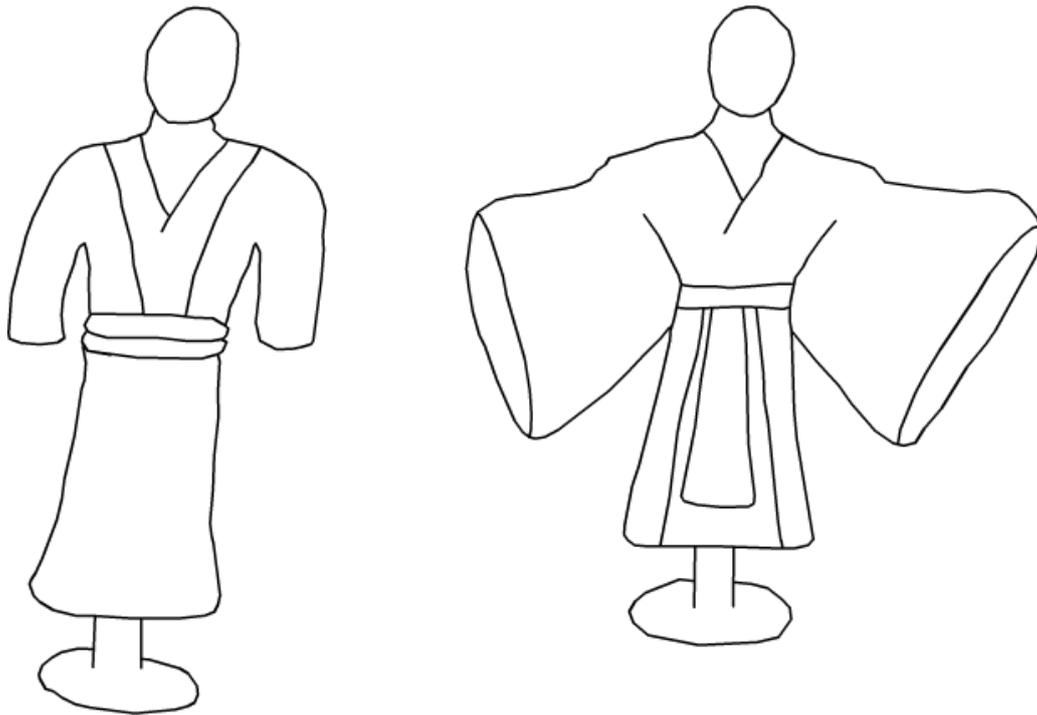


Figura 41. Diseño de *props* – Vestuario personaje

### 3.5 EL STORYBOARD

La última parte del proceso de preproducción es el *storyboard*<sup>10</sup>. Funciona a modo de guión técnico, pero tiene la ventaja de que nos proporciona una visualización de la obra, sirve para ayudar tanto al director, como a los actores, como al equipo en general. Un *storyboard* bien planificado beneficia a la hora de saber qué se encuentra en plano y qué no, de este modo podemos ahorrar costes y eliminar información innecesaria y redundante.

Se realiza en base a lo realizado anteriormente, el guión literario junto a toda la biblia de animación que hemos creado. Se trata de poner en práctica y mantener los parámetros que hemos establecido, empezamos a moldear nuestra historia.

El *storyboard* sirve de guía, y nos puede contar la misma historia desde diferentes interpretaciones basándose tan solo en el tipo de plano usado, la profundidad del mismo, la transición y tiempo del plano, el punto de vista utilizado...

---

<sup>10</sup> Es el modo de pre-visualización dividido en secuencias de imágenes con el objetivo de servir de guía para una obra audiovisual.

En nuestro caso en particular, nos hemos centrado en intentar lograr explicar la historia que ocurre en nuestro cortometraje desde diferentes puntos de perspectiva, de este modo enriquecemos la trama. Hemos implantado movimientos de cámara, para reposicionar encuadres que buscábamos, también para seguir ciertas acciones de los personajes. Intensificamos la sensación de estar en un cuento, añadiendo fundidos a negro entre secuencias cortas, y otras de presentación que traen consigo una elipsis temporal.

Las escenas mantienen su tensión, esto se destaca en los planos de persecución que hemos desarrollado entre el gato activo y el ratón, los cuales tienen como en toda trama de cuento, una resolución simple y entendible. También jugamos con la tensión ascendente, es decir, la sucesión de planos relacionados que poseen un corto periodo de tiempo, por ejemplo, en la primera escena, en donde el samurái oye los ruidos que acechan en la casa, en ese momento tenemos una mezcla entre planos del ratón totalmente a oscuras moviéndose por la casa mientras por otra parte tenemos los primeros planos del samurái que muestra varias expresiones que van incrementando en emoción a medida que los hechos van avanzando.

