

PERSONAJES

ERNEST es un oso gruñón de buen corazón que vive al margen del mundo superior. Siempre soñó con ser un músico, pero sus padres querían que fuera juez, así que terminó en la calle intentando ganarse el pan de cada día cantando o haciendo de payaso en la calle, o... robando tiendas en caso extremo. La voz es interpretada por Lambert Wilson.

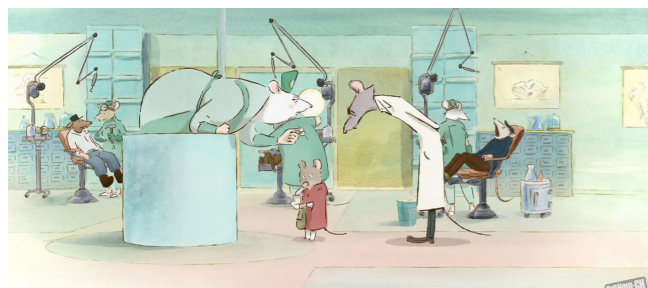
CÉLESTINE es un ratoncita huérfana, pobre y traviesa. Fue expulsada de su casa porque prefirió ser artista que dedicarse a ser una gran dentista (como todos los ratones). Le encanta dibujar, pintar. Tiene un carácter muy fuerte pero también es muy cariñosa. Sus rasgos finos se inspiraron en su propia creadora, Gabrielle Vincent. La voz de Célestine es interpretada por Pauline Brunner.



GEORGES es un oso confitero que trabaja en su tienda vendiéndoles dulces a los niños al lado de una escuela. Casado con Lucienne, tienen un único hijo, León. Sufre el robo de su mercancía por parte de Ernest y denuncia el hecho a la policía, que ordena la persecución y captura de Ernest y también de Célestine como su cómplice.

LA GRISE (La Gris) rata anciana encargada de cuidar a ratoncitos del orfanato. Apática, malhumorada y muy seria, cada noche les cuenta historias tenebrosas a la hora de dormir, historias del hostil mundo de arriba, en especial la del "gran oso malvado".

EL JEFE DE LA CLÍNICA DENTISTA un viejo roedor que enseña a todos los pequeños ratoncitos a ser dentistas.



VOCABULARIO

STORYBOARD es un desglose gráfico de lo que será la película o vídeo final pero dibujado y con las anotaciones necesarias para cada escena que se filme o grabe. sirve de prueba o concepto y se constituye de imágenes y textos, similar a una tira cómica gigante. Los dibujos son hechos a mano alzada y de forma rápida, como apuntes, porque los cuadros son muchos.

ANIMATIC es una pieza audiovisual, en la que se reúnen las imágenes del storyboard con la pista de audio preliminar, de manera sincronizada.

TIMING anglicismo que proviene de la raíz inglesa time, que significa "tiempo", se usa para describir el trabajo de sincronización de los dibujos con la banda sonora de la película animada, tiene que ver con el ritmo y la velocidad que se quiere dar a la animación.

LAYOUT proceso análogo a la división en planos de una película filmada de la realidad. Es la distribución de cada uno de los planos que requiere la acción a desarrollar, según el *storyboard* de la película.

HOJAS DE MODELOS (*Model sheets*) para cada uno de los personajes más importantes, y para los demás elementos visuales del film. Estas hojas documentan la apariencia de cada personaje desde una variedad de ángulos de vista y sus poses más comunes, para que los diferentes artistas que intervienen en el proyecto trabajen de manera consistente.

HOJA DE EXPOSICIÓN (*Exposure sheet* o *X-sheet*, para abreviar) es una tabla que contiene un desglose de la acción, el diálogo y el sonido, para cada cuadro de la animación, y sirve como guía a los animadores.

BAR SHEET cuando el film tiene una fuerte base musical, se crea también otra hoja de formato tabular que muestra la relación entre la acción en pantalla, el diálogo y las notas musicales.

ERNEST Y CELESTINE

MENUDA FILMO
CINE PARA TODOS LOS PÚBLICOS
5 / 6 DE ABRIL DE 2014

MENUDA
FILMO



EL CINE DE ANIMACIÓN FRANCÉS

La animación como la conocemos tiene un principio. Un punto de nacimiento que se encuentra antes del propio cine. El cinematógrafo nació en 1896, pero con anterioridad, la gente se divertía con juguetes ópticos que utilizaban dibujos pintados a mano como el Zootropo inventado por William Horner (1786-1837) y patentado en 1834, o el Taumatropo, un disco con la imagen de un pájaro en una cara y en la otra la imagen de una jaula. El disco se sujetaba entre dos cordones que lo hacían girar a gran velocidad creando la ilusión óptica de que el pájaro se hallaba en el interior de la jaula. En el desarrollo de juguetes ópticos como estos se puede decir que está el germen del cine de animación.

