

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

Licenciado en Comunicación Audiovisual



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



ESCUELA POLITECNICA
SUPERIOR DE GANDIA

“Realización de un *storyboard*. El bate de Donny Donowitz, escena eliminada del film *Malditos Bastardos* (Quentin Tarantino, 2009)”

TRABAJO FINAL DE CARRERA

Autor/es:

Javier Tomillo Gaya

Director/es:

Raúl González Monaj

GANDIA, 2014

| | |
|----------------------------------------------------------------------|--------------------------------------|
| Introducción | 4 |
| Objetivos del proyecto | 5 |
| Marco teórico: ¿Qué es un <i>storyboard</i>? ¿Para qué sirve? | 7 |
| Quentin Tarantino | 8 |
| Su cine | 9 |
| Escenas importantes | 11 |
| El inicio | 11 |
| Donny y el bate se ‘conocen’ | 13 |
| Donny le enseña el bate a la Sra. Himmelstein | 14 |
| Fases de ejecución previstas | 16 |
| Lectura del guion | 16 |
| Búsqueda de información | 16 |
| <i>Plot</i> | 20 |
| Abocetado | ¡Error! Marcador no definido. |
| <i>Clean up</i> y fotocopiado | 21 |
| Valoración tonal | 21 |
| Copias | 22 |
| Costes | 22 |
| Conclusiones | 24 |
| Bibliografía | 25 |

Introducción

Este trabajo es el resultado de seis meses de estudio y ha consistido en la realización del *storyboard* de una escena eliminada del guion original de *Malditos Bastardos* (*Inglourious Basterds*, 2009) del director Quentin Tarantino.

Siguiendo su peculiar estilo narrativo y sus condicionantes estéticos nace con la intención de mostrar cuál es el proceso que se lleva a cabo en la realización de un *storyboard* profesional. Desde la búsqueda de información necesaria para la correcta resolución de un guion basado en una época anterior, pasando por la traslación propiamente dicha del guion a planos y finalizando con el coloreado para detallar la iluminación. Aspectos todos que, como decimos, el artista dibuja teniendo presente el universo y la impronta de un director tan particular.

Objetivos del proyecto



Para este Trabajo Final de Carrera queríamos realizar el *storyboard* de una escena eliminada del filme *Malditos Bastardos* (*Inglourious Basterds*, 2009) de Quentin Tarantino. Elegimos este trabajo por inédito y como reto que simulara el encargo profesional.

La escena que decidimos planificar narra la historia del bate del Sargento Donny Donowitz, el *Oso Judío*, cuál es su origen, por qué lo usa para apalear nazis y por qué lo tiene marcado con nombres de personas. Se trata de una escena de diálogo que dura aproximadamente cuatro minutos, por lo que el *storyboard* constaría de unos 60 planos. La hemos elegido porque entendemos que se trata de una secuencia muy *tarantiniana* y muy simbólica dentro del contexto de la historia narrada. Tanto es así que el bate aparece en el mismo cartel de la película y nos sorprendió que no estuviera incluida en la película.

La escena nos presenta a Donny Donowitz, uno de los protagonistas de esta película coral y su entorno. Como vive en el barrio judío de una gran urbe del este de Estados Unidos y cuál es el negocio familiar donde trabaja, la barbería de su padre (Sy's barber shop). Antes de partir a Europa con los *bastardos*, Donny se compra un bate en la tienda de deportes del barrio. Con él se pasea por el vecindario preguntando a los vecinos si tienen algún familiar por el que preocuparse en Europa y, en caso afirmativo, les pide que pongan sus nombres en el bate.

El objetivo principal que pretendemos conseguir con este proyecto es planificar una de las escenas eliminadas más interesantes de la película de la manera más fiel a como lo haría su director. Para ello volcaremos todos los conocimientos obtenidos a lo largo de la carrera, no solo de la asignatura de *Storyboard*, sino también los adquiridos en otras asignaturas, relativos a la realización, narrativa, composición del cuadro, iluminación, etc.

Como objetivo secundario se pretende conseguir que este trabajo sirva como carta de presentación para en un futuro poder trabajar como dibujante de *storys*, llegando a un nivel de planificación y acabado propio de un profesional del sector.

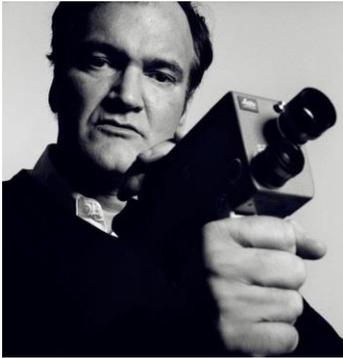
Marco teórico: ¿Qué es un storyboard? ¿Para qué sirve?

Un *storyboard* es un conjunto de viñetas donde se dibuja cada plano de la película y se reproducen los diálogos, de modo que da una idea precisa del resultado final. Es, en definitiva, un guion gráfico que nos permite previsualizar el resultado final de un producto audiovisual cualquiera, ya sea un filme, un anuncio televisivo, un corto, etc.

El *storyboard* nace a comienzos de los años 30 en los estudios Disney. Su puesta en práctica se le atribuye a Win Smith, un entintador que dispuso sobre la pared unos dibujos previos al layout del cortometraje “*Los tres cerditos*” (*The Little Pigs*, Bert Gillett, 1933), proporcionando al resto del equipo una idea general del resultado final antes de comenzar a animar.

Su aplicación a las películas de acción real fue inmediata y multitud de directores se han servido de él, como por ejemplo, Eisenstein, Orson Welles, Ridley Scott, Tim Burton, James Cameron o Quentin Tarantino y en el ámbito nacional, Achero Mañas o Álex de la Iglesia, por mencionar a algunos.

Quentin Tarantino



Quentin Tarantino nació en Knoxville (Tennessee) el 27 de enero de 1963. Siendo un bebé, Tarantino y su madre se trasladaron a vivir a California, donde Quentin creció en los barrios periféricos de Los Ángeles. Ya entonces era un adicto a cualquier contenido audiovisual que un televisor pudiera ofrecerle y engullía todo tipo de películas y series de cualquier género.

A los 15 años dejó la escuela para matricularse en el Taller de Teatro Municipal de Torrance con la intención de estudiar arte dramático. Consiguió trabajo como acomodador de un cine porno que le valió para sacarse un dinero con el que poder matricularse en la Escuela de Actores de James Best, en Toluca Lake.

