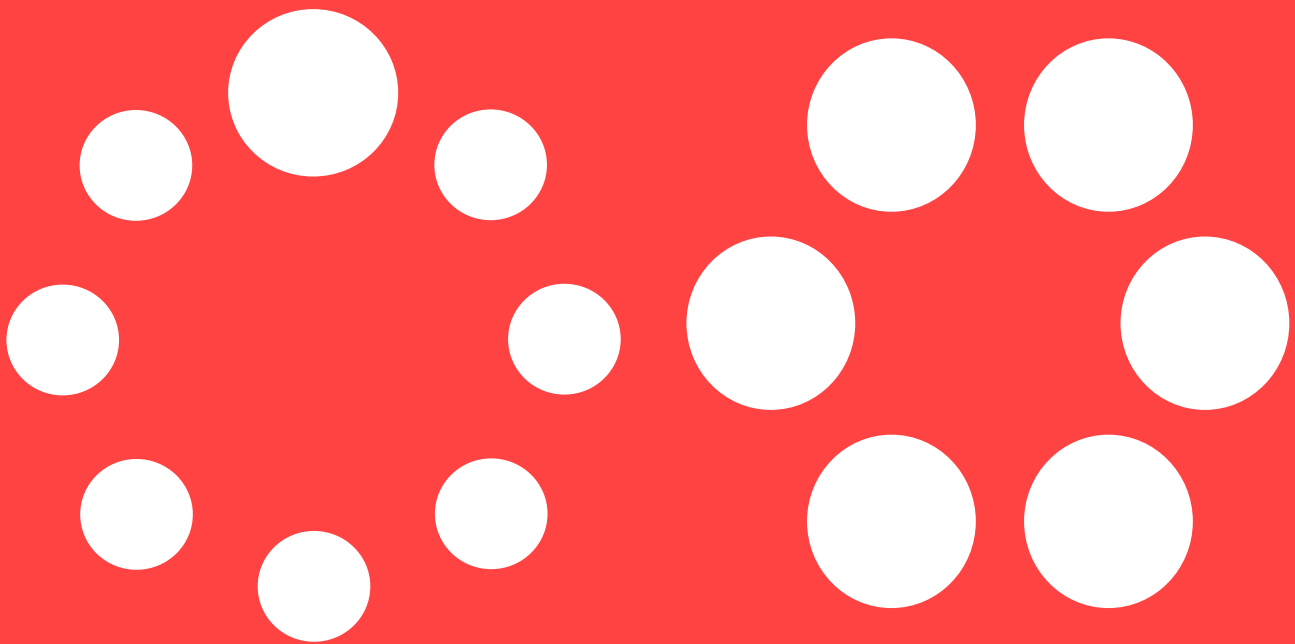


TRASCÁMARA

Programa educativo
de la Academia de Cine

Animación y Storyboard

GUÍA PEDAGÓGICA



Un programa educativo de:



ACADEMIA
DE CINE

Desarrollado en conjunto con:



● TRASCÁMARA

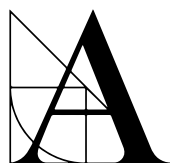
Programa educativo
de la Academia de Cine

⦿ Animación y ⦿ Storyboard

El proceso de **la animación** es, en su naturaleza, **el opuesto al del cine de imagen real**. Mientras uno logra registrar la vida del mundo, la animación, como su nombre indica, consigue **dotar de ánima, de alma, a lo inerte**. En los orígenes de la producción surge otra disciplina: el *storyboard*. Entre el cómic y el cine, esta **representación dibujada del guion** de la obra es un primer paso en el cine animado, pero también una herramienta que ayuda a otros departamentos a visualizar escenas complejas en los rodajes convencionales. **Dos disciplinas fundamentales, hermanadas por un lápiz**, aunque hoy sea electrónico.

Desde sus inicios, **las películas de animación han tenido la misma ambición generalista que sus homónimas de imagen real** y no fue hasta mediados del siglo XX, con la hegemonía del estudio Walt Disney y el éxito de las franjas animadas de la parrilla televisiva que se fueron arrinconando al público infantil. Hoy, ya sea a través de los clásicos **cartoons**, CGI hiperrealista para efectos visuales (**VFX**) o técnicas artesanas como el **stop motion**, la animación sigue siendo **una de las categorías más fructíferas y creativas del cine**. Parte fundamental de esta es la disciplina del **storyboard**, un **guion gráfico al estilo cómic**. No solo es fundamental para el equipo de animación sino que es una **herramienta habitual en publicidad y cine** que permite previsualizar la obra, con sus correspondientes **tipos de plano y movimientos de cámara**, antes de lanzarse a la vorágine del rodaje. Los profesionales de ambas disciplinas, **ante la ausencia de una oferta de formación específica en nuestro país hasta hace poco**, aprendían a la antigua usanza, pasando por diversos puestos en función del proyecto. Tras décadas complejas, donde la producción estaba centrada sobre todo en publicidad, televisión y el mercado extranjero, **el cine de animación español vive un momento dulce**. Sus profesionales triunfan dentro y fuera del país, y es habitual leer sus nombres en las nominaciones de los premios más prestigiosos. Incluso franquicias como *Star Wars* y *Marvel* llaman a la puerta del talento patrio. Sin duda, **la animación española no se queda quieta**.

Un programa educativo de:



ACADEMIA
DE CINE

Desarrollado en conjunto con:



• TRASCÁMARA

Programa educativo
de la Academia de Cine

Trascámara, el programa educativo de la **Academia de Cine** busca acercar a la juventud el cine como arte colectivo y despertar el interés por los oficios y las artes que intervienen en su creación, así como facilitar a la comunidad educativa un contacto directo con el talento de los **equipos técnicos y artísticos del cine español**.

Índice de contenidos

Pulsa sobre el título para acceder al capítulo correspondiente

Trascámara	3
Objetivos pedagógicos de la guía	4
¿Qué es la animación?	5
Las claves de la animación	8
Visiones de la animación	9
¿Qué es el storyboard?	10
Las claves del storyboard	13
Visiones del storyboard	14
Robot Dreams	15
Ficha técnica	16
¿Sueñan los perros con amigos electrónicos?	17
Historia animada del cine español	23
Entrevistas	24
Propuesta de actividad previa al visionado	34
Propuesta de actividades posteriores	35
Bibliografía y referencias consultadas	40
Créditos	41

Objetivos pedagógicos de la guía

Esta **guía**, junto con la **proyección** y la **dinamización educativa en sala**, busca ofrecer a profesorado y estudiantes una herramienta para aproximarse a los oficios del cine entendidos como **profesión, creación colectiva y expresión artística**.

Objetivo 1

Conocer los **oficios de la animación y storyboard en el cine** mediante el acercamiento a una obra concreta, sus profesionales y actividades específicas.

Objetivo 2

Analizar la **importancia** de estos departamentos **para recrear** una ficción verosímil y reconocible universalmente.

Objetivo 3

Descubrir los **múltiples profesionales** que forman cada departamento y las dinámicas necesarias **para crear una obra colectiva**.

Objetivo 4

Entender que la **ciencia y la tecnología** pueden ser **parte integral de disciplinas artísticas y humanísticas**, como el cine.

Objetivo 5

Conocer la diversidad del **cine de animación**, más allá de etiquetas y prejuicios, así como su habilidad para tratar todo tipo de temas y problemáticas contemporáneas.

Objetivo 6

Conocer **algunas figuras fundamentales del cine español** y su prestigio internacional para valorarlas como parte esencial de nuestro patrimonio cultural.

Anclaje curricular 1 (CCEC2)

Disfrutar, reconocer y analizar con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.

Anclaje curricular 2 (CCL2)

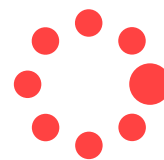
Comprender, interpretar y valorar con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los distintos ámbitos, con especial énfasis en los textos académicos y de los medios de comunicación, para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

Anclaje curricular 3 (STEM)

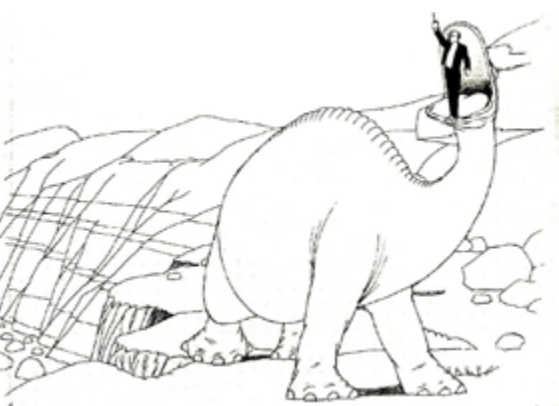
Comprender la aplicación de los conocimientos y metodologías propios de las ciencias para transformar nuestra sociedad de acuerdo con las necesidades o deseos de las personas en un marco de seguridad, responsabilidad y sostenibilidad.

Currículo LOMLOE. Relaciones con las competencias clave y las competencias específicas de distintas materias recogidas en el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato.

¿Qué es la animación?



Mientras el cine “convencional” está atado a la realidad y la representación, la animación permite la plasmación pura y palpable de la creatividad cinematográfica. Cada elemento animado no tiene que “parecer” algo si no que, simplemente, “lo es”. Ese es el secreto para todo su potencial y su magia.



A diferencia de su hermano, el cine de imagen real, donde hay intérpretes de carne y hueso encarnando a personajes, decorados haciéndose pasar por lugares o grandes focos para recrear luz natural, **en el cine de animación todo “es” real**. El sol no será luz pasada por filtros cálidos por el departamento de fotografía sino puro amarillo aplicado por el equipo de coloristas; las paredes del castillo no serán de cartón-piedra sino que cada línea del dibujo que lo forme será toda roca y, por supuesto, ningún actor tendrá que esforzarse en dar vida de manera creíble a las emociones de un perro y su robot, sino que, **gracias al meticuloso trabajo de animación**, estos personajes serán, por naturaleza, los mejores amigos del mundo.

El descubrimiento de que las pequeñas variaciones entre imágenes mostradas a una determinada velocidad pueden producir en el cerebro la sensación de movimiento es mucho anterior al cinematógrafo. Los juguetes ópticos precinematográficos ya se aprovechaban de esta necesidad de coherencia del cerebro humano a principios del siglo XIX. Mientras que la tecnología dio la oportunidad de capturar la realidad, la técnica de la animación mantuvo la posibilidad de crearla de cero. Ya fuera moviendo objetos como en **El hotel eléctrico** (Segundo de Chomón, 1908), dibujos como en **Humorous Phases of Funny Faces** (James S. Blackton, 1907), **Fantasmagorie** (Émile Cohl, 1908) y **Gertie the Dinosaur** (Winsor McCay, 1914) o recortables como Lotte Reiniger en **Las aventuras del príncipe Achmed** (1926) Durante los inicios del cine, la animación fue uno de los mayores entretenimientos del público, sin renunciar por ello al arte y la vanguardia.

De arriba a abajo: un zoótopo (Photographic History Collection, National Museum of American History); *Gertie the Dinosaur* (Winsor McCay, 1914); y *El hotel eléctrico* (Segundo de Chomón, 1908).

El descubrimiento de que las variaciones entre imágenes mostradas a una determinada velocidad pueden producir en el cerebro la sensación de movimiento es anterior a la invención del cine.



De arriba a abajo, *Astroboy* (Osamu Tezuka, 1963); *Happy You and Merry Me* (Max Fleischer, 1936); *Sand, or Peter and the Wolf* (Caroline Leaf, 1968); y *Jasón y los Argonautas* (Don Chaffey, 1963).

Una animación mínimamente fluida requiere unos 12 dibujos por segundo para lograr la ilusión de movimiento. Esto hace que el trabajo de animar en solitario sea una excepción. Rápidamente la industria formó estudios especializados con decenas de artistas con tareas específicas, produciendo cortometrajes en cadena al estilo *fordista*. En ese contexto, nacerían personajes aún hoy recordados como **Felix el gato**, (Otto Mesmer, 1920-29) o los de los Hermanos Fleischer: **Betty Boop**, **Popeye** o las primeras adaptaciones de **Superman** (1921-42) De ahí a emporios como **Walt Disney**, con Mickey Mouse, o **Warner Bros.** y sus *Looney Tunes*, ambos aún en activo.

Con largometrajes como *Blancanieves y los siete enanitos* (1937) Walt Disney inaugura una época en la que su estudio marcará la pauta durante décadas. Tanto artísticamente, con *Fantasia* (1940) o *La bella durmiente* (1959), como a nivel de público, con *El rey león* (1994) o *Frozen* (2013). En los 60, mientras Disney economiza sus producciones introduciendo la **fotocopia** (*xerox animation*) en *101 dálmatas* (1961), el mundo gira los ojos a creadores como Osamu Tezuka o Hayao Miyazaki.

El **anime japonés** es hoy en día la animación más popular entre la juventud. Su nivel de producción industrial, gracias a la rapidez de la **animación limitada** (con menos fotogramas) permite una gran variedad de temas, con especial éxito en producciones de acción, fantasía y ciencia ficción. Mientras, Europa apuesta por visiones más autorales con títulos en este siglo como *Persépolis* (Satrapi y Paronnaud, 2007) en Francia o *La canción del mar* (Tom Moore, 2014) en Irlanda.

Más allá de la animación tradicional encontramos las experimentaciones de **Norman McLaren** y **Caroline Leaf**, la **rotoscopia**, (partir de imágenes reales), de *Vals con Bashir* (Ari Folman, 2007) o el estudio Aardman, referentes con **Wallace y Gromit** de la **animación stop motion**. Esta técnica tiene su propia historia, con referentes como: **Jiří Trnka**, **Karel Zeman** y la tradición de Europa del Este, el maestro de los efectos especiales **Ray Harryhausen** o títulos icónicos como *Pesadilla antes de Navidad* (Henry Selick, 1993), y es tan vasta y rica que daría para una guía completa aparte.



