



UNIVERSITAT DE
BARCELONA

**Departamento de Biblioteconomía,
Documentación y Comunicación
Audiovisual**

**Facultad de Biblioteconomía y
Documentación**

**Trabajo de Grado en Comunicación Audiovisual
Curso 2017-2018**

MIZUKO: LOS NIÑOS DEL AGUA

ALBA PEDREROL

DAYANA RODAS

MARIA DEL MAR SABATÉ

NOEMÍ VACAS

TUTOR: JOSÉ MARÍA CABELLO BÀRZANAS

Barcelona, 12 de Junio del 2018

Índice

1. Introducción.....	3
2. Ficha técnica	4
3. Sinopsis	5
4. Guion Literario.....	6
5. Paradigma y Truby	10
6. Biblia de personajes	12
7. Descripción del mundo	13
8. Concept Art	16
9. Propuesta estética.....	18
9.1. Referentes visuales	18
9.2. Color Script.....	22
10. Storyboard.....	24
11. Animatic	31
12. Propuesta de producción.....	32
12.1. Calendario	32
12.2. Diagrama de Gantt.....	34
13. Modelado final de los personajes	36
14. Modelado del mundo	38
15. Guion técnico	42
16. 3D Layout.....	44
17. Animación	44
18. Plan de distribución y Key art	48
19. Bibliografía	51

1. Introducción

Mizuko: Los niños del agua es un proyecto de animación que surge a raíz de una vivencia que tuvo lugar en Japón, concretamente en el Templo *Zojoji*, situado en Tokio. En éste, una de las integrantes del equipo de producción presencié una situación inusual dentro de la cultura occidental: una familia japonesa, compuesta de madre, padre e hija, posaba junto a una de las estatuas situadas al lado del templo.

Este hecho despertó el interés entre los componentes del grupo, que se preguntaron qué historia se escondía detrás de esta familia: ¿por qué posaban junto a una estatua concreta?, ¿Qué podía suceder en aquel hogar para que ninguno de los progenitores sonriera y, sin embargo, la niña sí?, ¿Aquellas estatuas eran simplemente obras arquitectónicas o tenían un valor simbólico más allá del valor estético?

Así pues, el equipo decidió realizar una investigación sobre las estatuas y su significado y descubrió que éstas son representaciones del *bodhisattva*, guardián de las almas de los niños que se encuentran atrapados en el limbo. Este hecho hizo que las integrantes se imaginase la posible situación trágica de la familia, como el fallecimiento de un hijo mayor, y que, sintieran lástima al imaginar que aquella familia nunca podría estar reunida.

Tras imaginar las posibles situaciones de esta familia, el equipo se dio cuenta de que todas ellas desembocaban en un desdichado desenlace. Por ello, plantearon un contexto hipotético donde se produjera el reencuentro entre ellos y, así, poder aportar un toque de felicidad y confort en sus vidas. En consecuencia, *Mizuko* nace con el objetivo de idear un mundo en el que los protagonistas pudieran tener la oportunidad de vivir otra realidad y experimentar situaciones que en sus vidas reales ya no son posibles (como la existencia de los *Mizuko*: los niños del agua).

Tanabata Films decidió que la mejor manera de representarla era a través de una animación, ya que esta técnica permite la concepción de mundos que, en la vida real, serían inverosímiles. Con el propósito de mantener la esencia que rodea la mitología japonesa, el estudio acordó basar su estética en los míticos largometrajes de animación producidos por el estudio Ghibli como *La tumba de las luciérnagas* (1998) o *El viaje de Chihiro* (2001).

Además de conseguir desarrollar la historia anteriormente explicada, Tanabata Films tiene el objetivo de hacerse un hueco dentro del sector de la animación. Para ello, utiliza una

innovadora, llamativa y ambiciosa técnica de animación, capaz de adaptar una estética 2D a una 3D.

2. Ficha técnica

Título: Mizuko, los niños del agua.

Productora: Tanabata Films.

País: España.

Año: 2018.

Género: Animación.

Duración: 3 minutos.

Equipo técnico:

Preproducción:

Guion literario y técnico: Alba Pedrerol, Dayana Rodas, Mar Sabaté, Noemí Vacas.

Diseño de personajes: Noemí Vacas.

Storyboard: Noemí Vacas.

Animatic: Alba Pedrerol, Dayana Rodas.

Layout: Mar Sabaté, Alba Pedrerol, Dayana Rodas.

Layout animado: Alba Pedrerol, Dayana Rodas.

Producción:

Modelado de personajes: Noemí Vacas.

Modelado del mundo: Mar Sabaté.

Rigging: Noemí Vacas, Mar Sabaté.

Blend shape: Mar Sabaté, Noemí Vacas.

Toon Shader: Mar Sabaté.

Animación: Alba Pedrerol, Dayana Rodas.

Render: Alba Pedrerol, Dayana Rodas, Mar Sabaté, Noemí Vacas.

Post-producción:

Iluminación: Mar Sabaté.

Montaje: Alba Pedrerol, Dayana Rodas, Mar Sabaté, Noemí Vacas.

Edición de sonido: Alba Pedrerol, Dayana Rodas.

Música Original: Sergi Cugat

Tráiler: <https://vimeo.com/274802249>

3. Sinopsis

Como cada año, en verano de 1996 Sora visita con sus padres el templo Zojo-ji, aunque es ese año cuando comprende por qué. *Zojo-ji* es uno de los templos de Tokio con más estatuas *jizo*, sin embargo, su familia se coloca delante de una concreta para rezar. A Sora las estatuas le impresionan mucho al principio, pero no tarda en aburrirse hasta que una ráfaga de viento se lleva su sombrero.

La niña lo persigue sin que sus padres se den cuenta y se adentra sola en el bosque. Intentando alcanzar su sombrero choca con Natsu, un niño con una cicatriz particular, que la ayuda a levantarse. Gracias a él, Sora consigue recuperar su sombrero y salir cogida de su mano del bosque. Cuando los niños llegan a las escalera que limitan con el bosque, Sora ve a sus padres y suelta la mano de Natsu sin pensarlo.

La niña está muy contenta de haber vuelto con sus padres y se queda observando la estatua a la que sus padres rezan. Es entonces cuando se da cuenta que Natsu, no sólo tiene la misma cicatriz que la estatua Jizo, sino que además es muy parecido a las fotos del bebé que murió antes de que lo conociera y comprende que ha sido su hermano mayor quién la ha cuidado todo ese día.

4. Guion Literario

MIZUKO, LOS NIÑOS DEL AGUA

ALBA PEDREROL, DAYANA RODAS, MAR SABATÉ, NOEMÍ VACAS

ESC 1. EXT/DÍA. CIUDAD DE TOKIO

Vista aérea de la ciudad de Tokio.

SORA MAYOR (Voz en off)

En el verano de 1996, como cada año desde que tengo memoria, mis padres y yo fuimos de visita al templo de Zojoji. Yo solo tenía cinco años en ese entonces y nunca había entendido por qué volvíamos cada año al mismo sitio, ¿por qué no a otro lugar?

ESC 2. EXT/DÍA. TEMPLO ZOJOJI

SORA y sus padres llegan al Templo Zojoji. La niña sube las escaleras del frente del templo junto a sus padres. De fondo el Templo Zojoji y la Torre de Tokio.

ESC 3. EXT/DÍA. ENTRADA CEMENTERIO

Sora, enérgica, pasa corriendo por debajo de la entrada del cementerio, de repente frena y se queda ensimismada mirando a las estatuas. Los padres de Sora aparecen por detrás y giran dirección a las estatuas sin que ella se dé cuenta.

Sora se percata de que sus padres han seguido el camino sin ella y su expresión facial cambia. Sora se preocupa y sigue a sus padres.

ESC 4. EXT/DÍA. CEMENTERIO

Los padres de Sora están rezando de pie delante de una estatua *jizo* y ella se coloca al lado de ellos. Sora tiene cara de desconcierto al no saber qué pasa y decide imitar a los padres, coloca sus manos en posición de rezo y cierra los ojos. Sora se empieza a aburrir y abre su ojo derecho para mirar a sus padres y saber si ya han acabado, abre el otro ojo y suspira.

SORA (suspirando)

Pf...

Sora vuelve a cerrar los ojos, se apoya primero en su pierna derecha, luego en la izquierda, ladea la cabeza y hace muecas exasperada.

De repente, un golpe de viento se lleva el sombrero de Sora y ella sale corriendo con las manos alzadas intentando cogerlo. Sin darse

cuenta, deja atrás a sus padres, sube unos escalones, gira a la izquierda y se adentra en el bosque.

ESC 5. EXT/DÍA. BOSQUE

Mientras corre, Sora se choca con un niño, NATSU, y se cae. Ella está a punto de llorar y Natsu le ofrece la mano para ayudarla a levantarse, Sora le sonríe, la acepta y se levanta.

Cuando se pone de pie, se fija en la cicatriz que Natsu tiene en la ceja derecha y se percató que, en el fondo, en la rama de un árbol situado detrás de Natsu, está su sombrero. Natsu se gira para irse pero Sora le detiene agarrándole de la camiseta con una mano. Él la mira y ella le señala el sombrero con cara de pena. Natsu alza la cabeza mirando el sombrero enganchado en la rama y cierra el puño en señal de fuerza, decidido a ayudarla.

Natsu trepa por el tronco del árbol con ciertas dificultades, sube y se resbala. Vuelve a intentarlo y consigue llegar a la rama, coge el sombrero, se lo pone y baja deslizándose. Sora le espera abajo sonriente e ilusionada y él le pone el sombrero con su mano derecha y lo zarandea. Sora le mira, le sonríe agradecida y él le devuelve la sonrisa. Natsu se despide con una ligera reverencia de caballero y empieza a alejarse caminando. Mientras Sora le observa alejarse, se da cuenta de que no recuerda cómo volver al templo y mira a los lados preocupada.

Natsu está caminando y algo le frena en seco por la espalda, se vuelve y ve a Sora con la cabeza gacha, haciendo pucheros y con lágrimas en los ojos.