Tarantino se independizó a los pocos meses de cumplir 18 años. Encontró en su barrio un videoclub llamado Video Archives. Se convirtió en el mejor cliente del establecimiento hasta el punto de que uno de sus empleados y buen amigo, Roger Avary, convenció a los propietarios para que contrataran a Tarantino.

Entre 1984 y 1987, Tarantino y Craig Hamman, rodaron su primera película *My Best Friend's Birthday*, gracias a la ayuda económica de la madre de Hamman y algunos amigos del videoclub. La película nunca llegó a proyectarse.

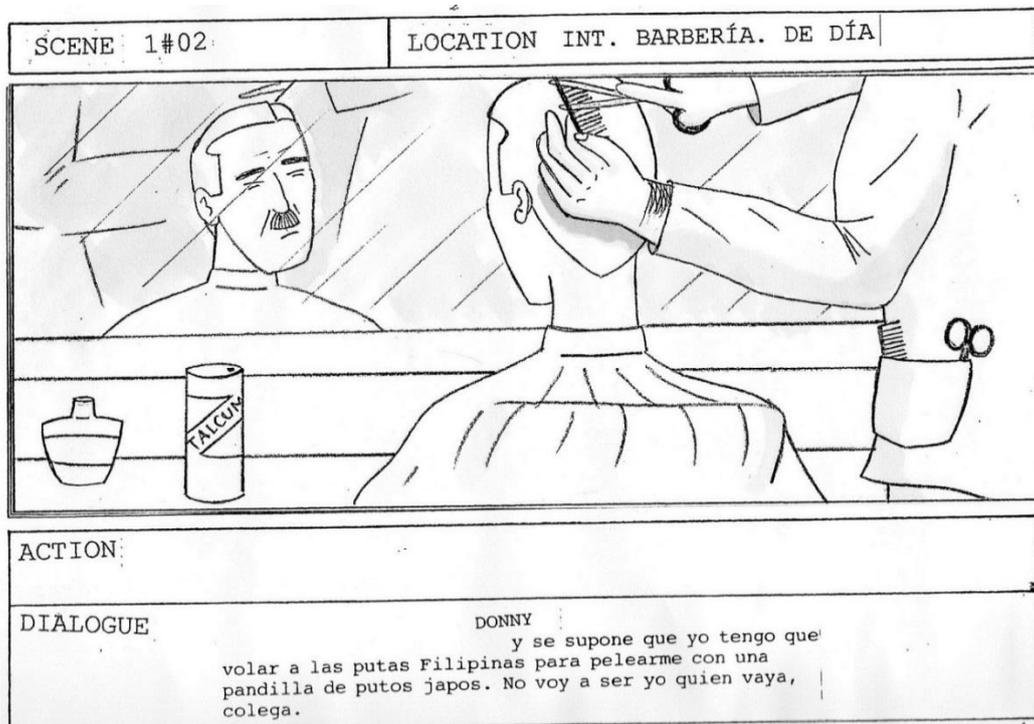
Cathryn James, mánager y amiga de Quentin, le convenció de que para entrar en el complicado mundillo de Hollywood, su mejor opción era su talento como escritor. Así, Tarantino escribió su primer guion, *Amor a quemarropa*, que Stanley Margolis produciría cuatro años después.

Entretanto, Tarantino logró vender algunos guiones más y codearse con algunos productores de Hollywood. En una barbacoa en casa de Scott Spiegel conoció a Lawrence Bender, a quien le habló de un viejo proyecto sobre una banda que planea cometer un atraco: *Reservoir Dogs*, la que a la postre sería su *opera prima*, de gran éxito nacional e internacional.

Con su primera película, Tarantino se convirtió en un director de culto, a causa de la extraña mezcla de violencia y comicidad que destilaba su cine. Y el resto es historia conocida.

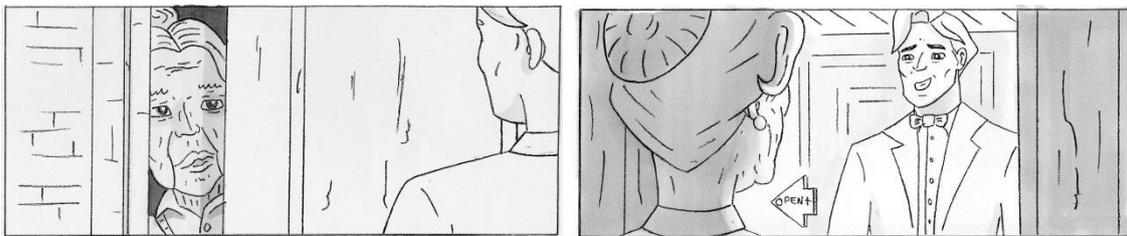
Su cine

Una de las características principales del cine de Quentin Tarantino respecto de otros cineastas coetáneos es, a parte, de la extrema violencia de la que hace gala, son los ingeniosos diálogos que le dan a sus filmes una gran riqueza literaria. Unos diálogos que, a menudo, no ayudan a avanzar la trama de la película, pero que tienen una función dramática muy precisa: la de definir la personalidad de los personajes. Sirva de ejemplo, la conversación inicial de *Reservoir Dogs* (1992) en la que el Sr. Rosa (Steve Buscemi) se niega a dar propina a la camarera por hacer su trabajo.



El cine de Tarantino está salpicado de incisos literarios entre los personajes que, pese a la banalidad de los temas tratados, contribuyen a crear una atmósfera colectiva de modernidad por sus continuas referencias a la cultura contemporánea.

Se considera a Quentin Tarantino un cineasta moderno, cuyo cine es paradigmático de la década de los noventa, los recursos narrativos que tienen que ver con la puesta en escena, la planificación de las secuencias y la edición de sus películas tienen muchos más puntos en contacto de los que a primera vista parece con el modelo de representación institucional del cine clásico de Hollywood. El montaje del que hace gala Tarantino en sus filmes es de una gran sencillez, basado en la alternancia del plano-contraplano en los largos diálogos y en unos cortes supeditados a la puesta en escena de la película.