La animación pudo desarrollar su propia historia gracias a ingenios técnicos como la **truca**, que permitía animar todo tipo de imágenes gracias a una cámara anclada y enfocada a una mesa de trabajo. Los dibujos pasaron del papel de arroz al mucho más resistente **acetato**. El departamento se dividió por rangos: los **fotogramas clave** o *key frames* los hacían los veteranos, (capitaneados por los *lead animators*) mientras que el **intercalado** (las imágenes entre fotogramas clave) suele ser un departamento habitual para empezar. También puede haber dentro del equipo gente dedicada a animar los personajes de fondo (*crowds*), a un solo personaje o partes del mismo si este es complejo.

Tradicionalmente las animaciones parciales, como las bocas durante un diálogo, se conocen como **recortes**. Hay también **artistas de fondos** y **coloristas**, en los inicios de la industria estos departamentos eran mayoritariamente femeninos y protagonizaron las primeras huelgas del sector debido a sus bajos salarios. No podemos terminar sin mencionar a los artistas encargados del **diseño de personajes** o el **storyboard**, clave como pronto veremos, para que todo el proceso fluya adecuadamente.

Con la revolución de la animación por ordenador, programas como Flash o Toon Boom sustituyen los lápices azules (característicos en el sector porque desaparecen mágicamente al escanearse) por tabletas gráficas. Mientras, **el 3D se ha hecho casi con la totalidad de oferta para la gran pantalla**, con Pixar a la cabeza. Por el camino, se incorporan nuevos oficios como el **modelaje** (diseño tridimensional de personajes en programas como Max, Maya o ZBrush) o el **rigging**, encargado de hacer que las articulaciones de los modelos funcionen y el control durante la fase de la animación sea lo más detallado y preciso posible.

No hay que olvidar que la animación CGI trasciende hoy en día la parcela habitual del cine, siendo pieza fundamental en industrias como los **videojuegos** o fases de la posproducción como la **composición y creación de efectos visuales (VFX)**, que a su vez está viviendo su propia revolución con la llegada de las IA.

Un mundo inmenso que, aún hoy, se sigue tomando equivocadamente como un “género” cinematográfico “menor” enfocado al público infantil. Hoy, hitos como la saga **Spider-Verse** (2018-23), que hibrida más de un siglo de aprendizajes y estilos, demuestran que nada más lejos de la realidad. La animación es una manera de pensar y hacer cine, formada por cientos de profesionales hiperespecializados, cuyo talento nos puede llevar tan lejos como nuestra imaginación sea capaz de soñar.

Las claves de la animación



Según la técnica con la que trabajemos (2D, 3D, *stop motion*...) puede haber variaciones, pero seguirán pautas similares.

- 1** **Idea, guion, dirección y producción**

Como en todo proyecto, **lo primero es tener una idea**, plasmarla en un guion y contar con la persona para capitanear el proyecto. Desde Producción se encargarán de diseñar el **pipeline**, flujo de trabajo que lo llevará a buen puerto con un **equipo** que reme en la dirección adecuada.
- 2** **Storyboard y animática**

La traslación del guion literario a un guion gráfico, como **viñetas de cómic**, y su posterior **versión en vídeo** forman el primer paso donde la película va tomando forma.
- 3** **Diseños conceptuales**

En paralelo se van documentando y diseñando **conceptos** y escenas hasta encontrar el tono de la obra. **Personajes, props** (objetos) y **fondos** o el **color script** (paletas) para el Dpto de Animación. Este proceso puede estar coordinado bajo la **dirección de arte** de la peli.
- 4** **Grabación de voces**

En caso de contar con **intérpretes cuyo acting queramos incorporar a los personajes** o **adaptar la animación de los labios a los diálogos** este proceso se hace al final de preproducción, antes de pasar al Dpto. de Animación.
- 5** **Layout y previs**

Ya en manos del equipo de animación, el proceso arranca con la **narración visual detallada** de cada plano, que dará lugar a las escenas finales. En animación CGI supone la primera **previsualización tridimensional del storyboard**.
- 6** **Animación**

A partir del *layout*, **las y los animadores serán los "actores" que darán vida a las escenas**. Cada pequeño gesto o movimiento se detalla con esmero, depurándose en fases progresivas (**rough** y **tie down**) Una vez aprobado, tinta y color (**clean up**) marcarán las líneas definitivas
- 7** **Composición**

Este departamento recopila, **une, compone y ajusta todos los elementos anteriores** (animaciones, *crowds*, fondos, VFX...) para dar el acabado final a cada escena.
- 8** **Posproducción**

Tras los últimos toques de **montaje y color**, se realiza la "pospo" de sonido (**voces, efectos, doblaje, música...**) y se masteriza la copia final... ¡Lista para mostrarse al mundo!

Visiones de la animación



El mundo de la animación es tan variado como los profesionales que lo forman. Rescatamos a algunas de las voces con mayor autoridad del sector para seguir ampliando horizontes.

Isabel Herguera

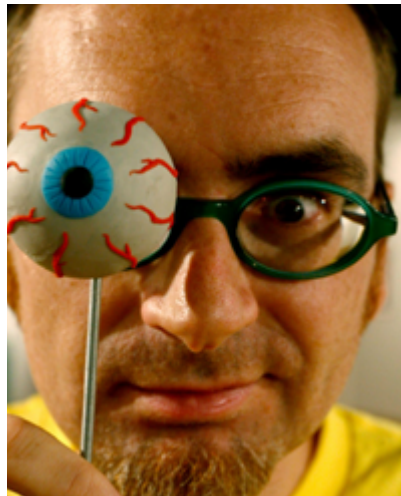


© Óscar Fernández Orengo

Junto a nombres como el de Begoña Vicario o Izibene Oñedarra, es una de nuestras mayores exponentes en el terreno experimental. Tras una larga carrera en el cortometraje, en 2023 estrenó su primer largo: *El sueño de la sultana*.

“Se trata de crear un universo creíble y consistente donde las reglas que se establecen otorguen carácter al movimiento, sin necesidad de que desde un principio estén en función de un personaje o una narración lineal”.

Pablo Llorens



Fuente: Pablo Llorens

Icono nacional del *stop motion*. Obras como *Caracol, col, col* (Goya en 1995) mezclan sin pudor la serie B con temas sociales.

“Aunque yo fui autodidacta, siempre es mejor acudir a alguien con experiencia que te transmita sus aciertos y errores para partir de ese punto y no tener que repetir todo el proceso. En mis tiempos no tuve acceso a nada parecido. Hoy internet es la meca de la información para la animación stop motion”.

Ángela Iturriza

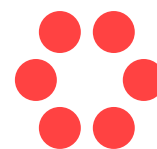


Fuente: U-tad

Iturriza forma parte de ese selecto grupo de profesionales que lograron dar el salto internacional y trabajar para los grandes estudios como Warner o Disney, en títulos como *Batman: The Animated Series*, *Hércules* o *El emperador y sus locuras*.

“Los animadores entendemos la animación como una técnica que nos permite hacer cine para todo el mundo, es un medio para contar una historia. Por eso está ganando prestigio y en plena ebullición.”

¿Qué es el *storyboard*?



El guion gráfico es la manera más rápida y económica de tener una primera visualización de la película, sus escenas, encuadres, estética...

Más allá de una ilustración literal de un listado de planos, el arte del *storyboard* requiere un gran dominio del dibujo unido a profundos conocimientos narrativos, y una mente tan creativa como resolutiva. Entre los requisitos para ser un buen *storyboard artist*, el veterano dibujante Antonio Santamaría (*Memorias de Ithún*) destaca "el conocimiento cinematográfico, haber visto mucho cine y preguntarte por qué han hecho cada elección; saber dibujar desde cualquier perspectiva posible; ser rápido y resolutivo y que con cuatro trazos, sintetizando, puedas llegar a dar toda esa información".

Siguiendo su consejo, el dibujante deberá ser capaz de recrear con el lápiz lo mismo que todo el equipo de rodaje o animación al completo. Tendrá que ser capaz de visualizar y reproducir los diferentes valores de plano, movimientos de cámara y transiciones; mantener en todo momento controlada la continuidad de *raccord* y *el eje de cámara* (algo tan sencillo y a la vez complejo de entender como el *fuera de juego* para la gente ajena al fútbol). Trabajará mano a mano con la dirección de la película pues su misión será proporcionarles esa primera representación visual del guion para ver si funciona, anticipar posibles cambios y, en caso afirmativo, que el resto de departamentos puedan avanzar con sus respectivas tareas en función a esto.

El *storyboard* se utiliza tanto en películas de animación como de imagen real, con algunas diferencias. En el rodaje de una ficción o documental (así como en series, publicidad, videoclips, etc.) es una herramienta opcional que puede ayudar a la dirección a comunicar al equipo lo que tiene en mente, fijar algunos movimientos de cámara complejos, incluso vender el proyecto ante posibles financiadores en las fases de preproducción.

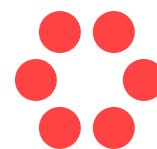
Representa fundamentalmente el plano, los encuadres, posición de los actores, movimientos de cámara y puede que la iluminación básica. Salvo que busque un fin promocional, de captación de fondos o incluya algún elemento narrativo fundamental, será en blanco y negro. Los intérpretes estarán representados de manera arquetípica y sus acciones serán mecánicas, ya que se supone que el *acting* se trabajará durante el rodaje. Del mismo modo, el departamento de arte no necesita que el atrezzo y el mobiliario sean fieles a los que habrá luego en set. Hay directores con un increíble bagaje como dibujantes, como Alex de la Iglesia, Fernando León de Aranoa o Carlos Saura, para quienes el proceso del guion gráfico es tan natural como el del guion literario. Otros trabajan con dibujantes de cabecera, como Pedro Almodóvar con Pablo Buratti, Javier Fesser con Víctor Monigote o J.A. Bayona con Alexis Fibla, ya que no es fácil conectar con alguien capaz de traducir la mirada del director al número de trazos preciso.

En animación, el *storyboard* supone el primer paso que da la película y donde la obra empieza a tomar forma.



En animación, por otro lado, el *storyboard* es fundamental, ya que supone el primer paso que da la película y donde empieza a tomar forma. Además de lo anteriormente dicho, tendrá en consideración el *timing* o duración de cada plano y el número de paneles que tendrá que dedicar en función de esto a cada gesto o acción de los personajes. En su versión final, deberá poder trasladarse a una animática, una pequeña maqueta en vídeo de la película a partir de esas viñetas. Por lo tanto, el *story* de animación debe poder reflejar el ambiente, tono y personalidad del proyecto y sus personajes. Deberá tener en cuenta fondos, *props* (objetos), efectos y cualquier elemento que aparezca en escena.

Dentro del sector de la animación hay dos maneras de plantear el *story*. El más tradicional, y similar al sistema de trabajo de imagen real, es partir del guion técnico-literario: básicamente dibujar lo que aparece en él con la mayor fidelidad posible. Esto es habitual también en animaciones más basadas en el diálogo o que forman parte de un proceso más industrializado. También en las series, donde la sala de guionistas y el equipo de *story* y animación no se relacionan, o los procesos están externalizados. Sin embargo, en los tiempos de grandes estudios como Walt Disney, donde toda la producción se hacía “en la casa”, los artistas de *storyboard* eran lo más parecido a ese concepto de “guionistas gráficos”. Los profesionales de la animación son ante todo creadores visuales, esto hace del *story* la manera natural de desarrollar e idear las escenas. Antes con dibujos que con palabras. En ese sistema, los artistas ideaban y proponían cómo sucedía en pantalla lo que el guion apuntaba. En ocasiones era literalmente un pequeño teatrillo en el que los dibujos se colgaban en un corcho en una sala delante del director y el resto del equipo, donde se contaba lo que sucedía señalando cada escena y poniendo voces para ver si el director “compraba” o no la secuencia. Hoy en día todo ese proceso se ha informatizado y lo habitual es dibujar directamente en digital en programas profesionales mediante tabletas gráficas o dispositivos móviles tipo iPad.



En cuanto al desarrollo, también varía. Del *storyboard* se puede encargar una sola persona (en el *anime* japonés es habitual que lo haga el propio director, por ejemplo) aunque lo más frecuente es que sea un equipo de número variable de personas en función del tamaño o duración del proyecto. A partir de aquí, el propio director o supervisor de *story* hará una primera versión conceptual. Ya entrados en producción se realizará el *story* más detallado, fijándose en las actuaciones, personalidad y ritmo de la historia que pueda inspirar a los animadores y con anotaciones sobre *timing* (duración de los planos o de las acciones), número de fotogramas o iluminación.

La versión final de este *storyboard* dará pie a la animática, la versión en video del mismo, con una viñeta tras otra según los tiempos marcados. También puede incluir una banda de sonido básica con diálogos provisionales así como pequeñas transiciones y efectos de video. Sobre esta maqueta trabajará el resto del equipo, sustituyendo progresivamente las escenas del *story* por *layouts* animados, luego las animaciones definitivas y limpias a línea, luego a color... Hasta componer las escenas finales de la película al terminar el proceso.



Viñetas del *storyboard* de Clara León para la película *Disparen al pianista* (Fernando Trueba y Mariscal, 2023).
Cortesía de Clara León

Las claves de la dirección de *storyboard*



¿Dónde empieza y termina el trabajo del guion gráfico?

