UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS PUEBLA

Escuela de Artes y Humanidades

Departamento de Diseño

Shoko: Propuesta de animación a través de la narrativa Kishotenketsu

Proyecto que, para completar los requisitos del Programa de Honores presenta la estudiante

Karina Aguilar Aceves

159423

Animación Digital

Enrique Ajuria Ibarra

San Andrés Cholula, Puebla. Primavera 2022

Karina Aguilar Aceves

ÍNDICE

Tabla de contenido

Introducción ***3***

Referencias ***14***

Filmografía ***15***

Aspectos técnicos ***15***

Descripción general del proyecto: ***15***

Storyline ***16***

Sinopsis ***16***

Guion ***18***

Premisa ***24***

Personajes ***24***

Mundo Ficticio ***28***

Audiencia ***31***

Propuesta de Doblaje ***31***

Equipo de producción: ***31***

Introducción

El cine es una de los medios para contar historias más populares en la actualidad debido su promoción y exhibición en amplias salas cinematográficas o teatros, y también a su fácil acceso en las plataformas digitales de streaming que día con día invierten más en este rubro. A pesar de su evidente ubicuidad, ¿por qué nos sigue llamando la atención el cine? ¿Cómo es que entendemos las historias que otras personas han creado en este medio audiovisual? ¿De qué manera logramos como espectadores conectar una serie de eventos, presuntamente arbitrarios, para crear una narrativa coherente, entretenida y entendible?

H. Porter Abbott define la narrativa como "una representación de una serie de eventos o acciones" (2002, p.12). Aunque dicha explicación pueda sonar bastante corta y sencilla, la narrativa realmente puede ser algo tan elemental como contar alguna situación que haya sucedido minutos atrás. La narrativa es un recurso que el ser humano ha utilizado a lo largo de los años y podría parecer algo innato de nuestra especie. Paul Cobley recalca la importancia de la narrativa a través de la historia del ser humano y por qué éste tiene un impulso de transmitir eventos y experiencias a través del "storytelling" (2014, p. 02). Otros autores, como Rick Altman, argumentan sobre la importancia de la narrativa como un medio de preservación de cultura e historia a través de distintos medios, como la ilustración, el medio oral o el mismo cine: "Por muy diferentes que sean los medios que sirven como vehículos de una historia, por distintas que sean las versiones orales, escritas, ilustradas o fílmicas de una narración en particular, reconocemos fácilmente la capacidad de una historia para traducirse en diferentes formas y, sin embargo, de alguna manera permanecer igual"

(2008, p.01). La narrativa, entonces, tiene la capacidad de utilizar distintos medios para que el espectador pueda comprender los hechos de la historia.

No obstante, estas narraciones no se limitan a un aspecto únicamente artístico o literario; al contrario, la narrativa siempre proviene de un aspecto social. Abbott profundiza acerca de la importancia entre la narrativa y el tiempo, en el que explica que narrar eventos originalmente servía para poder entender el espacio-tiempo y relacionarlo con ciertos eventos o incidentes: ”La narrativa es la principal forma en que nuestra especie organiza su comprensión del tiempo” (2002, p.03). Por lo tanto, la narrativa ha sido un aspecto sumamente importante a lo largo de la existencia del ser humano.

La narrativa necesita de una estructura para poder definir de qué manera una historia puede ser relatada. Autores como David Bordwell y Kristin Thompson explican que una narrativa comienza con una situación. A continuación, una serie de cambios ocurren a través de un patrón de causa y efecto. Finalmente, una nueva situación aparece que cierra la narrativa (2013, p. 73). A lo largo de la historia, se han creado distintas estructuras narrativas para poder plasmar una historia. La clásica estructura de tres actos, popularizada en occidente para obras literarias y fílmicas, u otras formas usadas en oriente como Kishotenketsu, que directores como Hayao Miyazaki y Makoto Shinkai han explotado en el cine, son algunos ejemplos de la gran variedad en la que una historia puede narrarse.

La estructura de tres actos es una de las estructuras narrativas más básicas y más usadas incluso hoy en día por los grandes filmes de Hollywood. Autores como Robert Edgar-Hunt, John Marland y Steven Rawle sintetizan en qué consiste dicha estructura. En esta narrativa, como su nombre lo dice, la historia se divide en tres partes indicada cada una por un punto de inflexión que propicia un cambio de ritmo en la historia. En el primer acto, se

presentan los personajes y hay un planteamiento general de la situación hasta que se genera un conflicto, el primer punto de inflexión. Durante el segundo acto, el protagonista se enfrenta al conflicto y se acerca al clímax de la historia, que es el siguiente punto de inflexión. Finalmente, en el tercer acto se crea una resolución a dicho conflicto y la historia llega a su fin (2010, p.51).

Un claro ejemplo de la estructura de tres actos en los filmes de Hollywood de hoy en día es *Doctor Strange* (2016), dirigida por Scott Derrickson, como parte del universo de Marvel. Durante el primer acto, se nos presenta al protagonista de la historia, el doctor Stephen Strange, un reconocido neurocirujano bastante arrogante y rico que súbitamente pierde el uso de sus manos en un accidente automovilístico, marcando el primer punto de inflexión de la historia. A lo largo del segundo acto, Stephen se aventura a Nepal con esperanzas de poder recuperar la movilidad total a sus manos, y comienza a entrenar bajo la tutela de los hechiceros de una orden mística quienes protegen la tierra de amenazas místicas. Sin embargo, Stephen se ve envuelto en una batalla mágica contra Kaecillius, un mago desertor y antagonista principal de la historia. Stephen tiene que enfrentarse contra Dormamu, un poderoso ente oscuro que planea deborar el planeta, marcando así el clímax y segundo punto de inflexión en la narrativa. Finalmente, en el tercer acto, Stephen logra ahuyentar a Dormamu del planeta Tierra y permanece en la orden de magos protegiendo el equilibrio del mundo.

Esta estructura de tres actos es utilizada frecuentemente en el cine comercial contemporáneo occidental debido a que es una de las maneras en que el público puede conectar de manera rápida y eficaz con la narrativa presentada. Lamb Brett define la estructura de tres actos de la siguiente manera: “En el primer acto atas un nudo, en el segundo acto aprietas ese nudo, y en el tercero lo desatas de nuevo” (2018, p.88). En conclusión, en

la estructura de tres actos se intenta crear, transformar y resolver todos los conflictos que hay dentro de una narrativa. De esta manera, el espectador habitualmente entiende completamente la trama desde el inicio del filme, empatiza con los personajes y permanece intrigado en la búsqueda de su objetivo durante la mitad de la historia hasta que queda conforme con el final cuando todos los puntos a tratar son resueltos.