Nuestro cortometraje tiene pocas localizaciones, eso nos hace poder tener más recursos a la hora de invertir en la construcción de un plano. Teníamos anteriormente los conceptos de todos los lugares, pero pensamos que al mercadillo le faltaba una definición más trabajada, y esto lo resolvimos en el *storyboard*, en donde le dimos a esta localización unas perspectivas mucho más sugerentes, un ambiente mejorado incluso con respecto al concepto creado en la biblia.

En los planos realizados, destacamos la escasez de elementos. Sí bien es cierto que los *props* que nosotros mismos hemos creado se hacen ver claramente en el cortometraje, no obstante, pensamos que debido al tiempo ajustado que teníamos, debíamos pensar más en otras cuestiones y no podíamos crear más de los que nos hubiera gustado. Aun así, nos ayudaron mucho los elementos estructurales de la casa del samurái, que nos guiaban por todas las partes.

Las expresiones de nuestros personajes se han plasmado adecuadamente según los deseos del guión literario, de esta manera, intensificamos lo que está sucediendo. Esto lo vemos en las expresiones del samurái, cuando duerme, cuando tiene insomnio, cuando se enfada... en primeros planos sobre todo, pero también en escenas intensas como la persecución del gato activo, en donde se puede ver la ira que este muestra al querer cazar a su presa.

Nuestro *storyboard* es un reflejo del guión literario, teniendo en cuenta esto, se puede decir que predomina la narración, basada en acciones y eventos que ocurren en la historia. Por otro lado tenemos, el drama, este sin embargo no aparece en forma de diálogo, ya que en nuestro guión el diálogo es mínimo, sino en el dibujo y en las emociones que muestran nuestros personajes.

En conclusión, éramos conscientes del reto que supondría planificar el *storyboard*, ya no por los planos y perspectivas que queríamos darle sino también por el dibujo que debía contener, clarificado y en base a nuestras ideas del diseño de personajes, localizaciones, *props*... Sabíamos que era ambicioso y que nos encontraríamos con dificultades, no obstante, hemos resuelto la situación a nuestro favor.

## 4. CONCLUSIONES

Este proyecto se basaba en realizar una preproducción para un cortometraje en animación 2D basado en un cuento popular, a partir del cual, hemos tenido que completar los procesos pertinentes para su elaboración, principalmente: adaptación a guión, búsqueda de referencias y la “biblia”. En todo momento, los pasos a seguir han sido ordenados, y bien marcados, es decir, hemos planificado este proyecto. De entrada, sabíamos que era un desafío y que nos iba a costar tiempo acabarlo, pero pensábamos que merecía la pena debido al punto artístico que ofrecía.

Experiencias anteriores nos han servido bien a la hora de encarar este nuevo proyecto. Sin embargo, no hemos tenido ningún precedente como el actual, un trabajo grande y completo, en el que nos hemos implicado durante un tiempo relativamente largo y en el que no teníamos un equipo detrás para ayudarnos, ya que solo estamos formados por un solo miembro.

Por supuesto hay cosas que se podían haber mejorado, las más destacadas en nuestra opinión serían dos: poner más énfasis en la adaptación al guión y en el *storyboard*, ya que pensamos que el tiempo dedicado a estas no ha sido el adecuado en comparación con el resto de procesos realizados.

Creemos que los objetivos, que establecimos en un principio se han cumplido, no obstante, como ya hemos dicho anteriormente, se podría haber profundizado en algunos aspectos algo más.

Una de las esencias de nuestro proyecto, era hacerlo original, divertido y que nos enseñara una lección. Buscábamos aportar algo único y con significado.

En definitiva, podemos decir que hemos culminado con nuestro proyecto satisfactoriamente y esperamos poder seguir realizando esta labor en un futuro, porque al fin y al cabo, ¿a quién no le gusta contar historias?

## 5. BIBLIOGRAFÍA

BLAIR, P. (1994). *Cartoon animation*. Laguna Hills: Walter Foster Publishing.

CÁMARA, S. (2004). *El dibujo animado*. Ed. Parramón.

*Deja crecer tu alma*. <<https://cantardebardo.wordpress.com/2008/01/04/el-samurai-y-los-3-gatos-japones/>> [Consulta: 19 de abril de 2017]

GONZÁLEZ MONAJ, R. (2006). *Manual para la realización de storyboards*. Ed. UPV

HART, C. (2005). *Cartoon Cool: How to Draw New Retro-Style Characters*.

WILLIAMS, R. (2001). *The animator's survival kit: a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators*. Londres-Nueva York: Faber and Faber.