Tarantino crea películas en las que el guion literario tiene una importancia suprema, pero no olvida crear una serie de iconos que las haga reconocibles para el gran público, incluso sin haberlas visto. Ejemplos de ello sería el traje negro con camisa blanca y corbata negra que llevan los personajes de *Reservoir Dogs*, la katana Hattori Hanzō y el mono amarillo de Uma Thurman en *Kill Bill* (si bien éste es un homenaje a Bruce Lee en *Game of Death*, la última película del karateka), la elección de los coches en *Death Proof*, etc.

Y en *Malditos Bastardos*, uno de esos elementos icónicos típicos de la filmografía de Tarantino, es el bate de Donny, del que se sirve el joven judío para apalear nazis.



Escenas importantes

Realizar un *storyboard* sobre una secuencia eliminada de una película ya existente no es lo mismo que hacerlo sobre un guion que todavía está en fase de preproducción. En el segundo caso, el dibujante cuenta con total libertad en la toma de decisiones de los planos, el encuadre, etc. Siempre teniendo en cuenta los criterios básicos acordados entre el dibujante y el productor, director, etc.

Sin embargo, al hacer un *story* sobre una película que el gran público ya conoce, en cierto modo, el storyboardista se encuentra atado, pues debe lograr que su *story* case perfectamente con el estilo del director y el resultado de la película. Y más si tenemos en cuenta el particular modo de hacer cine de un director tan venerado como lo es Quentin Tarantino.

Ese es uno de los retos a los que me he enfrentado con este trabajo final de carrera. Hacer que la secuencia del bate de Donny fuera, visualmente, lo más *tarantiniana* posible, es decir, que si fuera rodada tal y como la he plasmado sobre el papel, no desentonara con el resto de la película.

Es por ello que quería hacer hincapié en algunas de las escenas más complejas o importantes que hemos tenido que desarrollar, como el inicio de la secuencia, el momento en el que Donny y el bate se ‘conocen’ y cuando Donny visita a la Sra. Himmelstein.

El inicio

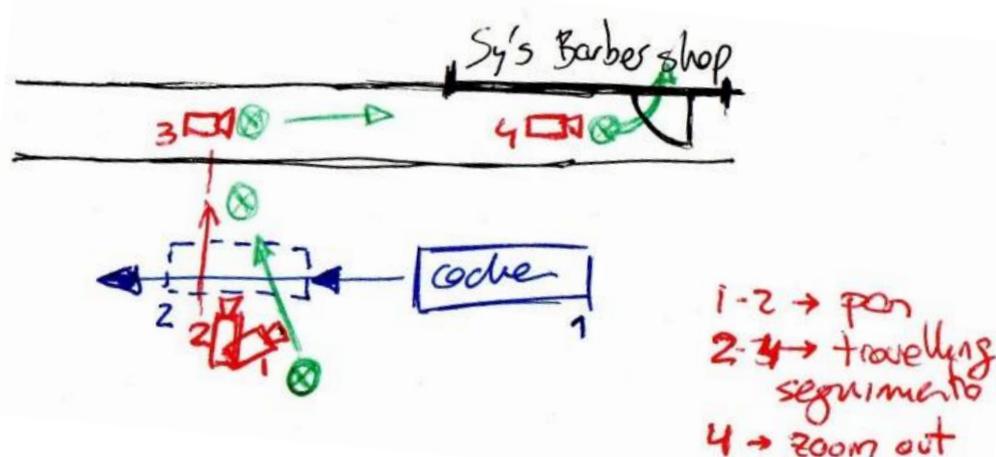
A Tarantino le gusta exhibirse con algunos planos extremadamente complejos, aunque no suele abusar de ellos. Un ejemplo es el maravilloso plano secuencia de *Kill Bill Vol. 1* en el que *La novia* (Uma Thurman) llega al restaurante. Tarantino se luce con una puesta en escena espectacular que combina travellings de seguimiento, con panorámicas, cenitales...

Algo parecido es lo que quise hacer con el inicio de nuestro *story*, aunque la escena no requería tanto malabarismo.

El plano secuencia comienza con la cámara fija en mitad de una calle. Se acerca un coche negro que la cámara seguirá con una breve y muy rápida panorámica. El coche pasa muy cerca de la cámara, tanto que simula un corte a negro. Tras el negro, vemos la acera desierta. Invaden el plano los pies de un hombre, al que la cámara sigue con un travelling (Tarantino es algo fetichista con los pies, *Death Proof*, *Kill Bill*). El hombre, que avanza por la acera, se acerca a una barbería. El primer plano de los andares del personaje se abre hasta un plano general de la calle, al tiempo que la cámara se detiene. Vemos una barbería, en un barrio judío, de alguna ciudad de Estados Unidos. Nuestro personaje entra en la tienda. Sobre el espacio del cielo nublado aparece el rótulo:

“BOSTON 1941”

Y encabalgamos la voz de un personaje (Donny) que expresa: “...los malditos alemanes han declarado temporada de caza de judíos en Europa...”, con el interior de la barbería.

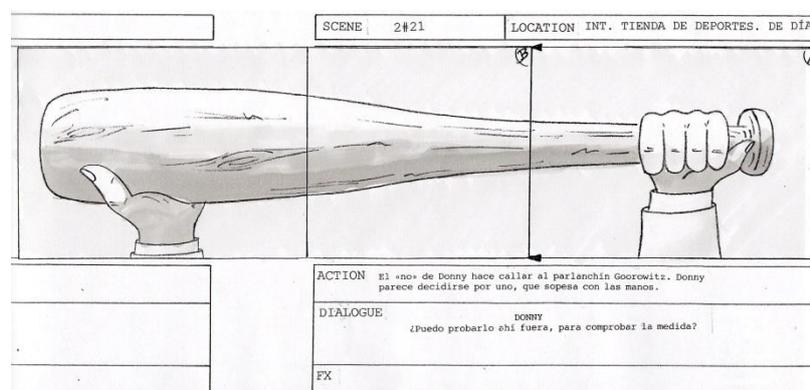
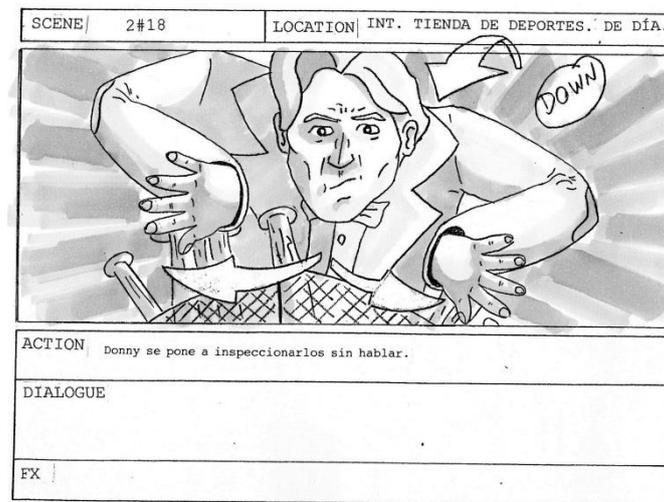