Sin embargo, para autores como James E. Cutting, el éxito continuo de los filmes de Hollywood no se debe únicamente al tipo de estructura anteriormente mencionada, sino que además se deben sumar otra gran serie de factores como la música no diegética, la introducción de los personajes, los cambios de escena y edición final de la película (2016, p. 1739). El objetivo final del cine de Hollywood es buscar principalmente un efecto de continuidad para facilitar al espectador la lectura del filme. Esto es abordado por David Bordwell, Kristin Thompson y Janet Staiger: "La continuidad representaba un desarrollo narrativo uniforme con su técnica constantemente al servicio de la cadena causal,y aun así pasando siempre inadvertida." (1997, p.214-215). De este modo, al espectador se le facilita el entendimiento de continuidad en el filme para poder fijar su atención en otros apectos del filme.

Ya discutido acerca de la importancia de la narrativa en el cine, surge la siguiente pregunta: ¿En la animación aplica el mismo método? Autores como Thomas Lamarre se han cuestionado sobre la posición de la animación en el cine: "Esto plantea las cuestiones de la especificidad de la animación, si la animación se sitúa mejor dentro de los estudios de cine expandido o de la imagen en movimiento, o si la animación se ve mejor como una forma de arte distintiva." (2009, p.XXII).Para poder contestar esta cuestión, es necesario distinguir las similitudes y diferencias entre los filmes *live-action* y aquellos que son animados. Alan Cholodenko, autor de distintos ensayos sobre la animación considera que " No solamente es

la animación una forma de filme, pero el filme es una forma de animación" (1992, p.22). Por lo que se puede considerar a la animación como una técnica fílmica más que un género que se contrapone con una película. Asimísmo, hoy en día muchos filmes con actores reales trabajan en conjunto con la industria de la animación de efectos especiales para dar más realismo a escenas que serían imposibles de recrear de no haber dicha técnica.

No obstante, el campo de animación precisa de una descripción y control más detallado en la narrativa visual que compondrá cualquier proyecto de esta índole. Detalles como la composición, luces, planos, actuación y acabados tienen un control total en trabajos animados en contraposición con filmes *live-action*, en los que varios de los factores como el clima o disponibilidad de espacios para filmar no pueden ser controlados en su totalidad. sEstos elementos pueden ser difíciles de diferenciar, ya que, como explica Paul Wells, la animación cuenta con una versatilidad tan grande que ha sido capaz de adaptarse a un sinfín de estilos, y géneros filmográficos narrativos que cada vez es más difícil poder separar uno de otro (2016, p.96).

Para autores como Frank Thomas y Ollie Johnston, la gran cualidad de la animación es la capacidad de la exageración para darle vida a una historia. Ellos exponen que la técnica de animación y la narrativa trabajan en conjunto, y que ambas son necesarias para un buen desarrollo de un proyecto animado. "Además de una presentación visual emocionante del material, debe haber un desarrollo cuidadoso del drama inherente a cada situación" (1995, p.370). Por lo tanto, aunque el desarrollo visual de una animación es esencial para llamar la atención del público, sin una buena narrativa es probable que no tenga éxito.

Yoshiko Okuyama menciona que la narrativa es una manera de darle sentido a nuestras experiencias. No obstante, éstas pueden variar entre culturas y permiten el surgimiento de diferentes estructuras narrativas alrededor del mundo. A pesar de que

actualmente en occidente se ha optado por estandarizar la anteriormente mencionada estructura de tres actos, en lugares de Asia como Japón la forma de construcción narrativa es basada una fórmula de cuatro actos denominada Kishotenketsu (2015, p.04).

Kishotenketsu es una estructura narrativa desarrollada en Asia y utilizada en gran escala en el anime, manga y cine japoneses. Ésta se divide en cuatro actos; Ki (起)la introducción, Sho (承) desarrollo, Ten (転) giro y Ketsu (結) cierre. David Masiel describe al Kishotenketsu de la siguiente manera: "Funciona en cuatro actos, mostrando los dos primeros sin ningún cambio, el tercero presenta un non sequitur de conexión incierta, y el cuarto proporcionando una reconciliación o reunificación del texto" (2014, p. 02). En otras palabras, los primeros dos actos tienden a no presentar ningún cambio conforme avanza la historia. Es hasta el tercer acto que hay un cambio en contraposición al argumento anterior, y en el cuarto acto se brinda una reconciliación o reunificación del texto o narrativa. Se cree que el origen de esta estructura proviene de la poesia china, y esta influenció gran parte de la narrativa que se usa en Japón actualmente. Dani Cavallaro explica que "el anime y el manga no se atiene a los criterios de la estructura narrativa típicamente occidental, pasando por una serie de conflictos y complicaciones, hasta un desenlace" (2006, p.06). Debido a esto, la estructura narrrativa de dichos trabajos difieren a los de occidente.

Aunque la estructura occidental de tres actos y la estructura Kishotenketsu puedan parecer casi iguales en su constitución, las diferencias entre ambas, aunque no antagónicas, son evidentes. La estructura de tres actos espera una serie de eventos que están conectados entre sí de alguna manera. Asimismo, surge un problema o conflicto que tendrá que ser resuelto en el climax de la historia. Bordwell y Thompson se refieren a esto como causa y

efecto: “Por lo general, los cambios los provocan los personajes. Al desencadenar y reaccionar a los eventos, los personajes juegan roles causales dentro de la forma narrativa de la película.” (2013 , p.77). Por lo que en cierto modo, en la estructura de tres actos surge una historia a través del conflicto. Se necesita de un enfrentamiento entre dos o más partes para que la historia avance. No obstante, dicha disputa no es necesariamente entre un protagonista y un antagonista.