- 1** **Notas de dirección y análisis del guion literario**
A partir del **guion literario** y las primeras reuniones o notas de dirección, se estudia pormenorizadamente **cada secuencia** y su **función narrativa** dentro de la película.
- 2** **Documentación**
El artista se empapa de todo el **material de referencia** que se haya ido preparando en paralelo (**voces, cast, concepts, diseños y hojas de personaje, fondos...**) para que el *story* tenga una estética lo más cercana posible a la película final dentro de lo posible..
- 3** **Primer story boceto**
Plano a plano, secuencia a secuencia, se va dibujando. El **estilo debe ser ágil y rápido** pues aún está abierto a modificaciones. En ocasiones se opta por dibujos muy básicos y de pequeño tamaño llamados **thumbnails**.
- 4** **Revisión**
Ya sea con el **supervisor de story** o directamente con la dirección, de esta reunión salen las **notas y cambios** que darán lugar a la versión final.
- 5** **Cambios y versión final**
Se aplican las notas del paso anterior y se llega a la **versión final**. El estilo puede ser algo más depurado pero siempre pensando que es una herramienta de trabajo. Si se ha dibujado a mano es el momento de **escanear** todo.
- 6** **Animática**
Hoy en día es habitual preparar una **animática o previsualización 3D** del *storyboard*. Las viñetas montadas en vídeo respetando los **tiempos, ritmos y duraciones aproximadas de cada escena**. Una primera miniversión de la película que puede incluso incluir voces.
- 7** **Última revisión**
De nuevo con el equipo del paso 4 se dan los últimos toques y ajustes a la animática, corrigiendo o modificando viñetas del *story* llegado el caso.
- 8** **Libro de trabajo**
Todo el material aprobado se unifica en **un único documento de trabajo** a partir del cual para al Dpto de Animación, si es una película de este tipo, donde arrancarán los **layouts** que darán forma a las secuencias finales de la película.

Visiones del storyboard



Tres artistas del **dibujo secuencial** nos ofrecen su **perspectiva**.

Alexis Fibla



@ Alexis Fibla

Uno de los nombres de moda de la profesión por su trabajo junto a Juan Antonio Bayona en proyectos de gran presupuesto como *La sociedad de la nieve*, *Jurassic World: El reino caído* y la serie de *El señor de los anillos*.

“Un storyboard es una herramienta de comunicación. Es bueno cuando hace salir a la superficie dudas importantes que haya que solucionar antes del rodaje. Y a la vez un storyboard es bueno también si se acerca el máximo posible a la idea que el director quiere expresar.”

Clara León



Cortesía de Clara León

Muy vinculada a las producciones de la familia Trueba, compagina su carrera en pintura con *storyboards* para películas como *La buena vida* (1996), *Dispararon al pianista* (2023) o *La reina de España* (2016), donde también realizó el *making of* ilustrado.

“Me llaman cuando ruedan algo que tiene alguna complicación y hay que explicárselo a muchos departamentos. Yo me veo como las manos del director, intento plasmar en imágenes lo que tiene en su cabeza.”

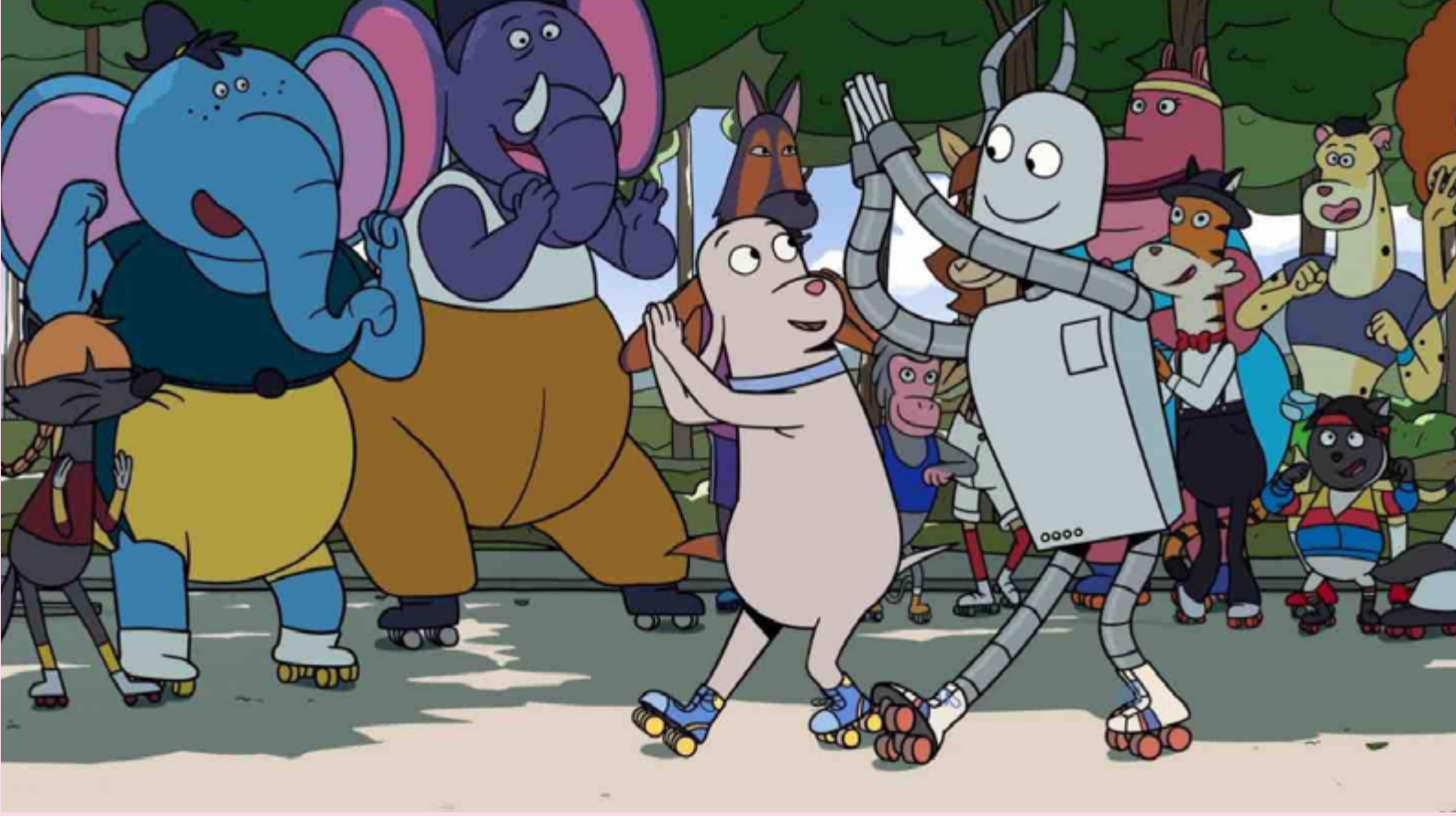
Antonio Santamaría



Cortesía de la Academia de Cine

En su *Homenaje a los profesionales*, la Academia reconocía en 2021 los casi treinta años de carrera de este artista curtido en cine (*Frágiles*, *Donkey Xote*) y televisión (*Pobre diablo*) Colaborador habitual del mítico animador Raúl García, su trabajo en *Extraordinary Tales* (2015) fue nominado al Mejor *Storyboard* en los Annie.

“Me encanta decir que somos visual storytellers, unos cuentacuentos que, en vez de interpretación y palabra, usamos dibujos como elemento de expresión para narrar las emociones que el guion nos hace sentir palabra a palabra.”



Do you remember
The 21st night
of September?
Love was changin'
the minds of pretenders
While chasin'
the clouds away

Hey, hey, hey
Ba-dee-ya, say,
do you remember?
Ba-dee-ya,
dancin' in September
Ba-dee-ya,
never was a cloudy day

Robot Dreams

Dog es un perro solitario que vive en Manhattan. Un día decide encargar un robot, un amigo. Su amistad crece, hasta hacerse inseparables, al ritmo del Nueva York de los ochenta. Una noche de verano, Dog con gran pena, se ve obligado a abandonar a Robot en la playa. ¿Volverán a encontrarse?



Cartel principal: José Luis Ágreda



Cartel japonés

Ficha técnica

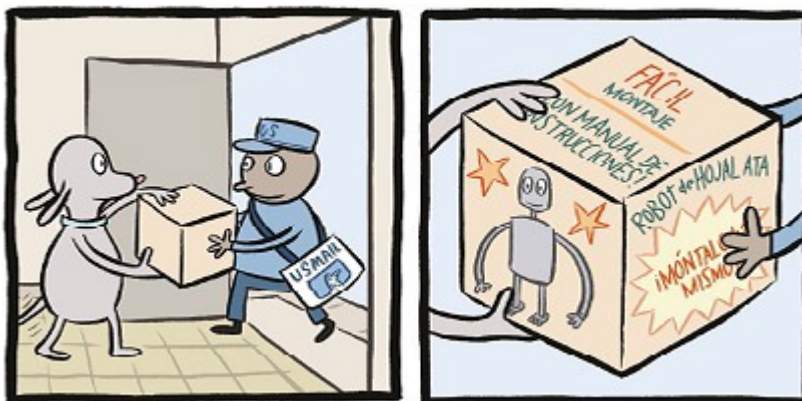
País: España-Francia **Año:** 2023 **Duración:** 102 minutos **Dirección:** Pablo Berger
Producción: Ibon Cormenzana, Ignasi Estapé, Sandra Tapia, Pablo Berger, Ángel Durández.
Guion: Pablo Berger (sobre la obra de Sara Varon) **Música:** Alfonso de Vilallonga
Montaje: Fernando Franco **Sonido:** Fabiola Ordoyo, Steven Ghouti
Dirección de producción: Julián Larrauri **Dirección artística:** José Luis Ágreda
Dirección de animación: Benoît Feroumont **Storyboard y animática:** Maca Gil
Diseño de personajes: Daniel Fernández Casas **VFX y composición:** Patricia Andrades
Ayudante de dirección: Nacho Subirats

Dpto. Animación: Javier G. Hernando, Marcos Llorens (Preparación de escenas) Jonathan Fontaine, Jorge Pozo, Julián Lominchar, Laura Soret, Svend Rothman Bonde, Zuzana Kupova, Juan Antonio Carrilo (Layout) Adèle Frechou, Arnaud Lefebvre, Beñat Etxburu, Luc Desdunes, M^oCarmen Cambrils, Cristina de Manuel, Gabriela Fial, Javier Ferrer, Marsha Onderstijn, Mireia L. Ivern, Paula Planas (Animación) Dana Benso, Mathieu Monluc, Alba de la Rica, Eleonore Guerra, Jerico Buitizon, Marta Rico, Paula Planas, Anna Chrzanowska, Harald Jensen Morales, Lázaro Malalana, Mauricio Negriera, Sarah Rothenberger, Virginie Canetil, Antonio Vivancos, Carlos González, Javier G. Hernando, Iñigo Jiménez, Mäuder Fidalgo, Pau Muntada, Uxue Artetxe, Álvaro Martínez, Ángela Martín, Borja Elizalde, Denis Buara, Gaia Ruggenini, Irene Rodríguez, Julián Lominchar, Luc Desdunes, Miguel Gil, Valentina Bravo, Amanda Aiken, Antonio García, Carmen Ramos, Emmanuel Codilla, Giacomo Ponziani, Ivette Arjona, Kassandra González, Lucie Julliat, Philip Lockerby, Wayne Maslin, Alba Fresneda, Andrea Fernández, Arturo Hernández, Concha Fernández, Fraser Thomson, Gonzalo Trasancos, Javier Gaudio, Lauren Kirkwood, Mahshad Monaghash, Guillermo Santos, María Torres (Tinta y color) Pedro Alpera, Lázaro Malalana (Crowds)

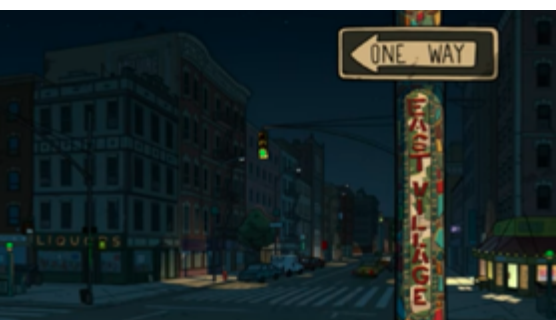
¿Sueñan los perros con amigos electrónicos?

Bajo la batuta del director Pablo Berger, un equipo de más de 70 profesionales de la animación dio vida, a partir del *storyboard* de Maca Gil, a una de las historias más emotivas del cine reciente.

Viñeta del cómic original de Sara Varon.
Fuente: Norma Editorial.



Comparativa entre *storyboard* de Maca Gil y el plano final en el que el mismo coche avanza en sentidos opuestos.



Pablo Berger se dio a conocer como cineasta en 1988 con el cortometraje *Mama*, basado en un cómic de Philippe Vuillemin. Uno de los muchos premios que obtuvo fue una beca para estudiar cine en la prestigiosa New York University, motivo por el que se trasladó a Estados Unidos a principios de los años 90. Coincidiendo con la apertura de la New York Film Academy en 1992, Berger pudo establecerse en la ciudad que no duerme durante más de una década. Treinta años después, y con hitos del cine europeo a sus espaldas como *Blancanieves* (2012), Berger vuelve a sus inicios. Al cómic como lenguaje inspirador de su obra y a ese Nueva York vibrante y analógico en el que desembarcó como estudiante y se forjó como cineasta.

Por ese motivo tiene todo el sentido que *Robot Dreams* sea una película de animación 2D. En primer lugar por fidelidad a la obra original, la novela gráfica homónima que Sara Varon publicó en 2007, pero también por la película es un homenaje a una época y un lugar muy concretos. De hecho ahí residen las primeras diferencias respecto al punto de partida. Mientras el cómic arranca con la llegada del cartero, humanoide por cierto, la película dedica sus primeros cinco minutos al retrato de la ciudad, yendo de la reconocible vista del Puente de Brooklyn al mosaico en *trencadís* que da la bienvenida al East Village de Manhattan. La recreación es tan fidedigna que la *storyboarder* Maca Gil confiesa que hubo que cambiar una escena porque el director se dio cuenta de que la carretera iba en el sentido contrario en la vida real.¹ Desde el exterior, la cámara entra en el piso donde vive el protagonista. Dog, que juega contra sí mismo en videojuegos para dos y cena precocinados frente a una televisión que lo único que le devuelve es el reflejo de su soledad.

