

# RATONES INTREPIPOS

UN CORTO ANIMADO DE MIRIAM Y SARA GARCIA





DINA GOMEZ PRESENTA



# RATONES INTRÉPIDOS

UN CORTO ANIMADO DE MIRIAM Y SARA GARCIA

RATONES INTRÉPIDOS (COURAGEOUS MICE) - IDEA ORIGINAL: MIRIAM GARCIA - GUION: SARA GARCIA - PRODUCCION EJECUTIVA: DINA GOMEZ - DISEÑO DE PERSONAJES: MIRIAM GARCIA, SARA GARCIA - STORYBOARD: SARA GARCIA - ANIMACION: SARA GARCIA - ASISTENTE DE ANIMACION: MIRIAM GARCIA - ANIMADOR JUNIOR: RUBEN GARCIA - SONIDO: MIRIAM GARCIA - EDICION: DANIEL GARCIA, SARA GARCIA - VFX: DANIEL GARCIA - BANDA SONORA: SARA GARCIA - VESTUARIO: DINA GOMEZ - MODELADO: MIRIAM GARCIA, DINA GOMEZ, SARA GARCIA - PROPS Y ESCENARIOS: DINA GOMEZ, MIRIAM GARCIA, DANIEL GARCIA - DIRECCION: SARA Y MIRIAM GARCIA GOMEZ

[www.courageousmice.com](http://www.courageousmice.com)

# RATONES INTRÉPIDOS

## SÍNOPSIS

Ginger Orzábal, un joven ratón perteneciente a la Royal Mice Navy, quiere vengarse de la banda de gatos piratas responsables de la desaparición de su madre: un grupo muy peligroso liderado por el frío e implacable Capitán Black.

Ginger, con la ayuda de su hermano Thyme "Bigtail" Orzábal, se embarcará en la aventura de su vida.





# PERSONAJES

**Ginger Orzabal**



Un jovencísimo teniente que se prepara en la Royal Navy. Impetuoso, enérgico y lleno de genio, este chaval es buenísimo con la espada y no teme a la adversidad. A pesar de sus arranques, es fiel, sincero, y tiene un gran sentido del humor. Edad 19 años.

**Thyme "BigTail" Orzabal**



El hermano menor de Ginger es alegría constante. Su mayor defecto, la cola de casi seis metros, se convierte en su mejor instrumento a la hora de entrar a la acción. Bigtail es cadete en la Royal y sigue a su hermano hasta donde sea. Edad 15 años.

**Keyna**



La madre de Ginger y Bigtail es una joven de familia galesa. Haría lo que fuera por sus dos hijos. Los cuadrilla del capitán Black se la llevó una fatídica noche de tormenta, cuando ella y los dos niños viajaban hacia Port Royal para buscar a su marido desaparecido en combate, el almirante Orzábal. Edad 38 años.

**Jo y Lou**



Dos pescadores ingleses que encontraron a los pequeños Ginger y Bigtail en un cesto a la deriva. Los recogieron y cuidaron como si fueran sus propios hijos.

## RATONES INTREPIDOS

Un retrato muy antiguo hecho en óleo y sanguinas, por uno de los mejores artistas en Inglaterra, que muestra a unos jóvenes Ginger y Bigtail. Keyna lo llevaba siempre consigo.



Otra joya antigua perteneciente a Keyna: un colgante de plata con la forma de un ancla. Es el único recuerdo que heredó Ginger de su madre.

Ginger y Bigtail navegan los siete mares en una fragata "prestada", perteneciente a la Royal Mice Navy, en busca y captura de la pandilla del Capitán Black.





# PERSONAJES

**Black**



El frío y distante capitán surca los mares en su precioso bergatín, en busca de tesoros y lugares exóticos y lejanos. Es un maestro espadachín, y apenas tiene puntos débiles. Ginger es el único ratón que se ha atrevido a plantarle cara.

**Taylor**



La mano derecha de Black, el primer oficial, cartógrafo y avisado maestro artillero. Irónico, incisivo y bastante presumido, pero inteligente estratega. Suele tener reticencia a simpatizar con nadie que no pertenezca a su tripulación.

**PJ**



El larguirucho, simpático y algo atolondrado P.J., es un marinero turco al que Black y compañía rescataron en plena altamar, después de que una tormenta arrastrase su barquita de pesca. Es el timonel cuando Black no está en cubierta, y es hábil reparando velas y madera estropeadas.

**Misha**



El dulce contraamaestre Misha huyó de la pobreza en su país de origen, Rusia, y decidió enrolarse como pirata. Es apacible y suele realizar todo tipo de tareas molestas, limpieza de cubiertas, peladura de patatas, desatasco de cañones y unas cuantas más. También tiene nociones de medicina, y se encarga de que nunca falten las provisiones.

**Gem**



Este irlandés ha vivido muchas batallas, en una de las cuales tuvo la mala fortuna de perder una pata. Afortunadamente la pudo sustituir por una pata de palo, a la que llama Smith. Le encantan las jarras de leche entera y tocar su violín. Es el vigía y cocinero oficial.

*Black y sus secuaces son la pandilla más buscada por la justicia. Pasan la mayor parte del tiempo en alta mar, incluso en las más temibles de las tormentas.*

## RATONES INTREPIDOS



*Es difícil no mostrar miedo cuando el terrible y bello bergantín pirata aparece en el horizonte.*



# PERSONAJES

**Varon**



El vicealmirante Varon Callen es un hombre seguro y valiente. Defiende con garra a su raza, los ratones, y está dispuesto a limpiar los siete mares de gatos piratas, que atacan constantemente la flota de la Royal Navy. Era un gran amigo del almirante Orzábal.



**Gobernador Sterling**



En tiempos muy difíciles para los ratones, Leslie Sterling ha tomado el mando en Port Royal, una de las islas más peligrosas y más frecuentadas por gatos piratas. Se ocupa de la búsqueda y captura de todos los maleantes y filibusteros.

*Sterling es una de las más altas autoridades de Port Royal. Fácil de persuadir, estampa su firma con una rapidez inusual para el cumplimiento de las leyes a su medida.*

**Tenientes Acy, Cass y Evenson**



Acompañan a Varon en todo momento, y son fieles y trabajadores.

**Opal**



Un gran amigo de Black, el mejor espía pirata en todo Port Royal. De origen jamaicano, este joven criado en las calles informa a los piratas de todos los movimientos de la Royal Mice Navy.

## RATONES INTREPIDOS

*Uno de los maravillosos barcos con el emblema de la Royal Mice Navy.*





# MAKING OF



## Historia y Guión

El centro de Ratones Intrépidos no ha variado mucho desde que fue ideado. El eje principal era una batalla entre ratones y gatos. Miriam planteó la idea, un ratoncillo llamado Ginger que debía vencer a unos gatos malvados que raptaban a su madre. Al principio, pensamos en hacer un tráiler ficticio de una próxima película, y comenzamos a diseñar los personajes. La historia ocurría en el presente, en una gran urbe moderna habitada por ratoncillos; Ginger y Bigtail eran parte de una familia numerosa, ¡y llevaban zapatillas Converse!



**Tributos**  
Queríamos hacer un homenaje especial a dos películas especiales. Uno fue *Captains Courageous* (1937), que dio parte del título de nuestro corto. El otro fue *Chicken Run* (2000). La valiente gallina y el personaje principal de esta maravillosa película dieron nombre a nuestro Ginger.



**Inspiración**  
Algunos personajes, libros y películas han servido como fuente de inspiración para los ratones valientes. Amamos todo el maravilloso trabajo de grandes estudios de animación como Disney, Pixar, Aardman o Laika.