Un ejemplo de ello es la película animada de Disney *Encanto* (2021), dirigida por Jared Bush y Byron Howard. En esta historia se nos presenta a Mirabel, una joven ordinaria que vive con su familia, los Madrigal, en una casa llena de mágia donde cada miembro, a excepción de la protagonista, cuenta con una habilidad extraordinaria para ayudar a su pueblo. Aquí, el conflicto inicial proviene desde la introducción de los personajes, en la que Mirabel es la única de su familia que no cuenta con ningún poder sobrenatural. Conforme avanza la historia, y tras descubrir que su “Casita”, el hogar dónde vive con su familia y esta lleno de magia, se encuentra en peligro, Maribel tendrá que enfrentarse a las fuerzas del destino para salvar al Milagro de su familia, una veladora la cuál le da la magia a su hogar. Aunque esta historia no cuenta un villano o antagonista visible, la historia avanza a través de conflictos en el que el personaje principal tendrá que enfrentarse para lograr salvar la magia de su familia. El clímax de la película es el enfrentamiento verbal con su abuela que culmina en la destrucción de “La Casita”. Este es un claro ejemplo contemporáneo de una historia a través del conflicto. En esta estructura este tipo de enfrentamiento es lo que hace que la historia pueda desarrollarse.

Por otro lado, en la estructura de Kishotenketsu no se crea la historia a través del conflicto, sino que se centra en construir un relato más contemplativo, en el que el espectador pueda entender el mundo más a profundidad. En comparación con la estructura de tres actos,

el Kishotenketsu tiende a ser conocida por ser una narrativa en la que la historia da un giro que marca un desequilibrio en la trama, algo a lo que el protagonista no esta acostumbrado, no obstante este giro difiere del término *conflicto* ya que no se refiere a una oposición entre ideales o una guerra o rivalidad entre dos o más grupos.

Como se mencionó anteriormente esta narrativa cuenta con cuatro actos en los que se desarrolla la historia: El primer acto, *Ki,* es el inicio de la historia. Aquí se nos presenta a los personajes y hay una introducción al mundo en el que se encuentran. Durante el segunda acto, *Sho,* esta visión del mundo se profundiza y tiende a no presentar ningún cambio importante de la trama. El tercer acto, *Ten,* introduce un giro en la trama. Sin embargo, este giro no necesariamente representa un conflicto o una serie de fuerzas que opongan al objetivo del protagonista. Este giro tiende a seguir el flujo impredecible de la vida dentro de la narrativa a diferencia de un choque drámático que se presenta en el cine occidental (Cavallaro, 2006, p.06). Finalmente, en el cuarto acto, *Ketsu*, hay una conclusión en la que el giro es integrado al mundo, no vencido. El protagonista se adapta al cambio y termina la historia.

Un ejemplo claro del uso de Kishotenketsu en el anime es la película *Mi vecino Totoro (*1988), del director Hayao Miyazaki. El primer acto (*Ki*) introduce al profesor Tatsuo Kusakabe y a sus dos hijas, Satsuki y Mei, quienes acaban de mudarse a una casa en campo cerca del hospital donde se encuentra su madre, quien se está recuperando de una enfermedad. Durante el segundo acto (*Sho*), las dos hermanas descubren más del nuevo espacio donde viven y las criaturas mágicas que habitan ahí. Entre ellas está Totoro, un espíritu guardian del bosque y el gato autobús. El tercer acto y giro de la historia *(ten)* sucede cuando Mei, la más pequeña de las hermanas, se pierde. A diferencia de la estructura de tres actos, este giro no representa un conflicto; no hay fuerzas que se oponen o que se tengan que vencer. Finalmente, en el cuarto acto (*Ketsu*) Satsuki encuentra a su hermana Mei gracias a la ayuda

de Totoro y visitan a su madre en el hospital. La historia termina como una oportunidad para un nuevo inicio ahora que la familia se encuentra reunida. Como describe Cavallaro "Al final de la película, al lograr sortear con éxito un momento problemático de sus vidas, la experiencia constituye un comienzo y no una resolución" (2006, p.69). Este tipo de narrativa dista de la continuidad a la que se ha acostumbrado a ver en trabajos de occidente.

Ya explicada la narrativa de Kishotenketsu y ejemplificando su empleo en el cine animado, a continuación se presenta el uso de esta narrativa en *Shoko,* una propuesta para un corto animado como parte del proyecto final del Programa de Honores de la Universidad de las Américas Puebla (UDLAP).

Esta propuesta de cortometraje cuenta la historia de Shoko, un pequeño espíritu que vive en el mundo humano bajo la apariencia de un zorro. Un día, es llamada al templo de Inari, dios de la agricultura y la fertilidad, donde los espíritus protectores se encuentran haciendo los preparativos del festival de otoño como gratitud a la Deidad por un buen año de cosechas. Shoko se embarca en un viaje para conseguir la flama sagrada Hotaki que permita encender la linterna del templo y así dar inicio al festival antes de que caiga la primera nevada.

Este Cortometraje presenta una trama simple y ligera que se desarrolla bajo la narrativa de origen oriental Kishotenketsu. Durante el primer acto (*Ki*), se nos presenta a Shoko y a los espíritus protectores del templo, quienes le dan la tarea a la protagonista de buscar la flama Hotaki para dar inicio al festival de otoño. En el segundo acto (*Sho*), Shoko parte a su viaje, en el que se presenta más del mundo en el que vive y los paisajes que recorre hasta llegar a la zona sagrada donde se encuentra la flama. Durante el tercer acto (*Ten*), la flama se extingue al querer encender la lámpara del templo, marcando el giro de la historia. Finalmente, en el cuarto acto (*Ketsu*), Shoko atrapa una luciérnaga en la linterna y regresa al templo con la linterna iluminada, dando inicio al festival de otoño.

Shoko es un proyecto que busca crear una narrativa "sin conflictos", la cual no es común encontrar en medios occidentales. Las narrativas de occidente se han enfocado más en crear relatos en las que se necesita una disputa para poder avanzar con la historia. *Shoko* busca enfocarse en el mundo en el que sus personajes viven y que el espectador pueda admirar y contemplar el universo que se presenta en el cortometraje. Shoko se aventura en una serie de paisajes fantásticos conectados entre sí por la estación de otoño, y cuyo propósito es simplemente mostrar al espectador la profundidad que tiene dicho mundo y pueda disfrutar cada segundo del cortometraje.