Esquema de la planificación de la escena del inicio

Se trata de una escena cuya planificación me llevo varios días, debido a la complejidad que quise darle al plano-secuencia. Tenía claro qué quería mostrar y cómo, sin embargo no fue fácil plasmarlo correctamente sobre el papel. Tras muchos intentos y múltiples correcciones logramos el resultado que buscábamos.

Donny y el bate se ‘conocen’

El complejo inicio es simplemente una manera de enganchar al espectador a la historia de Donny, de hacer que se identifique con él. Otro punto fuerte de la secuencia es cuando Donny visita la tienda de deportes del Señor Goorowitz. Esta escena nos dará mucha información adicional sobre la personalidad del joven judío. Allí, Donny le pregunta al dueño si tiene bates de baseball. El Sr. Goorowitz le acompaña hasta una cesta llena de bates donde Donny los inspecciona en silencio. Una vez encuentra el que más le agrada, le pregunta al dependiente si puede probarlo fuera “para comprobar la medida”. El Sr. Goorowitz accede, al tiempo que muy oportunamente suena el teléfono.



Donny sale fuera, pero la cámara se queda dentro de la tienda (como indicaba el guion). Así, estamos un plano de intimidad situado entre la conversación telefónica del dueño de la tienda (en la que no escuchamos al otro interlocutor)

y los agresivos aspavientos con los que Donny machaca las cabezas de nazis imaginarios en la calle.

En el momento en el que el Sr. Goorowitz cuelga el teléfono, Donny entra de nuevo en la tienda preguntando si tiene algún bate más pesado. Desde luego, el Señor Goorowitz no se ha enterado de nada al estar de espaldas al ventanal que da a la calle.

| | | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|
| SCENE 2#23 CONT. | LOCATION INT. TIENDA DE DEPORTES. DE DÍA. | SCENE 2#23 CONT. | LOCATION INT. TIENDA DE DEPORTES. DE DÍA. |
| | | | |
| <p>ACTION donny sale fuera, empieza a balancear el bate. Es obvio que simula pegarle una paliza de muerte a alguien. Entonces se pone a gritar:</p> | | <p>ACTION</p> | |
| <p>DIALOGUE</p> <p>DONNY ¡Toma eso, nazi cabrón! ¿Te gusta putear judios? ¿Quieres putear judios? ...</p> | | <p>DIALOGUE</p> <p>DONNY ¡Pues los judios americanos te van a PUTEAR a ti...!</p> | |
| <p>FX</p> | | <p>FX</p> | |

Donny le enseña el bate a la Sra. Himmelstein

Ya conocemos por qué Donny quería un bate. Es el momento de saber por qué está lleno de marcas con nombres de personas. Como se ve en la película, y en uno de los carteles publicitarios, el bate del que se sirve *el Oso judío* está lleno de marcas, inscripciones y nombres. En el metraje final no se explica por qué está así. Una de las teorías que se manejaba entre el público era que Donny inscribía los nombres de los nazis a los que había matado con el bate, con el fin de asustar y avisar a las siguientes víctimas que se cruzaran en su camino. No, todo lo contrario.

Donny, antes de marchar a Europa, recorre su barrio preguntando a sus vecinos si tienen familiares, seres queridos, amigos o conocidos por los que preocuparse en Europa. En caso de ser afirmativo, Donny les pedía que tallaran sus nombres en su bate.

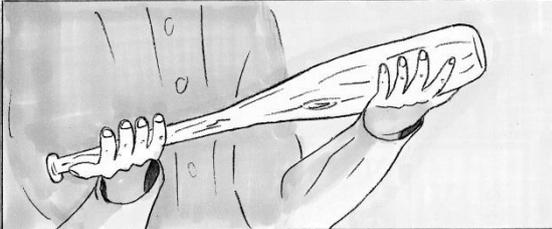
Es una manera que tiene Donny para no tener que sentir piedad de ningún soldado alemán que se cruce durante su particular guerra. En caso de que se

diera, Donny observaría el bate, miraría la cantidad de nombres que hay en él, y vería la cantidad de familiares judíos de vecinos de su barrio que corren peligro en Europa por la maquinaria bélica nazi.

En cuanto a la última escena de la secuencia del bate de Donny esta nos relata lo siguiente: El joven va a visitar un edificio de viviendas y en uno de los apartamentos, conoce a la Sra. Himmelstein. Tras una larga charla en el descansillo, la anciana invita a Donny a tomar el té.

Ya en el salón de la casa de la anciana, Donny le enseña el bate y le explica para qué lo va a usar: “Voy a usarlo para matar a palos a cada nazi que encuentre”. La Sra. Himmelstein, lejos de asustarse por la confesión de Donny, muestra una absoluta indiferencia: “Pensaba que estábamos tomando el té juntos”.

Tras unos sorbos de té, la Sra. Himmelstein le pregunta a Donny en qué puede ayudarle.

| | | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|
| SCENE 4#55 | LOCATION INT. APARTAMENTO SRA. HIMMELSTEIN. DE | SCENE 4#56 | LOCATION INT. APARTAMENTO SRA. HIMMELSTEIN. DE |
|  | |  | |
| ACTION | | ACTION | |
| DIALOGUE DONNY Estoy recorriendo el barrio. Si usted tiene seres queridos en Europa, gente cuya seguridad le preocupe, ... | | DIALOGUE me gustaría que escribiera sus nombres en mi bate. | |
| FX | | FX | |

Éste el momento cumbre de la secuencia. El momento en el que Tarantino nos explica el origen del bate y sus marcas.