## RATONES INTRÉPIDOS

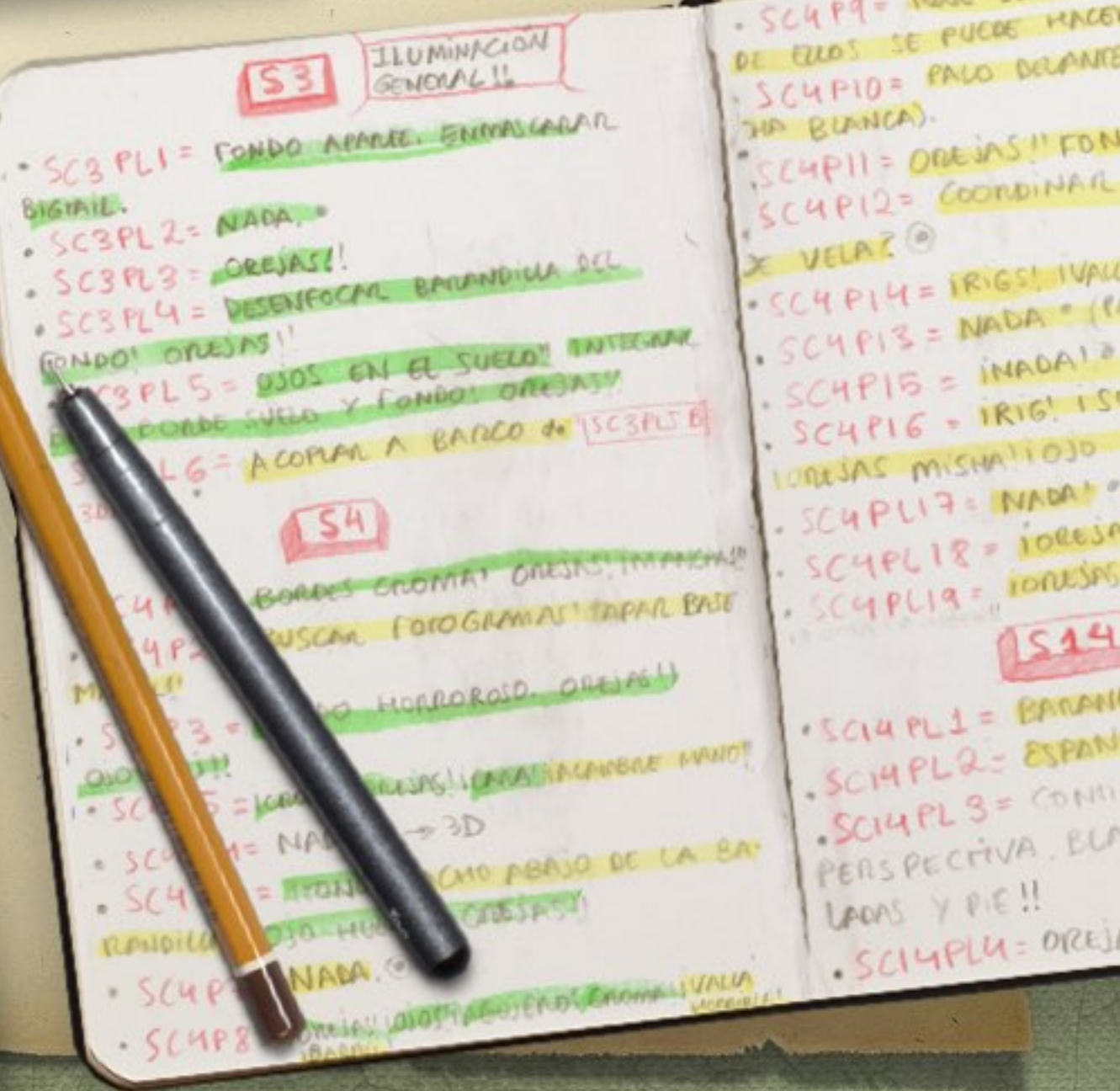
por: Sara García  
Historia por: Miriam García

01 CAMAROTE DE GINGER  
Una mano dibuja un círculo con un compás encima de un mapa antiguo. Aparece el LOGO de la historia en ese círculo: RATONES INTRÉPIDOS.  
Un ratón joven hace anotaciones en un mapa, encerrado en el escritorio de su camarote. Se GINGER ORZABAL, el protagonista de la historia.  
Una gran cantidad de mapas cuelgan en la pared, por encima de su cabeza. En todos ellos hay anotaciones y cruces, como si fueran parte de una gran búsqueda. Mientras, GINGER sigue escribiendo. De pronto, se fija en algo a su derecha. Se trata de un volante de plata, con forma de acia. GINGER lo contempla pensativo, después lo coge y con gesto de preocupación comienza a recordar.  
02 OCÉANO PACÍFICO  
Un RATÓN, con el uniforme de la ROYAL NAVY, forcejea con un tigre tratando de domar un navío que se balancea en medio de una tremenda tormenta. Se trata de VAGON CALLAN, el vicelalmirante. Otros soldados luchan para mantener el barco a flote.  
El navío se sacude entre olas gigantes. Tiene un mástil quebrado y parece a punto de volcarse.  
Una ratona, KEYNA, vestida con buenas ropas, corre desesperada tirando de su hijo, un GINGER de seis años, y llevando en brazos a un bebé. SHUTAIL, el hermano de GINGER.  
De pronto, se detiene y mira aterrada al frente.  
Entre las olas, un buque enorme aparece. La bandera que ondea en lo alto de su mástil central no deja lugar a dudas: GATOS PIRATAS.  
VAGON mira con odio hacia el barco. En ese momento, cae un rayo espectacular en el cielo. La descarga envía a VAGON hacia atrás, queda inconsciente en cubierta. KEYNA le mira aterrada, quiere ayudarlo, pero antes debe proteger a sus hijos.  
KEYNA continúa buscando un sitio donde esconderlos. De pronto

## RATONES INTRÉPIDOS

El guión lo ideamos en una semana. Recuerdo perfectamente la tormenta de ideas, todas las propuestas sobre la mesa, y un último agujero que no terminábamos de hilar, ¿por qué los gatos habían -spoiler- a Keyna? ¿Eran malvados y les salía de dentro? ¿Había una razón poderosa? ¿Keyna era una villana? ¿Qué demonios había pasado? Y di con la respuesta en el autobús, yendo hacia clase de animación, BUM. ¿Y si todo había sido un tremendo MALENTENDIDO provocado por celos, por la ira y por el miedo, los peores enemigos de cualquiera?

Llamé a la family y les dije: TENEMOS GUIÓN, CHICOS. Y empezamos a trabajar.





# MAKING OF

## Diseño personajes Storyboard

(SARA) Ginger, Bigtail, Keyna y el Capitán Black conservaron sus aspectos originales, pero variaron las ropas, sobre todo en este último. Los demás compañeros de Black, Taylor, P.J y Misha, fueron diseñados a posteriori, cuando el guión estuvo escrito. Opal fue un aliado de última hora, al igual que Varon y la cuadrilla de ratones de la Royal Mice Navy, que añadían más leña al fuego de la historia.



(SARA) Dimos muchas vueltas a lo que sería la escala de los personajes al respecto de la realidad. Un gato es casi 20 veces más grande que un ratón, pero al hacer eso con nuestros personajes se perdería mucha secuencia de lucha cuerpo a cuerpo, o de interacción entre ellos. Así que decidimos hacer una escala falsa, como la que aparece en series como Bob Esponja (donde un cachalote es un poco más grande que un cangrejo), o en Gumball (un conejo gigante que es padre de un gato). ¡Imaginación al poder! Eso es lo fantástico de la animación.

## RATONES INTREPIDOS





# MAKING OF

## Modelado Personajes

(SARA) La fabricación de todos y cada uno de los personajes comienza con un esqueleto realizado en alambre de estaño (más flexible que el acero). Empezando por la cintura, se iban añadiendo la columna, hombros y extremidades, poniendo especial cuidado al trenzado del alambre. Una vuelta de más y se partía con facilidad, lo que suponía volver a empezar.

Para la confección del pelo, se enrollaron limpiapipas de colores que les daba la textura ideal. Se realizaron también las colas de los personajes, al ser un material que ya incluye el alambre en su interior.

Las cabezas y las orejas se realizaron en plastilina de colores cubriendo una esfera de poliestireno expandido. Para los ojos se utilizó también la plastilina, pero no los hicimos estilo "canica", sino planos, lo que nos permitió animarlos como los de un personaje 2D. Como nota añadir que solamente se realizó un muñeco por personaje, lo que suponía que al final del plano el material se secaba y agrietaba, teniendo que volver a retocarlos todos los días.

(DINA) La confección de trajes a medida fue un otro de los hándicap que hubo que superar. A pesar de su pequeño tamaño, elegir las telas, el corte y el cosido de las piezas es el mismo que a escala de una persona humana. Cada pantalón, camisa, chaleco, etc. había que coserlos a la medida del personaje, teniendo en cuenta la libertad de movimientos que la animación requería.

Además, se incluyeron detalles en los puños, cinturones, cuellos... con la cuidadosa búsqueda en tiendas de complementos de piezas que se ajustaran al tamaño de las figuras.

Otro elemento difícil fue la realización de las botas, que en su parte inferior tenían que estar abiertas para incluir los imanes, necesarios para sujetar a los personajes al suelo metálico en el momento de animarlos.

## Trajes de la Royal

(DINA) Los personajes de la Royal, Varon y sus compinches, fueron los últimos que se diseñaron, cuando el corto ya estaba en la mitad de su desarrollo. Fueron una añadidura que necesitaba el cortometraje para una historia redonda. Los trajes fueron fruto de un esfuerzo titánico entre Miri, Sara y yo. La documentación, el diseño, la búsqueda del material, de las telas, de las puntillas de las mangas, y luego la labor de coserlo todo a medida, fue una de las cosas más agotadoras pero satisfactorias de todo el cortometraje.

## RATONES INTREPIDOS

(DINA) Estuvimos todo un mes solamente con aquellos trajes, nos quemamos con la pistola de silicona y nos clavamos las agujas y los alfileres incontables veces, pero no perdimos la esperanza, y aquellos ratoncillos tuvieron su uniforme.