Como se mencionó al inicio de este trabajo, la narrativa es una manera en la que el ser humano narra el mundo en el que vive, ¿No entonces sería bueno ver de un modo menos antagónico el modo en que vivimos? La narrativa de kishotenketsu es una posibilidad para ampliar nuestro punto de vista a la manera en que entendemos el mundo y como vivimos en él. Con esta narrativa no sólo se puede describir el mundo en el que vivimos sino que también mostrar como lo apreciamos y dar paso a reflexionar acerca de él.

En una sociedad llena de narrativas con conflictos, *Shoko* espera lograr que el espectador contemple, admire y disfrute del mundo que se le presenta y pueda ver un estilo de narrativa diferente al que está acostumbrado y asi explorar un mundo desde una perspectiva diferente a la que se nos ha acostumbrado a anticipar; un punto de vista que nos invita a querer ver más allá del mundo que se nos muestra en pantalla y la oportunidad de ver un trabajo en el que el conflicto entre dos partes no sea la principal fuente de flujo narrrativo. *Shoko* espera ser un corto que no vea al mundo como una dualidad sino como una parte de un todo y ayude a que la narrativa Kishotenketsu sea cada vez más común en proyectos de occidente.

Referencias

Abbott, H. P. (2002). *The Cambridge introduction to narrative*. Cambridge University Press.

Altman, R. (2008). *A theory of narrative*. Columbia University Press.

Bordwell, D., Staiger, J., & Thompson, K. (1997). El cine clásico de Hollywood: Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960. Paidos Iberica Ediciones S A.

Bordwell, D., & Thompson, K. (2013). *Film art: An introduction* (10th ed). McGraw-Hill.

Cavallaro, D. (2006). *The animé art of Hayao Miyazaki*. McFarland & Co.

Cholodenko A. (1991).The Illusion of Life: Essays on Animation,

Power Publications & Australian Film Commission.

Cobley, P. (2014). *Narrative* (Second edition). Routledge, Taylor & Francis Group.

Cutting, J. E. (2016). Narrative theory and the dynamics of popular movies. *Psychonomic Bulletin & Review*, *23*(6), 1713–1743. https://doi.org/10.3758/s13423-016-1051-4

Edgar-Hunt, R., Marland, J., & Rawle, S. (2010). *The language of film*. AVA.

LaMarre, T. (2009). *The anime machine: A media theory of animation*. University of Minnesota Press.

Lamb, B. (2018). Creative Conventions: HOW TO SCRIPT A GREAT SHORT FILM. Screen Education, 89, 86–93.

Masiel, D. (2014). From the Editor Reconciliation in Four Acts. Writing on the Edge, 25(1), 1–3.

Okuyama, Y. (2015). *Japanese mythology in film: A semiotic approach to reading Japanese film and anime*. Lexington Books.

Thomas, F., Johnston, O., & Thomas, F. (1995). *The illusion of life: Disney animation* (1st Hyperion ed). Hyperion.

Filmografía

Bush J. Howard B. (Directors).(2021). *Encanto* [Film]. Walt Disney Animation Studios.

Derrickson S. (Director).(2016). *Doctor Strange* [Film]. Marvel Studios.

Miyazaki H. (Director). (1988). *Mi Vecino Totoro [となりのトトロ]* [Film]. Studio Ghibli.

Aspectos técnicos

a) Género: Aventura

b) Formato: Cortometraje

c) Estilo de animación: Animación 2D

d) Duración: 5 minutos.

e) Audiencia: Todas las edades.

Descripción general del proyecto

En este trabajo, se explora la posibilidad de crear un corto animado en 2D utilizando una diferente organización de eventos a la aplicada principalmente en occidente. *Shoko* es un corto animado inspirado en la cultura japonesa que busca crear una historia bajo la estructura narrativa "Kishōtenketsu", en la cual no es necesario un conflicto como motor cronológico. A través de técnicas digitales de animación 2D, este corto propone un relato entretenido para el público sin la necesidad de acudir a la misma estructura narrativa a la que se ha acostumbrado.

Storyline

En el templo de Inari, los espíritus protectores convocan a Shoko, un pequeño espíritu que vive en el mundo humano bajo la apariencia de un zorro, para conseguir la flama sagrada Hotaki y encender la linterna del templo que iniciará festival de otoño. Shoko se embarcará en un largo viaje a contratiempo para encender la lámpara antes de la primera nevada.

Sinopsis

Durante el atardecer, cerca de los arrozales, Shoko, un pequeño zorro, se adentra dentro del bosque hasta llegar al Templo de Inari. El zorro camina hacia la gran puerta Tori y al atravesarla se transforma en una niña.

En los terrenos del templo, una serie de espíritus se encuentran haciendo preparativos para el festival de otoño, dedicado al Dios Inari. Shoko camina hacia el santuario principal. A ambos costados de las escaleras se encuentran dos estatuas de zorro, del que surgen los dos espíritus principales y protectores del templo.

Los dos espíritus guían a Shoko al santuario principal y le encomiendan la tarea de viajar hacia la flama sagrada Hotaki y encender la linterna de templo para dar inicio al festival de otoño antes de la primera nevada. Los dos espíritus le entregan la linterna y Shoko sale del templo para iniciar su viaje.

Ella recorre distintos paisajes por días hasta que llega a la zona sagrada. Shoko encuentra la flama, de un brillante azul, moviéndose en un pedestal. Cuando está a punto de encender la linterna con el fuego, un fuerte viento sopla y apaga la flama. Shoko intenta

desesperadamente poder encender la llama, pero falla y regresa derrotada al templo. En su camino de regreso, encuentra un grupo de luciérnagas en el bosque. Al verlas brillar, atrapa una en la lámpara y continúa su viaje.

Al llegar al templo, ahora lleno de decoraciones para el festival, entrega a los dos espíritus guardianes la linterna y ellos la colocan en el santuario principal. En ese momento, la lámpara comienza a brillar más fuerte y los demás faroles del templo se encienden, dando así inicio al festival de otoño.

La historia termina cuando las luces lentamente se apagan y los espíritus somnolientos le agradecen a Shoko por su ayuda. Desaparecen detrás de las estatuas y Shoko sale del templo. Al atravesar el gran Tori rojo se vuelve nuevamente un zorro y mira hacia atrás. El templo se encuentra vacío, todo espíritu y decoración se ha desvanecido. Shoko sale del bosque y comienza a amanecer, ella camina sin rumbo mientras la primera nevada comienza a caer.