“No enseñamos el animatic a nadie hasta que supimos que teníamos algo de lo que estábamos orgullosos, algo especial”

Al fondo asoma la colorida vida de la pareja vecina que, desde los primeros esbozos del *story*, remarca un contraste con la existencia gris de Dog.

Todo cambiará con la llegada a su vida de Robot, previo encargo contrareembolso a través de la teletienda. Tanto la programación televisiva, como todos los objetos que rodean a Dog, nos sitúan perfectamente en la época, un punto indeterminado entre los últimos 80 y primeros 90, con detalles como figuras de *Mazinger Z* o el androide C3Po de *Star Wars* en el alféizar de Dog, justo antes de irse a dormir. Sueños y robots quedan planteados desde el inicio de la película gracias a la dirección de arte de Jose Luis Ágreda y su equipo, encargados del diseño no solo de cada personaje (y hay muchísimos) como de cada uno de los objetos y fondos que vemos. De hecho, parte de esa riqueza deriva del tipo de producción animada que es *Robot Dreams*.

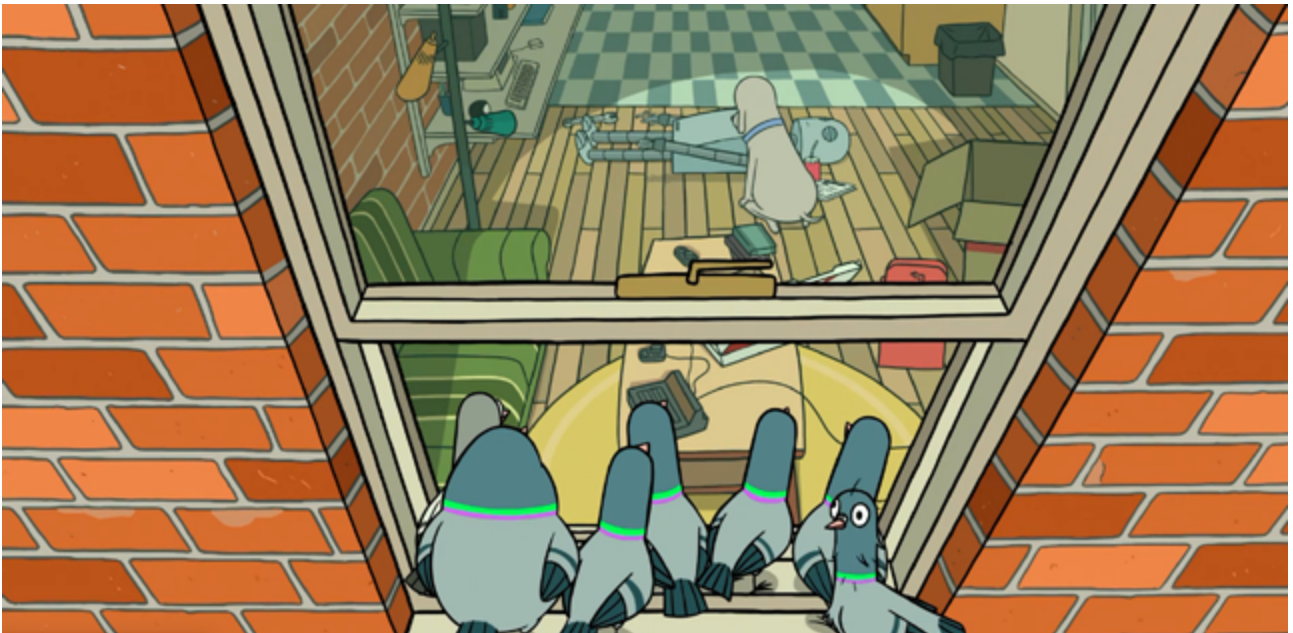
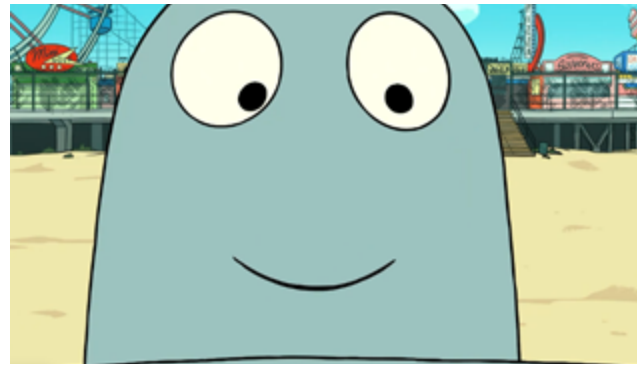
“Un cineasta europeo”

Eso es lo que se ha considerado siempre Pablo Berger, a pesar de su educación estadounidense. Todas sus obras han sido coproducciones con países de la UE y esta no ha sido una excepción. La posibilidad de levantar un estudio seleccionando a los mejores profesionales solamente para este proyecto ha sido una de las claves para que una película hispano-francesa de 6 millones de euros terminase compitiendo en los Oscar contra superproducciones de 200 millones de dólares.

Esto permitió un sistema de trabajo peculiar desde el inicio, como explica Maca Gil: “El proceso era el siguiente: Me daban instrucciones sobre una escena, yo trabajaba en el *animatic* utilizando los conceptos de Ágreda y las miniaturas que había preparado con Pablo, y luego los tres nos sentábamos a verlo juntos cuando estaba listo.” Así un año y medio. Encerrados en el “camarote”, que es como llamaban al pequeño estudio en la Gran Vía de Madrid donde trabajaron durante toda la fase de preproducción.

“Lo bueno de ser sólo nosotros tres, cada uno con un papel claro, era que los comentarios que hacíamos eran precisos, directos y se abordaban rápidamente, sin jerarquías ni correos electrónicos de por medio.” Un sistema muy poco habitual en una industria acostumbrada a seguir a rajatabla el *pipeline* (flujo de trabajo) marcado desde producción y donde hay pocas posibilidades de hablar entre departamentos. “Pablo sabía la historia que quería contar. Escuchó de verdad nuestros comentarios y opiniones, pero no hubo ejecutivos que exigieran cambios en la historia. No enseñamos el *animatic* a nadie hasta que supimos que teníamos algo de lo que estábamos orgullosos, algo especial”.

El resultado es que, cuando llega al departamento de animación, la película funciona a la perfección, pues además se han incorporado las claves musicales de la editora Yuko Harami y la supervisión del montador Fernando Franco, seis veces ganador del Goya en esta categoría.



Ocho millones de historias tiene la ciudad de Nueva York

De este modo, los más de 70 integrantes del equipo de animación pudieron enfocarse en llevar a cabo con la mayor precisión técnica la visión del director. No era sencillo, pues el reto de dar vida a ese Nueva York salvaje de hace 30 años incluía animar multitudes con decenas de personajes. Un completísimo desarrollo en el departamento de Diseño de Personajes, encabezado por Daniel Fernández Casas y con reconocidos dibujantes de cómic como Albert Monteys en nómina, dio estilo y personalidad a decenas de neoyorquinos peludos, con plumas o escamas, ya fuesen originales o inspirados en la novela gráfica. Un buen ejemplo es la triada de conejos con los que se encuentra Robot en la playa. La obra de Varon tiene un tono mucho más naïf y estos tres personajes no tienen mayor definición que sus acciones, sin embargo aquí los transforma en una suerte de cortometraje dentro de la película protagonizado por un equipo de remo sin escrúpulos que entrena en la bahía de Ocean Beach.

Cada uno de esos detalles pasa por el equipo de animación. La cola o las orejas de Dog, siempre deladoras de su estado de ánimo;

el mágico momento (homenaje a *Dumbo* incluido) en que Robot enseña a volar a un polluelo dibujando el trazo del vuelo de un ave con su sonrisa; cada encuadre que obliga a no contar las cosas del modo convencional. En ese sentido, algo común en la película es que la acción principal esté narrada desde el punto de vista o en escorzo de otros personajes. Lo vemos en la presentación de Robot, cómo se nos narra el ensamblaje desde el exterior de la habitación, a través de un grupo de palomas que observan por la ventana. Cada una de ellas con su propia fisonomía y personalidad, que ha tenido que ser animada individualmente. Mucho más complejo que un simple plano frontal donde solo tuviésemos que mover a Dog.

Quizá la clave de *Robot Dreams* resida en que, si al inicio hubiésemos mirado por cualquier otra ventana, estaríamos viviendo una historia diferente pero igual de apasionante. Una de esas millones de vidas que cantaba el nuyorriqueño Willie Colón con Rubén Blades en clásico de la salsa *Pedro Navaja*. Un tema de 1978 que bien podría sonar en la película aunque el director optó por otra canción del mismo año, con un simbolismo aún mayor para la historia de Dog y Robot.



Primeros bocetos del storyboard por JL Ágreda, las flechas indican movimientos que se incorporarán a la animática.

September

El hit de Earth, Wind & Fire que sirve como leitmotiv musical a la película protagoniza algunas de sus escena más logradas, como el baile en el parque, coreografiado por un grupo de bailarinas con patines para la ocasión y cuyos movimientos fueron grabados y recreados posteriormente por el equipo de animación. El protagonismo del tema es tal que llegó a ser título de trabajo de la película.

Septiembre es el mes en el que todo empieza de nuevo tras el verano. El "año nuevo psicológico" o la *rentrée* que dicen los franceses tiene un gran simbolismo en una película que en el fondo trata sobre aceptar los cambios y reveses de la vida, por trágicos que parezcan. En la obra de Sara Varon, los meses marcan la estructura de la obra, dividida en 12+1 capítulos. Salvo alguna excepción como toda la relación de Dog con Duck, que en el cómic pasa al inicio del otoño y está protagonizado por una familia de patos, la película mantiene una estructura similar.

Esto permite tanto al equipo de arte y story como al de animación jugar con las diferentes texturas y colores de una misma ciudad a lo largo de las distintas estaciones. Cuestiones como la lluvia, la nieve, las masas de líquido y similares suelen ser responsabilidad del departamento de efectos y, según la

producción, se pueden animar tradicionalmente como el resto de elementos o recurrir a programas de postproducción y VFX.

En *Robot Dreams* tenemos escenas de gran belleza muy bien resueltas desde este departamento, como toda la parte acuática en la playa. Esta contiene algunas transiciones interesantes (de la figura del rótulo sumergido, proféticamente oxidado, a una bañista flotando en colchoneta) que demuestran que el montaje y la narrativa de la obra animada se fijan en su mayor parte durante el proceso de *storyboarding*¹.

El cambio estacional dio también pie a una de las secuencias de acción más importantes, la persecución en trineo. Una de las contadas ocasiones donde se integró la animación 3D, aunque de manera sutil y difícil de percibir, ya que el movimiento de vehículos y la velocidad a la que tienen que cambiar los escenarios y el rango de perspectiva hacen que la animación puramente 2D sea mucho más laboriosa y con peores resultados.

La vida es sueño

Vendrán las iguanas vivas a morder a los hombres que no sueñan y el que huye con el corazón roto encontrará por las esquinas al increíble cocodrilo quieto bajo la tierna protesta de los astros.



No sabemos si Lorca fue el primer español en imaginar un Manhattan animal o si Berger pasó su *Poeta en Nueva York* como referencia al diseñador de personajes, pero está claro que en la *ciudad sin sueño* de *Robot Dreams* hay reptiles de toda clase y mucho más. Quizá sea esta la ciudad más soñada por los cineastas y se dice que quien viaja allí siente que ya conoce la ciudad debido a su incesante retrato en el audiovisual. Siendo Berger un director cinéfilo, las referencias y homenajes que disparaba a su equipo eran constantes. En esas sesiones en “el camarote” que recordaba Maca Gil lo primero que se hacía era comentar la película que habían visto el día anterior. Entre referencias a Woody Allen, *Psicosis* (1960) o *Pesadilla en Elm Street* (1984), con uno de los diseños de personaje más logrados de la película, destaca *El mago de Oz* (1939) Un clásico imperecedero, que en *Robot Dreams* cobra un sentido especial más allá de las baldosas amarillas. Uno de sus protagonistas es precisamente El hombre de hojalata, un robot humano que busca un corazón. En este caso es casi el exceso de corazón lo que encuentra Dog en su compañero Robot, que recurre a las escapadas oníricas durante los meses que pasa varado en la playa. La lograda secuencia del claqué de las margaritas en una de ellas esconde un fuerte homenaje a uno de los tropos de la animación de Walt Disney, desde *Fantasia* (1940) a *Alicia en el país de las maravillas* (1951) pasando por el seminal cortometraje *Flowers and Trees* (1932). Sea más de Lorca o Calderón, está claro que el lenguaje visual de *Robot Dreams* está repleto de poesía.

Are you alone?

El lema que anuncia el *spot* que desencadena la compra de Robot por parte de Dog al inicio de la película dista mucho de compartir la realidad de su producción.

Un equipo de más de 170 profesionales cuyo departamento de desarrollo y animación se dividió en dos equipos, en Madrid y Pamplona, formando lo que se conoce como un estudio *pop up*, creado expresamente para la producción.

Esto permitía, como reconoce la animadora Laura Soret, un ambiente de trabajo cercano y distendido que no es habitual en otras producciones. Aunque se respetase firmemente el *pipeline* (organigrama del flujo de trabajo) y todo se centralizase desde producción, poder proponer una idea o solución que mejorase y que el propio director lo escuchase y pudiese dar el ok. Un ejemplo anecdótico fue cuando Soret recordó que el personaje de Rascal estaba arreglando a Robot sin las medidas de seguridad apropiadas y se le añadieron unas gafas protectoras.

Un espíritu de compañerismo que también destaca la *lead* de tinta y color Dana Benso, cuando todos los jefes de equipo se desplazaron de Madrid para conocer y felicitar en persona a la parte del estudio que trabajaba desde Navarra.



Del tebeo a la pantalla

El auge de las tiras de prensa en la primera mitad del siglo XX influyó en el nacimiento de la animación, con maestros en ambos campos como **Windsor McCay** o personajes como **Mickey Mouse, Popeye o Superman** compartiendo papel y celuloide...