# MAKING OF

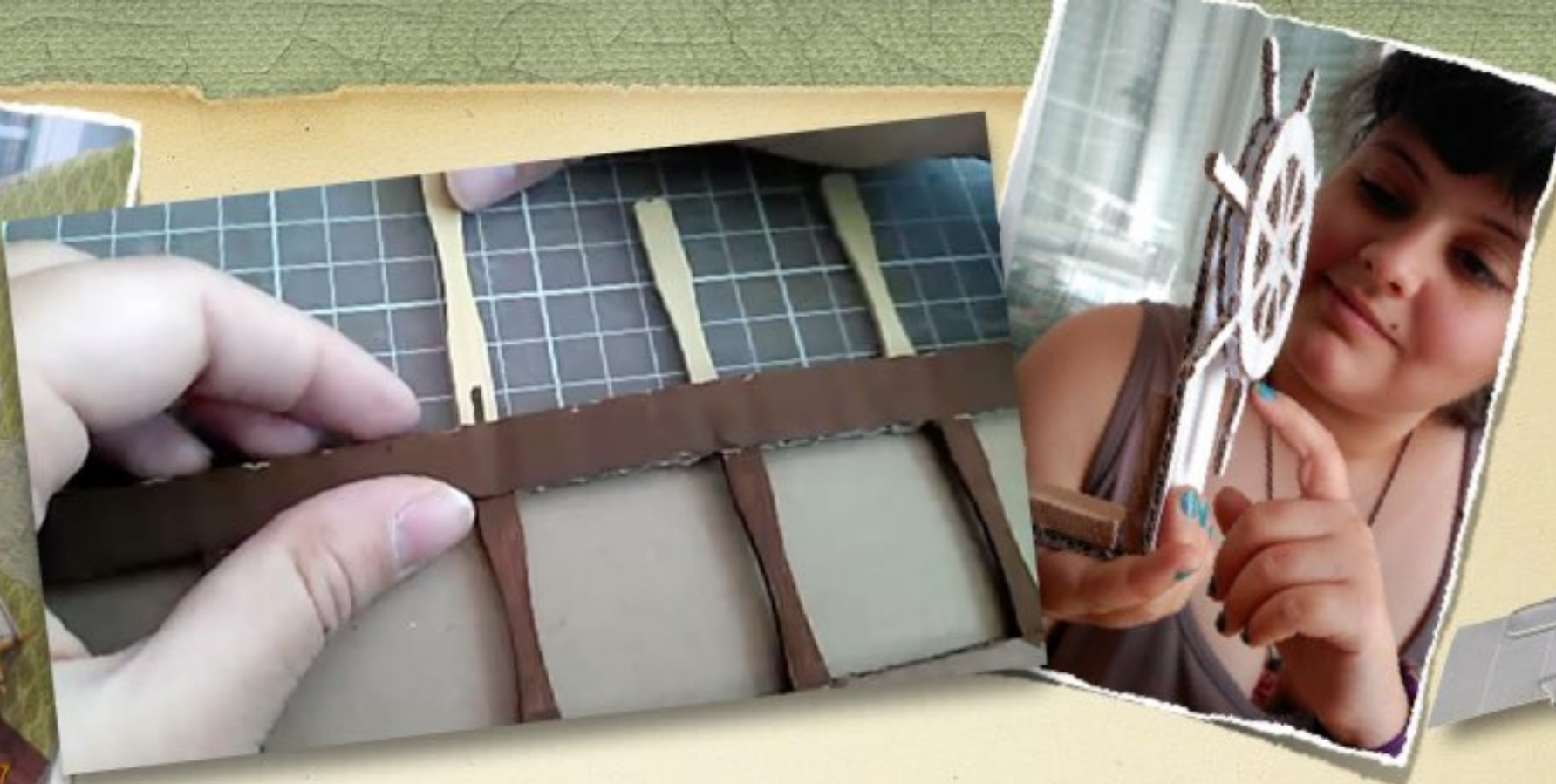
## Sets

(MIRIAM) Todos los espacios donde se desarrolla la acción se realizaron de diferentes maneras.

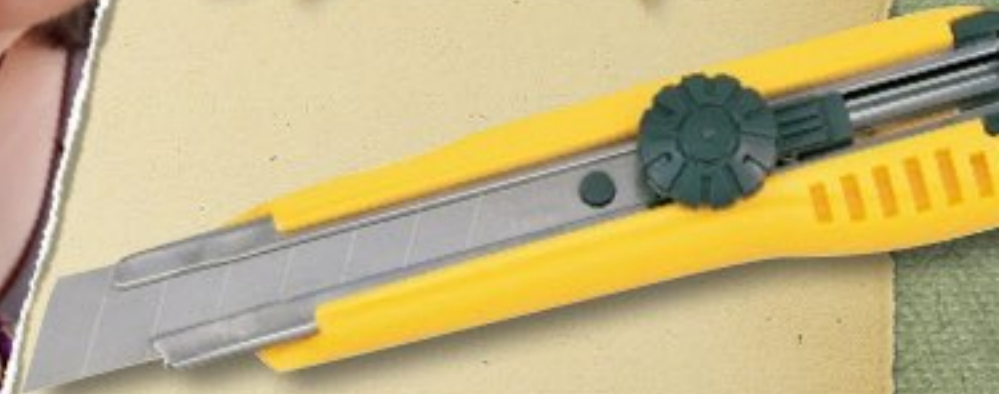
La cubierta de los barcos donde transcurren muchos planos de acción se realizó con una superficie metálica rectangular para que los imanes dispuestos en los pies de los personajes quedaran "pegados". A su vez se cubrió con una textura imitando madera y colocando props (toneles, cañones, redes, cuerdas, escaleras, etc).

Para las estancias, como los camarotes o el juzgado, se utilizaron cajas de cartón forrándolas en su interior con papeles pintados de época y con mapas antiguos. A su vez se colocaron los muebles a escala y un sinfín de objetos de todo tipo. Se tuvo especial cuidado con ellos porque se podían desplazar fácilmente al colocar y animar los personajes en su interior.

Se crearon en cartón las proas de los barcos, para extender y dar más profundidad a la cubierta y donde se iban a desarrollar también algunos de los planos de la lucha a espadas.



## RATONES INTREPIDOS



## Imanes

(MIRIAM) En todas las etapas del corto, teníamos que ir tomando decisiones muy importantes en un plazo de tiempo muy corto. Considerábamos todos los aspectos, sobretodo los que afectarían a la animación de los personajes. Una de estas decisiones vitales fueron, sí, los PIES. Nuestra primera idea era: pies normales, modelados con plastilina o poliestireno, y que fueran los rigs los que sostuvieran a los muñecos en posición vertical, y los que nos permitieran los pasos y las carreras.

Pronto nos dimos cuenta de que, teniendo en cuenta las características del diseño, era difícil contar con la sujeción de un rig en muchos de los planos (engancharlo a la pequeña espalda de Ginger ya era una ardua tarea); y era también muy complicada la animación sin un mínimo apoyo-agarre (los pies eran demasiado pequeños para compensar el equilibrio del cuerpo entero). Así que ideamos una solución: imanes. Imanes de mucha potencia en las bases del pie, e imanes en los suelos de los sets. Utilizamos pizarras magnéticas que cubríamos con papel impreso con motivo de madera. Esto nos permitió libertad en la animación, y más facilidad a la hora de retocar y eliminar rigs, ya que muchos planos se rodaron sin dicho aparato.

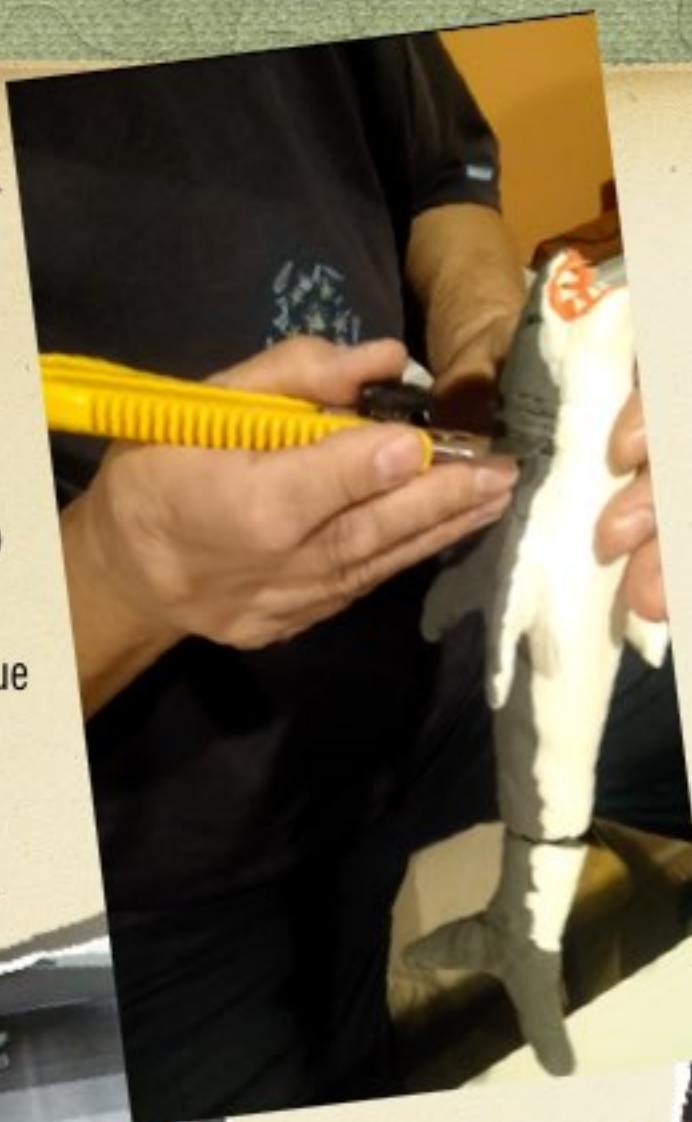




# MAKING OF

## Tiburones!

(MIRIAM) Cada objeto, prop, prenda de ropa o elemento (aparte de los personajes), era un desafío nuevo. Por ejemplo, los tiburones tenían un problema central que iba a afectar a la animación, y era el material con el que lo íbamos a construir. Si lo hacíamos con plastilina, como era nuestra primera opción, el manipulado al animar iba a ser letal para el personaje, por la maleabilidad de ese material. Así que estuvimos casi dos semanas buscando el material perfecto para construirlos.



## Props

(SARA) Hubo dos tipos de props muy marcados. Aquellos que ya estaban hechos (objetos localizados en tiendas o en casa, figuritas, el cesto de los ratones, las miniaturas de alimentos de las fiestas y varios de los muebles), y aquellos que hubo que construir. Como los citados tiburones, la barca de los pescadores, el violín de Gem, la caña de pescar, la barrica de leche...

Era una labor ardua pensar en los materiales idóneos para cada objeto, pero siempre ideábamos algo. Fue muy divertido meter detalles a lo "easter egg", que contasen un poco más de nosotras, como el pin de Cobi, el escudo del Real Madrid, o la silla dorada del escritorio de Black, que es una silla muy antigua de una casa de muñecas de nuestra abuela, cuando era muy pequeña.



## RATONES INTREPIDOS



Pensamos en moldearlos con malla de alambre y cubrirlos con una capa fina de plastilina, pero la malla era muy complicada de manejar y poco flexible. También pensamos en polistireno expandido, pero continuaba impidiendo la movilidad que necesitábamos. Finalmente Dina dio con algo perfecto: el Funny Gummy, una especie de gomaespuma muy blanda que se secaba y se quedaba firme pero fácil de manejar, como la gomaespuma en láminas. Hicimos esqueletos de alambre y moldeamos los tiburones encima con el Funny Gummy. El resultado nos encantó.



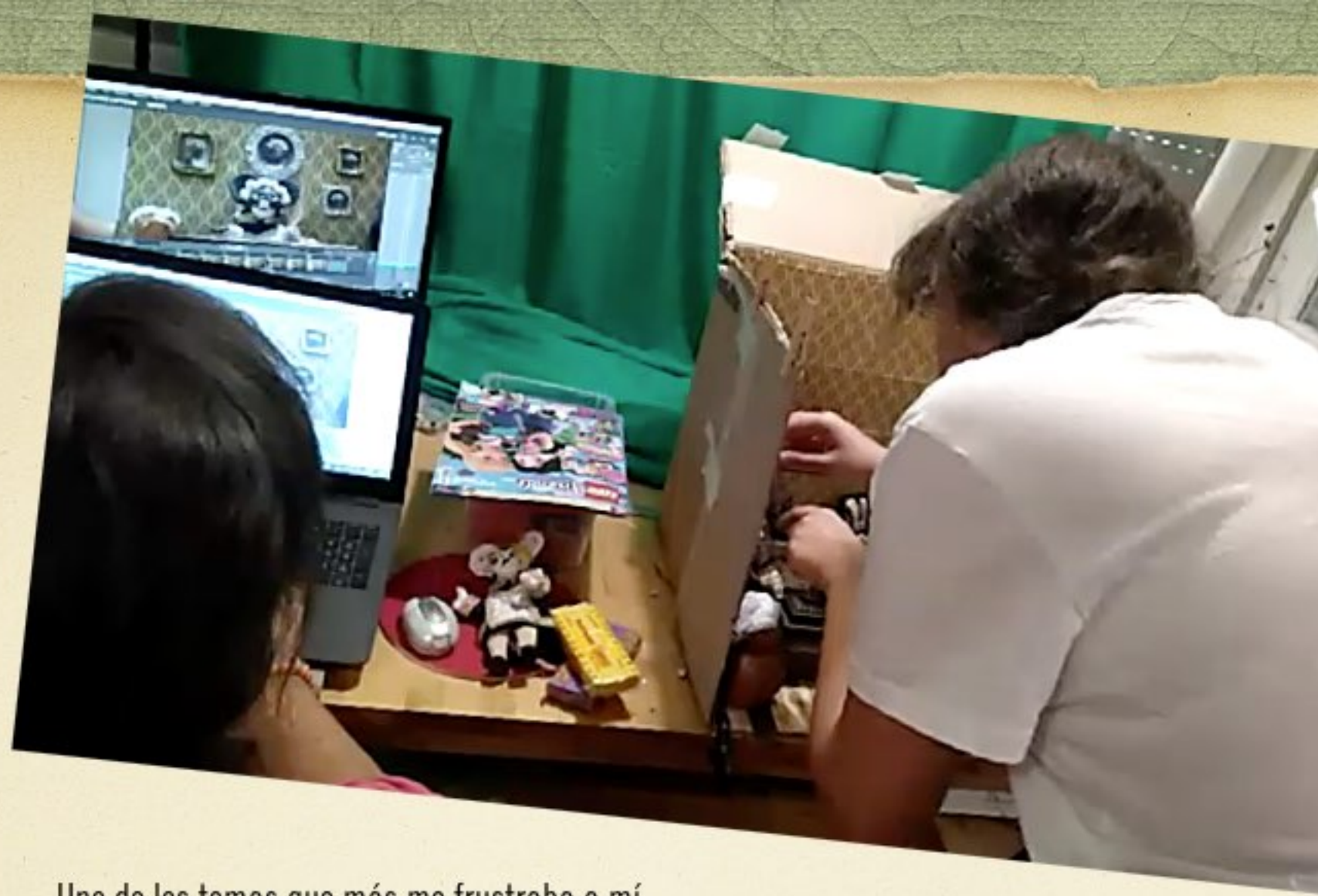


# MAKING OF

## Animación

(SARA) Gracias a la buena idea de la magnetización de los pies y suelos, pudimos empezar a animar muy rápidamente, antes incluso de los últimos matices de guión y de la añadidura de secuencias al cortometraje.

Los primeros planos que se rodaron fueron los del camarote de Ginger, de la primera secuencia; y no son los que ahora pueden contemplarse en el corto completo: los sets eran más pobres de decoración, la iluminación era muy básica, y cometíamos errores de principiante a la hora de realizar los movimientos del protagonista.



## RATONES INTREPIDOS

Uno de los temas que más me frustraba a mí, personalmente, era aquella extraña vibración que ocurría en cabezas y extremidades, en los movimientos; una especie de pequeños temblores. Me propuse encontrar la razón, y me di cuenta de que eso sucedía al no tener cuidado al animar, básicamente. Si al mover un brazo, movía sin darme cuenta la cabeza del personaje a la izquierda, y al siguiente se volvía a mover inconscientemente la cabeza a la derecha, eso provocaba a lo largo de la animación completa aquella "epilepsia" tan poco natural y desagradable.

Así que tomamos dos decisiones: máximo cuidado para evitar vibraciones de ese tipo, y otra basada en el MOVIMIENTO CONTINUO CONTROLADO.

Mi otra pesadilla eran aquellos planos en los que, para emular una pausa, se hacía un solo fotograma y se multiplicaba para alargar la interrupción. Quedaba tan rígido y poco natural, que parecía desprovisto de vida; parecía un muñeco. Por lo tanto, Miriam y yo decidimos que en cada uno de los fotogramas de una pausa siempre habría movimiento: orejas que se agitaban muy suavemente, pestaños, pupilas, ligeros giros de cabeza... siempre bajo control, nunca una animación con temblores. Eso era el MOVIMIENTO CONTINUO CONTROLADO en nuestros sets.





# MAKING OF

## Animación

(SARA) El último de nuestros grandes fallos, solventado afortunadamente a lo largo de la realización del corto, era la interposición del animador entre la luz y el set, algo que podía ocurrir si te hallabas en una situación extrema (por ejemplo, sujetando un personaje a punto de derrumbarse con el codo prácticamente pegado al objetivo de la cámara). Si se realizaba la foto, tenías una antipática sombra que aparecía y desaparecía al darle al play del plano. Tuvimos que buscarnos soluciones para poder hacer esas fotos complicadas sin interferir en la iluminación.



## RATONES INTREPIDOS



Una norma impuesta en nuestras sesiones de animación, que solían ser unas dos horas, era no repetir si no era estrictamente necesario, pero al mismo tiempo no cometer ningún error. Queríamos planos perfectos en tiempo récord. Y eso supuso un esfuerzo titánico de concentración, de ir con la cabeza lista para cualquier contratiempo que ocurriera durante la tarea, y de saber reaccionar a tiempo en casos como: personaje que caía, personaje que se rompía, prop o escenario que se derrumbaba, o incluso croma que se despegaba de la pared.

Con aquel tiempo de margen, quedaba muy poco para buscar referencias que nos ayudaran a la hora de animar, así que prescindimos de esa labor de investigación y nos lanzamos a mover personajes fiándonos de nuestro instinto, nuestra formación y sobre todo, todo el archivo mental de nuestro cerebro, formado tras años y años de visionado de películas y cortometrajes en todo tipo de técnicas.

Además, en mi caso contaba con un extra: mi pasión por el fútbol. El amor a ese deporte me había hecho estudiar y dibujar muchas poses de acción en el campo de juego, y eso me ayudó a flexibilizar y dinamizar poses.

Para animar teníamos las pizarras magnéticas, en las que montábamos las cubiertas grandes y las calles. Adicionalmente, contábamos con dos proas, una del barco de Ginger y otra del Capitán Black, hechas en su totalidad de cartón ondulado y otros materiales decorativos. A veces costaba un poco hacer los planos en ellas, ya que su ligereza contrarrestaba mucho con el peso de los personajes, a los que había que añadirles el añadido de los imanes. Por tanto, cada vez que animábamos ahí, el nivel de alerta era máximo.





# MAKING OF

## Animación

En algunos planos, había que idear cosas casi surrealistas en muy poco tiempo. Los planos picados y contrapicados de Black/Ginger cayendo o saliendo del agua, se rodaron gracias a una lámpara de pie recubierta de tela verde, y un alambre que sujetaba la cintura del personaje a dicha lámpara. Se jugaba también con la posición de la cámara. El drama absoluto, que vivimos en varias de las sesiones, era tocar la cámara. Darle un mínimo, ligero golpecito al trípode o al propio objetivo, era la fatalidad. Todo el plano se movía, y era muy difícil cuadrarlo de nuevo con las fotos anteriores; así que no quedaba otra que repetir.

Uno de los planos más complicados que recuerdo es en plena pelea de Black y Ginger, aquel en el que Ginger hace retroceder a Black, que sube de espaldas por una escalera. Fueron 72 fotos de dolor de espalda y estrés, pero el resultado valió la pena. Otro con su dificultad fue el del espejo en el camarote de Black: debíamos coordinar el giro de Ginger, con el cambio de enfoque foto a foto, que hacíamos manualmente; y sin la sujeción de otros planos, ya que en los camarotes no había suelo imantado (eran cajas de cartón grandes).



En la parte final de animación, decidimos repetir la secuencia que hicimos primero, la del camarote de Ginger, aplicando todo lo aprendido con la experiencia de los meses. El cambio fue absolutamente radical, y quedó una de las secuencias de las que más satisfecha me siento, tanto de animación como de decoración e iluminación.



## La Fiesta

(SARA) Esta secuencia merece un capítulo aparte. Se rodó en septiembre del 2018, y un día antes de comenzarla, Miri y yo tuvimos la malísima fortuna de lesionarnos a la vez, en el primer entrenamiento de fútbol que tuvimos. Yo me hice un esguince grado dos, y lo de Miri fue incluso peor: el ligamento le arrancó un pedacito de hueso y le provocó una enorme inflamación, era una lesión grave.

## RATONES INTREPIDOS



Esto no nos detuvo, ya que el tiempo apremiaba y el lugar donde animábamos solo iba a estar disponible en septiembre. Así que con muletas, y la ayuda de nuestra madre, Dina, redoblamos los esfuerzos e hicimos una de las secuencias con más trabajo de todo el corto, por decoración, por los trajes de fiesta nuevos para cada uno, por los bailes, la iluminación...

Yo animaba de pie, con el tobillo lesionado encima de la silla, a lo flamenco; y la paliza fue considerable, ya que eran sesiones de trabajo de hasta ocho horas. Pero gracias a las ganas que le pusimos, y al enormísimo trabajo de Dina con los trajes y la decoración (por no hablar de Dani y Rubén, que hicieron cábalas para poder trasladarnos en coche), sacamos adelante y en tiempo la gran y alegre fiesta del final del cortometraje.





# MAKING OF

## 3D-VFX

(DANIEL) Una historia de piratas y marineros no podría desarrollarse sin unos elementos imprescindibles como barcos, entornos naturales como el mar, tormentas, ciudades... y efectos de fuego, humo, lluvia...

Dada la dificultad de crear los entornos a la escala real de los personajes de stop-motion por sus enormes dimensiones, se llegó a la conclusión que lo mejor sería generarlos por ordenador, teniendo especial cuidado por ser un proyecto realizado en stop-motion, con lo que la integración de fotografías digitales y espacios CG tendrían que quedar unidos sin pérdida de calidad.

Se modelaron, texturizaron y animaron los barcos de Ginger y Bigtail, el del Capitán Black y sus piratas y el barco de la Royal, todos en 3d. Se utilizaron sobre todo para planos generales en los que no aparecen los personajes.

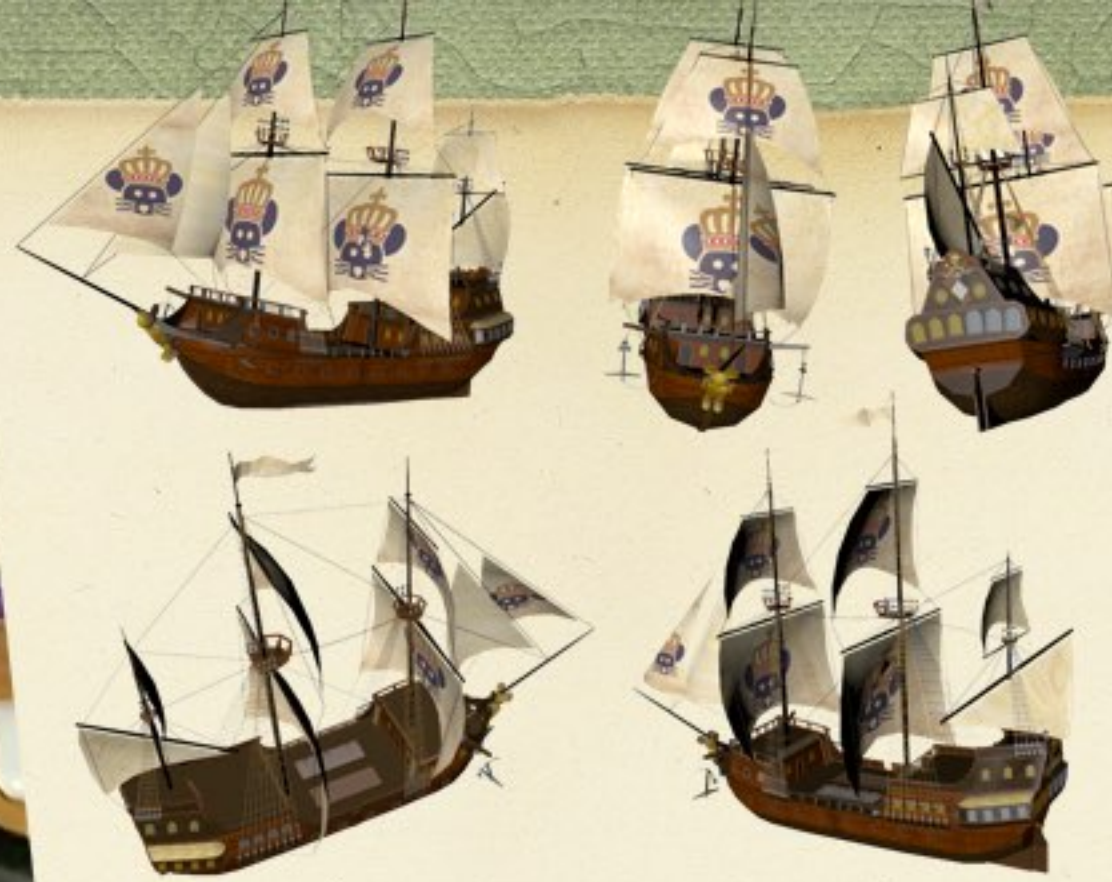


Se creó y animó el mar también en 3d para integrar los barcos y darles movimiento y color en las tormentas, o cuando el mar está en calma.

Tras el renderizado de todos los planos de 3d se exportaron a After Effects para incorporar los efectos de lluvia, humo, fuego, salpicaduras, etc

En paralelo, se retocaron cientos de fotogramas obtenidos de los más de 270 planos de animación stop-motion para eliminar fondos croma, rigs, hacer máscaras, así como retocar imperfecciones, el color o la iluminación.

Cabe destacar el tremendo esfuerzo realizado en esta etapa del proyecto. Detalles como la pluma del Capitán Black sobre croma, las grietas de la plastilina que con el tiempo se secaba, el silueteado de los personajes sobre los fondos o el retoque de los vestidos. Las directoras y productora/directora de art me ayudaron también un montón.



## RATONES INTREPIDOS

Otra decisión que nos llevó tiempo, fue decidir cómo íbamos a separar los flashbacks del cortometraje, de lo que ocurría en tiempo real (cosa muy importante, pues casi la mitad del corto sucede en flashback). Pensamos en virarlo todo a sepia, pero era una lástima perder los colores de los personajes y de los elementos integrados, en los que habíamos trabajado bastante.

También compramos una serie de filtros de cámara antigua, de película con manchas; la mayoría de ellos eran demasiado exagerados para lo que íbamos buscando. Finalmente encontramos uno que nos gustó bastante; una veladura oscura que afectaba mayoritariamente a los bordes de la película, y que de vez en cuando introducía una mancha o un pelillo, detalles vintage que daban a entender perfectamente que aquello era un flashback.