Guion

ESCENA 1. EXT. CAMPO DE ARROZ,CREPUSCULO

En un arrozal con montañas a lo lejos, SHOKO (zorro) se vislumbra a lo lejos caminando por el sendero de tierra y se detiene cerca de un par de arbustos.
SHOKO gira su cabeza a ambos lados y comprueba que no hay nadie siguiéndola para después dar un salto hacia los arbustos y desaparecer.

CORTE A:

ESCENA 2. EXT. TEMPLO DE INARI,ANOCHECER

SHOKO abre su paso entre una serie de arbustos y camina unos metros más hasta llegar a una gran Puerta Torii desgastada hecha de madera. SHOKO sube las escalinatas hacia la puerta y al atravesarla adquiere su forma humana.
Conforme SHOKO se adentra en los terrenos del templo, a ambos costados del sendero una serie de espíritus que usan máscaras se encuentran haciendo preparativos para el festival de otoño.SHOKO gira su cabeza a la derecha, donde tres espíritus construyen una tienda. Del lado izquierdo, otros dos seres cuelgan unas linternas.
SHOKO se detiene frente al santuario, donde se encuentran dos estatuas de zorro. SHOKO hace una reverencia hacia ambas estatuas y de ellas surgen los dos guardianes del templo. KOJI(guardián masculino) y YUKO(guardián femenino) responden el saludo con una ligera reverencia.YUKO agita su mano como saludo a lo que KOJI simplemente gira los ojos en irritación por romper el protocolo. Ambos guardianes comienzan a subir las escaleras ante el santuario principal, SHOKO sonríe ligeramente y los sigue.
KOJI hace una reverencia al templo. Se acerca al pedestal dónde hay una LINTERNA de madera.KOJI la toma y la extiende a SHOKO.

KOJI (Serio)

¿Conoces tu misión?

SHOKO asiente con una sonrisa despreocupada, KOJI duda de darle la LINTERNA pero YUKO se la arrebata de las manos y entrega la LINTERNA a SHOKO.

YUKO

(Pone la LINTERNA en las manos de SHOKO)

¡Buen viaje, Shoko!

SHOKO sonríe una vez más y hace una pequeña reverencia antes de salir del templo hacia el bosque.

YUKO recarga su brazo en el hombro de su compañero orgullosa, mientras que KOJI mira atónito hacia la salida del templo.

YUKO

(Gira su cabeza hacia KOJI)

¿Lo logrará, verdad?

KOJI

(suspira)

No lo sé, no es una tarea fácil.

CORTE A:

ESCENA 3. EXT. BOSQUE, NOCHE

SHOKO, sujetando la LINTERNA en su mano izquierda, camina por un bosque con largos árboles de colores otoñales. Un ligero rayo de luz de la luna atraviesa el frondoso follaje, iluminando el sendero.

KOJI (OFF)

Durante generaciones, el Dios Inari ha otorgado buenas cosechas al mundo humano. Cuando las flores sustituyen la nieve que se acumula en los campos, los granjeros rezan por una buena cosecha y comienzan a plantar sus cultivos.

SHOKO ahora se encuentra caminando a través de un sendero amarillo, entre un bosque de bambú, la luz de la luna iluminando su camino.

YUKO (OFF)

Cuando las flores se secan y el ruido de las cigarras se desvanece, es nuestra hora de trabajar.

KOJI (OFF)

Cuando el verde provocado por la lluvia y el sol de verano se torna rojo carmín, es el momento de recolectar toda la cosecha.

SHOKO se detiene frente a un arroyo de agua cristalina. Ahí, hay una pequeña barca. Ella hace una ligera reverencia antes de subirse a la lancha. Tras unos segundos, ésta comienza a avanzar sola por el agua.

YUKO (OFF)
Como agradecimiento por la buena cosecha, cada otoño los guardianes organizamos un festival en el templo.

KOJI (OFF)
Sin embargo, Inari escoge a un mensajero y se le encomienda la tarea de viajar hacia la zona sagrada del bosque, donde se encuentra la flama sagrada Hotaki.

La pequeña lancha se detiene frente a unos escalones de piedra, casi cubiertos por la densa neblina. SHOKO baja de la lancha y hace una ligera reverencia en agradecimiento. SHOKO respira hondo, exhala y comienza a subir las escaleras.

YUKO (OFF)
El mensajero debe encender la linterna con la llama y regresar al templo para dar inicio al festival de otoño antes de la primera nevada.

KOJI (OFF)
Si no lo logra, un año de largas heladas y escasa lluvia se desatará en el mundo humano.

CORTE A:

ESCENA 4. EXT. ZONA SAGRADA, NOCHE.

SHOKO sube los últimos escalones de piedra y se detiene frente a la gran puerta Torii de piedra. Hace una profunda reverencia y atraviesa la puerta. Ella avanza por el sendero de piedra que se encuentra desierto. Tras avanzar unos metros, vislumbra la silueta de un árbol y se dirige allá.

SHOKO finalmente se detiene cuando llega al centro de la zona sagrada. El gran árbol se ve a la perfección y en frente se encuentra un pedestal de piedra con una pequeña FLAMA de fuego azul ondeando. Ella se acerca a la FLAMA sigilosamente, admirada por ver el fuego. SHOKO toma la LINTERNA y abre la pequeña puerta, acercándola al fuego para encender la vela que lleva dentro.

De repente, un repentino viento sopla en la zona sagrada, disipando casi toda la niebla y apagando la FLAMA azul antes de que SHOKO pueda encender la LINTERNA.
SHOKO se detiene y mira asustada el pedestal vacío. A continuación, SHOKO acerca la LINTERNA al pedestal múltiples veces, esperando a que se encienda. Al ver que no funciona, deja la LINTERNA en el piso y acerca sus manos al pedestal, intentando encender la FLAMA. Sin embargo, solo salen unas ligeras chispas de sus manos y la FLAMA permanece apagada. Derrotada, SHOKO toma la LINTERNA del suelo y regresa al arroyo.

CORTE A:

ESCENA 5. EXT. BOSQUE, NOCHE.

En medio del bosque, lejos del sendero que la guíe al templo de Inari, SHOKO camina cabizbaja sin rumbo fijo al haber fallado en su misión. Una luciérnaga vuela cerca de su rostro y SHOKO sigue el vuelo del insecto con la mirada. La luciérnaga se dirige hacia lo más profundo del bosque y SHOKO la sigue. SHOKO se detiene cuando el bicho avanza y se pierde entre un enjambre de luciérnagas que tintinean en el paisaje nocturno.
En ese momento, SHOKO vislumbra una luciérnaga que brilla de un color azul, a diferencia del amarillo de sus compañeras. SHOKO se sorprende y toma su LINTERNA, determinada a atrapar a la luciérnaga.SHOKO se acerca al enjambre y abre la puerta de su LINTERNA, rápidamente atrapando a la luciérnaga azul. SHOKO cierra la puerta de la LINTERNA y ésta brilla por la luz de la luciérnaga. Ella se alegra y corre de regreso al templo.

CORTE A:

ESCENA 6. EXT. TEMPLO DE INARI, NOCHE.

SHOKO entra corriendo al templo de Inari, el cual se encuentra decorado con linternas (aún apagadas) y distintos puestos de comida para dar inicio al festival.
Debajo de las escaleras que dirigen al santuario principal, KOJI Y YUKO se encuentran esperando la llegada de SHOKO. En cuanto YUKO la ve a la distancia, salta de la emoción y agita el brazo de REIKO, quien esta cruzado de brazos algo molesto.

YUKO
(emocionada)
¡Ya llegó!¡Lo ha logrado!

SHOKO se detiene frente a ambos guardianes, jadeando de tanto correr. Al recuperarse un poco, hace una profunda reverencia y extiende la LINTERNA hacia ellos.

KOJI
(SUSPIRA)
Llegas tarde.

A continuación,REIKO toma la LINTERNA y sube las escaleras al santuario principal. SHOKO lo observa nerviosa, sudando un poco. KOJI hace una profunda reverencia frente al santuario principal y deja la LINTERNA en el pedestal. SHOKO comienza a temblar de horror al ver que no sucede nada.
Tras unos instantes, la LINTERNA comienza a brillar más intenso y la pequeña puerta se abre. Las luces del templo se encienden una tras otra. Los pequeños espíritus aplauden y gritan de emoción, dando inicio al festival de otoño. SHOKO suspira de alivio y camina hacia las tiendas de comida para festejar.

CORTE A:

ESCENA 7. EXT. TEMPLO DE INARI. AMANECER.

Cuando la luz del sol comienza a salir desde las montañas, los espíritus somnolientos comienzan a desaparecer uno a uno. SHOKO camina hacia las estatuas de zorro del templo. Ahí, ambos guardianes están recargados contra las estatuas. Ambos guardianes, cansados, se reincorporan y hacen una profunda reverencia como agradecimiento.

KOJI
Ha terminado tu labor aquí, muchas

gracias.

YUKO
(sonríe)
Espero verte el próximo año.

SHOKO sonríe a ambos guardianes y ellos caminan por detrás de las estatuas de zorro y desaparecen. SHOKO se dirige a la entrada del templo y atraviesa la gran puerta Torii, regresando una vez más a su forma de zorro.
SHOKO mira hacia el templo una vez más. Desde su perspectiva se ve vacío y lleno de paz. SHOKO se dirige a los arbustos y sale del bosque.

CORTE A:

ESCENA 8. CAMPO DE ARROZ,DÍA.

En un arrozal (Ahora sin cosecha) con montañas a lo lejos, las nubes cubriendo el sol de la mañana, SHOKO (zorro) sale de los arbustos y camina por el sendero de tierra, mientras comienza a caer la primera nevada del año.

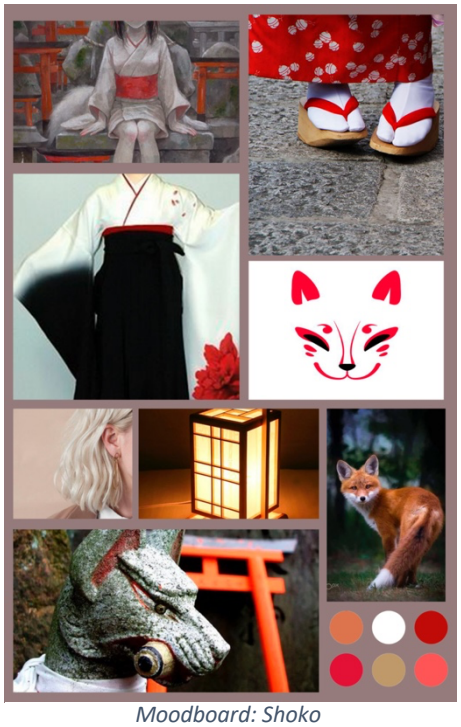
FIN

Premisa

Crear un cortometraje animado cuya estructura narrativa sea diferente a la estructura de tres actos, usada comúnmente en occidente y mostrar a la audiencia que hay distintos métodos para narrar una historia.

Personajes

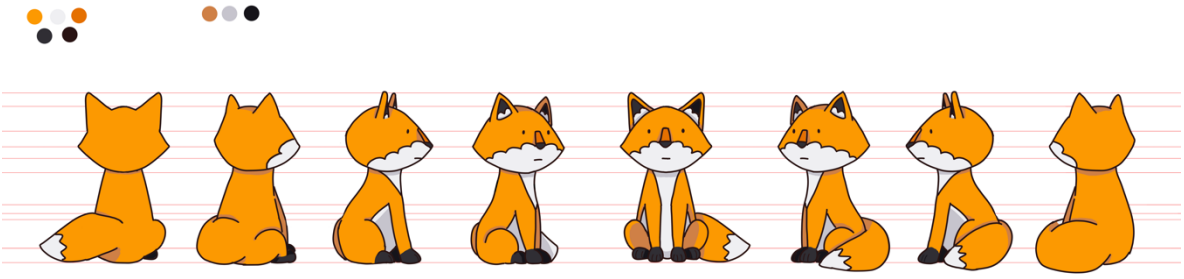
SHOKO (初狐)