Nos pareció una secuencia muy *tarantiniana*, largos diálogos que definen la personalidad de un personaje y que relata la historia de un objeto y su portador. Como en *Kill Bill Vol. 1*, cuando *la Novia* visita al fabricante de katanas Hattori Hanzō y le pide que le haga una última espada, para ella, o la historia del reloj de Butch (Bruce Willis) en *Pulp Fiction*.

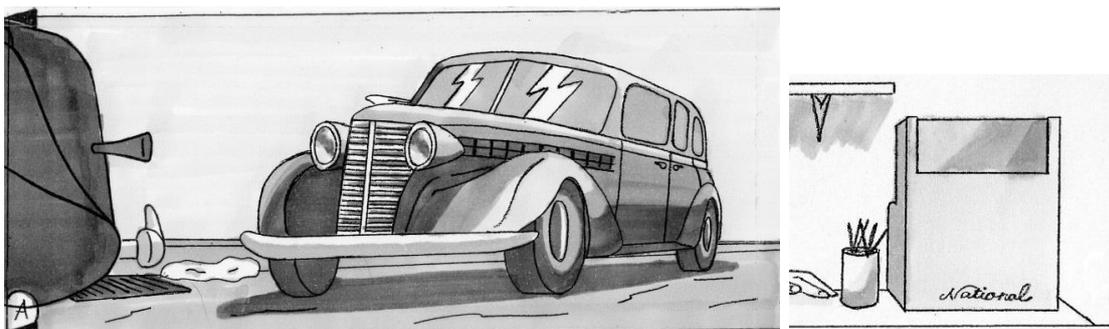
Fases de ejecución previstas

Lectura del guion

Lo primero que hay que hicimos fue leer el guion varias veces. Una vez bien comprendido, señalamos los puntos fuertes de la historia, aquellos de los que se pudiera extraer una mayor fuerza narrativa a través de la imagen y la composición.

Tras ello, visualizamos el guion en nuestra mente para tener una primera idea de cómo queremos que luzca, siempre teniendo en cuenta la narratividad y estética que el director busca en su filme.

Siendo éste un guion basado en una historia ficticia en un marco histórico real como es la Segunda Guerra Mundial, era importante cuidar los detalles. Por ejemplo, añadir objetos propios y reconocibles de la época en cuestión como un teléfono, una caja registradora marca 'National', un Chevrolet Sedán de 1938, etc.



Chevrolet Sedan de 1938 y caja registradora *National*

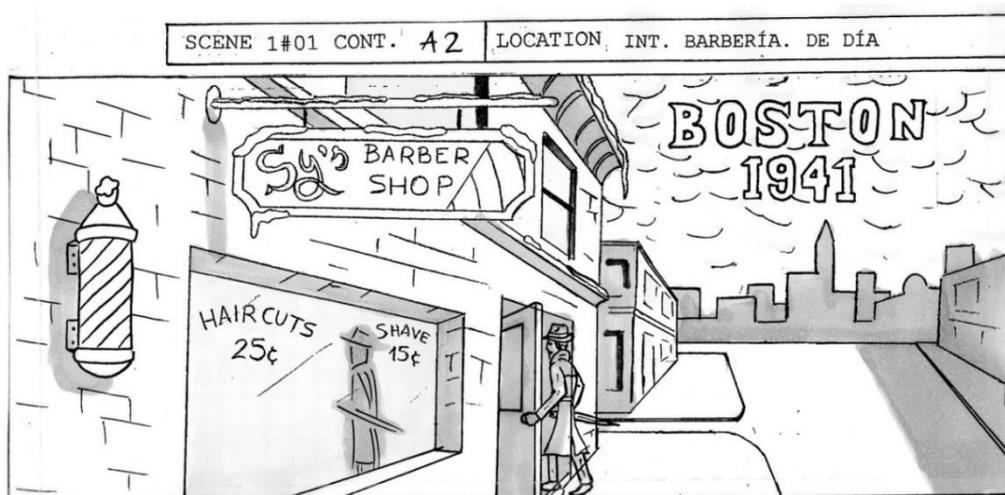
Búsqueda de información

Somos conscientes de que la responsabilidad de este apartado recae sobre el departamento de dirección artística que es quien nos ha de facilitar de manera gráfica todo lo referente a decorados, vestuario y utillaje. Como no es el caso, hemos simulado una pequeña participación en dicho departamento que nos ha ayudado a sumergirnos un poco más en el universo de este director.

Es conocida la meticulosidad con la que trabaja Tarantino a la hora de hacer sus películas, que se refleja en esos pequeños detalles que a menudo pasan desapercibidos pero que marcan la diferencia en el resultado de una película. Una cajetilla de cigarrillos marca Red Apple (inventada por Tarantino), la canción oportuna para cada momento, un diálogo insustancial para el desarrollo de la trama pero del que todo el mundo se acuerda, como por ejemplo el de las propinas a las camareras en el inicio de *Reservoir Dogs* o el de las diferencias entre las hamburguesas americanas y las holandesas de Amsterdam en *Pulp Fiction*, los coches etc.

Teniendo en cuenta todo esto, con la documentación necesaria para contextualizar un barrio judío en la ciudad de Boston en diciembre de 1941 procedimos igual.

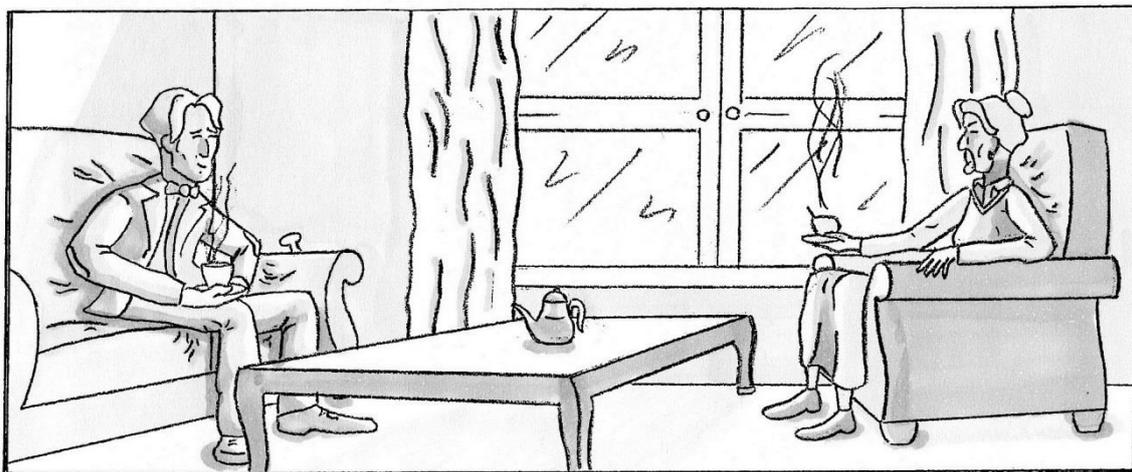
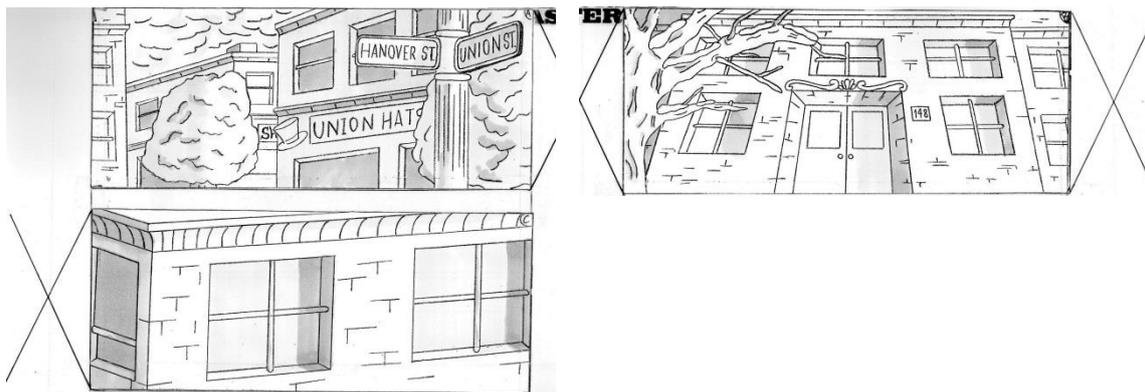
Nuestro *story* necesitaría de una calle principal y cuatro localizaciones interiores, a saber: la barbería del padre de Donny, la tienda de deportes del Señor Goorowitz, el descansillo del edificio donde reside la Señora Himmelstein y la propia casa de la anciana. Cada localización contaría con una serie de elementos característicos que lo identificaran fácilmente. ¿Qué sería de una barbería sin espejos, una silla de barbero, talco y un gran ventanal?



| | |
|----------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| ACTION | |
| DIALOGUE | DONNY ... los malditos alemanes han declarado temporada de caza de judios.en Europa, |
| FX | Cuando cliente entra en la barbería, se sobrepone el rótulo 'Boston 1941' |

Para la tienda de deportes quería remarcar la afición de la ciudad de Boston por los deportes y sus equipos: como los Red Sox de baseball o los Celtics de baloncesto.

En la escena del edificio de la Señora Himmelstein quise mostrar un edificio típico del este de Estados Unidos: un edificio de viviendas de ladrillo rojo. El interior de la casa de la anciana mujer judía debía ser cálido y hogareño. Un gran ventanal que presidiera la estancia donde tomar el té, con sillones de cuero con demasiado relleno, perfecto para acoger las visitas de la Señora Himmelstein.



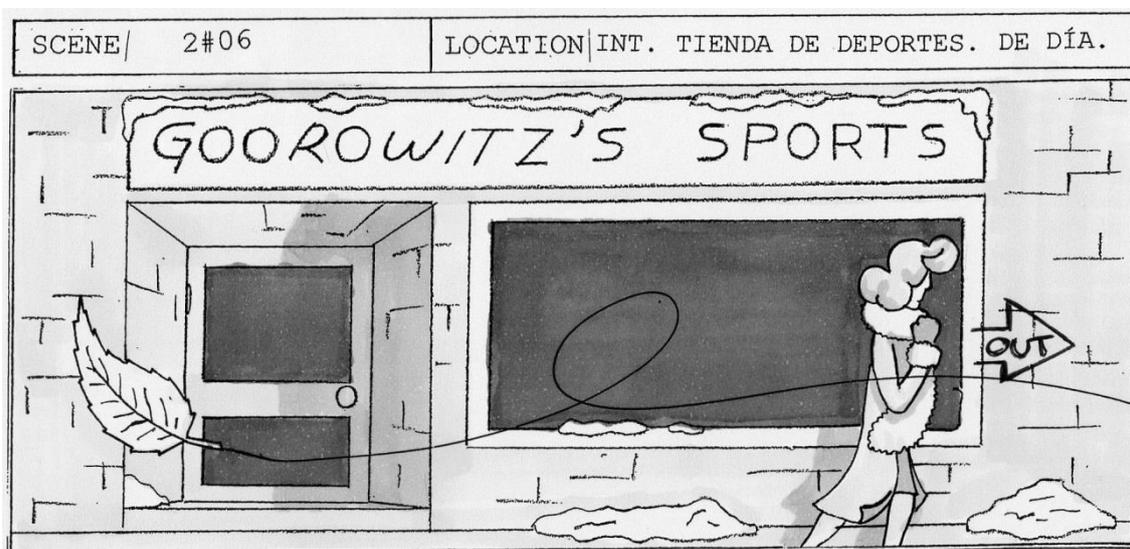
Edificio de viviendas y salón principal de la casa de la Sra. Himmelstein

El proceso de la búsqueda de información necesaria para la correcta realización e interpretación del *storyboard* duró dos semanas. Acudí a películas, cómics, fotografías, libros de texto, información de época, planos de

la ciudad de Boston, etc. Un sinfín de todo tipo de documentos que me sirvieran para realizar un *storyboard* a un nivel profesional.

Visualicé películas ambientadas en los años 30 y 40 en Estados Unidos. Encontré buenos ejemplos de lo que necesitaba y quería en *Scarface* (Howard Hawks y Richard Rosson, 1932), *Érase una vez en América* (Sergio Leone, 1984), *El Golpe* (George Roy Hill, 1973) o *Mobsters* (Michael Karbelnikoff, 1991), entre otras. De dichos filmes saqué la arquitectura típica de las grandes urbes norteamericanas del este del país, así como la ambientación típica. Para la iluminación recurrí a la propia película de Tarantino *Malditos Bastardos* y al cómic *Torpedo 1936* (Enrique Sánchez Abulí y Jordi Bernet).