SORA (a punto de llorar)
Snif, snif

Sora levanta la cabeza, mira a Natsu, se encoge de hombros y alza las manos en señal de desconcierto mientras mira a ambos lados. Natsu niega resignado con la cabeza y suspira.

NATSU (suspirando)
Aix...

Natsu decide acompañarla de vuelta al templo y coge la mano izquierda de Sora, que se restriega su ojo derecho con la otra mano. Ambos recorren el camino agarrados de la mano hasta que llegan al final del bosque.

ESC 6. EXT/DÍA. CEMENTERIO

Natsu se detiene antes de bajar las escaleras, en el límite del bosque, Sora no se da cuenta y corre a reunirse con sus padres, que siguen rezando al lado de las estatuas.

Sora llega al lado de sus padres y abraza las piernas de su padre. Mientras tanto, levanta la mirada para observar la estatua a la que están rezando y se percata de que ésta tiene una grieta en el mismo lugar en el que Natsu tiene su cicatriz. Se gira rápidamente sorprendida para mirar a Natsu, que sigue en el mismo lugar donde se ha parado antes, éste le ladea la cabeza sonriendo. Natsu se adentra en el bosque mientras su cuerpo desaparece y Sora le sonríe a modo de despedida.

SORA MAYOR (Voz en off)

Ese verano lo entendí, ese día conocí a mi hermano.

5. Paradigma y Truby

Primer acto:

Sora es una niña de cinco años que va a visitar la estatua *jizo* de su hermano mayor Natsu, el cual murió hace siete años antes de que Sora naciese. La pequeña no comprende qué hacen allí y cuando sus padres se colocan delante de una de las estatuas a rezar, ella los imita por inercia: cierra los ojos y junta las manos. De repente, el viento se lleva volando su sombrero y ella lo persigue hasta adentrarse en el bosque sin que sus padres se den cuenta.

Segundo acto:

Mientras corre choque con el espíritu de Natsu, un niño de unos siete años con una cicatriz en el rostro que le distingue, sin que ella sepa que no es una persona real. Debido al impacto, la niña cae al suelo y antes de que empiece a llorar Natsu le ofrece su mano para levantarse y la consuela. Cuando está dispuesto a marcharse, Sora le agarra de la camisa y señala su sombrero, que ha aterrizado en un árbol muy alto para ella. El niño trepara por el tronco del árbol con cierta dificultad, pero finalmente consigue coger el sombrero y devolverlo a Sora. Ella se lo agradece y los dos se sonríen.

Tercer acto:

Natsu comienza a alejarse y ella se da cuenta de que no sabe el camino para regresar con sus padres, por lo que detiene nuevamente al niño para que la ayude. Natsu se percata de que Sora está a punto de llorar y decide acompañarla. Los dos hermanos caminan de la mano y regresan a las estatuas *jizo*, donde ven que los padres siguen rezando tranquilamente. Sora suelta rápidamente la mano de Natsu y sale corriendo para abrazar a sus padres; mientras, su hermano se queda observándola de lejos sonriente. A continuación, Sora se fija detenidamente en la grieta de la estatua y se da cuenta que está situada en el mismo lugar en el que Natsu tiene su cicatriz. En este momento, Sora entiende que se trata de su hermano fallecido y ambos se sonríen felices.

Pasos de Truby

1. **Debilidad y necesidad:** Sora explica, mediante una voz en *off*, que no entendía por qué iban cada año al Templo Zojo-ji a rezar. Por tanto, tiene la necesidad de descubrir el motivo por el cual sus padres rezan a una estatua *jizo* y quién es aquel niño que aparece en las fotografías de su casa, pero al que nunca ha visto en persona.

Como necesidades secundarias, en primer lugar, Sora ha de recuperar su sombrero, que está en unas ramas demasiado altas para ellas. En segundo lugar, ha de regresar con sus padres, ya que no conoce el camino de regreso y teme perderlos.

Crisis: En el comienzo de la historia, Sora narra que cuando tenía 5 años no comprendía por qué regresaban cada año al Templo Zojo-ji y qué era lo que hacían rezando a una estatua *jizo* específica.

2. **Deseo:** Mediante la narración de Sora cuando es adulta, vemos cómo tiene un deseo interno de saber quién es Natsu y el porqué de su visita año tras año al mismo templo. Cuando la protagonista tiene cinco años primero desea recuperar su sombrero perdido y después regresar con sus padres.
3. **Adversario:** en este caso, el adversario principal de Sora es el desconocimiento, ya que es una niña pequeña y no logra comprender ciertos temas. Además, también desconoce cómo regresar con sus padres, puesto que se pierde en el bosque.
4. **Plan:** el plan principal de Sora durante la historia es pedir ayuda a Natsu para lograr sus objetivos, ya sea recuperar su sombrero de las altas ramas o encontrar el camino de regreso con sus padres. También podemos decir que su plan es recapitular años atrás para recordar cómo fue que conoció a su hermano.
5. **Lucha:** Sora cuando es adulta lucha contra sus recuerdos (que pueden estar distorsionados) debido a su corta edad cuando conoció a su hermano. En cambio, cuando Sora tiene cinco años realmente no protagoniza una batalla contra sus enemigos, ya que simplemente recurre a la ayuda de Natsu para recuperar su sombrero y regresar a su casa. Así pues, esta sería su recurso principal para seguir su plan y objetivo principal.

6. **Autorrevelación:** Cuando Sora está delante de la estatua *jizo* se da cuenta de que tiene la misma cicatriz que su hermano y por tanto, logra comprender todas aquellas cosas que hasta ahora no podía.
7. **Nuevo equilibrio:** Sora se da cuenta de que Natsu es en realidad su hermano fallecido y que ha podido conocerlo, por este motivo sonrío mientras le mira.

6. Biblia de personajes



Sora es una niña de 5 años con el pelo oscuro, ojos grandes y de una estatura que no llega al metro de altura. Viste con un mono de color rojo, una camiseta corta blanca debajo y un sombrero de paja con una cinta roja. Es hija única, ya que su hermano mayor murió antes de que ella naciera, por lo que sus padres son un poco sobre protectores y siempre están pendientes de ella.

En cuanto a personalidad, Sora es una niña dulce e inocente que no para quieta ni un segundo. No le gusta demasiado la escuela porque son muchas horas en las que debe estarse quieta y ella prefiere correr y jugar. Su lugar preferido es la casa de su abuela, ya que, cuando sus padres no están, ella le deja explorar los alrededores de su granja. Es por eso que siempre lleva el sombrero de paja que su abuela le regaló, le recuerda a la aventura.

Debido a su corta edad no comprende muy bien el mundo de los adultos, por esta razón no entiende por qué regresan cada año al Templo *Zojo-ji* y por qué rezan a una estatua en concreto. Además, tiene un carácter impulsivo que la lleva a alejarse de sus padres (persiguiendo el sombrero) sin que ellos se den cuenta y sin avisarles, aunque esto pueda suponer un peligro para ella.

Natsu es un Mizuko. Murió cuando Sora aún no había nacido, dejando un vacío emocional en la vida de sus padres. Aunque su fallecimiento ocurrió años atrás, su alma aún no ha

cruzado el río Sanzu hacia el más allá, así que vive en el bosque que rodea las estatuas *jizo*, las cuales lo protege.

Físicamente aparenta tener 7 años, tiene el pelo negro y los ojos negros, mide aproximadamente 1 metro y 20 centímetros de altura y es de complexión delgada. Aunque sus padres vistieron a su estatua *jizo* con un babero y un gorro rojo, él prefiere vestir con ropa “normal”, ya que vive en el bosque protegido. Así pues, Natsu viste con una camiseta blanca, unos pantalones azules y unos zapatos marrones.



Cada verano se acerca las inmediaciones del bosque y observa cómo sus padres rezan por su alma al dios que le protege, lo cual hace que se sienta muy querido. Cuando tenía dos años sus padres no vinieron solos, sino que trajeron consigo a una niña pequeña y Natsu no tardó mucho en comprender que se trataba de su hermana menor. Desde aquel entonces desea desesperadamente conocerla y su carácter risueño y protector hacen que sea una especie de ángel de la guarda para Sora.

7. Descripción del mundo

El mundo de Mizuko está basado en la cultura y tradición de Japón. Todas las localizaciones de la animación existen o están inspiradas en espacios reales del país Nipón. Así pues, la historia se desarrolla en el centro-este del país, más concretamente en la ciudad de Tokio.

Los personajes visitan el templo *Zojo-ji*, un templo budista real que fue construido en 1393 y trasladado a Tokio en 1598. Por lo que respecta al bosque presente al lado del templo y de las estatuas, no corresponden exactamente a la realidad, ya que el templo sí que está rodeado realmente de árboles pero no llegan a formar un bosque como tal. Sin embargo, su representación se inspira en el bosque que rodea el Santuario Meiji situado en el Parque Yoyogi (uno de los parques más grandes de la ciudad Tokio).

Los padres de Sora perdieron a su hijo mayor Natsu en 1989, cuando la pequeña aún no había nacido. La protagonista narra que, sus padres y ella visitan cada año el templo *Zojo-ji* y rezan a una estatua *jizo*. Así pues, la historia se inspira en elementos de la mitología japonesa, concretamente en aquellos relacionados con el Río Sanzu (*Sanzu-no-kawa*) y con *bodhisattva* (persona que se embarca en el camino de Buda) *Ksitigarbha*, conocido en Japón como *Jizō Bosatsu*.

En la cultura budista oriental se cree que aquellos que fallecen han de cruzar el río Sanzu para poder llegar a la otra vida. Aquellas almas que han sido buenas podrán cruzar el río sanos y salvos mientras que aquellas que no, serán perseguidas y arrastradas por demonios y atravesarán aguas profundas con serpientes. Sin embargo, las almas de los bebés o niños aún no han realizado buenas acciones para cruzar al otro lado, por lo que los acoge la diosa *Datsue-ba* (anciana que atormenta a las almas y les dificulta el paso) y los deja en la orilla del río.