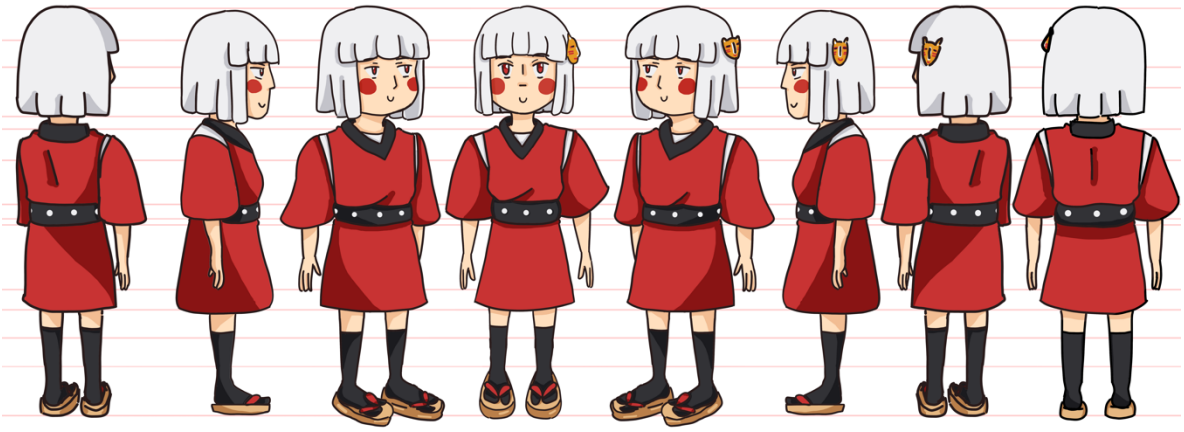
Moodboard: Shoko

Su nombre significa “Zorro principiante”. Shoko es un joven espirítu con forma de zorro que vive a los alrededores del templo Inari en el bosque y protagonista de esta historia. Shoko es un pequeño zorro con pelaje naranja, al adoptar su forma humana, Shoko es una niña con cabello corto y blanco. Tiene ojos rojos y usa un kimono del mismo color que éstos. Usa sandalias y un pasador en el lado izquierdo de su cabeza que asemeja a su forma animal.

Shoko es un personaje callado y tranquilo. Es un espíritu leal al Dios del templo aunque es algo despistada e ingenua. Es muy activa y positiva, siempre abierta a nuevos desafíos y nuevas aventuras. Su pasatiempo favorito es dormir bajo la sombra de un árbol.

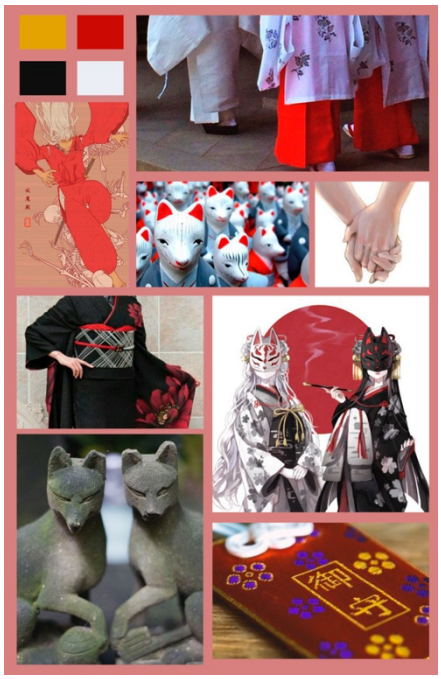


Shoko: Forma Zorro



Shoko: Forma Humana

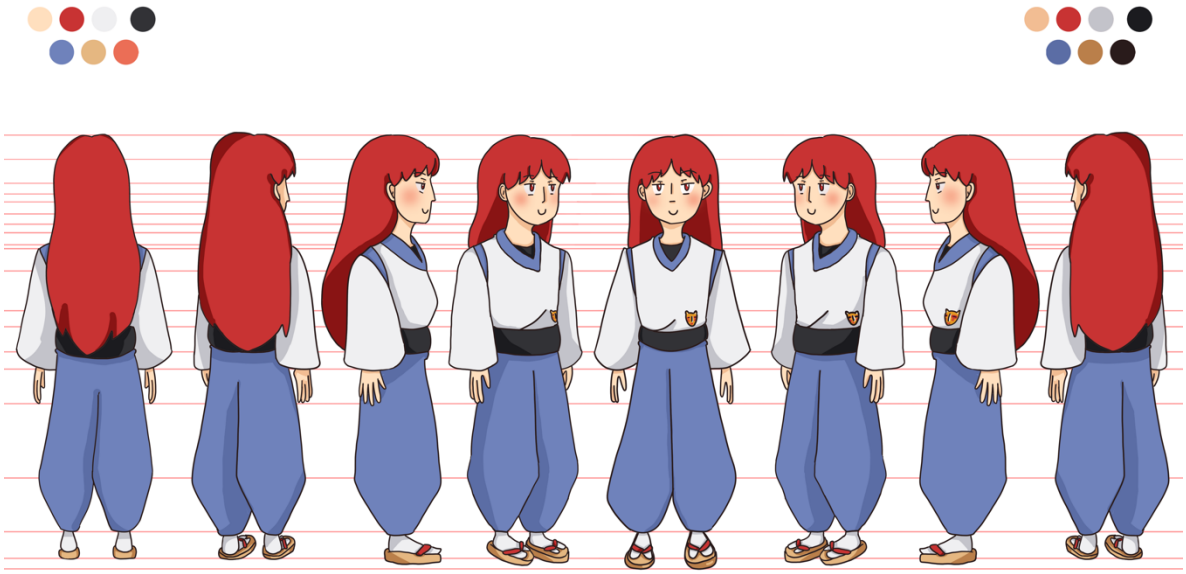
YUKO (遊狐)



Moodboard: Koji y Yuko

Su nombre significa “Zorro jugetón.” Yuko es una de los dos guardianes principales del Templo de Inari. Junto con su hermano gemelo, Koji, protegen el templo y encomiendan a Shoko a conseguir la llama sagrada. Yuko es un espíritu mayor de cabello largo y rojo. Usa el uniforme del templo el cual tiene el símbolo de un zorro del lado inferior derecho de su ropa y unas sandalias.