En 1888 el francés Émile Reynaud, inventó el Praxinoscopio, en el que se utilizaba una técnica pre-cinematográfica de animación. Posteriormente lo perfeccionó con su teatro óptico, que permitía proyectar películas animadas dotadas de argumento en una pantalla acompañadas de música y efectos sonoros. Mantuvo su espectáculo desde 1892 hasta finales del siglo XIX. De su producción, en la actualidad se conserva el título *¡Pobre Pierrot!*, 12' de duración. Las plantillas y dibujos que se utilizaban para estos espectáculos, estaban pintadas a mano mediante diferentes técnicas, como la acuarela. Esta técnica es la que se ha utilizado para la película *Ernest and Célestine*.

Con el cinematógrafo ya inventado, el director francés Émile Cohl realizó desde 1908 los primeros cortometrajes animados, entre los que destaca *Fantasmagorie*, de un minuto, veinte segundos de duración (1'20").

El pionero director George Méliès utilizó en sus films con gran éxito abundantes efectos realizados con técnicas de animación muy famosas.

ERNEST Y CELESTINE
(ERNEST ET CÉLESTINE)
FRANCIA, 2012. 80'

DIRECCIÓN Benjamin Renner
Vincent Patar y Stéphane Aubier con
Lambert Wilson y Pauline Brunner
GUIÓN Daniel Pennac **MÚSICA**
Vincent Courtois **CANCIÓN de**
"Ernest et Célestine" escrita
e interpretada por Thomas Fersen
Directeur d'animation Patrick
Imbert **MONTAJE** Fabienne Alvarez-
Giro **PRODUCTOR** Ivan Rouveure
PRODUCCIÓN Didier Brunner,
Philippe Kauffmann, Vincent Tavier,
Stéphan Roelants et Henri Magalon

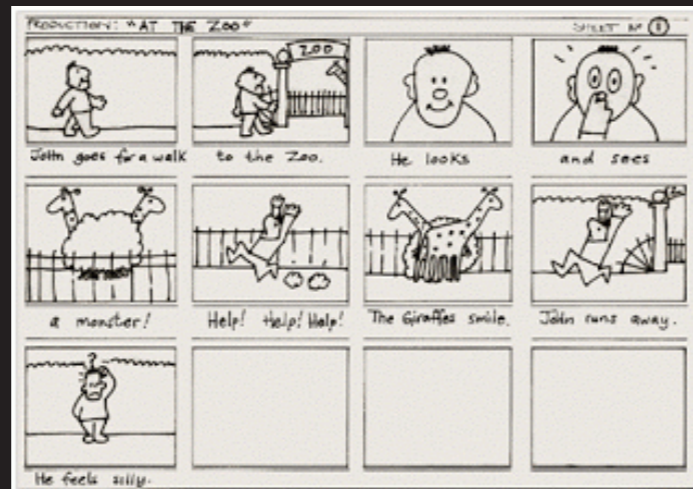
SINOPSIS

Por tradición, entre los osos está mal visto hacerse amigo de un ratón. No obstante, Ernest, oso marginal de imponente tamaño, payaso y músico acoge en su morada a Célestine, huérfana escapada del mundo subterráneo de los roedores. Contraviniendo el orden establecido, los dos solitarios se apoyan y consuelan mutuamente...

EL PROCESO DE LA ANIMACIÓN TRADICIONAL

Se puede dividir en varias fases:

De **Storyboard***: como en las películas no animadas el proceso se inicia con esta guía que facilita y permite al equipo de animación planificar la acción de los personajes, ubicados según la composición que está señalada previamente en esta pieza. También asiste a todo el equipo que participa de la filmación, como los artistas que pintan los fondos, quienes deciden qué pintar y dónde dejar espacios para que se sitúen los personajes. El equipo de dibujantes se reúne regularmente con el director y su trabajo suele tener varias correcciones antes de la aprobación de la versión final.