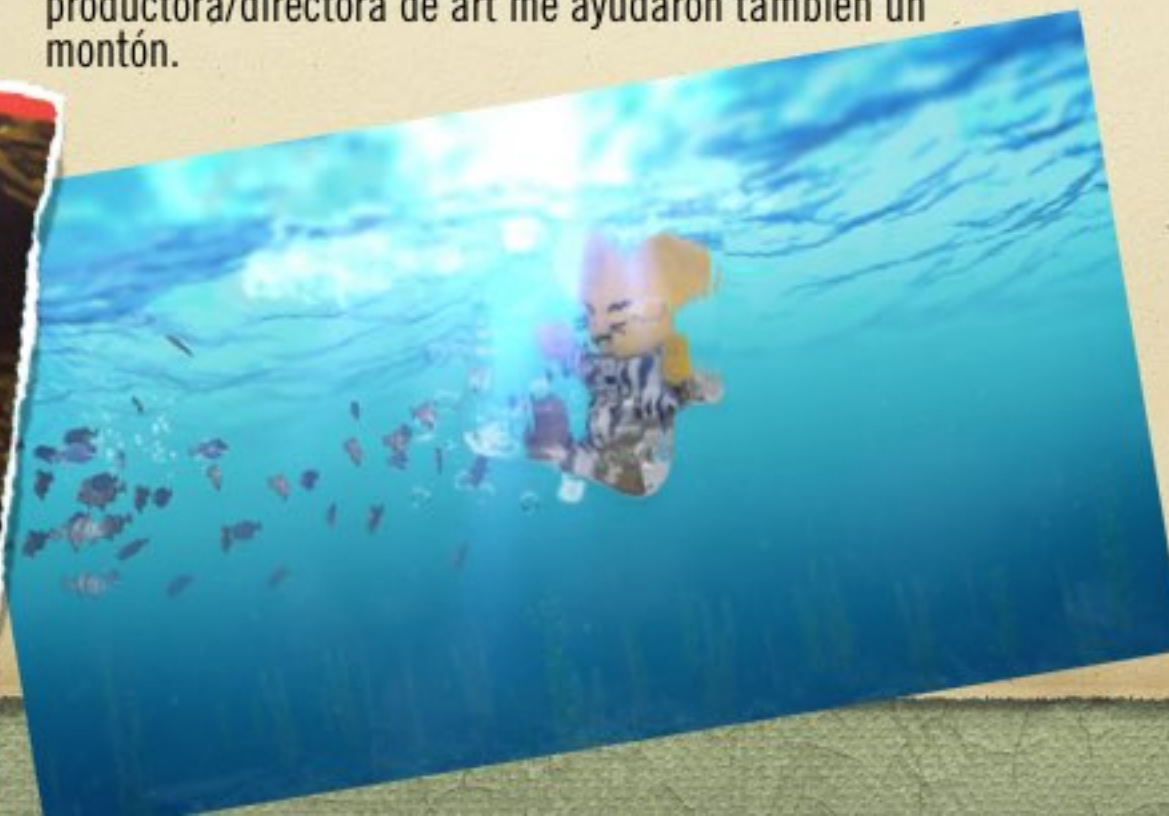
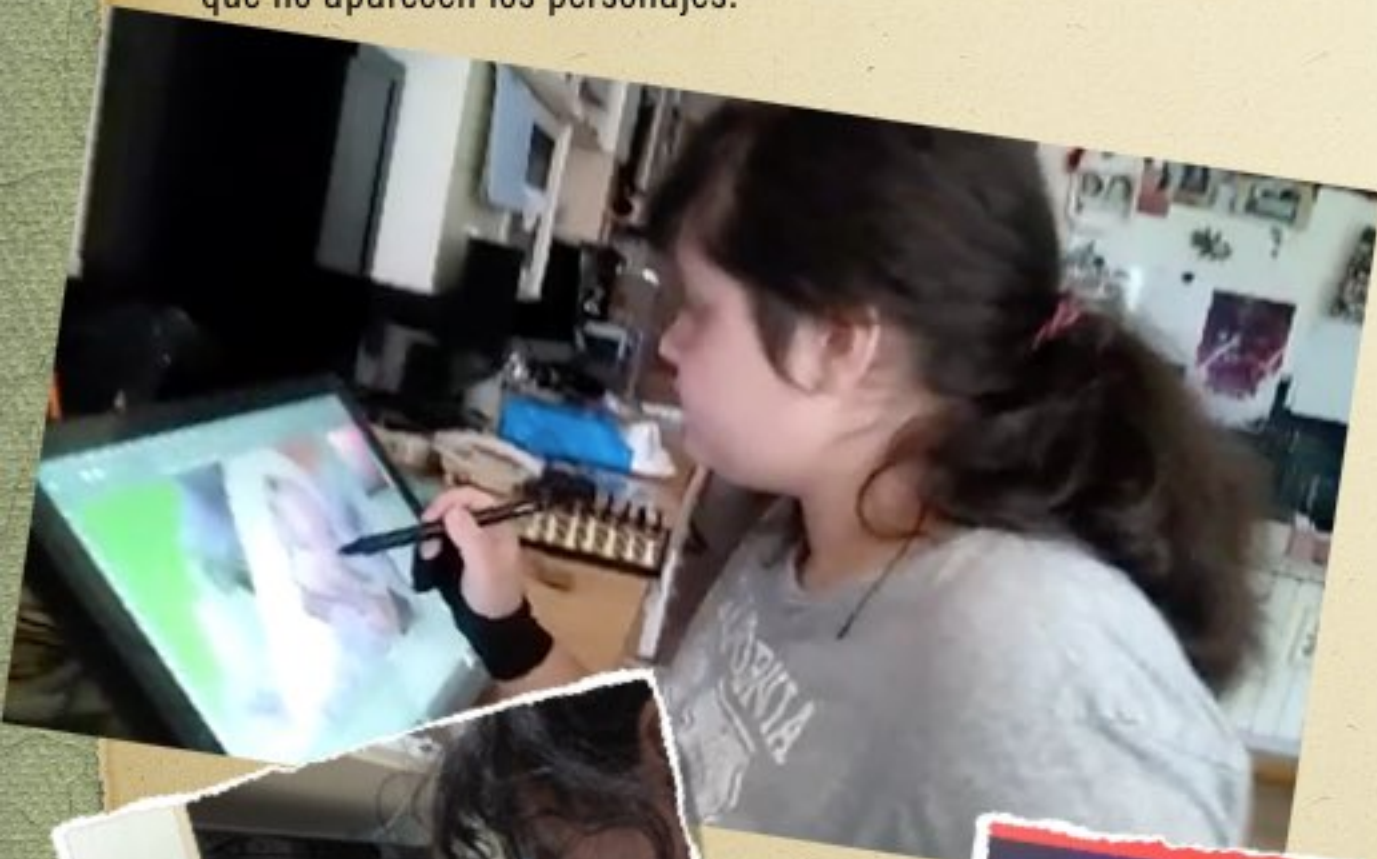
## Montaje-Edición

(SARA) Montar era un trabajo que se hizo al mismo tiempo que la animación. Abrimos un archivo Premiere el primer día que salieron los primeros planos. Todos los días, añadíamos uno o dos nuevos vídeos en baja resolución al archivo de montaje, y así íbamos viendo si, audiovisualmente hablando, todo iba hilando, si no había fallos de raccord, o si era necesario meter planos intermedios.

Era el mejor ejercicio de dirección y montaje que podíamos hacer; también nos ayudó a saber cómo iba a quedar el producto final desde una fecha muy temprana, y eso nos permitía corregir y continuar con el mismo estilo.

A la hora de realizar el montaje final, no fue muy complicado gracias al borrador constante que íbamos actualizando todos los días. Quizás lo más laborioso fue ir aprendiendo (como nos ocurrió incontables veces a lo largo del cortometraje) el programa a medida que lo usábamos; cuando queríamos meter algún efecto nuevo, antes debíamos gastar una parte del tiempo en buscar información y saber cómo hacerlo.

Pero eso nos ha hecho aprender más y más, por tanto más que un obstáculo, ha sido una ventaja.





# MAKING OF

## Música

(SARA): Una ventaja que teníamos era que ambas tocamos el piano desde muy pequeñas, y yo había empezado a componer mis propios temas 9 años atrás. Así que, con la enorme influencia del maestro John Williams, y de otros grandes como Giachinno, Silvestri, Elfman o Powell, me lancé con mucho esfuerzo y humildad a trabajar en mi primera banda sonora orquestal.

Al igual que con la animación y todos los procesos del cortometraje, la creación de la banda sonora fue paulatina. El primer tema, la suite y en la que estuve más tiempo trabajando, fue la clave para que salieran el resto de temas centrales. A medida que experimentaba más con el Garage Band y su fabulosa colección de instrumentos de orquesta, trabajaba más rápido y con más limpieza de sonido.

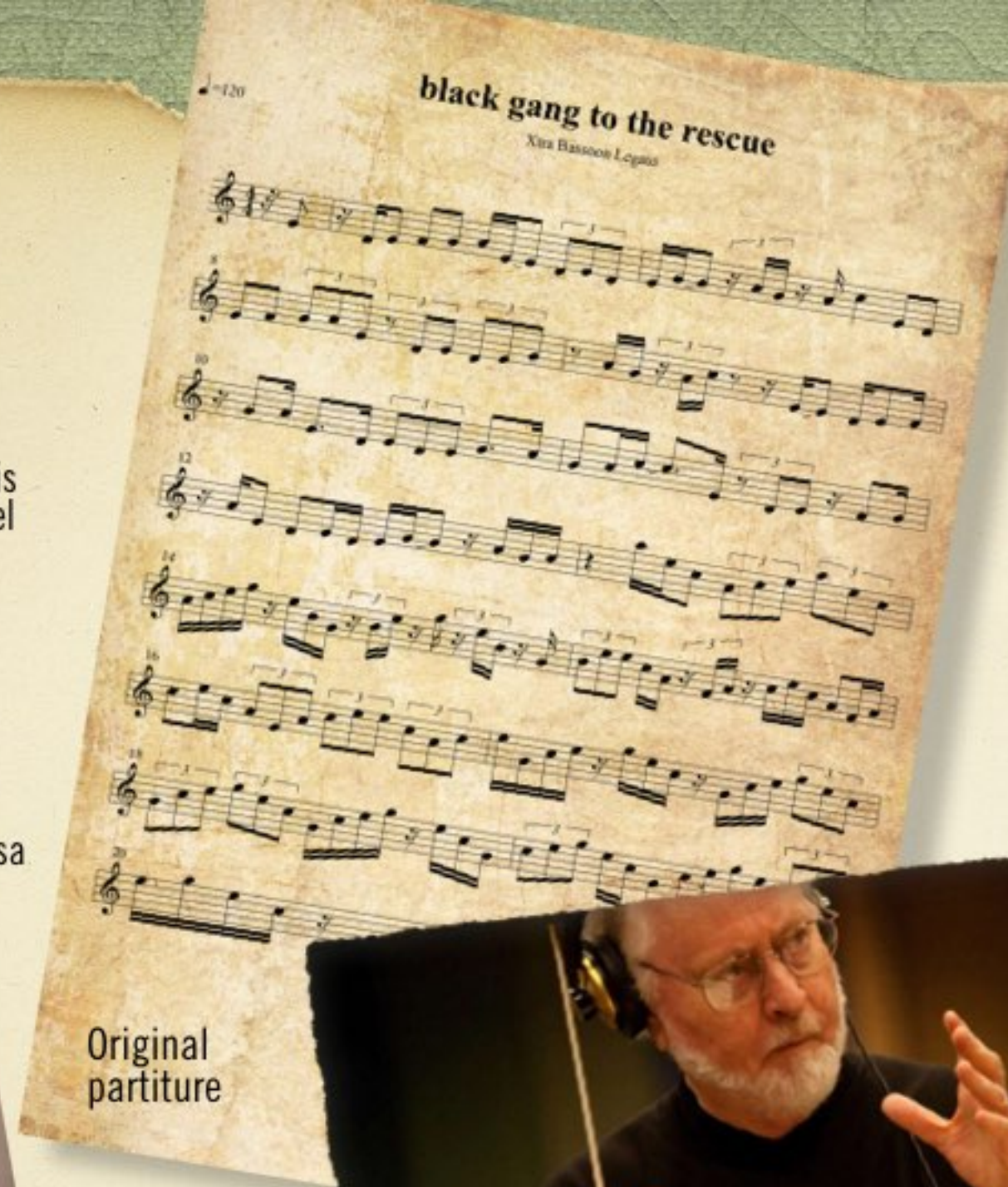


Playing Piano

Garageband Tracks



Original partiture



John Williams



La composición era en piano, mediante cable MIDI pasaba al ordenador y allí combinaba los distintos instrumentos. Lo más laborioso era coordinar todas las secciones, y que ninguna sobresaliera por encima de otra; modular volúmenes y colocarlos en el canal izquierdo o derecho.

El último tema que compuse fue el de Bigtail; y el primero, aquella suite de la que hablaba al principio, pasó a decorar los créditos finales.

## Sonorización

(MIRIAM): Golpes, olas, salpicaduras, risas, truenos, espadas, fuego, gritos, pasos, crujidos, viento... He buscado y seleccionado cientos de sonidos para añadir realismo a los planos.

Se dispusieron en su lugar exacto del montaje, con absoluta precisión, controlando la duración y el volumen de todos ellos para la perfecta integración de la banda sonora.. Ha sido una de las tareas más divertidas.



Thunder



Underwater



Cartoon fall



Swords

## Listado de temas

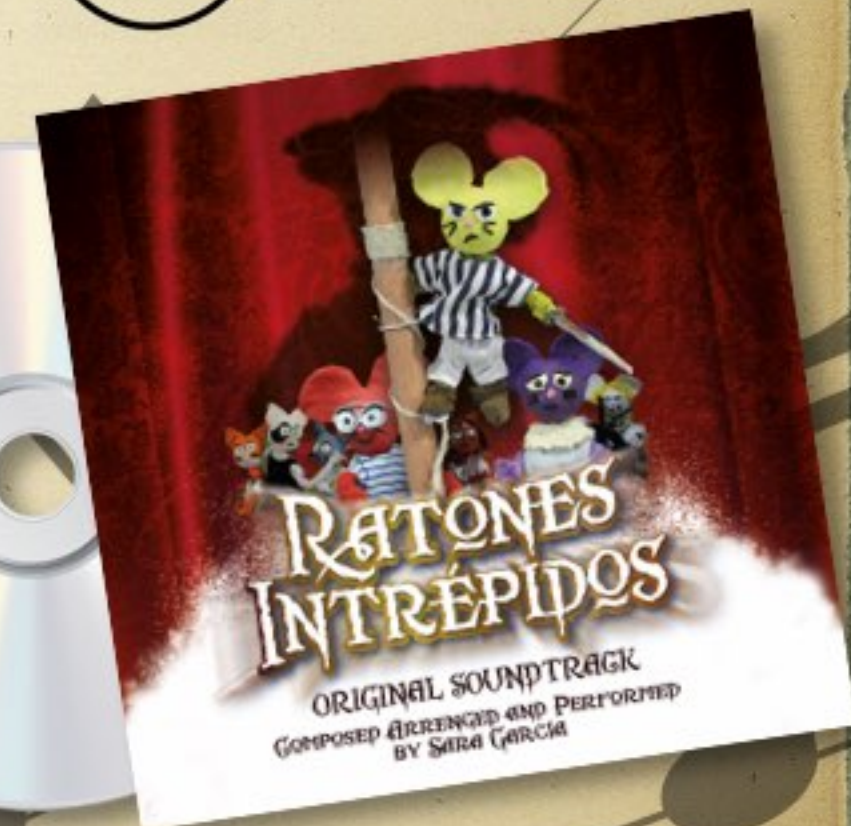


### Corageous Mice OST

15 canciones, 16 minutos, 31,5 MB

Nombre	Duración	Álbum	Artista
1 Opening	1:08	Courageus Mice	saradrawing
2 Save Him	1:04	Courageus Mice	saradrawing
3 Dance of the Sea	0:39	Courageus Mice	saradrawing
4 End	1:07	Courageus Mice	saradrawing
5 Courageus Mice Suite	1:25	Courageus Mice	saradrawing
6 Fight against the Darkness	1:28	Courageus Mice	saradrawing
7 Orange velvet, White pearl, Blu...	0:28	Courageus Mice	saradrawing
8 Flashback	1:04	Courageus Mice	saradrawing
9 The smile	1:31	Courageus Mice	saradrawing
10 Looking For	1:29	Courageus Mice	saradrawing
11 The truth	1:25	Courageus Mice	saradrawing
12 Save Her	0:53	Courageus Mice	saradrawing
13 Keyna and Varon	0:33	Courageus Mice	saradrawing
14 Bigtail returns	0:42	Courageus Mice	saradrawing
15 Lost in the storm	1:13	Courageus Mice	saradrawing

## RATONES INTREPIDOS



orange velvet,  
white pearl,  
blue gold.mp3



# MAKING OF

## Diseño Gráfico

En paralelo y para que todo tuviera su propia identidad, se creó el logotipo y el estilo gráfico, tanto como para la parte promocional del cortometraje como redes sociales, merchandising y todo tipo de piezas. Se seleccionaron tipografías e imágenes que evocaran la época en la que se desarrolla la historia, dándole la personalidad de una historia de piratas y marineros ambientada en el siglo XVIII.

Además, el estilo se hizo extrapolable a otros idiomas, algo muy importante considerando la andadura del largometraje en festivales de todas partes del mundo.

# RATONES INTREPIDOS

UN CORTO ANIMADO DE MIRIAM Y SARA GARCIA

COURAGEOUS  
MICE

SAGU  
AUSARTAK

SOURIS  
COURAGEUSES

MOEDIGE  
MUIZEN

MUTIGE  
MAUSE

勇敢的老鼠

Θαρραλέα  
ποντικάκια

Мужественные  
Мыши



Dentro de estos saquitos, puedes encontrar una mini botella de cristal y un pin personalizado.



Actualmente Miriam está desarrollando un divertido videojuego para móviles. Ginger y Bigtail juegan a hockey sobre la cubierta.



COURAGEOUS  
MICE  
TREASURE HUNT



Entre otras piezas promocionales, se diseñaron y crearon un pin y un mensaje en una botella.



Como parte del merchandising, se han realizado diferentes prendas de ropa.





# MAKING OF

## Vida en el set

¡No todo ha sido actuar!. De vez en cuando teníamos descansos entre rodajes. Sabemos que los protagonistas eran enemigos al principio, pero afortunadamente eso ha cambiado, y durante el rodaje fueron unos compañeros ejemplares y la convivencia fue sobre ruedas. Siempre de buen rollo, gastaban bromas, se ayudaban en la máquina de café y refrescos, esperaban su turno para ir al WC... y siempre dispuestos a poner la mejor de sus sonrisas cuando el foto fija les sorprendía.



ropa secándose al sol



selfie



tomar el café es toda una aventura

## RATONES INTREPIDOS



Black posa orgulloso



hablando del próximo plano



descansito



Anda que no le gusta posar a este



Ginger es malvado.



¡Horror! ¡No quedan palmeras de chocolate!



foto familiar



hora del WC



hora del WC



A Taylor le mola lo del barman



¡Pues no he bailado mal!



¿tienes cambio?



los tiburones también descansan.



# MAKING OF

Tomas falsas



Selfies en el set.