Para poder cruzar el río, los niños han de formar montoncitos con piedras, pero cada noche los demonios aparecen y los destrozan, por lo que nunca consiguen llegar al paraíso. Para lograr su objetivo y salvar sus almas cuentan con la ayuda de *Jizō Bosatsu* (mencionado anteriormente), que es el guardián de los niños y la maternidad. Él se encarga de cuidar las almas de los niños que murieron cuando eran muy pequeños o de aquellos que nunca llegaron a nacer, enfrentándose a estos demonios.

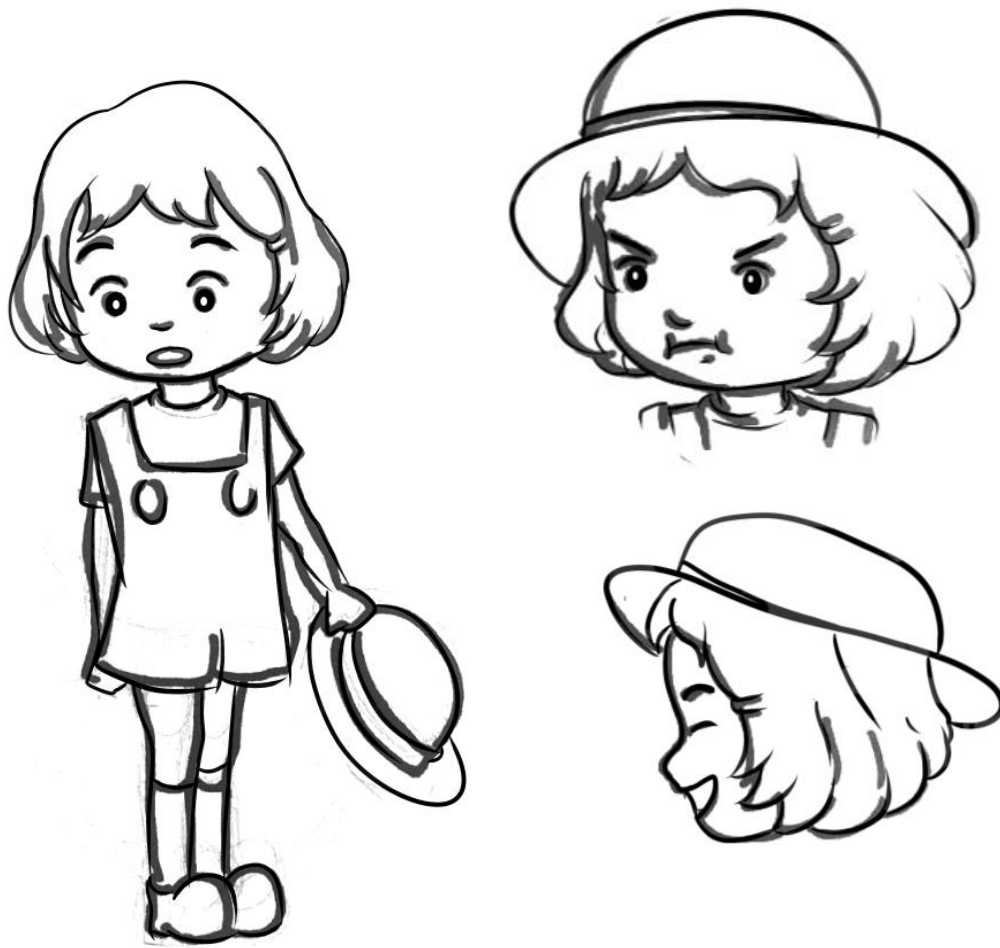
Por esta razón, en los templos budistas es común encontrar estatuas de piedra, llamadas *jizo*, con gorritos de lana, bufandas y baberos, las cuales representan a *Jizo Bosatsu*. Estas estatuas son deidades protectoras y acompañan a los *Mizuko*, nombre que reciben los infantes muertos, es decir, *los niños del agua*. Así pues, las familias japonesas hacen ofrendas para asegurar el crecimiento y bienestar de las generaciones más jóvenes, así como para honrar a los niños fallecidos.



N. Vacas (2017). Estatuas *jizo* con baberos y gorros rojos en el Templo Zojo-ji.

Entre estas ofrendas, se encuentran pequeñas piedras apiladas para que ayuden a los niños fallecidos a alcanzar el paraíso. Sin embargo, las más comunes son gorros, bufandas y baberos rojos para poder espantar a los malos espíritus, demonios y enfermedades, ya que se cree que este color los aleja. Además, estas prendas sirven para que los *jizo* no pasen frío y para protegerlos del deterioro y de las posibles manchas, ya que también se suele ofrecer comida a las estatuas.

8. Concept Art



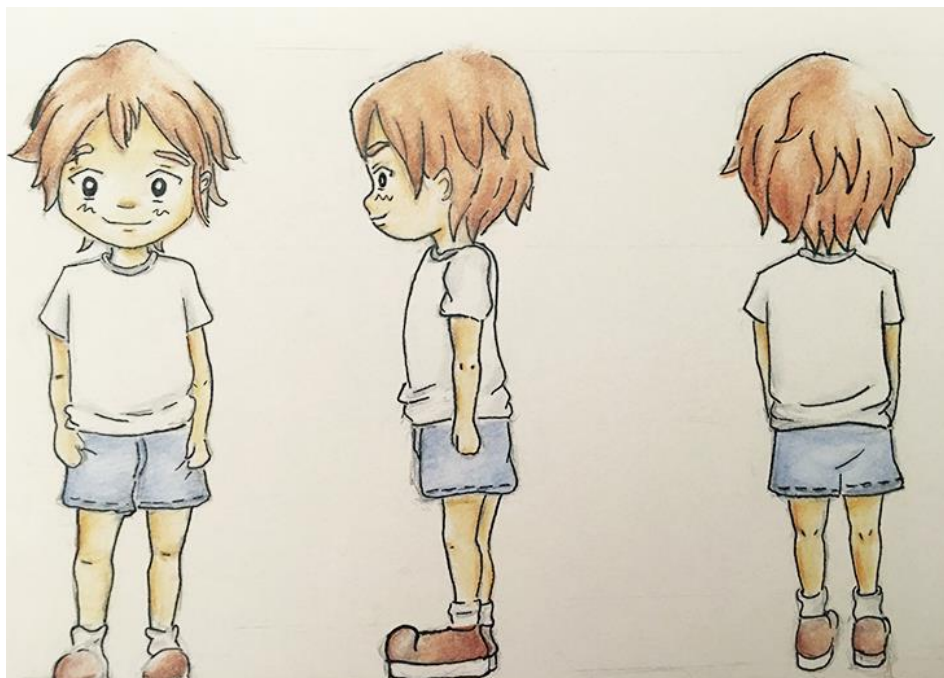
Diseño a mano y digitalizado del personaje de Sora con distintas expresiones representativas del carácter infantil e inocente del personaje.



Vistas ortográficas del personaje de Sora, diseño definitivo para modelado.



Diseño a mano y digitalizado del personaje de Sora con distintas expresiones representativas del carácter infantil e inocente del personaje.



Vistas ortográficas del personaje de Natsu, diseño definitivo para modelado.

9. Propuesta estética

9.1. Referentes visuales



Imágenes de referencia en cuanto a la utilización de técnica 3D con parecido a 2D (*Cel Shading* o *Toon Shading*), enfocada a un público adulto en *Ajin: Semihumano* (2016).



En la animación de los videojuegos *Ni no kuni* (2001) y *The Legend of Zelda: Wind Waker* (2002), la técnica *Cel Shading* aporta un estilo sencillo e infantil a la animación en producciones de videojuegos.



Los personajes de Setsuko en *La Tumba de las Luciérnagas* (1998) y Heidi en *Arupusu no Shōjo Hajj* (1974), representan de manera sencilla una imagen entrañable e inocente. Mizuko recrea con el personaje de Sora, mediante el aspecto aniñado y una gran cabeza, unas expresiones y facciones redondeadas que dulcifican su rostro.



El sombrero es un elemento importante en las animaciones japonesas *One Piece* (1999) y *Kimagure Orange Road* (1987). En Mizuko, el sombrero de Sora es el responsable del inicio de la aventura de Sora junto a Natsu.



El color rojo predomina en el vestuario de personajes de Caperucita Roja y Mei en las animaciones infantiles *Los cuentos de los hermanos Grimm* (1987) y *Mi vecino Totoro* (1988). Este color tiene gran importancia en *Mizuko*, presente en el vestido de Sora, su sombrero y toda la ambientación.



Igual que en las series de animación infantil *La Lua i el món* (2002), *Las Suprmenas* (2000) y *Vaca y Pollo* (1998), *Mizuko* representa las figuras paternas sin rostros, mostrando únicamente sus piernas, brazos y torsos, creando un misterio alrededor de estas figuras y centrandó la atención en los personajes y elementos principales.



El bosque de las películas *Hotarubi no Mori e* (2011), *La princesa Mononoke* (1997) y *Hiiro no Kakeru* (2012), representa un ambiente mágico que traslada a los personajes a un mundo distinto al terrenal. En *Mizuko* el bosque toma un papel importante durante el viaje de la protagonista puesto que la traslada a un universo distinto al suyo.

9.2. Color Script

La imagen fotográfica de Mizuko responde a una imagen inocente, con cierto aire infantil, parecido al de una fábula onírica con un bonito mensaje. Sus encuadres, las luces y y tonalidades de color responden a esa atmósfera.



Los colores son animados con contraste entre ellos, estos consiguen remarcar la inocencia y magia del cortometraje. La animación inicia con una gran variedad de tonalidades repartidas en todos los elementos, destacando las estatuas jizo y el templo, pero, a medida que Sora se adentra en el bosque donde se encuentra Natsu, los colores se reducen a verdes y terrosos, acompañados de amarillos y anaranjados resultantes de la luz que dejan pasar las hojas de los árboles. Con este sutil cambio de tonalidades se diferencia la zona de Natsu, el bosque “mágico” y la zona de los padres, el mundo real.