El cine de imagen real tampoco fue ajeno al cómic, hasta el punto de que editoriales clásicas como **Marvel o DC** viraron su negocio superheróico al audiovisual. Europa vivió un fenómeno similar, la BD francobelga exporta sus **Asterix, Tintín y Lucky Luke**, a adaptaciones animadas 2D, CGI o de carne y hueso con desiguales resultados. Mientras, títulos como la noruega **Ninjababy** (2021), las series del italiano **Zerocalcare** (2021-23) o **Persépolis** (2007), de la franco-iraní **Marjane Satrapi** y el también dibujante **Winshluss**, logran conectar la novela gráfica con un espectador adulto.

En España, **Francisco Ibáñez** y las múltiples adaptaciones de **Mortadelo y Filemón**, con las de **Javier Fesser** (2003-14) y **Rafael Vara** (1966-71) al frente, rivaliza con **Paco Roca** en número de adaptaciones. De **Arrugas** (2011) a **La casa** (2023), sus obras acumulan Goyas y autores del renombre de **Alejandro Amenábar**. De la sátira de JA en **Historias de amor y masacre** (1979) a las tortugas del **Buñuel...** (2019) de **Fermín Solís, Miguelanxo Prado**, las sagas de **Santiago García** para plataformas (**El vecino** y **¡García!**) o el talento de **Alberto Mielgo** o **Jesús Alonso Iglesias** en la rompedora saga **Spider-Verse** (2020-23) hasta llegar a **Robot Dreams**, sobre la obra de **Sara Varon**, podemos decir que el cine español se mueve a un ritmo *vértigo*, a 24 viñetas por segundo.



Fuente: Filmoteca Española

Historia animada del cine español

Se podría considerar a **Segundo de Chomón** el primer animador de España. Innovador fotograma a fotograma, en obras como *El hotel eléctrico* (1908), además de mover objetos, desarrolla la **pixilación**, o animación con actores reales.

El dibujo animado tuvo un arranque complicado. De *El apache de Londres* (1915) y *El toro fenómeno* (1917) no se conservan copias, y la truncada SEDA (Sociedad Española del Dibujo Animado) da fe de que había profesionales en el gremio pero no consiguieron asentarse y notables como **Josep Escobar** (*Zipi y Zape*) vieron peligrar su carrera con la guerra civil. Ya en el seno de la dictadura, el capricho histórico quiso compensar con todo un hito: **Garbancito de la Mancha** (Arturo Moreno, 1945) fue el primer largometraje a color de Europa, además de incorporar la técnica del acetato, al estilo de los estudios americanos.

Durante el casi medio siglo siguiente, la animación española brillará más en las pantallas de las casas que en las de las salas. Los **Estudios Moro** hicieron historia de la publicidad con spots vanguardistas en *stop motion* como *Jazz funcional* (1958) o *Sol de andalucía* (1959), Palma de Oro en Cannes; o la célebre *Familia Telerín* (1966) cuyo "Vamos a la cama" mandó a dormir desde la tele a varias generaciones. Éxito similar tuvieron las series de Cruz Delgado: *Don Quijote de la Mancha* (1979), *Los Trotamúsicos* (1989); las coproducciones hispano-japonesas de Claudio Biern Boyd: *D'Artacan y los tres mosqueperros* (1981), *La vuelta al mundo de Willy Fog* (1984), o las producciones de RTVE como *Mofli, el último koala* (1987), curiosamente dirigida por Jordi Amorós, responsable del primer largometraje animado para adultos, la iconoclasta *Historias de amor y masacre* (1979). La relación calidad/

suelo de los estudios de animación de esa época hace que muchas producciones internacionales (**Hanna-Barbera, Warner...**) pasen también por España, abran las primeras escuelas y que, posteriormente, comience el salto de nuestros profesionales (**Raúl García, Ángela Iturriza...**) a estudios como Walt Disney.

Mientras, en 1989 la Academia de Cine crea el **Goya a la Mejor Película de Animación** pero hasta los 2000 es raro que concurra más de una película y hasta en cuatro ocasiones queda desierta. Más suerte hubo a partir de 1994 con la **categoría de cortometraje**, caldo de cultivo desde entonces para varias generaciones de artistas dispares. El *stop motion* de **Pablo Llorens, Coke Riobóo** o **Carla Pereira**; las voces personalísimas de **Begoña Vicario, Isabel Herguera** o **Alberto Vázquez**; o el desarrollo del CGI de la mano de **Enrique Gato, Pedro Solís García** o **Javi Recio** llevarán nuestra animación a un nuevo nivel.

Desde entonces, la oferta a nivel artístico y comercial es amplia y variada. Producciones como: *Nocturna* (2007), *Planet 51* (2009), *Chico y Rita* (2010), *Un día más con vida* (2018) o *El sueño de la sultana* (2023) dan buena cuenta de ello. La saga *Tadeo Jones* (2004-23) acumula entregas y *spin-offs* que se venden en decenas de territorios. Títulos como *Gru, mi villano favorito* (2010), *Klaus* (2019) o *Robot Dreams*, de raíz nacional, se celebran sin prejuicios en todo el mundo. Mientras, profesionales como **Rodrigo Blaas, María Pareja** o **Jesús Alonso Iglesias** arrasan en los premios más prestigiosos y, en 2022, **Alberto Mielgo** hace historia con el primer Oscar para una animación española.

A este ritmo, ¿cuánto tardará en llegar el segundo?

Entrevista Laura Soret

Animadora en
Robot Dreams

Fotografía: Cortesía de Laura Soret.

“En animación además de ser versátil y adaptable, tienes que saber trabajar en equipo, llevarte bien y comunicarte”

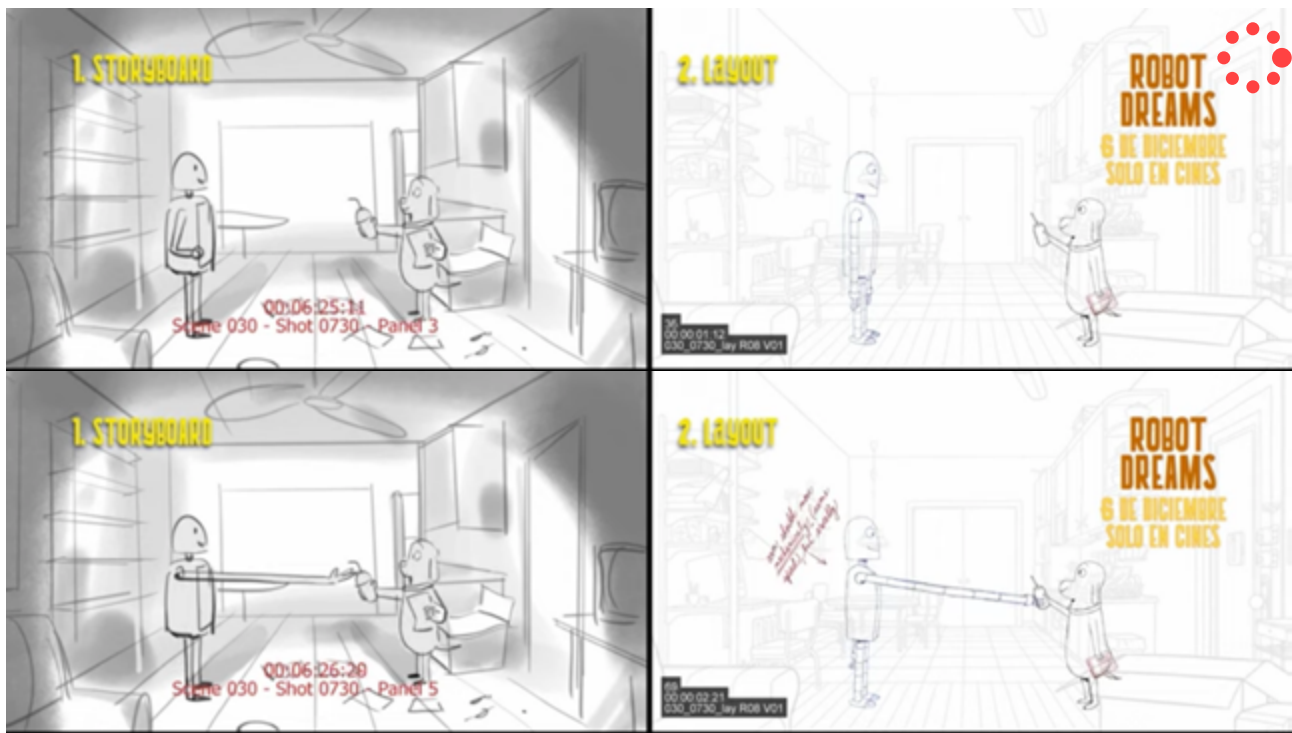
Animadora senior con bagaje en producciones internacionales y títulos como *Buñuel en el laberinto de las tortugas* (2018) Además de animar, en *Robot Dreams* Soret se encargó de *lay outs* y desarrollo de algunos de los personajes más recordados.

¿Cómo llegas al mundo de la animación?

Yo empecé en Bellas Artes y ahí la animación y la ilustración no les iba mucho porque eran muy de arte de galería, videoarte, pintura vanguardista... Con lo que la animación solo pude probarla en algunos proyectos. Al terminar me puse a buscar cursos y encontré el Máster de U-TAD en 3D. Entonces no me importaba mucho que fuese 3D o 2D porque lo importante era que fuera al fin animación. Además fui de la primera promoción y nos mimaron mucho. Teníamos una clase enorme para nosotros y por las tardes muchas nos quedábamos a trabajar porque nos gustaba y nos metíamos en todos los proyectos que salían. El director estuvo incluso dirigiéndonos como si fuese un pequeño estudio, hicimos un cortito y después de eso me empezaron a salir trabajillos en 2D.

¿Cómo es empezar en esta industria en España?

Pues normalmente no empiezas en un gran proyecto, empiezas haciendo cosas pequeñas, cortos que poder incluir en tu reel. Empezando en departamentos como clean up y luego vas entrando más en lo que es animación como tal. En mi caso por ejemplo, aprendí a manejar el programa más habitual, Toon Boom Harmony, en un proyectito de episodio piloto para una serie que luego ni salió el piloto pero lo dirigía Danny Antonucci (*Ed, Ed y Eddy*. Cartoon Network, 1999-2008). Estábamos en un piso convertido en estudio, los de animación en un lado, los de ilustración, fondos y tal en otro... Ahí conocí a uno de mis amigos, el diseñador de personajes Nacho Pesquera, que luego me recomendó en un par de sitios. Así es como funciona esto. Puedes entrar por tu *reel*, y los estudios te la van a pedir, pero también preguntan en su equipo si conocen a la persona para asegurarse de que se trabaja bien con ella.



En Trascámara siempre hablamos del cine como una creación colectiva, y en animación esto es fundamental porque sois varias personas construyendo cada uno de los planos de la película. Y tiene que fluir para que el espectador no lo note.

Sí, si tienes un estilo muy definido, muy tuyo, al final puede jugar un poquito en tu contra. Está bien ser versátil ahí, un poco adaptable al estilo de otros. Además tienes que saber trabajar en equipo, llevarte bien, comunicarte y esas cosas.

En *Robot Dreams* estuviste trabajando presencialmente en el estudio en Madrid. Además de algunos colaboradores freelance a distancia, había otro estudio en Pamplona.

Fíjate lo importante que es muchas veces el conocerse, porque trabajar a distancia luego a veces genera malentendidos. No lo digo en este caso, que de hecho fue muy bien pero sí que costaba un poco más estar conectados con los de Pamplona. En Madrid estábamos todos los días con el director, el director de arte y el director de animación y nos pudimos conocer y entendernos bien.

Por cierto, ¿cómo fue tu aterrizaje en esta producción?

La verdad es que cuando vi el teaser el estilo de animación era bastante más limitado, más "serie" que "cine". Yo creí que iba a ser un trabajo más, pero cuando entré y vi la animática de Maca Gil me empecé a emocionar. "Espera, que

esto va a ser guay, van muy en serio". Agarré el trabajo con mucha ganas.

Da la impresión de que todos los que estabais trabajando allí lo hacíais con mucho entusiasmo y mucho orgullo.

La experiencia depende de cada uno, pero en general sí hubo muy buen rollo, hicimos muchas amistades y estuvimos super a gustito. El proyecto merecía la pena y eso que ninguno sabíamos que iba a llegar tan lejos. Realmente yo animé con ganas, creyendo en el proyecto, que no siempre pasa. Muchos decimos que esta experiencia va a ser difícil de repetir.

¿No va a haber *Robot Dreams 2* entonces? (Risas)

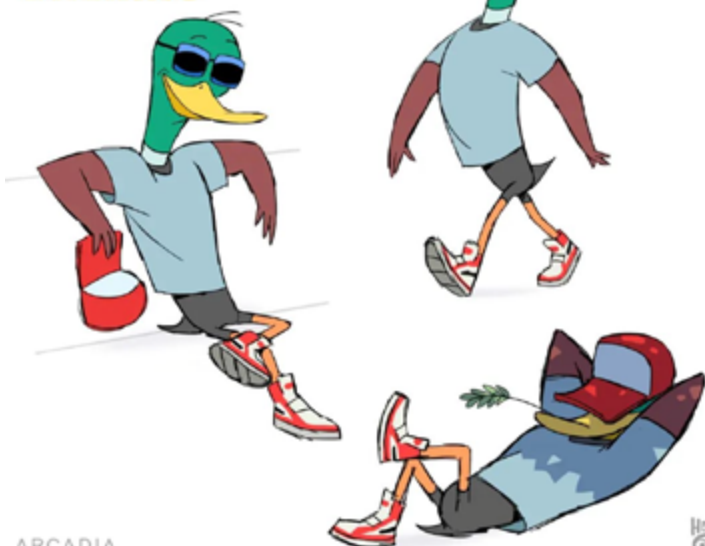
Pues el director siempre bromeaba con hacer un *spinoff* con el cocodrilo y su hijo.