Era importante no olvidar que en el inicio de la escena Donny hablaba de que no quería ir a la guerra a luchar contra los japoneses, el cual explicaba que si había de matar a un semejante, ese sería nazi. Esto me dio la pista de que el ataque a Pearl Harbor (7 de diciembre de 1941) ya se había producido en la diégesis de la historia, por lo tanto, como mínimo, la escena comenzaba en el marco temporal de diciembre de 1941. Siendo diciembre y siendo Boston una ciudad del noreste de Estados Unidos bastante fría, supuse que para darle mayor realismo y credibilidad el barrio debía tener algo de nieve, por ello se ven algunos montones de nieve en las aceras, carretera y repisas de ventanas y puertas.

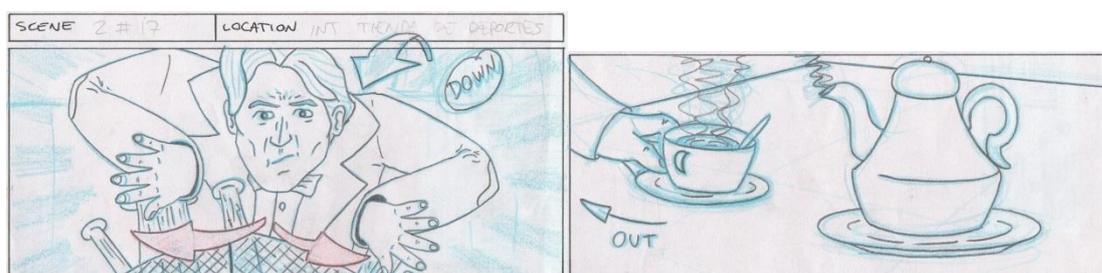


Plot

Finalizado el proceso de recolección de información, el siguiente paso era dar forma visual a las palabras. El *plot* consiste en dibujar las primeras ideas, en realizar los primeros bocetos de lo que tenemos en mente respecto a lo que leemos y cómo lo interpretamos. Cada persona tendrá su propia visión de lo que lee, por diversos motivos, desde el bagaje cultural hasta la experiencia personal de cada uno. El objetivo en este apartado del *storyboardista* es que su idea quede plasmada con total claridad sobre un boceto básico, que se hará en el mismo guion si es preciso, para luego desarrollar cada viñeta con mayor profundidad. Esta fase del proceso duraría entre uno o dos días.

Abocetado

Terminado el *plot*, redibujamos esos bocetos de nuevo, ya en las hojas de *story* definitivas (A-3), con un nivel de acabado mayor, que muestre no sólo la idea general del encuadre, sino también la composición del cuadro con todos los detalles convenientes. Para ello utilizaremos un lápiz “blue” de la marca “Col-erase”, por una serie de ventajas que luego veremos y de las que nos aprovecharemos. Su utilización está tan extendida en el ámbito de la animación que se ha llegado a estandarizar siendo los lápices de animación por definición. Finalizados los primeros bocetos, cuyo ejecución duró en torno a dos meses, repartido entre dos y cuatro horas diarias de dibujo, se le pasará al director para que éste dé su visto bueno o no sobre el *story*. En mi caso, cada vez que terminaba una escena se la enviaba a mi tutor para que me corrigiera los fallos y me diera su aprobación. Llegados a este punto, finalizaremos el boceto final, sobre el cual haremos el pasado a limpio (*clean up*).



Clean up y fotocopiado

El pasado a limpio consiste en repasar a lápiz de grafito el azul del boceto de cada una de las viñetas que componen el *storyboard*. El tiempo de ejecución previsto para esta fase duró una semana. Finalizado esto se realizan fotocopias en blanco y negro, que no registran el azul del lápiz con el que se ha hecho el boceto dado que la fotocopidora no detecta el tono de azul de los lápices “Col-erase” con el que el dibujante trabaja. Así pues, obtenemos una copia del *story* immaculada, con la que trabajaremos para realizar la valoración tonal.



Coloreado o entonación

Hay producciones audiovisuales, sobre todo las televisivas, en las que no es estrictamente necesario otorgar al *story* un acabado colorista puesto que se trabaja con tiempo limitado y porque el *storyboard* es una herramienta de consumo interno dentro de los equipos. Pero en el caso de los largometrajes esta fase si es habitual.

El coloreado o valoración tonal es el paso final en la realización de un *storyboard* y el más vistoso, porque daremos al dibujo su acabado final. No es lo mismo tener un dibujo sin sombreado, que será plano, que otro con luces y sombras, que proporcionará un resultado más expresivo. Además, con este paso pretendemos tener una previsualización lo más cercana a la fotografía del filme y lograr que la iluminación de la escena coincida con los requisitos del director, del director de fotografía y con el guion que tenemos entre manos.

En nuestro caso, el proceso de la entonación duró mes y medio aproximadamente, usando entre dos y tres horas diarias. Para el mismo

utilizamos hasta siete rotuladores del fabricante japonés “Copic”, repartidos en tres referencias distintas para obtener distintos niveles de tonalidad en el sombreado.

Copias en A4

Finalizado el *story*, el último paso es hacer las fotocopias necesarias en DIN A4 para los miembros de la producción susceptibles de utilizarlo: director, productor, director de fotografía, etc. Al reducir el A-3 original conseguimos un formato más manejable y en el que los posibles errores son menos visibles.

Costes

El coste inicial previsto era de 100 euros, repartido entre material de dibujo y fotocopias. Sesenta euros se destinaron a material de dibujo: lápices “Col-erase”, gomas de borrar, ‘típex’... pero sobre todo rotuladores para el coloreado (49 €).



El montante restante, cuarenta euros, se destinaron a realizar fotocopias con distintos fines.

En cuanto a los beneficios podemos decir que el sueldo estándar de un planificador de largometrajes en España tirando por lo bajo ronda los 15€ por viñeta, por lo que en este caso en concreto el precio del trabajo realizado sería de $15€ \times 68 \text{ viñetas} = 1020€$. Por lo que el tiempo de realización en un entorno profesional deberíamos reducirlo a un máximo de 15 días para que resultara rentable.