EXTERIOR (SORA)



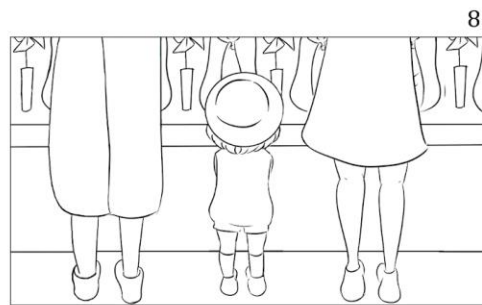
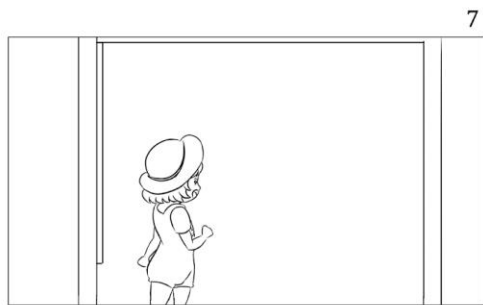
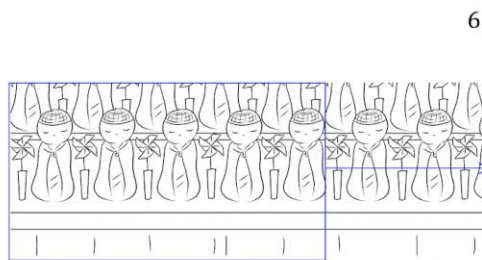
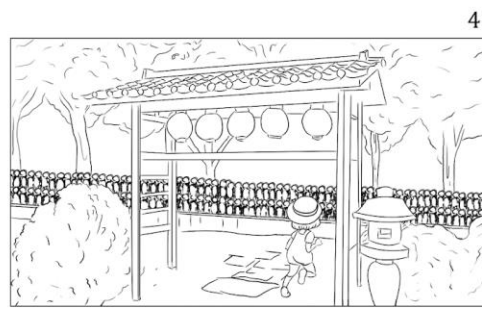
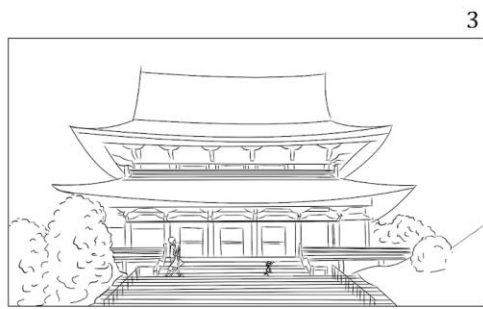
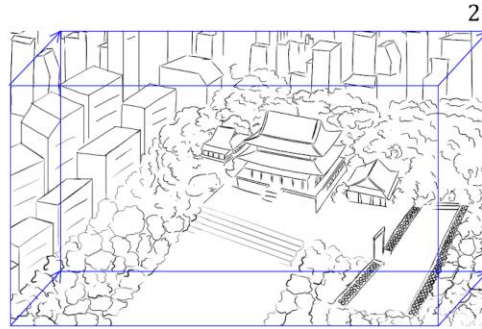
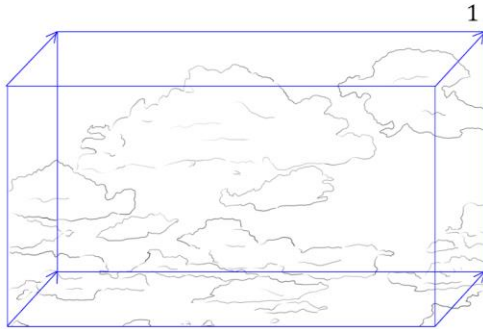
BOSQUE (NATSU)



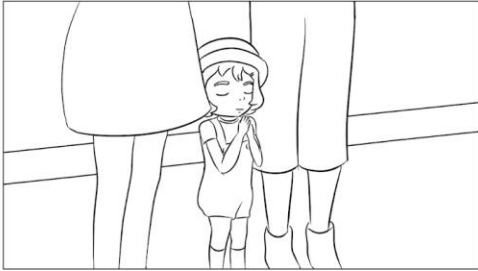
Mizuko
INSPIRACIÓN

En cuanto al color que representa a los personajes, Sora está asociada al rojo, un color cálido, mientras que Natsu se asocia al blanco y al azul, un color frío. Esta contraposición rojo/azul o cálido/frío muestra que no pertenecen al mismo mundo, que Sora se asocia a la sangre (la vida) y Natsu está cercano al cielo, a los dioses (blanco).