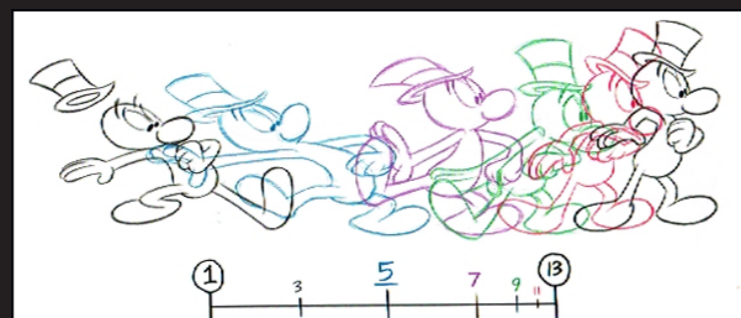
El **Animatic*** es la fase de visualización previa al auténtico rodaje. Sirve al equipo para encontrar fallos en la duración o composición de las escenas y en el guión, que se corrigen en el storyboard y en la grabación del audio, si es necesario, para crear un nuevo animatic. Estas revisiones evitan la edición de escenas ya se han rodado, lo que es muy costoso en la animación y en el rodaje final.



Diseño y **Timing*** una vez aprobado el animatic se envían los storyboards a los departamentos de diseño. Allí los diseñadores de personajes preparan hojas de modelos (**model sheets**)* para cada uno de los personajes más importantes, y para los demás elementos visuales del film. A veces se realizan pequeñas esculturas o maquetas para que el animador vea al personaje en tres dimensiones. Los artistas de fondos realizan un trabajo similar con los distintos escenarios, y los directores de arte y los estilistas de color determinan el estilo del dibujo y los esquemas de colores a emplear.



Paralelamente, el director de **timing**, --que es a menudo el director de la película-- decide qué poses, dibujos, y movimientos de los labios se necesitarán para cada cuadro. Entonces se crea una **hoja de exposición (exposure sheet, abreviado X-sheet)*** y si el film tiene una fuerte base musical, se crea también una **bar sheet***.



La etapa de **layout*** comienza una vez que el diseño se ha completado. Este proceso es análogo a la división en planos de una película filmada de la realidad. Aquí los artistas de **layout** de fondos determinan el ángulo y la posición de la imaginaria cámara, de dónde proviene la luz y cómo se proyectan las sombras. Los artistas de personajes determinan las principales poses que tendrán en cada escena, y de cada una harán un dibujo. Los dibujos de **layout** se esparcen sobre el animatic, empleando la **X-sheet*** como guía.

Fase de animación: se dibuja cada cuadro. El ilustrador jefe dibuja **keyframes** o cuadros clave que definen acciones. Los asistentes de animación quienes terminen de dibujar los cuadros restantes.

Fase de **Clean Up** (limpieza) el dibujo se limpia de todo trazo de bosquejo y se realiza un dibujo lineal perfecto.

Fase de "Tinta y pintura": se bordea el dibujo según el estilo escogido y se pinta. Antes se hacía con tinta y pintura sobre celuloide, ahora se utilizan técnicas digitales como la tableta electrónica que facilita enormemente el trabajo de producción.

Montaje final.

Como ves, hacer una película de animación es bastante laborioso y necesitamos un equipo muy grande para realizarla. Sin embargo, podemos intentar hacer una sencilla animación fabricando un **flipbook** con cartulina, lápices de colores, tijeras y una grapadora. Primero dibuja a tu personaje, después decide qué va a hacer: andar, saltar, correr, lanzar una pelota... Ahora dibuja una cuadrícula en la cartulina y numera cada cuadro del 1 en adelante (como en la figura), deja bastante espacio blanco en el lado izquierdo. Lo más divertido, pero tienes que hacerlo con mucha atención, es dibujar todas las posturas necesarias para llevar a cabo el movimiento que has pensado. Recorta todos los cuadros dejando un margen a la izquierda para poder graparlos todos juntos sin que se tape al personaje y... ¡Ya está preparado tu **flipbook!** Sujeta la parte grapada con una mano y pasa las hojas rápidamente para que veas cómo se mueve tu dibujo "animado".

PRACTICA completando las tres primeras tiras de dibujos, terminando las posturas del personaje al empezar a lanzar a su gato de trapo al aire:



Repite los cuadros para dibujar las tiras del 4 al 6, del 7 al 9, y así sucesivamente hasta llegar al 16