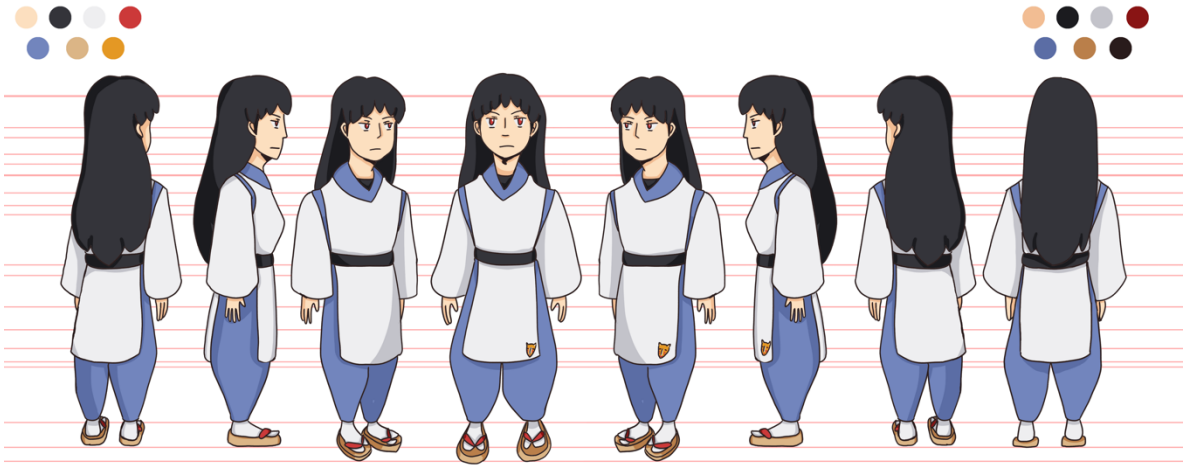
Yuko es el espíritu más despreocupado y alegre de todo el templo. Pasa la mayoría del tiempo haciendo bromas a su hermano y es algo floja para hacer los mandados y cuidados que requiere el templo. Sin embargo, es leal al Dios Inari y cuida del templo junto con Koji. Su pasatiempo favorito es jugar a las escondidas con el resto de los espíritus del templo.



Diseño de Yuko

KOJI (狐仕)

Su nombre significa “Zorro Maestro.” Koji es uno de los principales guardianes del templo de Inari. Junto con su hermana gemela, Yuko, cuidan del templo y se encargan de que todo este en orden. Koji es un espírtu joven de cabello largo y negro, y al ser el líder guardian que cuida del temploo viste de un uniforme ligeramente distinto al de su hermana. El obi en su cintura es más delgado y la tela de la parte superior del uniforrme deciende hasta las rodillas. Koji es el guardian líder del templo y el mas serio del grupo. Es impaciente, exigente y le gustaa hacerr las cosas al pie de la letra. Su hermana lo saca de quicio constantemente con sus bromas dedica la gran mayoría de su tiempo en el mantenimiento y bienestar del templo. Su pasatiempo favorito es barrer la parte exterior del templo.

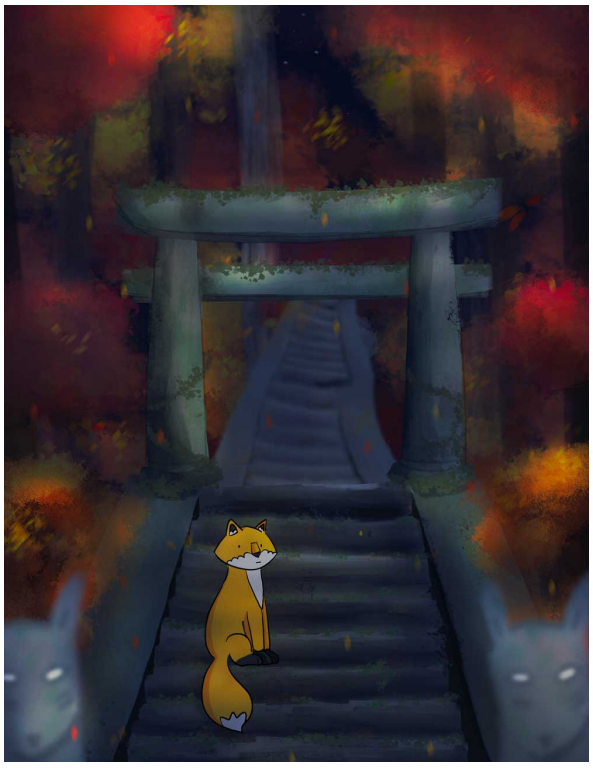


Diseño de Koji

Mundo Ficticio

Moodboard: Ambiente

La historia se desarrolla en el Periodo Edo (江戸時代) de Japón, cuando yacía un periodo de paz en el país pero aún seguía cerrado a intervención extranjera. Oculto en lo profundo de un bosque, se encuentra un antiguo templo dedicado a la deidad Inari. En dicho templo habitan una gran cantidad de espíritus encargados de cuidar del recinto, el bosque y los poblados cercanos al mismo.



Cocept Art: Shoko (Digital)

Concept Art: Shoko (Gouache)

Concept Art: Shoko (Gouache)

Concept Art: Yuko (Acuarela)

Audiencia

Este cortometraje es para todas las edades debido a la trama simple y la omisión de palabras altisonantes o temáticas que puedan ser controversiales. No obstante, un público de mayor edad puede entender aspectos más profundos del cortometraje como la ambientación y uso de la estructura narrativa.

Propuesta de Doblaje

Yuko: María Eugenia Morales Aceves

Shoko (no voz, sólo sonidos): María Eugenia Morales Aceves

Koji: Ángel de Jesús Alamilla Oropeza

Equipo de producción

Dirección: Karina Aguilar Aceves

Productor: Diana Valeria Mosquera Olave

Storyboard: Daniela Estrella Tovar

Animatic: Alejandra Sarahi Castro García, Marco Julián Tomás Escárcega

Desarrollo visual (escenarios y props): Gerardo Téllez Lorenzo

Animación 2D: Pablo Villanueva Aguirre, Gloria Alejandra Ayala Olivar, Karina Aguilar Aceves, Marco Julián Tomás Escárcega

Cleanup y coloring: Ángel de Jesús Alamilla Oropeza, Magaly Ramírez Hernandez

Digital Compositing & FX: Diego Montaño Reyes

Diseño de sonido FX: Nami Studios

Música: Alfonso Carlos Espinosa Jaimess

Karina Aguilar Aceves
karina.aguilaras@udlap.mx
ID:159423