Conclusiones

Con este proyecto nos marcamos unos objetivos muy concretos, a saber: planificar una escena de un filme de Tarantino y realizarla con la mayor profesionalidad y fidelidad posible.

Se ha pretendido dar a conocer cuál es el trabajo del dibujante de *storyboards*, que por lo general no es visible fuera de los estudios. Enseñar como el artista de *storyboards* toma decisiones sobre el guion propuesto, desde la primera lectura del mismo hasta la última pincelada, pasando por todas y cada una de las fases intermedias. Etapas que comprenden, para la correcta puesta en escena del guion, desde el *plot*, el abocetado, el pasado a limpio y el coloreado hasta las copias en A4 necesarias para el resto del equipo.

A pesar de tratarse de un trabajo de encargo se ha tratado de dar una visión personal y concreta de la experiencia como dibujante de *storyboards* a lo largo del proyecto. A pesar de no ser “su película” es habitual que el *storyboardista* la entienda como una dirección de encargo y siempre se sienta un poco padre de la misma.

El proceso ha sido laborioso aunque satisfactorio en su conjunto, y particularmente en su parte artística, de la que he aprendido mucho. Este trabajo no solo ha servido para dar forma a un proyecto final de carrera, sino que ha descubierto para mí un nuevo sector con muchas posibilidades. Ya que el *story* es una herramienta de uso cada vez más frecuente no solo dentro del cine sino en publicidad, videojuegos o multimedia. Esperando incluso que me sirva, en un futuro cercano, como carta de presentación en el sector, con el fin de poder trabajar como dibujante profesional de *storyboards*.

Así mismo, espero que la consulta de este trabajo pueda ayudar en cierto modo a aquel que quiera comprender y profundizar en el desarrollo de un *storyboard* desde sus primeros pasos, y que lo disfrute tanto como lo he hecho haciéndolo.

Bibliografía

[Ask George the Barber]. Recuperado de

<http://olfactoryobsessed.wordpress.com/tag/ask-george-the-barber/>

[Barber Shop]. Recuperado de <http://www.elliscountyopry.com/>

BEGLEITER, Marcie. *From Word to Image: Storyboarding and the Filmmaking Process*. Ed. Michael WiseProductions, 2001.

BLAIR, Preston. *Dibujos animados. El dibujo de historietas a su alcance*. Ed. Evergreen, 1999.

BLUTH, Don y GOLMAN, Gary. *Don Bluth's The Art of Stoyboard*. Ed. DH Press, 2004.

BORRÁS, J. y COLOMER, A. *Arte y técnica de filmar*. Ed. Bruguera, 1980.

[Brownwood Barbershop]. Recuperado de <http://www.texasescapes.com>

CÁMARA, Sergi. *El dibujo animado*. Ed. Parramón, 2004.

CANEMAKER, John. *Paper Dreams: The Art and Artist of Disney Storyboards*. Ed. Hyperion, 1999.

CONVERSE, Terry John. *Directing for the Stage*. Ed. Meriwether Publishing, Ltd., 1995.

DINI, Paul y KIDD, Chip. *Batman. La serie de animación*. Ed. Norma, 2000.

"Famousframes" [en línea]. 2012, [Junio de 2014]. Disponible en la web: <http://famousframes.com/>

FRAIOLI, James O. *Storyboarding 101, Crash Course in Professional Storyboarding*. Ed. Michael WiseProductions.

GARCÍA, Raúl. *La magia del dibujo animado*. Ed. Mario Ayuso editor, 1995.

GISBERT, Paco. Guía para ver y analizar. Pulp Fiction. Quentin Tarantino (1994). Ed. Nau Llibres y Ediciones Octaedro, 2002.

GONZÁLEZ MONAJ, Raúl. *Manual para la realización de Storyboards*. Ed. UPV, 2007.

HAWKS, Howard y ROSSON, Richard. *Scarface*. [Vídeo]. Universal Pictures, [1932]. 1 disco compacto.

LemonSunrise [Barber]. Recuperado de <http://www.artofmanliness.com/>

LEONE, Sergio. *Érase una vez en América*. [Vídeo]. Warner Bros, [1984]. 2 discos compactos.

PEETERS, Benoit y FATON, Jacques. *Storyboard. Le cinema dessiné*. Ed, Yellow Now, 1992.

PLYMPTON, Bill. *Mutant Aliens*. Ed. Club Universitario, 2002.

OTOMO, Katsuhiko. *Steamboy: the storyboard book*. Ed. Kodansha, 2004.

ROY HILL, George. *El Golpe*. [Vídeo]. Universal Studios, [1973]. 1 disco compacto.

SÁNCHEZ ABULÍ, Enrique y BERNET, Jordi. *Torpedo 1936*. Ed. Toutain Editor, 1984-1990.

SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis. *Historia del cine. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Ed. Alianza Editorial S.A, 2006.

SIMON, Mark. *Storyboards: Motion in Art*. Ed. Focal Press, 2000.

[Smell like a barbershop]. Recuperado de <http://www.artofmanliness.com/>

SMITH, Andrew. *Cómo dar dinamismo a tus cómics*. Ed. Martínez Roca S.A, 2002.

“Storyboards-east” [en línea]. [Junio de 2013]. Disponible en la web: <http://www.storyboards-east.com/>

TARANTINO, Quentin. *Malditos Bastardos, un guión de Quentin Tarantino*. Ed. Mondadori, 2009.

TARANTINO, Quentin. *Malditos Bastardos*. [Vídeo]. Universal Pictures y The Weinstein Company, [2009]. 2 discos compactos.

THOMPSON, Roy. *El lenguaje del plano*. Ed. IORTV, 2002.

tonstrina. (28 de abril de 2008). *WaldorfShavingSaloon*. [Archivo de Video]. Recuperado de <http://www.youtube.com/watch?v=gp5N-zGU2w8>

tonstrina. (14 de abril de 2008). *A Shave at the Waldorf Barbershop*. [Archivo de Video]. Recuperado de <http://www.youtube.com/watch?v=vY46z9I90p0>

TUMMINELLO, Wendy. *ExploringStoryboarding*. Ed. Thompson DelmarLearning, 2004.

WARD, Peter. *Composición de la imagen en cine y TV*. Ed. IORTV, 1997.