Ginger se va a Rio!



Render final



OMG! ¿Qué le ha ocurrido a las directoras?



El mejor encuadre



Todas a cubierta



Hmmm. Este plano no aparece en el corto.



CORRE SARA CORREEE



¡No hay DOLOR! ¡Solo trabajo!



Funky Black



DESPERACIÓN 1

DESPERACIÓN 2



Este tampoco es Black. ¿Qué rayos pasa aquí?



Tiburón a la moda



Aleluya! ¡Último plano de la fiesta!



¡¡Último plano!!



Terrible día en el registro!



# LAS AUTORAS

SARA

Entré al cine por primera vez con 3 años, a ver Manuelita, la película. Veinte años después, aún no he salido de la sala. Me fascina la gran pantalla, me encantan las películas épicas, de aventuras trepidantes, la ciencia ficción y sus misterios, la fantasía y las grandes comedias. He crecido con Pixar, Disney, Dreamworks, y también con estupendas series como la Abeja Maya, Teletubbies, Barrio Sésamo, Winnie the Pooh o Heidi. En el 2011, justo en plena recta final del cole, vi una serie llamada Twipsy por recomendación de mi hermana, y me flipó tanto que decidí estudiar animación. Desde entonces no he parado de crear cosas. Hago cómics y dibujos, animo en 2d y en Stopmotion, compongo canciones, escribo guiones alocados y me preparo para dirigir mi primera película de acción real. En mis ratos libres, entreno duro para llegar a ser futbolista del Real Madrid.

MIRIAM

Desde muy pequeña siempre me han gustado las historias. Disney, Pixar, Jim Henson y muchos videojuegos han sido mis influencias. Lo que más me interesa actualmente es el guión, porque es la herramienta perfecta para contarlas y escribirlas a medida que las voy desarrollando. También estoy muy interesada por hacer videojuegos, porque son historias no lineales en las que sus protagonistas son los responsables de modificar el desarrollo y el final de la historia.

RATONES INTREPIDOS





# DATOS TÉCNICOS

**14,59 minutos**  
**16 secuencias**  
**288 planos**

**17.385 fotogramas**  
**6,5 meses de trabajo**  
**(190 días)**

**16 minutos de música**  
**15 composiciones**  
**123 sonidos**



**RATONES**  
**INTRÉPIDOS**

## TOP TEN

**El plano más largo**



Cuando Ginger se encuentra con su hermano en la secuencia 3, el plano tiene 82 fotogramas y su duración de 11 segundos. El más largo de todos.

**El plano más corto**



Por el contrario, el plano más corto es el del mástil vacío, de la secuencia 4. 8 fotogramas en ciclo.

**El plano con más personajes**



En uno de los planos de la fiesta del barco nos encontramos hasta 8 personajes realizando acciones diferentes

**El plano más técnico**



El plano del espejo en el camarote de Black fue técnicamente difícil. A la vez que Ginger giraba, había que cambiar manualmente, foto a foto y con un cuidado extremo, el enfoque del espejo a la cara del personaje.

**El plano más complejo de animar**



Este plano de la tormenta fue el más complicado de animar. Eran un total de cuatro personajes, dos de ellos corriendo, y un mástil de madera no muy estable que había que mover con muchísimo tacto.

**Los planos más difícil de retoque**



Eliminar el chroma de color verde de las plumas del sombrero de Black fue de lo más complicado por la mezcla de colores y el desenfoco.

**Los trajes más difíciles**



Los trajes de los personajes de la Royal Mice Navy contienen muchos complementos de pequeño tamaño y distintas telas. Además, hubo que realizar 5 en total.

**El plano más difícil de iluminación**



En la secuencia 1, usamos velitas electrónicas para iluminar el camarote de Ginger. Teníamos que animar muy rápido, porque se les acababa la pila en seguida y decrecía la iluminación considerablemente. En este plano hay 6 velitas funcionando.

**El personaje más fuerte**



Como ya hemos dicho anteriormente, solo se hizo un muñeco por cada personaje. El que más aguantó durante el corto, con pequeños arreglos en la plastilina y el esqueleto, fue, como no, el fuertote de Ginger.

**El escenario más complejo**



Por supuesto, el set más entretenido de montar y colocar, fue el enorme camarote de Black. Hay unos 100 elementos decorativos, entre mapas, muebles, tesoros y complementos.



# RATONES INTRÉPIDOS

**\*Ponte en forma:** Estar en forma es un aliciente y una ayuda enormes cuando se quiere sacar a delante un proyecto de grandes dimensiones. Vas a sufrir probablemente de dolor de espalda y brazos; va a haber días en el que estarás apoltronado ante el ordenador hasta terminar con el pompis cuadrado, y otros que vas a estar todo el tiempo de pie, encorvado sobre un set. Estar bien físicamente es ESENCIAL. Apúntate a fútbol o baloncesto, comienza a ir a natación o gimnasio. Lo agradecerás de verdad.

**\*DISFRUTA cuando vayas al cine.** Deja de criticar o diseccionar las películas que veas. Si lo pasas bien viendo películas, series o cortometrajes, eso quedará almacenado en tu cerebro de una forma muy positiva para tu aprendizaje. Y cuando llegue la hora de escribir un guión, o hacer un plano, todo eso volverá a tu mente inconscientemente y lo sacarás adelante.

**\*Tus personajes son tus hijos, tu historia es tu responsabilidad:** Siempre lo he dicho: en el momento en que te viene una idea brillante a la cabeza, tu compromiso es SACARLA ADELANTE. Los creadores de contenido tenemos esa deuda con el público; nuestra tarea es inspirarles, ayudarles, hacerles disfrutar y animarles a ser soñadores. No es justo que esa idea brillante quede en algún rincón de tu cerebro cogiendo polvo, sin que nunca llegue a nacer porque tú no quieras. Y por supuesto, en el mismo momento en que decidas sacar la idea fuera, empezar a ayudarla a nacer, DEBES ACABARLA. Jamás la dejes a medias. Eso es lo peor que puede hacer un artista con su creación.

**\*Olvídate de fumar y de tomar cafecitos.** A lo largo de mis años de estudio de la animación, he coincidido con muchos alumnos y profesores que también trabajaban en proyectos de este tipo. Proyectos que se ralentizaban enormemente, que duraban años y años. Y me preguntaba de verdad, ¿por qué? ¿Por qué tantísimo tiempo? Decidí estudiar las costumbres y comportamientos de esas personas. Y salvo un pequeño porcentaje, veía unas pérdidas de tiempo colosales, que se producían por los motivos. Pausa para piti, pausa para cafecito, pausa para mirar el Facebook o el youtube o el whatsapp, pausa porque me aburro y me voy a ver que están haciendo los demás.

Crasos errores.

Si te aburres, es que lo que haces no te gusta.

Si te gusta lo que haces, pero por alguna razón estás más desganado un día que otro, céntrate en el objetivo. Piensa en el producto final. Piensa en cómo lo vas a mover, en cómo esos personajes, que son carne de tu carne, van a moverse y a vivir. Piensa en la gente, viendo tu proyecto. Y con eso no te viene la inspiración o las ganas, piensa en nosotras, con los tobillos destrozados, animando una fiesta de piratas en la cubierta de un barco, con el tiempo echándose encima en cada momento. Y piensa que aún teniéndolo tan mal, lo sacamos adelante. Es una cuestión de esfuerzo y ganas.

Si eres una persona que quiere hacer un proyecto de este tipo, y que lo QUIERE de verdad, todo lo que te he dicho, lo harás sin pensar, porque significará que eres una persona apasionada. Y las personas apasionadas, son las que consiguen lo que quieren en la vida.

*Sara García*

Sara García, 15 de Junio de 2020



**RATONES INTRÉPIDOS (COURAGEOUS MICE)**  
**PRODUCCIÓN:** DINA GÓMEZ  
**PRODUCCIÓN EJECUTIVA:** DINA GÓMEZ  
**IDEA ORIGINAL:** MIRIAM GARCÍA  
**GUIÓN:** SARA GARCÍA  
**STORYBOARD:** SARA GARCÍA  
**DISEÑO DE PERSONAJES:** MIRIAM GARCÍA, SARA GARCÍA  
**ANIMACIÓN:** SARA GARCÍA  
**ASISTENTE DE ANIMACIÓN:** MIRIAM GARCÍA

**ANIMADOR JUNIOR:** RUBÉN GARCÍA  
**SONIDO:** MIRIAM GARCÍA  
**EDICIÓN:** SARA GARCÍA, DANIEL GARCÍA,  
**VFX:** DANIEL GARCÍA  
**BANDA SONORA:** SARA GARCÍA  
**VESTUARIO:** DINA GÓMEZ  
**MODELADO:** MIRIAM GARCÍA, DINA GÓMEZ, SARA GARCÍA  
**PROPS Y ESCENARIOS:** DINA GÓMEZ, MIRIAM GARCÍA, DANIEL GARCÍA  
**DIRECCIÓN:** SARA Y MIRIAM GARCÍA GÓMEZ



@CourageousMice



<https://www.facebook.com/Courageous-Mice-496018440968777>



@courageousmiceshortfilm



<https://www.youtube.com/channel/UCwW1iF1meJWbye2Vhplk2Hw>



[courageousmice@gmail.com](mailto:courageousmice@gmail.com)

[www.courageousmice.com](http://www.courageousmice.com)