10. Storyboard



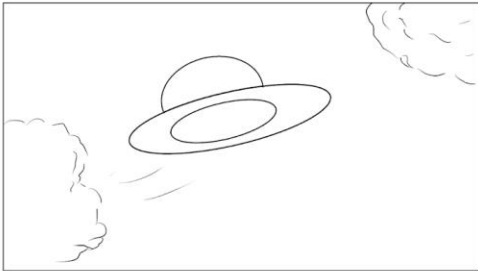
9



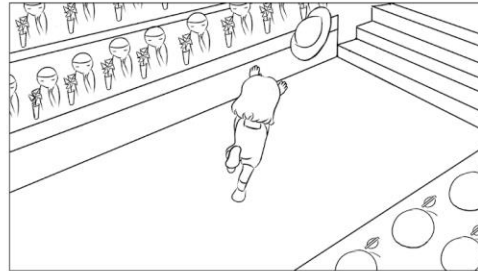
10



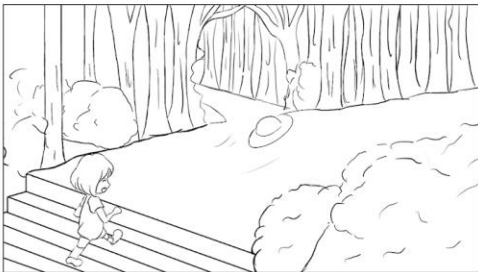
11



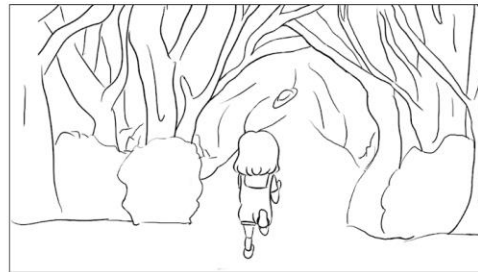
12



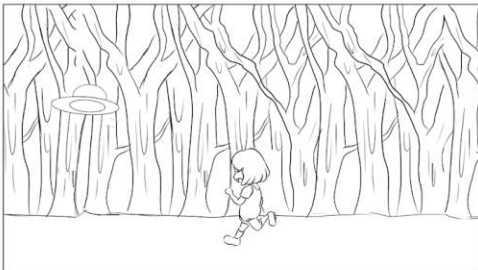
13



14



15



16



17



18



19



20



21



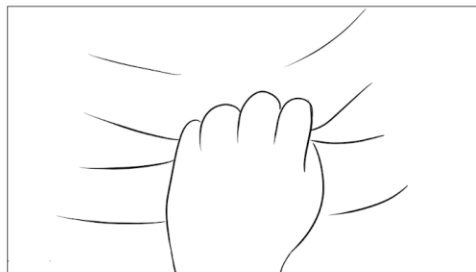
22



23



24



25



26



27



28



29



30



31



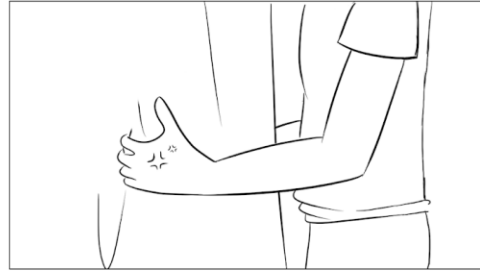
32



33



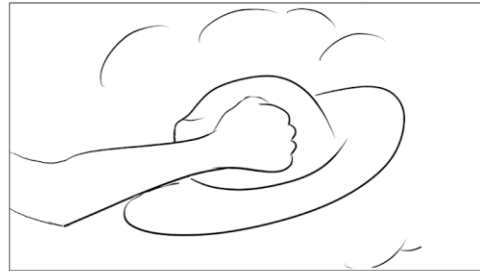
34



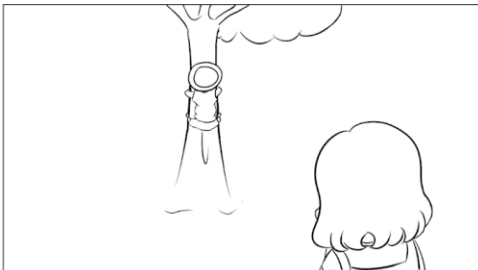
35



36



37



38



39



40



41



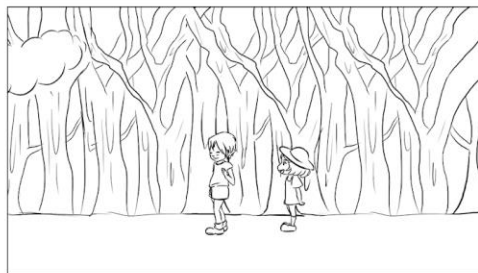
42



43



44



45



46



47



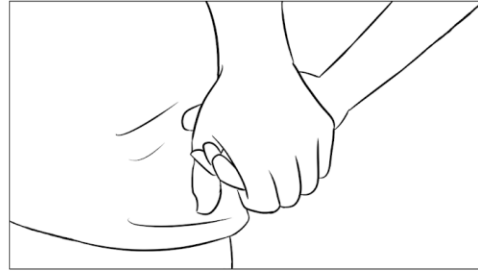
48



49



50



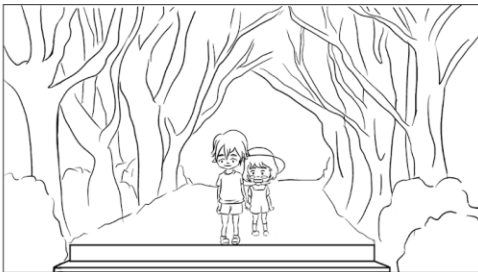
51



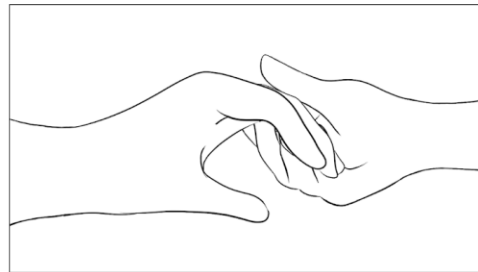
52



53



54



55



56



57



58



59



60



61



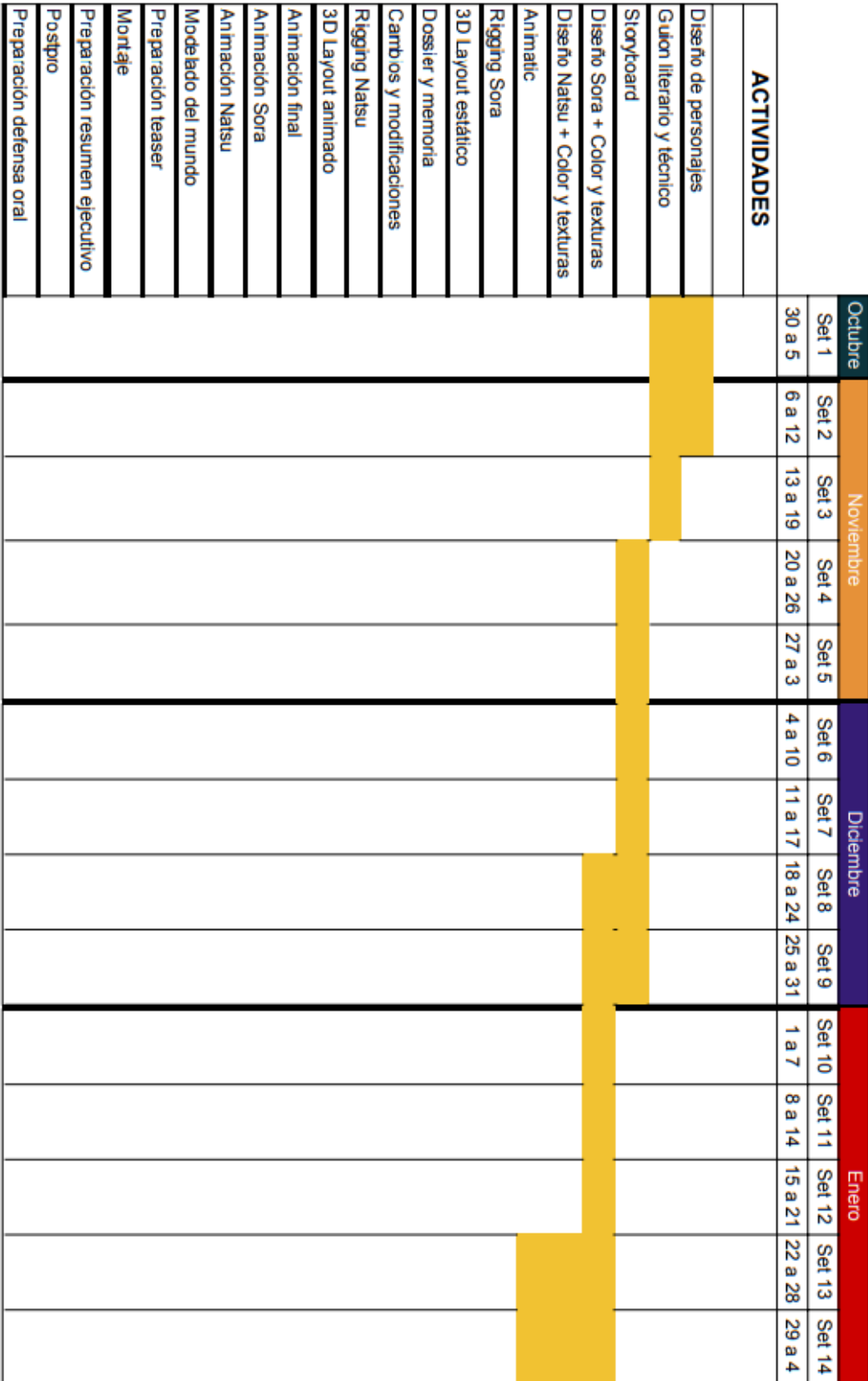
62



11. Animatic

Link del animatic: <https://youtu.be/M5M89o-sl4g>

12.2. Diagrama de Gantt

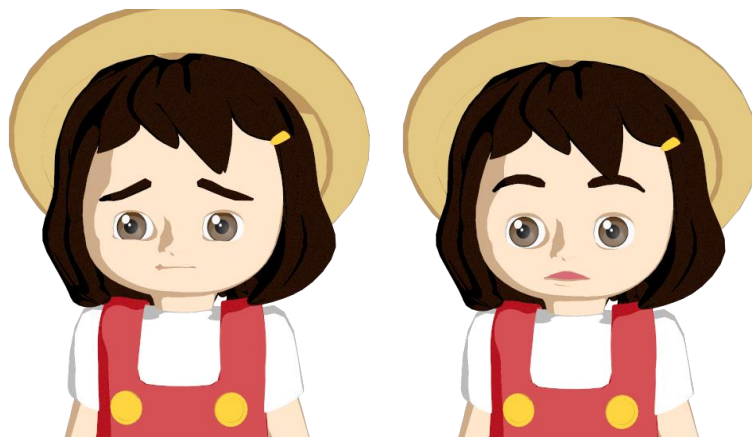


13. Modelado final de los personajes

Sora

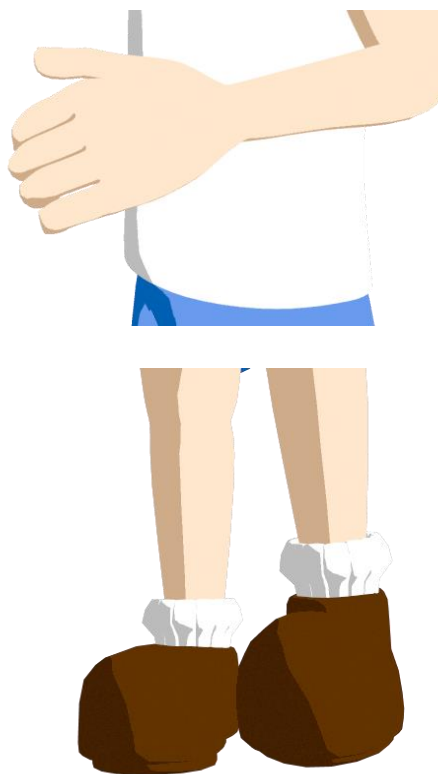


Pruebas de modelado de Sora con Shader aplicado. Se prueba movimiento de *rigging*, especialmente piernas (IK) y manos (FK con controladores)



Pruebas de algunas de las expresiones modeladas y aplicadas a través de *blendshape*.

Natsu



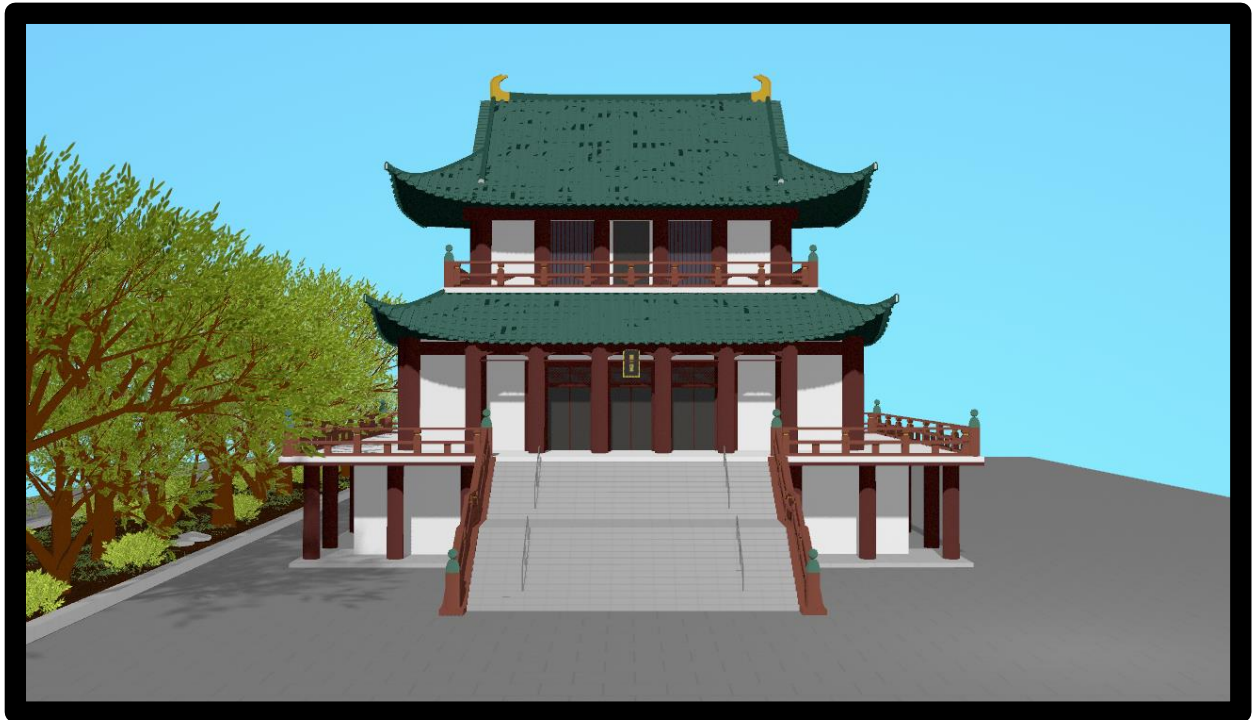
Pruebas de modelado de Natsu con Shade y *rigging* aplicado.



Pruebas de expresiones de Natsu, cuenta con dos: sonrisa leve y amplia.