Pese a ser animadora, en créditos también apareces en el departamento de diseño de personajes.

Más que diseño hice desarrollo de algunos personajes. Tenían diseñado el *concept* pero necesitábamos algo más concreto. A veces se mete a alguien de animación para hacer los últimos ajustes. Igual quien lo ha diseñado no ha pensado cómo se mueve, cuánto pesa... A mí me pusieron con algunos personajes: Rascal, los osos hormigueros o la pata Duck, que tiene una historia curiosa.

ROBOT DREAMS

-DUCK-

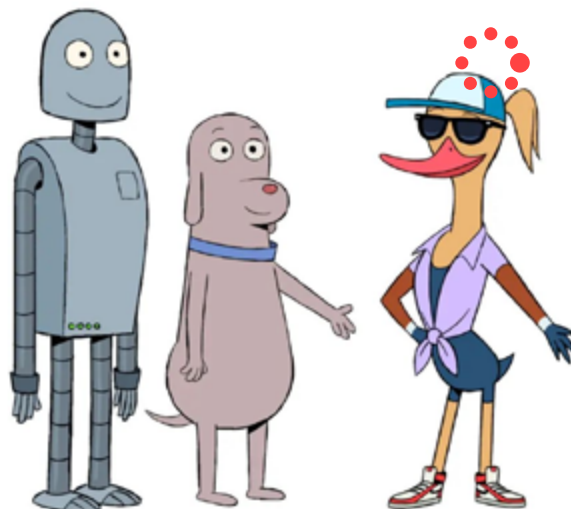


ARCADIA



ROBOT DREAMS

-DUCK-



ARCADIA



Variaciones del personaje Duck por el jefe de diseño de personajes Daniel Fernández Casas.

Comparando con el cómic, al que es bastante fiel, quizá es donde la película se toma más libertades porque allí era una familia de patos al inicio de las historia y aquí protagoniza una pequeña trama romántico-amistosa, según como quieras leer la película. Sí, es curioso empezó siendo pato pero al haber tan pocos personajes femeninos decidieron convertirlo en pata.

Un personaje muy seguro de sí mismo, con carácter.

La comparamos bastante con Lara Croft. La imaginábamos aventurera, un poco *Patoaventuras* o *Indiana Jones*. Todo lo contrario que Dog, claro, que es lo que hace que funcione. El caso es que al estar trabajando todos en un mismo sitio, estoy sentada al lado de la de diseño de de personajes, Blanca Montoro, pensando en cómo vestimos al personaje. Y pensamos en ponerle una camisa anudada, inspirada en la que lleva Ellie Sattler (Laura Dern) en *Parque Jurásico* (1995) Lo dibujé y le gustó muchísimo a Ben, el director de animación, y a Pablo, el director, y se quedó en la película.

Otro de tus cargos ha sido el de *lead layout*, explícanos en qué consiste.

El *layout* es un poco como poner la mesa. Vas colocando todo en su sitio: los personajes, el fondo... Igual dibujas alguna que otra pose... Preparas el plano para que el animador pueda comenzar su trabajo "a mesa puesta". En otras producciones puede haber más improvisación en esta fase, pero Pablo Berger prefería tener muchísimo control desde el principio y sabía muy bien dónde iba cada cosa desde la animática. Hacíamos un *layout* ya muy preciso sobre el que él nos daba notas y pulía detalles: "Esto más así, la boca más derecha, esos ojos no miran exactamente donde tienen que mirar..."

Si se suele decir que un animador es un actor con un lápiz, Pablo Berger estaba ejerciendo la dirección de actores.

Siempre con un margen de creatividad, de inventarte, de proponer. Por ejemplo, la escena en la que Rascal está arreglando a Robot hay un par de planos que yo sugerí porque el personaje está manejando una radial sin la protección adecuada, así que accedieron a ponerle unas gafas protectoras y un plano en el que sujetaba adecuadamente la pieza a cortar con una abrazadera. "Si Rascal hace esto así en el siguiente plano le tenemos que poner tuerto de un ojo", les dije. (Risas)



La prevención de riesgos laborales es muy importante, incluso en animación. (Risas)

Pero esto también sale un poco del entusiasmo de los trabajadores, que queremos que quede todo bien. En el coche de Rascal, hay un momento en el que encendía los intermitentes con la mano derecha y a mí me extrañó. Me puse a buscar en internet, a preguntarle a mi hermano, que es experto en coche... Y resultó que, en ese modelo de coche americano antiguo, lo que hay a la derecha en el volante son las marchas, no el intermitente. Tuvieron que dibujar otro fondo para que la cámara pudiese estar enfocada así, en el otro lado del volante, para que diese el intermitente.

Es un detalle muy bonito que no sé si se podría haber dado en otra producción.

Claro, igual simplemente no hay tiempo o estás lejos del director, trabajando a distancia... No es lo habitual tener ahí a todos los directores, no tan cerca y tan al alcance de una charla, de un café.. Cada vez que había un cumpleaños salían y nos cantaban.

Por último, ¿qué le recomendarías a una persona joven que quiera dedicarse al cine?

Pues en mi sector, cada animador que conozco ha seguido un poco su camino. En general recomiendo formarse, sobre todo por conocer gente con tus mismos intereses. Lo mejor que te vas a llevar de un curso es hacer amigos que luego se acuerden de ti a la hora de trabajar. También le diría que la vida da muchas vueltas. Igual estudias animación 3D y terminas en 2D, como yo. O terminas haciendo efectos de animación, que nadie piensa en ese departamento y hay demanda. O si te gusta el *concept*, más que diseño de personajes igual puedes pensar en hacer diseño de *props* (objetos). Si queréis encontrar trabajo igual las partes menos "populares" son lugares con más oportunidades e igualmente apasionantes por los que buscar.

Entrevista Maca Gil

Artista de storyboard
de *Robot Dreams*



Fotografía: Cortesía de Maca Gil

“Un buen storyboard puede elevar un guion para expresar todo el jugo narrativo y que los espectadores vivan la historia de una forma mucho más intensa”.

La imparable artista se incorporó a *Robot Dreams* desde el prestigioso estudio Cartoon Saloon. Tras competir por el Annie al mejor *storyboard* con leyendas vivas como Hayao Miyazaki (Ghibli) prepara su próximo proyecto, un cómic para Marvel.

A nivel personal, ¿qué es para ti la disciplina del storyboard? ¿Qué es lo que aporta a nivel artístico a una película?

La aportación principal del *storyboard* es desde qué punto de vista se va a ver el guión. Nosotros elegimos todos los tiros de cámara y esto puede elevar una historia, si se hace con intención y precisión, y pensando bien los planos. Tiene el poder de transmitir y elevar las emociones que se sienten por la historia, es muy importante. También hay que tener en cuenta que el guión es un medio escrito y el *storyboard* es cómo se pasa de ese medio escrito al medio visual por primera vez, que es cómo lo va a ver la audiencia realmente. Entonces es una forma de ver si funciona en la pantalla, porque no todas las historias se trasladan bien hacia el medio visual. Es curioso también que en animación no tenemos paisajes que encuadrar o actores que posen para nosotros, hay que crear el mundo de cero. Por un lado está muy bien porque tienes posibilidades infinitas y puedes hacer lo que tú quieras, hasta donde te lleve tu imaginación... Pero por otro lado, es todo el rato una página en blanco que hay que rellenar.

Como responsable del storyboard y la animática ¿cuál es tu relación con el resto de departamentos y, en concreto, con el de animación?

El *story* al final es una herramienta de producción que se utiliza para planificar los siguientes pasos de la película y qué van a hacer los siguientes departamentos. Pablo lo llamaba “el mapa del tesoro” y él decía que tiene que estar la historia ahí, en el *storyboard*. Con Animación específicamente es interesante porque el *story* marca lo que tiene que pasar en cada momento. Tenemos que ser muy buenos dibujando el gesto de los personajes y su lenguaje corporal para que luego cuando los animadores vean el *storyboard* les transmitamos lo que necesita la historia en ese momento. Pueden añadir pequeñas cositas que en el *story* no tenemos realmente tiempo o no tiene sentido marcar. Me gusta mucho la conexión que hay entre el *story* y la animación, para mí es como magia.



Fragmento de storyboard de Maça Gil para otra producción. Cortesía de la autora.

¿Cómo llegaste a esta disciplina? ¿Te formaste específicamente o fue desde otro campo?

Desde siempre sabía que quería dibujar. Empecé queriendo diseñar personajes, porque creo que todos empezamos por dibujarnos a nosotros mismos, a la gente que nos rodea, a animales, a personajes que nos inventamos... Pero fue ya en la carrera cuando descubrí que existía el *storyboard* y me pareció perfecto para mí. Porque a mí lo que siempre me había gustado era contar historias. Yo desde chica hacía muchos cómics, me gustaba dibujar todo a boceto, no soy muy de refinar paisajes y dibujar cada hoja. A mí lo que me gusta es expresar con pocas líneas y el *story* es perfecto para ello.

¿Ves diferencias entre el *storyboard* para imagen real y para animación?

Nunca he trabajado haciendo *story* para imagen real, pero hay bastantes diferencias. El *story* de acción real en general tiene muchos menos dibujos que el de animación. Se centra solo en elegir el encuadre. Y se suelen usar flechas para describir la acción, sin embargo en el *story* de animación no usamos flechas. Dibujamos todo lo que pasa para que no haga falta. También el de animación está en movimiento, lo que llamamos la *animática*. En acción real tú puedes ir a un set e improvisar un poco los planos, aunque siento que siempre se va a beneficiar una película de tener planificados visualmente los encuadres, porque te permite un nivel de detallismo y de expresar tu intención muy alto. A mí me gusta mucho el ejemplo de *Mad Max: Fury Road* (2015), que en vez de escribir guión, el director directamente dibujó la historia y por eso es una peli tan visual y tan impactante.

¿Recuerdas el momento en que decidiste dedicarte al cine? ¿Y en concreto a *storyboard*?

Claro, yo desde siempre, desde chica, veía las series de dibujos animados y me flipaban. Pensaba que me encantaría hacer esto de mayor, pero no entendía cómo se hacían. No fue hasta que vi, como con quince años en un viaje, el libro de arte de *Enredados* (2010) que entendí por primera vez que las películas las hacían un montón de personas muy talentosas. Que cada persona tenía su función y que había muchos departamentos y habilidades distintas necesarias para crear una película. El *storyboard* en concreto lo descubrí más adelante, en la carrera, pero desde bastante pequeña yo sabía que me quería dedicar a esto.



Storyboard original de Maca Gil

¿Cuál considerarías tu primer trabajo profesional y qué recuerdos tienes de él?

Mi primer trabajo de animación fue para un estudio pequeñito en Madrid, recién salida de la carrera. Hacían en aquel momento una serie llamada *Cleo y Cuquín* (2018), basada en *La familia Telerín* (1964-70). Fue la primera vez que empecé a entender cómo se trabajaba en una producción de forma profesional. Cuáles eran los tiempos, los calendarios, cómo se organizaban las reuniones... Fue bastante didáctico y lo recuerdo con mucho cariño.

Tanto el director de arte, Ágreda, como tú compagináis el mundo del cine con el del cómic. ¿Cómo crees que te influye pasar de un medio a otro?

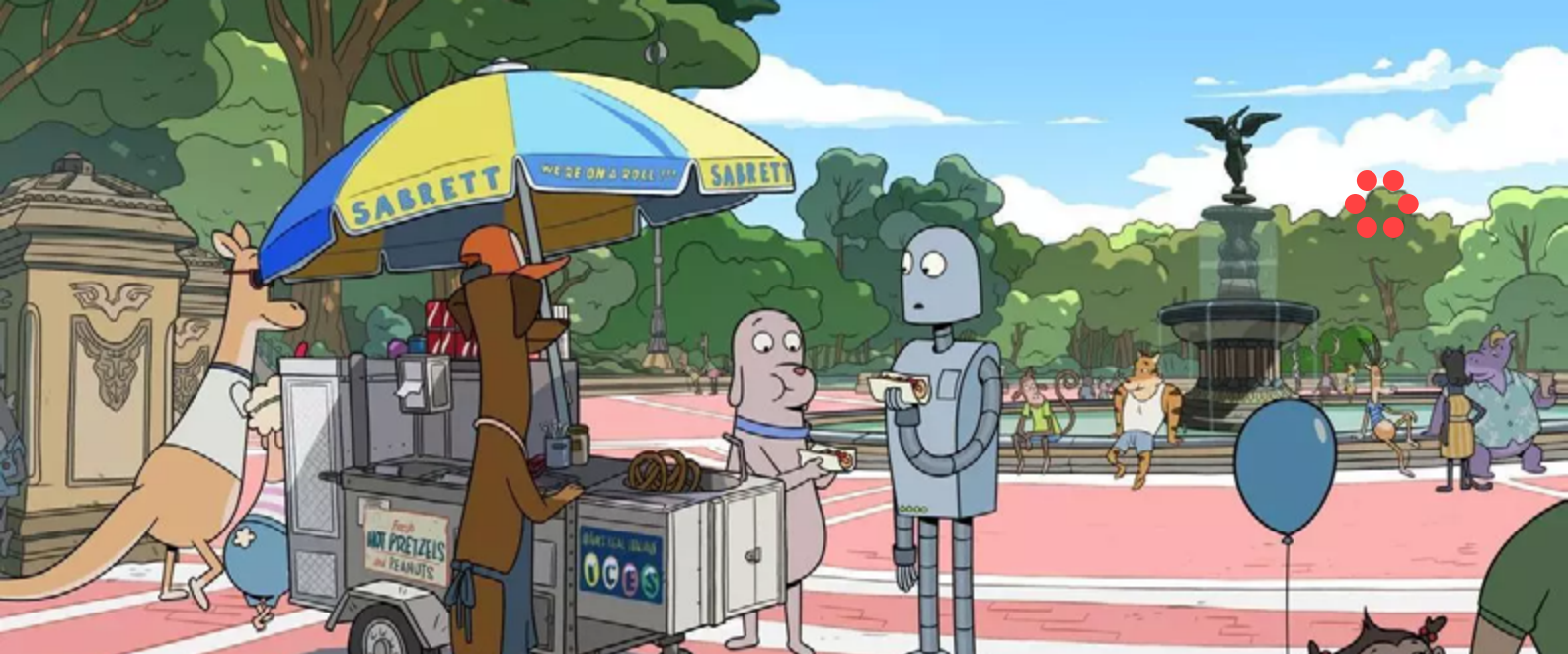
Al final tanto el cómic como el *storyboard* se basan en imágenes secuenciales. Hay un ejemplo que me gusta mucho que es *Nausicaä y el Valle del viento* (1984), de Hayao Miyazaki, basado en un manga de él mismo. Y si ves el cómic y la película puedes ver cómo sacaron las imágenes del cómic. Lo único que los distingue en la práctica es el elemento del movimiento. En un *storyboard* tú tienes que tener en cuenta que ese encuadre tan chulo que has elegido no es estático, sino que tiene que encajar bien con el anterior y con el siguiente. Que hay animadores que van a venir después de ti a trabajar cada imagen con muchísimo detalle.