14. Modelado del mundo

El templo

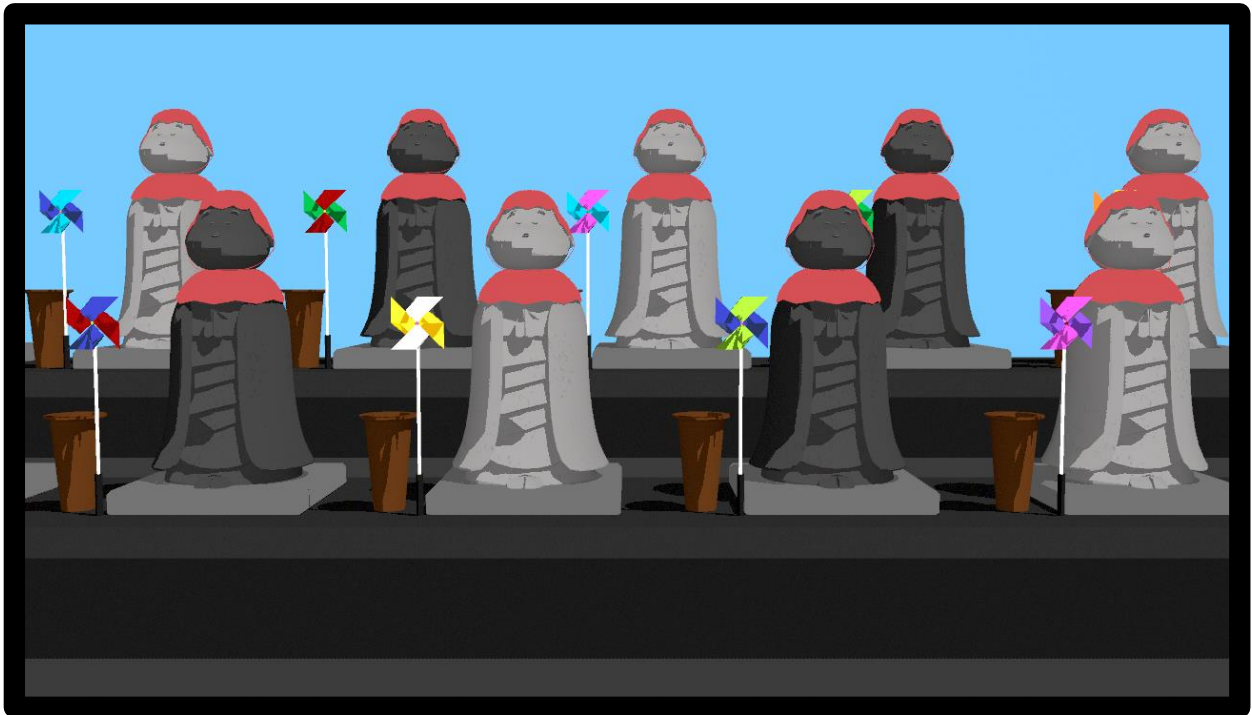


El templo de Zojoji en Mizuko reproduce los aspectos más característicos del templo original, pero muestra diversos detalles diferentes que corresponden a la estética de la obra.



El cartel del templo de Mizuko lleva escrito la palabra: deseo. Un término que concentra muchas significaciones relevantes tanto para el cortometraje como para el proyecto..

La vía de los Jizos



Entre las pequeñas estatuas *jizo* reproducidas en Mizuko se esconde la sorpresa del cortometraje. Todas están diseñadas con un estilo *cartoon* pero que, a su vez, intenta mantener la forma y espíritu de las figuras reales.

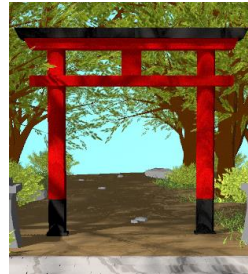
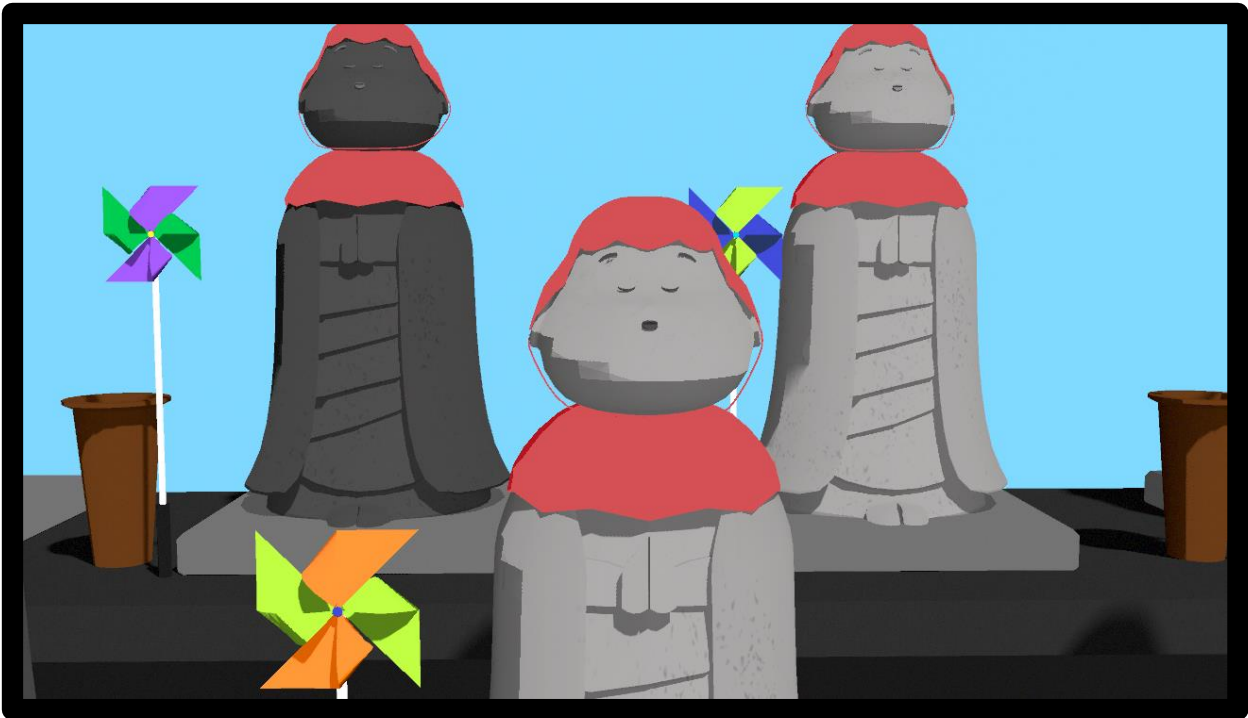


Imagen comparativa entre las referencias de los toris y los faroles con el resultado de modelado final.

Los jizos



El *jizo* de Natsu se oculta entre la hilera de estatuas destacando con una peculiaridad, una pequeña brecha en la piedra que simboliza la cicatriz que tiene el personaje en su frente.

El bosque



El bosque simboliza el mundo espiritual en el cortometraje, donde Natsu se encuentra con Sora y del cual el pequeño niño no puede salir. Arriba se muestran unas imágenes comparativas de los referentes el modelado final.

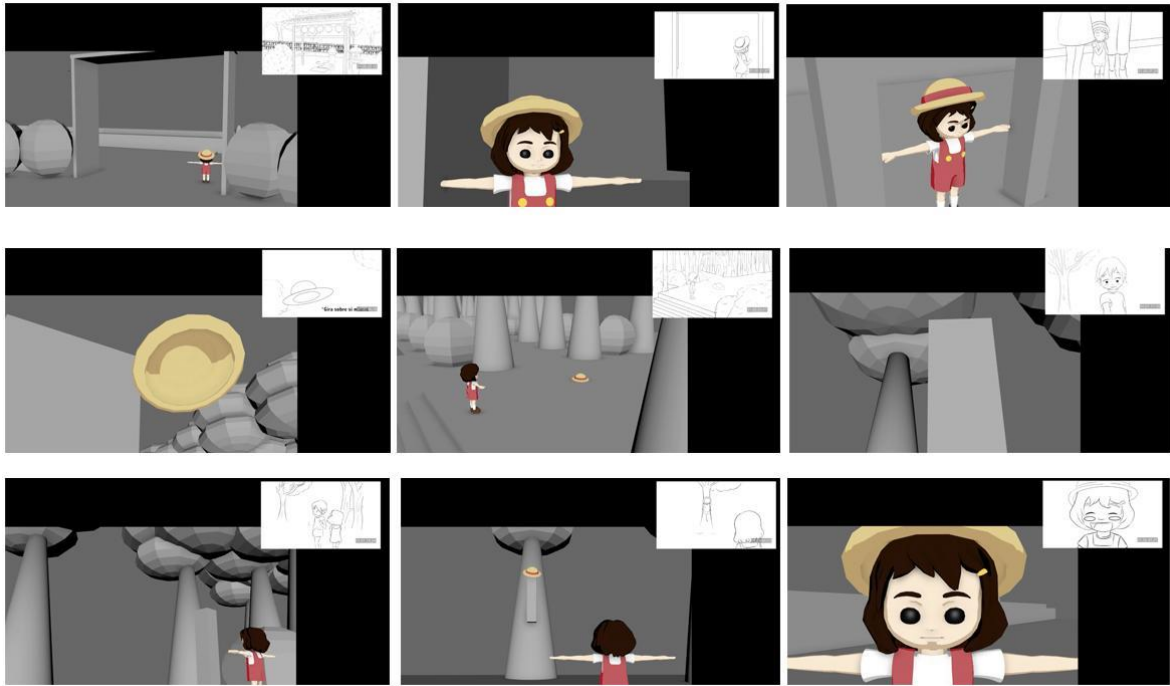
15. Guion técnico

Núm. Esc.	Núm. Plano	Información técnica	Movimiento Cámara	Imagen	Audio
1	1	Plano General Contrapicado	Fija	Vista de nuves	Sonido ambiente
2	2	Plano General Aéreo Picado	Panoramica	Vista de la ciudad de Tokio	Sonido ambiente
2	3	Plano General Contrapicado	Fija	Vista del templo. Sora y sus padres llegan.	Sonido ambiente Narración de Sora
2	4	Plano General Diagonal	Fija	Sora corre por delante de sus padres hasta quedarse quieta en la puerta del cementerio.	Pies de Sora mientras corre. Sonido ambiente
2	5	Plano Medio Frontal	Fija	Sora mira asombrada las estatuas que tiene enfrente.	Pies de los padres Sonido ambiente
2	6	Plano General	Barrido izquierda	Vista de las estatuas jizo.	Sonido ambiente
2	7	Plano Americano Frontal	Fija	Sora mira sorprendida desde la puerta mientras sus padres entran y van hacia la derecha. Sora se da cuenta de que se ha quedado parada y corre con sus padres.	Pies de Sora y de los padres Sonido ambiente
2	8	Plano General Espaldas	Fija	Sora llega corriendo y se coloca entre sus padres. Los imita adoptando una pose de rezo.	Pies de Sora corriendo. Sonido ambiente.
2	9	Plano General Diagonal	Fija	Sora mira a su madre abriendo un ojo.	Sonido ambiente
2	10	Plano General Frontal	Fija	Sora mira a su padre abriendo el otro ojo y rápidamente vuelve a cerrar el ojo. Se apoya en la pierna derecha, luego en la izquierda y hace muecas aburrida. El viento sopla fuerte y se lleva el sombrero de Sora volando.	SORA (suspirando): Pffff... Sonido de la ráfaga de viento. Sonido ambiente.
2	11	Plano Detalle	Fija	El sombrero de Sora vuelva por el cielo.	Sonido ambiente
2	12	Plano General Aéreo Diagonal Picado	Fija	Sora corre persiguiendo el sombrero.	Sonido de los pies de Sora al correr. Sonido ambiente
3	13	Plano General Diagonal	Fija	Sora sube las escaleras y se adentra en el bosque.	Pies de Sora subiendo los peldaños de las escaleras. Pies de Sora en el bosque. Sonido ambiente
3	14	Plano General Espaldas	Fija	Sora corre por el bosque persiguiendo el sombrero.	Pies de Sora mientras corre. Sonido ambiente
3	15	Plano General Lateral	Fija	Sora corre por el bosque persiguiendo el sombrero.	Pies de Sora mientras corre. Sonido ambiente
3	16	Plano Medio Lateral	Fija	Sora corre por el bosque persiguiendo el sombrero, con los brazos arriba.	Pies de Sora mientras corre. Sonido ambiente
3	17	Plano Detalle Subjetivo Sora	Fija con el fondo pasando	Las manos de Sora corriendo intentan alcanzar el sombrero en el aire hasta que se choca con Natsu y desaparecen las manos de la pantalla.	Choque de Natsu y Sora. Caída de Sora al suelo. Sonido ambiente
3	18	Plano General Lateral	Fija	Natsu y Sora están frente a frente. Ella está en el suelo y él le tiende la mano.	Sonido ambiente
3	19	Plano Medio Corto Frontal Subjetivo Natsu	Fija	Sora le sonríe.	Sonido ambiente
3	20	Plano Medio Semisubjetivo Picado leve	Fija	Sora le coge la mano a Natsu para levantarse.	Sonido ambiente
3	21	Plano Medio Subjetivo. Contrapicado.	Barrido arriba	Se revela el cuerpo y la cara de Natsu. Se ve la cicatriz por primera vez. Cambia el foco al sombrero posado sobre una rama a la izquierda de la cabeza de Natsu.	Sonido ambiente
3	22	Plano Medio Subjetivo Natsu Picado leve	Fija	La expresión de Sora cambia al ver el sombrero enganchado en el árbol.	Sonido ambiente
3	23	Plano Americano Diagonal	Fija	Natsu se está girando para irse.	Sonido ambiente
3	24	Plano Detalle Subjetivo Sora	Fija	La mano de Sora coge la camiseta de Natsu.	Sonido del cuerpo de Natsu parando en seco al estar Sora cogiendo su camiseta. Sonido ambiente
3	25	Plano General Lateral	Fija	Natsu se gira a mirar a Sora. Ella le señala el sombrero sobre la rama y Natsu se empieza a girar.	Sonido ambiente
3	26	Plano Detalle Subjetivo Sora	Fija	El dedo de Sora señala el sombrero posado sobre el árbol.	Sonido ambiente

Núm. Esc.	Núm. Plano	Información técnica	Movimiento Cámara	Imagen	Audio
3	27	Plano Americano Diagonal	Fija	Natsu alza el puño en señal de fuerza y se encamina hacia el árbol.	Sonido ambiente
3	28	Plano Medio Frontal	Fija	Sora junta sus manos y mira emocionada/con admiración a Natsu.	Sonido ambiente
3	29	Plano Medio Sora Semisubjetivo	Fija	Natsu camina hacia el árbol mientras Sora lo mira.	Sonido ambiente
3	30	Plano Zenital Leve inclinación	Fija	Natsu mira hacia arriba al llegar al borde del árbol.	Sonido ambiente
3	31	Plano Medio Natsu. Contrapicado.	Fija	Natsu esta mirando el árbol.	Sonido ambiente
3	32	Plano Detalle Lateral	Fija	Natsu se agarra al tronco del árbol.	Sonido ambiente
3	33	Plano Medio Sora Semisubjetivo	Fija	Natsu sube por el tronco del árbol hasta que en cierto punto se resbala y desciende un poco. A Sora le cae la gota (típica anime).	Sonido de Natsu subiendo por el tronco.Sonido de la gota cayendo por la cabeza de Sora. Sonido ambiente.
3	34	Plano Detalle Lateral	Fija	Natsu se agarra mejor al tronco del árbol.	Sonido ambiente
3	35	Plano Medio Sora Semisubjetivo	Fija	Natsu sube por el tronco del árbol y está a punto de alcanzar el sombrero.	Sonido ambiente
3	36	Plano Detalle Subjetivo	Fija	La mano de Natsu coge el sombrero enganchado en las ramas.	Sonido ambiente
3	37	Plano Medio Sora Semisubjetivo	Fija	Natsu se pone el sombrero y baja por el tronco del árbol.	Sonido ambiente
3	38	Plano Americano Lateral	Fija	Natsu se acerca a Sora, se quita el sombrero y empieza a ponerse.	Sonido ambiente
3	39	Plano Detalle Subjetivo Natsu (Lateral)?	Fija	Natsu le pone el sombrero a Sora y se lo zarandea en la cabeza.	Sonido ambiente
3	40	Primer Plano Frontal	Fija	Natsu sonríe a Sora	Sonido ambiente
3	41	Plano General Lateral	Fija	Se sonríen y Natsu empieza a hacer una reverencia.	Sonido ambiente
3	42	Plano Medio Largo Subjetivo Sora Contrapicado Leve	Fija	Natsu hace una reverencia de caballero.	Sonido ambiente
3	43	Primer Plano Frontal	Fija	Sora sonríe con expresión de ilusión.	Sonido ambiente
3	44	Plano Genetal Lateral	Fija	Natsu se aleja andando.	Sonido ambiente
3	45	Plano Medio Largo Frontal	Fija	Sora se da cuenta de que no sabe dónde está y mira a los lados.	Sonido ambiente
3	46	Plano Medio Largo Lateral	Fija	Natsu camina pero de repente algo le para.	Sonido ambiente
3	47	Plano Medio Largo Subjetivo Sora	Fija	La mano de Sora agarra la camiseta de Natsu y él empieza a girarse.	Sonido ambiente
3	48	Primer Plano. Ligeramente picado.	Fija	Sora medio llorando le indica que no sabe dónde está.	SORA (a punto de llorar): Snif, snif Sonido ambiente
3	49	Primer Plano Picado leve	Fija	Natsu suspira.	NATSU (suspirando): Aix... Sonido ambiente
3	50	Plano Detalle	Fija	Las manos de Natsu y de Sora se cogen.	Sonido ambiente
3	51	Plano General Zenital	Fija	Natsu y Sora andan por el bosque.	Sonido ambiente
3	52	Plano General Lateral	Fija	Natsu y Sora andan por el bosque.	Sonido ambiente
3	53	Plano General (Frontal?)	Fija	Natsu y Sora aparecen en el borde del bosque. Ella sonríe.	Sonido ambiente
3	54	Plano Detalle	Fija	Las manos de Natsu y Sora se separan. La mano de Sora desaparece del plano.	Sonido ambiente
3	55	MG (?)	Fija	Sora corre hacia sus padres.	Sonido ambiente
3	56	Plano Medio	Fija	Sora abraza la pierna de su padre.	Sonido ambiente
3	57	Plano Subjetivo Sora. Ligeramente contrapicado.	Fija	Sora mira la estatua jizo a la que rezan sus padres y se fija en la grieta de la ceja.	Sonido ambiente
3	58	Plano Medio	Fija	Sora relaciona mentalmente la grieta con la cicatriz de Natsu y le mira.	Sonido ambiente
3	59	Plano Medio Largo	Fija	Natsu mira a Sora y le sonríe, se gira y se adentra en el bosque.	Sonido ambiente
3	60	Primer Plano	Fija	Sora sonríe a Natsu mientras le observa alejarse.	Narración

16. 3D Layout

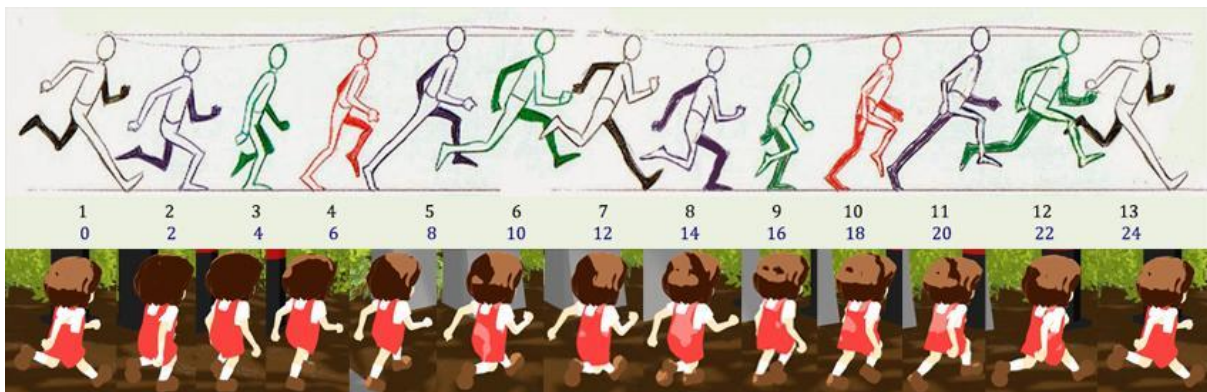
Link del 3D Layout: <https://youtu.be/Xjpog3CWtAI>



Cámaras 3, 4, 9, 11, 13, 21, 24, 40, 60 respectivamente.

17. Animación

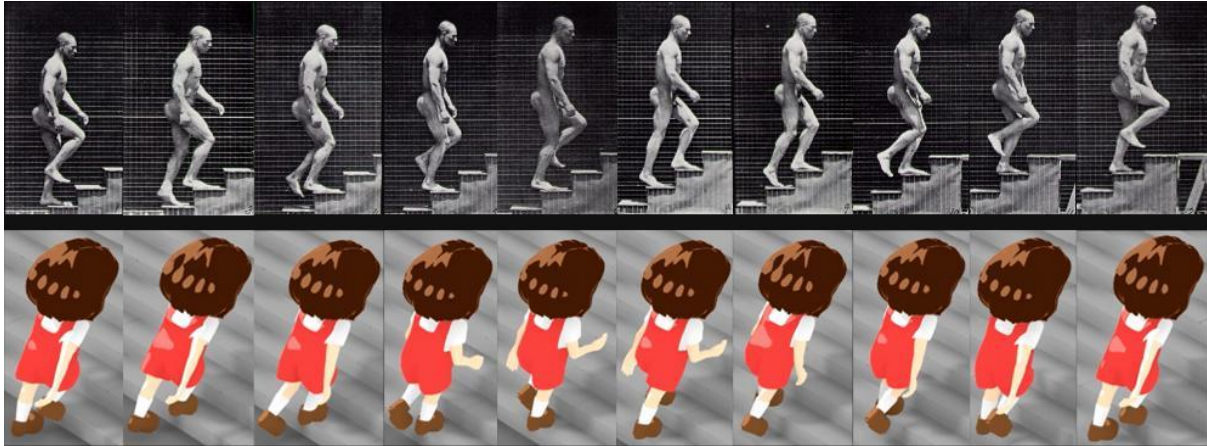
Ciclo de correr



Referencia del ciclo de correr del libro *Animator's survival kit* de Richard Williams.

Ciclo de correr de Sora desde la perspectiva de la cámara 13, escena 2.

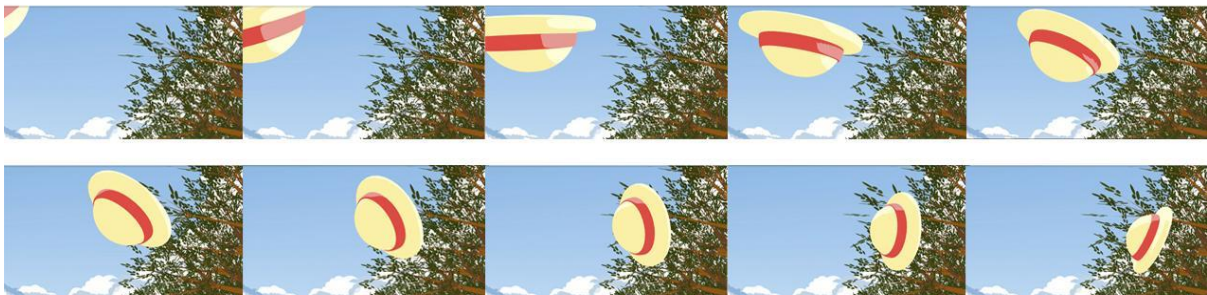
Ciclo de subir las escaleras



Referencia del ciclo de subir escaleras de Eadward Muybridge.

Ciclo de subir las escaleras de Sora desde la perspectiva de la cámara 12, escena 1.

Rotación del sombrero



Fotogramas clave del sombrero llevado por el viento. El sombrero es el elemento que junta a los dos hermanos y es llevado por el viento hacia una dirección específica: Natsu. Cámara 11, escena 1.

Acción de movimiento de Sora



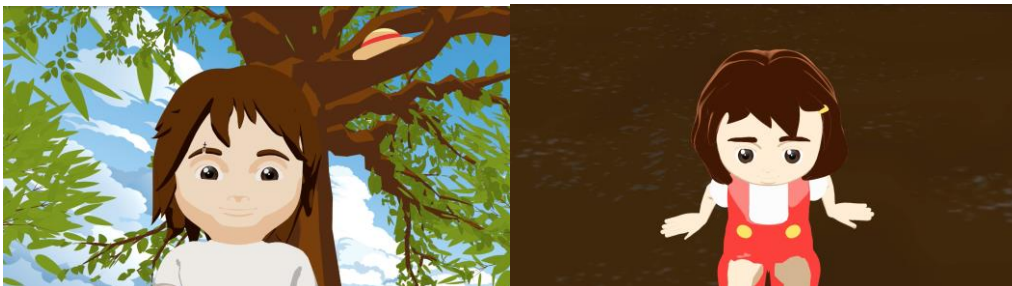
Fotogramas clave de Sora rezando, aburriéndose, sorprendiéndose porque se le va el gorro e intentándolo coger. Perspectiva desde la cámara 10, escena 1.

Variaciones del ciclo de correr



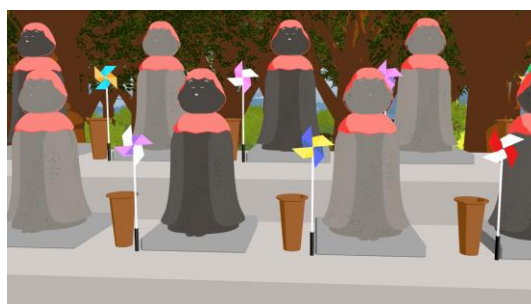
Sora intenta alcanzar el gorro y por eso en algunos planos alarga las manos en vez de seguir las posiciones de correr de los brazos. Perspectiva desde la cámara 16 y 17 respectivamente, escena 2.

Relación entre los dos personajes



Esta escena es un momento clave para entender la relación de los dos protagonistas: Natsu y Sora. Ya que, desde el principio, Natsu hace de hermano mayor: dispuesto a ayudar a Sora y tratándola con calidez. Perspectiva desde las cámaras 18 (Plano general), 19 (Plano americano de Sora) y 21 (Primer plano de Natsu); escena 2.

Animaciones del ambiente



Animación de objetos por el viento: nubes, *tanabatas* y molinillos de viento.
Cámaras 3, 4 y 6, escena 01.

18. Plan de distribución y Key art



Festivales

El principal objetivo de Mizuko es mostrar las habilidades y cualidades de las productoras del mismo, así pues, hará un recorrido de festivales para tener visibilidad y renombre.

En primer lugar, como todo buen recorrido de festivales, el corto se presentará a los festivales de clase A con categorías de cortometraje, cuya *fee* sea menor a 20€ —dado el nulo presupuesto de la productora— y que se celebren hasta mayo de 2019, mayo incluido. Esta última premisa se hace de tal modo para poder presentar la animación a festivales que no pidan exclusividad.

Así pues, el corto será presentado en **Warsaw, Berlinale y Cannes**. A la vez, el film será inscrito en los cinco festivales cuyos ganadores entran a participar en los premios Goya: **Festival Animayo, Animalada, Annecy Festival, 3D Wire o Animac**.

Por otro lado, como Mizuko es una ópera prima y de estudiantes, también lo presentaremos a los festivales de animación con sección para estudiantes y escuelas de cine, ya que de este modo el corto participará junto a otros cuyos productores también están empezando en la industria de la animación: **Gines en Corto, Amsterdam Animation Film Festival, The Arlington International Film Festival y MECAL**.

Pitching Universitario

Al ser *Mizuko* un trabajo de final de grado brinda la posibilidad de ser seleccionados para asistir al pitching audiovisual Universidad - Industria organizado por el Clúster Audiovisual de Catalunya. Participando en este evento Mizuko se podrá poner en contacto con productoras interesadas en el producto de cara a su distribución o su financiación y también contactar con profesionales del sector de la animación en Catalunya para futuras colaboraciones.

Página web

La página web es la carta de presentación del proyecto para los usuarios y actuará de respaldo informativo. En ella, se ofrecerá contenido extra como: una galería con los esbozos de los personajes y la animación, el tráiler del proyecto, la leyenda de los Jizos, los distintos sitios en los que visionar el film completo, los festivales en los que participa, el equipo

técnico, un formulario de contacto y las redes sociales del proyecto. De esta forma cualquier distribuidor tendrá a su disposición la información básica del proyecto, y podrá contactar con el equipo si está interesado en el producto o en quienes participaron en su producción.

Redes sociales

Actualmente las redes sociales se han convertido en una herramienta vital para la publicidad. El consumo que hacemos diariamente de ellas proporciona al mercado otra perspectiva de distribución. Los lanzamientos de pequeños proyectos se ven impulsados por la potencia de la demanda en las redes y es por eso que se diseñará una campaña de marketing basada en estas nuevas tendencias. Estar presentes en las redes sociales ofrecerá a Mizuko la posibilidad de entablar una relación más directa y cercana con el espectador y poder ofrecerle contenidos en tiempo real.

19. Bibliografía

Williams, R. (2009). *The animator's survival kit*. Londres: FABER AND FABER.

MEDIAactive (2014). *Aprender Maya 2014 con 100 ejercicios prácticos*. Barcelona: Marcombo.

Thomas, F. & Johnson, O. (1981). *The illusion of life, Disney animation*. Nueva York: Abbeville Press