¿Cómo fue para dos autores de cómic trasladar el cómic de Sara Varon al lenguaje audiovisual? ¿Era un referente o ya estaba todo en el guion de Pablo Berger?

El guion que había escrito Pablo tenía ya todos los momentos claves del cómic. No era exactamente lo mismo pero realmente todo lo que pasaba en el cómic estaba en el guion, pero pensado para una pantalla. Lo más importante para nosotros fue mantener las emociones que te hacía sentir leer el cómic y centrarnos en que en la películas estuviesen igual o más fuertes.

Dentro de *Robot Dreams* ¿cómo fue la experiencia de trabajar en "el camarote", mano a mano con Ágreda y Pablo Berger?

Para mí fue muy didáctico y, la verdad, una de las experiencias más bonitas de mi carrera profesional. Ágreda hacía unos *concepts* y *thumbnails* de Nueva York preciosos y Pablo tenía un punto de vista, al venir de la acción real, que yo no había visto esto en ningún otro director de animación y aprendí muchísimo.



¿Cómo fue el proceso de creación en *Robot Dreams*? ¿Venía todo escrito por Pablo o lo creabais en el camarote?

Sin llegar a ser un *story driven show* como *Hora de aventuras* (2010-18), donde los guionistas plantean una escaleta general pero son los *storyboardistas* quienes lo terminan de "escribir" con imágenes, si lees el guion y ves la película hay muchas cosas que cambiaron. Todas para bien, todas fueron elevadas. En ese sentido Ágreda y Pablo me hacían para cada secuencia lo que llamábamos "el teatrillo", donde la leían para mí y me contaban sus intenciones y luego yo me centraba en intentar transmitir con dibujos todo lo que me habían dicho.

La película tiene muchísimas capas, pequeñas historias, detalles o personajes que suceden de fondo, como en los tebeos de Ibáñez, y que nos percibes en un primer visionado.

¿Trabajasteis con ese nivel de detalle en *story* o fueron surgiendo y sumándose capas durante el proceso posterior?

Aunque sí trabajamos alguna de estas capas, miradas o algún secundario que teníamos que marcar para un *gag* que no estaba en guion, yo diría que muchísimo de ello se ha añadido en departamentos posteriores. La primera vez que vi la película terminada en el cine recuerdo que no me podía centrar en la historia porque mis ojos se iban a todos los detalles y cosas nuevas que se habían ido añadiendo. Era un Nueva York lleno de vida y de detalles. Hay un plano, por ejemplo, en el que Robot y Dog pasan frente a una vitrina y yo dibujé una mano que saludaba. En la versión final a esa mano le pusieron unas uñas largas e hicieron que saludara de forma muy femenina, como una tigresa. De una mano genérica que yo dibujé a una mano con tanta personalidad no es que vaya a cambiar la película pero sí que lo hacen más real y verosímil todo y, todos estos detalles juntos hacen que la película gane en calidad.



Storyboard original de Maca Gil

¿Una película en la que creas que el trabajo de story se aprecie especialmente? ¿Cómo miramos para poder valorar toda esta labor que luego pueda quedar tapada por la animación o el rodaje de imagen real?

Volví a ver hace poco *Los Increíbles* (2004) y me quedé impactada con lo increíble que es el *storyboard*. Se nota que cada decisión ha sido tomada por un equipo de gente súper talentosa mirando de qué manera expresar cada momento emocional con el encuadre de la cámara y cómo corta de un plano a otro. En imagen real, se nota muchísimo en *Parásitos* (2019), donde el propio director ha dibujado el *story* de la película y cada plano es super intencionado, compuesto precioso, cortan entre ellos de una forma maestra. Todo lo contrario a las producciones de MARVEL, por ejemplo, donde graban muchas horas con varias cámaras y luego se construye en edición y, claro, aunque habrá grandes profesionales allí, pues pasa lo que pasa...

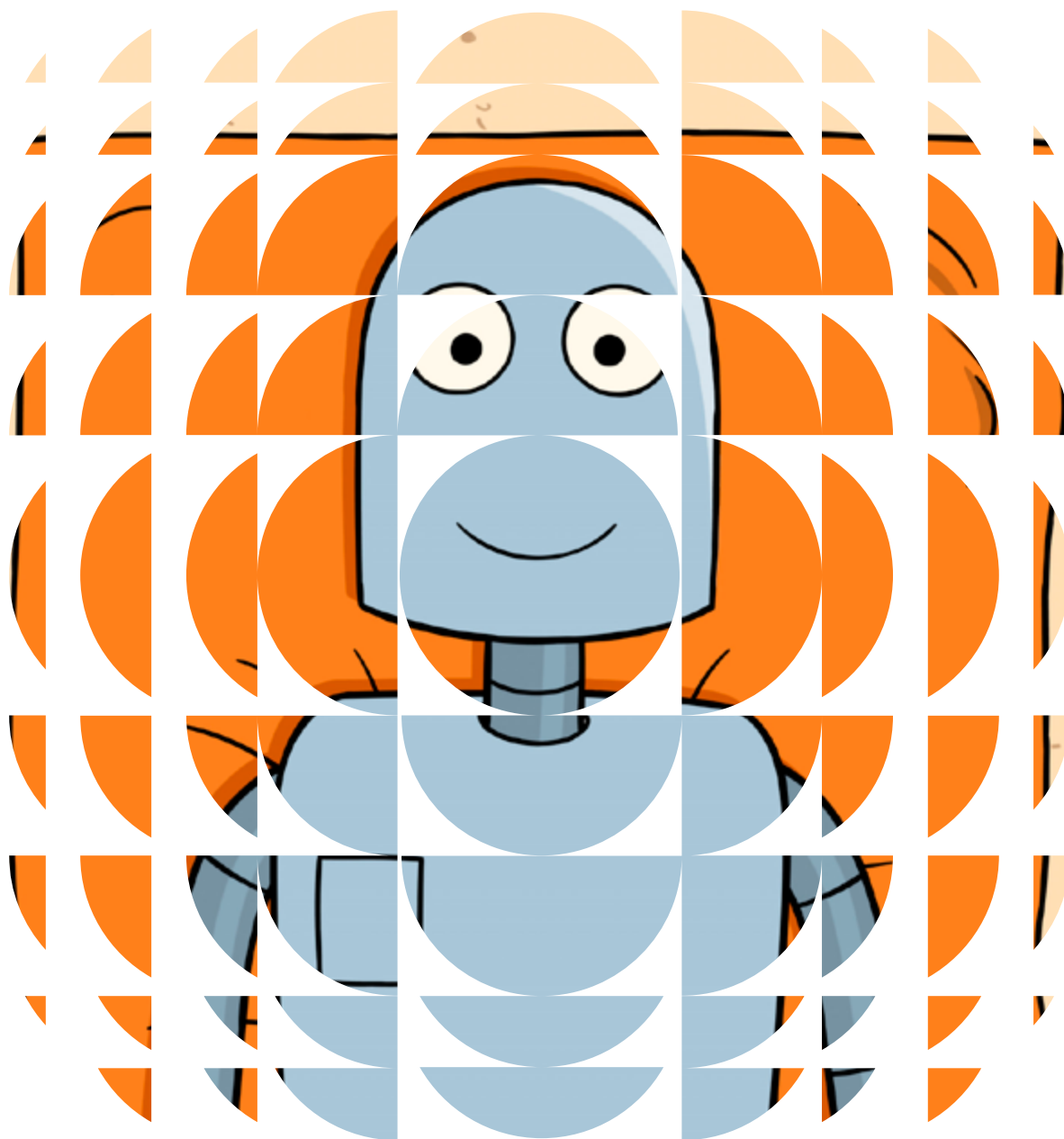
Hay que tener el ojo un poco entrenado pero un buen *story* siempre eleva la historia y da tanto gusto visualmente.

Por último, ¿qué le recomendarías a una persona joven que quiera dedicarse al cine?

Mirad muchas películas y descubrid cuáles son las que os llegan a vosotros personalmente. Cuáles os hacen sentir muchísimo. No tiene por qué ser la mejor película. No tiene que ser la favorita de todo el mundo. Analizad por qué os gustan y yo creo que de esta manera os vais a entender a vosotros mismos y ver qué os motiva a contar historias. Cuáles son las historias que queréis contar. Siento que es algo muy humano querer hablar de las experiencias complejas vitales que tenemos, las emociones que sentimos, compartirlas con otra gente... Hace poco descubrí un término, *meraki*, para cuando alguien crea algo con su corazón, con un trocito de su ser. Y yo siento esto como algo muy humano, que llena un hueco y nos da propósito. Es muy gratificante contar historias.

TRASCÁMARA

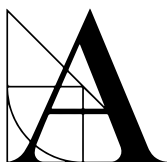
Programa educativo
de la Academia de Cine



animación :: storyboard

Propuesta de actividades

Un programa educativo de:

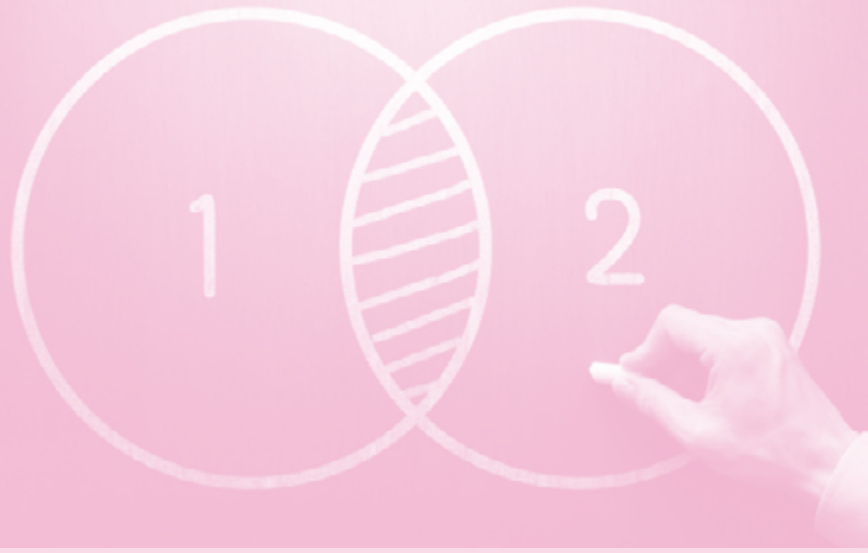


ACADEMIA
DE CINE

Desarrollado en conjunto con:



Género no, generalista



Objetivo:

Reconocer la diversidad dentro del cine de animación y contrastarla con el conocimiento de los géneros cinematográficos.

Temporalización:

50 minutos

1. Lluvia de títulos

A modo de lluvia de ideas, anotad en la pizarra todos los títulos de obras de animación que se os vengan a la cabeza. Da igual series, películas, anime, cartoons, 3D...

2. Diagrama de Venn

Dibujad un gran diagrama de Venn de dos conjuntos (ver encabezado) El de la izquierda sería INFANTIL y el de la derecha NO INFANTIL (o JUVENIL/ADULTOS) Ahora colocad cada uno de los títulos del listado en el círculo que corresponda. ¿Qué títulos han quedado en la intersección entre los dos conjuntos? Debatid el porqué.

3. Géneros cinematográficos

Haced un listado de los géneros cinematográficos que conozcáis y a los que creáis que pertenecen las obras listadas. Ejemplos: Acción, Aventura, Comedia, Drama Fantasía, Romance, Suspense, Terror, Wéstern...

4. Más diagramas

Dividid la clase en grupos y repartid el listado de géneros. Haced en un folio un círculo por cada uno de ellos y que cada grupo anote en su círculo los títulos que crean que corresponden con su género.

5. Hipótesis

Un representante de cada género saldrá con sus folios para hacer una puesta en común entre todos los géneros. Lo más probable es que haya títulos repetidos, a caballo entre un género y otro.

6. Último diagrama

Dibujad un último diagrama con todos los círculos que contengan al menos un título. En las intersecciones estarán los títulos que comparten varios géneros. El resultado será un mapa, seguramente complejo, de lo rico y variado que puede ser el cine de animación y la prueba irrefutable de que no es un género.

Tras la película y el coloquio, es el momento de trabajar en clase algunos conceptos relacionados con la animación y el *storyboard* en *Robot Dreams*.

4 Preguntas sobre *Robot Dreams*

Objetivo:

Debatir sobre cómo las decisiones de animación y *storyboard* en la película influyen en nuestra interpretación de la historia.

Temporalización:

50 minutos

“Basada en la novela gráfica de Sara Varon”. Hemos hablado del *storyboard* como una suerte de “cómic” a partir del guion de la película, pero en este caso, el material de partida ya es un cómic. En este [enlace](#) puedes ver las primeras páginas de la obra original.

- ¿Qué similitudes y diferencias encontraréis respecto a la película? ¿Qué creéis que aportan los añadidos respecto al original?
- La película trata temas como la soledad, la amistad o la pérdida. ¿Qué escenas recordáis que muestran estos temas? ¿De qué manera se han resuelto visualmente desde el **storyboard y la animación**? Tras vuestra puesta en común os animamos a ver [este vídeo](#) donde el equipo de la película responde a esta cuestión.
- Aunque suene a tópico, [la ciudad es un personaje más de la película](#). La animación opta por el **deep focus, un planteamiento visual que consiste en que nada en el plano salga desenfocado**, como suele pasar en el cine de imagen real. Esto permite observar con detalle todo lo que pasa más allá de la acción principal. En base al vídeo, identificad los detalles o acciones que suceden fuera del primer término. **Imagináis un *Robot Dreams* ambientado en tu ciudad?** ¿Qué elementos o personajes incluiríais desde el *story* para que fuese tan reconocible como Nueva York?
- En la [ficha técnica](#) hemos incluido a todo el **departamento de animación**. Intentad adivinar **la función de cada equipo**. Comparad vuestras intuiciones con este último [clip](#) sobre el proceso de animación de *Robot Dreams* y comentad las conclusiones.

La story de tu vida

Objetivo:

Recrear la narrativa visual básica mediante el dibujo de storyboard.

Temporalización:

100 minutos (2 sesiones)

Escritura de guion

Individualmente, escribid un pequeño guion o relato (máximo 1 página) contando un hecho cotidiano, por ejemplo "El día que vi *Robot Dreams*".

Reparto y análisis

Pasad el guion a la persona de la derecha de modo que todo el mundo tenga un texto distinto al suyo. Leedlo con detenimiento anotando o subrayando las imágenes y acciones que se os vengan a la cabeza.

Escena

Elegid una acción sencilla del guion y pensad cómo la plasmaríais en imágenes.

Storyboard

Bien dibujando una propia o [descargando e imprimiendo de internet](#), dibujad la acción pensando en cada plano, encuadre y movimientos. Puedes añadir diálogo si lo hay. Recuerda que no es necesario saber dibujar, pueden ser simples monigotes con palos, pero sí es importante que pienses en cómo contarlos con imágenes.

Puesta en común + [Opcional] Animática/rodaje

En una pared del aula, pegad todos los *storys*, acordando el orden de la secuencia. Esta será vuestra "tira leica" que daría lugar a la animática.

En otra sesión, podéis probar a fotografiar cada viñeta y montarla con un programa de edición de vídeo o de *stop motion* (ver ejercicio siguiente) para crear vuestra animática. Un tercer paso podría ser rodar la secuencia común con dispositivos móviles respetando siempre el *story* y comparar el resultado.

Stop motion sin parar

Objetivo:

Descubrir el poder de la animación a la hora de crear vídeo de manera práctica y sencilla..

Temporalización:

100 minutos (2 sesiones)

Materiales:

- Tablet o teléfono móvil que grabe vídeo.
- Uno o varios juguetes articulados (Ej: LEGO, Barbies...)
- Cartulinas o papel de colores.
- Tijeras.
- Plastilina escolar o masilla adhesiva n(tipo Blu Tak)
- Bloc para tomar notas.

Opcional:

- Fuentes de luz de carácter doméstico: lámparas, flexos, linternas, móviles...
- Accesorios para el móvil: trípode, lentes..
- Cartulinas o similar para hacer decorados.

Paso 1: Preparación previa. Eligiendo el software

- Lo primero es decidir cómo vamos a trabajar y preparar nuestro equipo.

Opción A

Haciendo fotografías y montándolas en un software de vídeo que tengamos u [opciones online](#).

Opción B

Mediante un programa de stop motion. Hay opciones gratuitas tanto [online](#) como en [app](#).

- Todas las opciones son bastante intuitivas pero merece la pena dedicarle unos minutos a familiarizarse con ellas antes de empezar la producción. De todos ellos encontraréis tutoriales en YouTube ante cualquier duda.
- A partir de aquí podéis trabajar de manera colectiva, en pequeños grupos.

Stop motion sin parar



Paso 2: Elegir la técnica. Tres ejemplos de stop motion

Dentro de la animación fotograma a fotograma, conocida como *stop motion*, hay varias opciones en función del objeto a animar (*claymation* en el caso de figuras de masilla o plastilina) o la técnica (el dinámico *go motion* inventado en las primeras películas de *Star Wars*). Para este ejercicio ofrecemos tres de las opciones más sencillas y resultonas.



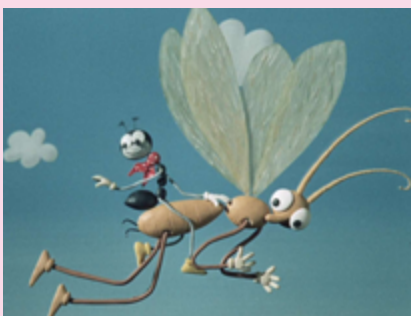
- **Pixilation o animación con personas**

Así nacieron los primeros efectos especiales en los albores del cine, aunque el nombre se lo pusieron Grant Munro y Norman McLaren y los puedes ver en acción en el corto *Vecinos* (1952). Consiste simplemente en hacer fotos a los intérpretes y generar el curioso efecto animado al pasarlas todas juntas.



- **Cut-out o animación con recortes**

Sobre una superficie plana se mueven dibujos, formas o personajes recortables. Popularizado por el pionero argentino, el dibujante satírico Quirino Cristiani, hoy sigue vivo gracias a series para adultos como *South Park*, cuya propia técnica parodian en este *clip*.



- **Animación con muñecos**

Los juguetes articulados de nuestra infancia son fuente inagotable de creatividad para animadores como el ganador del Goya *Coke Riobóo*. Internet ha propiciado comunidades de fans como los *brickfilms*, hechos con figuras y piezas de la marca LEGO.

De arriba a abajo, *Neighbours* (Norman McLaren, 1952); *Las aventuras del príncipe Achmed* (Lotte Reiniger, 1926); *Lego Pizza Delivery 5* (Michael Hickox, 2014); y *Ferda en el servicio exterior* (Hermina Tyrlova, 1977).

Stop motion sin parar

Claymation casero del animador Pablo Llorens. Fuente: Potens Plastianimation

Paso 3: Rodaje

- El sistema es sencillo pero requiere un mínimo de paciencia. Una vez elegida la técnica, pensad una pequeña acción o historia que queráis grabar.
- Empezad probando ideas muy sencillas: un personaje entra, saluda y sale de plano; un estuche se abre y los lápices de su interior se mueven; una sopa de letras forma una palabra...
- Para un segundo de vídeo el mínimo son 8 imágenes por segundo, aunque lo habitual son 12. Para un vídeo fluido de 1' necesitaréis más de 500 fotografías, con el tiempo y espacio de memoria que requeriría, así que pensadlo bien. Una pieza final de 15" puede ser más que suficiente para un primer acercamiento.
- Aplicando el ejercicio anterior podéis hacer un pequeño *storyboard* de los momentos clave si os ayuda.
- Con todo listo en el "set", id haciendo las fotos, moviendo ligeramente los objetos o las personas entre una y otra. Cuanto más pequeños sean los movimientos, más fotos necesitaréis pero más fluida será la animación.
- Probad "la magia", objetos que se mueven solos... Recordad a pioneros como Segundo de Chomón y rodad lo imposible.
- Una vez terminado, si habéis trabajado con un programa específico de *stop motion* podréis exportar directamente el vídeo a vuestro dispositivo. Si habéis hecho solo fotos es hora de pasarlas a un programa de edición de vídeo, ajustar duración y exportar.

Paso 4: Proyección

Es la hora de poner todas las piezas juntas, proyectarlas en aula y comentar el resultado. ¡Con palomitas si es necesario!

Bibliografía y referencias consultadas

- Abreu, R. (s.f.). Pixilation animation: Definition and examples. StudioBinder. <https://www.studiobinder.com/blog/pixilation-animation-definition-examples/>
- Academia de Cine. (2023, 11 de octubre). Manual del artista de storyboard en la Academia. <https://www.academiadecine.com/2023/10/11/manual-del-artista-de-storyboard-en-la-academia/>
- Academia de Cine. (2021, noviembre). Homenaje a los profesionales: Entrevista a Antonio Santamaría. <https://www.academiadecine.com/2021/11/19/homenaje-profesionales-2021-entrevista>
- Academia. Revista del cine español (nº219) VV.AA. *La animación española*. Academia de Cine, 2016.
- Arcadia Motion Pictures. (s.f.). Robot Dreams. <https://www.arcadiamotionpictures.com/films/robot-dreams/>
- Ayuso, A. (2024, 10 de febrero). Maca Gil lleva 'Robot Dreams' al Goya, el Oscar y el Annie: 'Es una película para todos los públicos'. El Periódico de España. <https://www.epe.es/es/cultura/20240210/mac-gil-robot-dreams-goya-oscar-annie-pelicula-97909316>
- Barbon, B. (2023, 14 de febrero) Entrevistamos a José Luis Ágreda, director de arte de 'Robot Dreams' recientemente nominado al Oscar. <https://www.domestika.org/es/blog/12446-entrevistamos-a-jose-luis-agreda-director-de-arte-de-robot-dreams-recentemente-nominado-al-oscar>
- Belastegi, N. (2022, 18 de junio). «Trabajábamos seis estudios en una misma serie de Batman». Gara. https://www.naiz.eus/eu/hemeroteca/gara/editions/2022-09-18/hemeroteca_articles/trabajabamos-seis-estudios-en-una-misma-serie-de-batman
- Blair, P. *Dibujos animados. El dibujo de historietas a su alcance*. Evergreen, 1997.
- Cabezas, P. (2023, octubre). Pablo Berger (Núm. 83) [Episodio de podcast de audio] Casa Paco. https://www.ivoox.com/25-paco-plaza-audios-mp3_rf_64475476_1.html
- Cabrera, J. (n.d.). Pablo Llorens, el mago del stop motion, nos cuenta cómo usa el iPad para animar. El Taller Audiovisual. <https://eltalleraudiovisual.com/pablo-llorens-stop-motion-ipad/>
- CineConN. (2023, mayo 10). ROBOT DREAMS - Cómo se hizo la animación [vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=mEQtQ0mslIU>
- Encinas, A. *¡Bien hecho, Gromit! Cuarenta años de Aardman Animation*. Diábolo Ediciones, 2016.
- Encinas, A. *Animando lo imposible, los orígenes de la animación stop motion (1899-1945)*. Diábolo Ediciones, 2017.
- Encinas, A. *Historia del cine de animación stop motion español 1912-1975: Verbena en Muñecópolis*. Desfiladero Ediciones, 2023.
- ESDIP. (2023, 19 de mayo). Historia de la animación en España: De los orígenes al boom de los 80. <https://www.esdip.com/blog-escuela-de-arte/historia-de-la-animacion-en-espana-de-los-origenes-al-boom-de-los-80/>
- García, R. *Manual del artista de storyboard*. Canimation, 2023.
- Hart, J. *La técnica del storyboard. Guion gráfico para cine, TV y animación*. IORTV, 1999.
- Lang, J. (2024, May 18). 'Robot Dreams' is unconventional in every way, including how it was storyboarded (Exclusive). Cartoon Brew. <https://www.cartoonbrew.com/feature-film/robot-dreams-is-unconventional-in-every-way-including-how-it-was-storyboarded-exclusive-238300.html>
- Lorenzo, M. *La imagen animada. Una historia imprescindible*. Diábolo Ediciones, 2021.
- Puppets and Clay. (2008, 10 de octubre). Entrevista en exclusiva con Pablo Llorens [Entrada de blog]. <https://puppetsandclay.blogspot.com/2008/10/entrevista-en-exclusiva-con-pablo.html>
- Sánchez-Navarro, J. *La imaginación tangible. Una historia esencial del cine de animación*. Filmografías Esenciales. Editorial UOC, 2020.
- Scholz, A. (Ed.), Álvarez, M. (Ed.), Binimelis Adell, M. (Ed.), & Ortega Oroz, E. (Eds.) *Entrevistas con creadoras del cine español contemporáneo. Millones de cosas por hacer*. Peter Lang, 2021.
- U-tad. (2024). Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital. <https://www.u-tad.com/>
- Yetikyel, G. (2021, junio). How 'One Hundred and One Dalmatians' saved Disney. Smithsonian Mag. <https://www.smithsonianmag.com/innovation/how-one-hundred-and-one-dalmatians-saved-disney-180977869/>

● TRASCÁMARA

Programa educativo
de la Academia de Cine

● Animación y ● Storyboard

Créditos

Material didáctico publicado por TRASCÁMARA, el Programa educativo de la Academia de Cine, desarrollado en conjunto con Aulafilm (Las Espigadoras).

Los textos son propiedad de la Academia de Cine.

Las imágenes de *Robot Dreams* son propiedad de Lokiz Films, A.I.E., Les Films du Worso, Noodles Production, Arcadia Motion Pictures, S.L. / BTEAM Pictures.

Todas las imágenes de esta guía son propiedad de sus debidos autores y aparecen aquí como complemento al cuerpo teórico del texto y para situarlo en su contexto correspondiente. Se ha tratado de contactar y acreditar debidamente todas ellas, en caso de error u omisión por favor diríjense a la dirección de contacto para su subsanación inmediata.

Coordinación editorial: Helena Fernández.

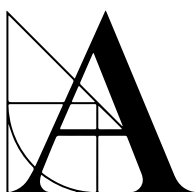
Redacción: Pedro Toro.

Diseño y maquetación: Jabi Medina.

Junio, 2024

Contacto: info@aulafilm.com

Un programa educativo de:



ACADEMIA
DE CINE

Desarrollado en conjunto con:



animación :: storyboard @ arte + dirección * fotografía @ guion @ montaje * producción

• TRASCÁMARA

Programa educativo
de la Academia de Cine

Un programa educativo de:



ACADEMIA
DE CINE

Desarrollado en conjunto con:

