
UN DÍA EN EL ASOMBROSO MUNDO DE GUMBALL

Eva Figueroa López
Juan Pedro Arroyo Molina
Cartoon Network (Londres)

El Asombroso Mundo de Gumball (*The Amazing World of Gumball*, Ben Bocquelet, Mic Graves), es una serie que, desde su comienzo en 2011, se ha ganado un hueco especial en la parrilla de Cartoon Network, siendo, junto con *Hora de aventuras* (*Adventure Time*, Pendleton Ward, 2010-actualidad) e *Historias corrientes* (*Regular Show*, J.G. Quintel, 2020-actualidad), una de sus apuestas más fuertes. Y es en esta serie, ganadora de numerosos premios y con seguidores en aumento cada día, donde Juan Pedro Arroyo y Eva Figueroa han conseguido entrar a trabajar como parte del equipo que, desde Studio SOI (Alemania), asiste a la sede de la serie en Londres. Ahora narran todo un día dentro de su rutina: desde el primer visionado de la animática que llega al estudio, hasta la proyección en exclusiva, entre amigos y cervezas, de los episodios ya terminados de su nueva temporada.

Ben Bocquelet's & Mic Graves' *The Amazing world of Gumball* is a TV series that since 2011 has earned a special position in the programming of Cartoon Network. Along with Pendleton Ward's *Adventure Time* (2010-) and J.G. Quintel's *Regular show* (2010-), the series is one of the channel's heaviest bets. It is in this TV series, winner of numerous awards and with fans on the rise, where Juan Pedro Arroyo and Eva Figueroa have managed to get a job, as part of the team in Studio SOI (Germany) that assists the animation headquarters in London. Now they write about a day in their daily routine: from the first screening of "The Episode" that takes place in the studio, to the exclusive screening, surrounded by friends and beer, of the finished episodes of this new season.

Fig. 1– Juan Pedro Arroyo junto a Gumball Watterson, protagonista de la serie *The Amazing World of Gumball*.



Estamos en Valencia a media mañana en agosto de 2013 cuando, tras una prueba y un largo mes de espera, recibimos un correo en respuesta a nuestra solicitud de trabajo en el equipo de intercalado y limpieza de El asombroso mundo de Gumball en Studio SOI, Ludwigsburg, Alemania. Un correo que comienza con un trágico: “Sentimos mucho...”

Los segundos se hacen horas. ¡¿Sentimos mucho el qué?! “Comunicarte que no...” “Que no hayas pasado...” “No poder contratarte para...” ¡Hablad, malditos explotadores de la ilusión!

“Sentimos mucho la tardanza de esta respuesta. Has sido seleccionado para trabajar en la tercera temporada de El asombroso mundo de Gumball”.

Parece que el ataque al corazón en miniatura ha merecido la pena. ¡Comienza nuestra aventura!



2

Figs. 2 y 3 – Rodaje de las escenas de Sussie en Londres.

01

El asombroso mundo de...

¡*Gumball!* La serie de Cartoon Network que narra las aventuras de la familia Watterson, y cuya base misma es la mezcla: mezcla de gatos y conejos (y un pez), combinación de 2D, 3D e imagen real, síntesis de situaciones cotidianas y surrealistas escenas de acción; todo narrado en un formato de humor absurdo y gags que no dan tregua.

La serie, creada por Ben Bocquelet y dirigida por Mic Graves, se realiza, principalmente, en Londres, donde se llevan a cabo la mayoría de tareas. Allí se escriben los guiones y se dibujan los “story board”. También se anima el 3D, un elemento fundamental en la serie, pues en gran parte la dota de de su famosa multidisciplinaridad al imitar inteligentemente técnicas como el stop-motion o las marionetas tiradas por hilos; mientras, la novia del propio Bocquelet graba, cabeza abajo, las secuencias de Sussie, la boca del revés; y, finalmente, un equipo de doce animadores realiza las claves de animación 2D en Adobe Flash. ¡Aquí es donde entra en acción Studio SOI!



Studio SOI es una empresa alemana, con una trayectoria y estilo propio de una impresionante calidad, y que cuenta con infinidad de premios y dos nominaciones a los Oscar®. *Der Gruffalo* (Max Lang, Jakob Schuh, 2009), *Der Kleine und das Biest* (Uwe Heidschötter, Johannes Weiland, 2009), *Trolltag* (Klaus Morschheuser, Johannes Weiland, 2013) o *Trudes Tier* (Klaus Morschheuser, Johannes Weiland, 2014) son algunos de los muchos títulos de los que se enorgullecen, por no mencionar la producción del singular episodio en animación 3D de *Hora de aventuras*, “Un virus es un virus” (“A Glitch is a Glitch”, 2013), dirigido por el siempre interesante David O’Reilly. Y es en este lugar donde se lleva

a cabo la asistencia a la animación 2D y la postproducción, al completo, de *El asombroso mundo de Gumball*, en concreto en el piso de arriba del edificio.

Como asistentes, nuestra tarea consiste en intercalar las poses clave que nos llegan desde Londres, y dar a cada plano del episodio el acabado final que tendrá en televisión. ¡Así nos lleguen animaciones incompletas, crueles degradados de color, niveles de detalle inhumanos o personajes de mil y una capas, el equipo de intercalado y limpieza saldrá adelante! ¡Dejad que os relatemos cómo es un trepidante día de nuestra rutina!

02

De buena mañana...

Llegamos temprano, como cada día, a Studio SOI. Nuestro supervisor de producción, Torben Meier, nos informa de que hay un nuevo episodio listo. Bajamos a la sala de proyecciones para ver la animática enviada desde Londres, con toda la animación en “rough” (boceto) del episodio y el sonido provisional con los diálogos. Esto nos permite no sólo pasar un buen rato y tener el privilegio de ver el episodio antes que nadie, sino también captar la esencia general del mismo.

Como no podemos revelar el nombre de ningún episodio aún por emitir, en este artículo lo llamaremos “The Episode”.

Durante el visionado de “The Episode”, podemos ver que se trata de un episodio coral con muchísimas escenas que comprenden a toda la familia Watterson, lo que enseguida traducimos como planos largos y complicados de limpiar. También hay un par de “money shots”, planos con una animación muy fluida y espectaculares. Son los planos más entretenidos e interesantes para trabajar, sobre todo porque te sacan de la rutina de los planos básicos de diálogos y reacciones.



03

A media mañana se pone interesante

Una vez visualizado “The Episode”, corremos a escoger aquellos planos en los que queremos trabajar. Para ello, debemos acudir al supervisor de “The Episode”: en esta ocasión le toca a Roberto Rosi.

Nuestros supervisores son cinco compañeros escogidos de entre los más curtidos animadores: Michael Sieber, Christoph Siemens, Roberto Rosi, Sheetal Thanky y Michael Brady se encargan de asignar planos a todo el mundo, de explicar las instrucciones que vienen desde Londres, de asegurarse de que todos los planos tienen un mínimo de calidad y de hacernos las primeras correcciones. También montan y envían el resultado final de vuelta a Londres. Cuando no están haciendo eso, están trabajando en planos, como todo el mundo, e incluso siendo supervisados por otros supervisores en una épica reunión de titanes.

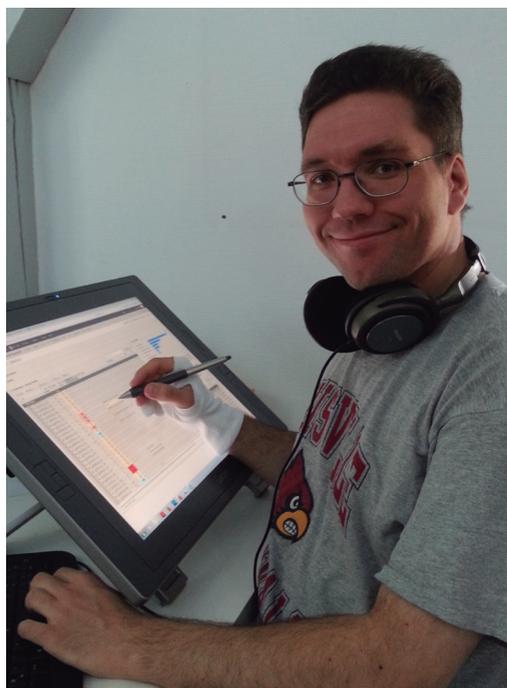


Fig. 4 – Christoph Siemens, supervisor jefe de limpieza e intercalado en SOL.

Nada más escoger nuestros planos, Roberto nos da las primeras indicaciones: correcciones sobre la animación a claves que Londres nos pide, ya que sus animadores van a contrarreloj y no siempre tienen tiempo de perfilarlo todo a la perfección.

Estas correcciones pueden ir desde mover un personaje un poco hacia la derecha, hasta repetir una animación entera si es necesario. Algunas veces estas correcciones son bienvenidas, ya que te permiten hacer algo de animación a claves y probar algunas magias. Otras veces son, ¿cómo decirlo?... un poco irritantes.

Sea como sea, ¡podemos con ello! Una vez que el supervisor nos ha asignado nuestras escenas, no hay tiempo que perder. Volvemos a nuestro escritorio para ponernos manos a la obra.

04

Mediodía: ya hay hambre

Empezamos el proceso de trabajo. La idea general es que primero se limpia el plano y, después, se reutilizan o redibujan los elementos limpios para intercalar. Al igual que en Londres, trabajamos en Flash, en un proceso a medio camino entre el “cut out” y la animación tradicional.

La limpieza

Durante este proceso reutilizamos elementos de la marioneta del personaje y redibujamos aquellos que no se encuentren en la biblioteca, siempre buscando el equilibrio ideal entre respetar el trabajo del animador y mantener a los personajes dentro de modelo. Aquí es donde Flash se hace útil.

En *El asombroso mundo de Gumball*, todos los personajes 2D están contruidos a base de símbolos: brazos, piernas tronco, cabeza, etc. La cabeza de Gumball, por ejemplo, es un complejo símbolo en el que van incluidos la mayoría de ojos y bocas que el personaje pueda nece-



Fig. 5 – Darwin Watterson, co-protagonista de la serie *The Amazing World of Gumball*. Ilustración de Juan Pedro Arroyo.

sitar durante la escena. Esta distribución en símbolos nos permite reutilizar y generar con facilidad modificaciones de elementos ya existentes, dando una gran solidez a los personajes y conservando el fuerte carácter de diseño que define la serie.

En este caso, Darwin Watterson tiene un complejísimo *acting*, con una gran cantidad de brazos diferentes, por lo que no podemos reutilizar ninguno de los ya dibujados en la marioneta original (de hecho, rara vez podemos). Toca redibujar a conciencia.

Intercalado

Gumball es una serie con un estilo de animación 2D “snappy”: esto es, animación de clave a

clave, con pocos intercalados. Es una animación que le da a la serie mucho ritmo y un frenesí acorde al espíritu jovial de la misma.

¿Suenan sencillo? ¡Pues no lo es! Requiere un intercalado muy cuidado, poniendo atención especial al *spacing* para mantener el ritmo que el animador de claves a insuflado en la escena, pero con la fluidez requerida.

En el inicio de los tiempos, los animadores incluían pequeñas cartas de animación para guiarnos en nuestro día a día; pero conforme empezaron a apremiar las fechas de entrega, tendieron a desaparecer. La regla crucial que prevalece en ausencia de cartas es “todo a doses”, una manera sencilla de ahorrar recursos y dar a la serie un aspecto más tradicional.

“Lipsynch”

Durante todo el proceso hemos trabajado con el símbolo de la cabeza de nuestros personajes, sin necesidad de preocuparnos por lo que haya en su interior. Ahora, la cabeza está perfectamente animada y podemos entrar tranquilamente en su símbolo para sincronizar las bocas con el diálogo. La norma a seguir ahora es buscar los sonidos más destacados para potenciarlos. Si intentáramos sincronizar, literalmente, un diálogo en el inglés que gastan los actores de doblaje, se vería una especie de intermitencia rosada ininteligible en medio de la cara del personaje.

Ajustando el “lipsynch”, dan las 12:30. Un toquecito en el hombro y unos gestos cómplices de un compañero anuncian que “eh, ya vale, es hora de comer”. Nos vamos de viaje a:

La cantina de policía

Gran lugar, esta cantina. Igual no está muy definido lo que llevan las salsas, pero nos ofrece buenos precios y garantiza el almuerzo más protegido de la ciudad. Hoy es un día mágico

y tenemos “snitzel” en el menú, un plato que vuelve locos a los alemanes del lugar y, por ende, a nosotros. Viene a ser un filete de cerdo empanado, pero está delicioso. Además, no eres un verdadero intercalador en *Gumball* si no compartes el entusiasmo que este plato genera. Se pide “mit Pommes” (con patatas fritas).

05

Con el estómago lleno, volvemos a la faena

Al volver de comer, sólo nos queda dar los toques finales a... Un momento, ¿y estos mensajes en la bandeja de entrada? Nos encontramos con nuestra sorpresa favorita de cada semana:

Los retakes

Los *retakes* son episodios del pasado que ya acabamos, pero que vuelven repentinamente a nuestras vidas. Y lo hacen con correcciones, tras

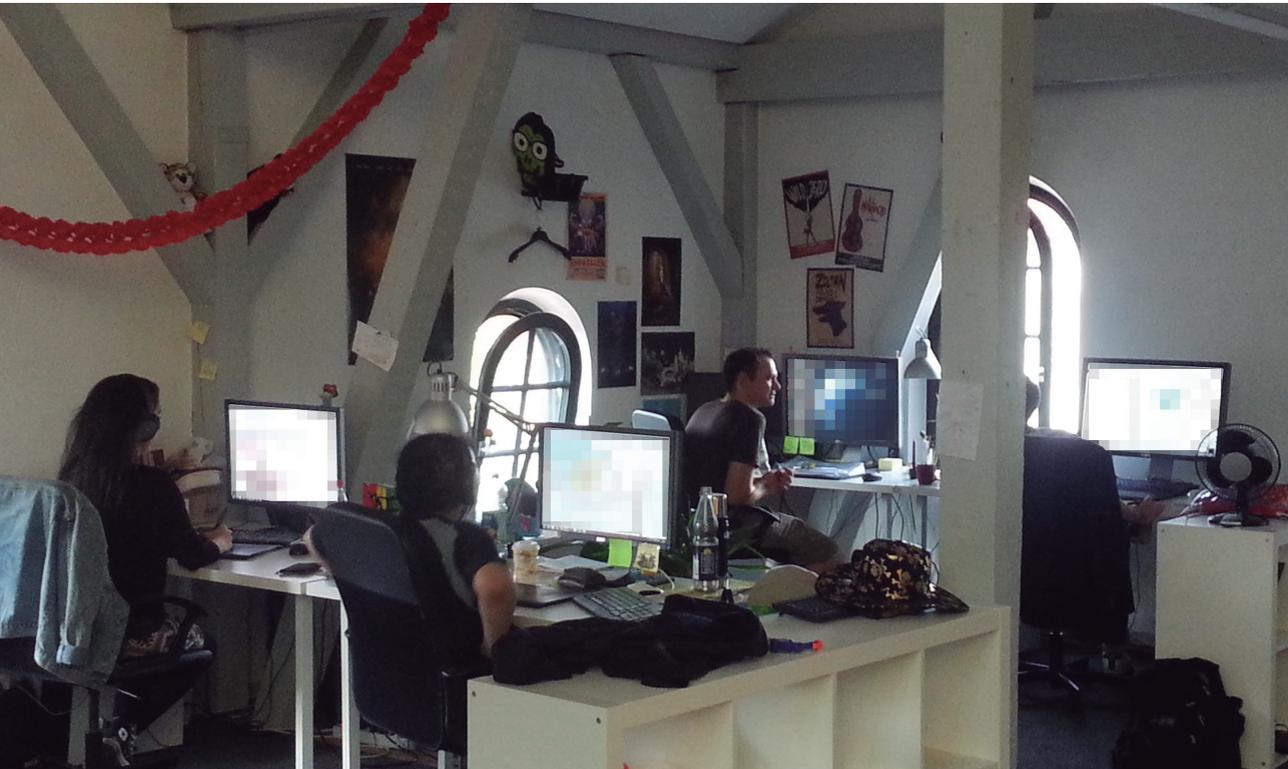




Fig. 6 – Compañeros concentrados en Studio SOI.

Fig. 7– Eva Figueroa junto al realizador de efectos especiales en la serie, el valenciano Andreu Campos i Ayala

ser revisados con amor por el supervisor de animación en Londres (Joris), por Ben, por Mic, o por todos juntos.

Normalmente suele haber hasta tres rondas de correcciones, y si el episodio es especialmente importante, ostentamos el récord en cuatro. Puedes tener suerte y que ninguno de los planos en los que has trabajado se vea afectado, o encontrar correcciones en todos y cada uno de ellos: desde un simple cambio en las cejas a un “¿ves el brazo de Gumball, el que mueve sin parar y ha requerido cincuenta dibujos? Que esté más doblado, así, en general”. ¡Abrir la caja de los *retakes* es siempre emocionante!

Pero, de nuevo, ¡hay que sacarlo adelante! Esta parte del proceso busca pulir el aspecto general del episodio, mejorando su efectividad narrativa y depurando los pequeños errores de *hook up* o “raccord” que tanto les gusta hacer notar a los espectadores listillos.

Los *retakes* siempre tienen prioridad. Sólo cuando están concluidos y entregados, retomamos el trabajo en “The Episode”.

Toques finales

Una vez acabado todo el proceso, revisamos el plano para intentar hacer que no sólo

sea bueno, sino que sea genial. Hay errores que sólo son visibles cuando todo el trabajo está concluido, y en este momento es cuando los corregimos. A veces, basta simplemente con reposicionar alguna pose para suavizar frenadas, potenciar anticipaciones o ajustar un “lipsynch” que no coordina bien con el audio, para que todo fluya en armonía.

06

La jornada se acaba, y hoy es un día especial...

Los viernes, como en casi todas partes, son días especiales. Después de nuestra jornada, no sólo disfrutamos de una de las mejores cosas de Alemania (la cerveza), sino que, una vez que los chicos de postproducción han terminado su trabajo, todos nos reunimos para ver el resultado. ¡Vamos a ver, antes que nadie, un episodio completamente acabado de la tercera temporada de la serie!

Es emocionante ver en pantalla grande las escenas en las que hemos trabajado muy duro durante las últimas semanas. Es genial poder



Fig. 8 – Ilustración de Juan Pedro Arroyo y Eva Figueroa.

formar parte de la producción de una serie tan genial como *El asombroso mundo de Gumball*. Este viernes tenemos doble sesión. Para cuando estés leyendo este artículo, cómodamente en tu sofá, estos episodios ya se habrán estrenado en EEUU y estarán a punto de emitirse en Reino Unido: “The Move” and “The Mothers”.

See you on monday!

Después del fin de semana, volvemos al estudio para una nueva jornada. Seguimos trabajando en las escenas que nos restan de “The Episode”, pero en nuestra bandeja de entrada hay un nuevo aviso: nuevas historias de la familia Watterson están por llegar, y nosotros nos encargaremos de darles vida, para que vosotros las podáis disfrutar.

©Del texto: Eva Figueroa, Juan Pedro Arroyo, 2015.

©De las imágenes: Cartoon Network, 2011, Studio SOI, 2015.

***Media tarde de agosto de 2014 en Ludwigsburg. Tras una prueba y un largo mes de espera, encontramos, a la vuelta de la pausa del café, un correo en respuesta a nuestra solicitud de trabajo en el equipo de animación de claves de El asombroso mundo de Gumball en Londres. Un correo que comienza con un alentador: “Estamos encantados de comunicarte que...”
¡La aventura continúa!***

Biografías

Eva Figueroa.

Nació y se crió en Granada, viendo dibujos animados y dibujando a todas horas. A los dieciocho años pensó que podía sacar dinero de eso, y se matriculó en Bellas Artes, con la intención de especializarse en animación.

Resulta que funcionó. Creó un falso tráiler llamado *Noclip* (2013) como Proyecto de Fin de Máster de Animación de la UPV y, a día de hoy, se enorgullece de pertenecer al equipo detrás de *El Asombroso mundo de Gumball*. En su tiempo libre, sigue trabajando en sus propios personajes e historias. ¡Algún día verán la luz!

www.callegaviota.blogspot.com

E-mail

buzon.evafigueroa@gmail.com

Juan Pedro Arroyo Molina.

Nace en 1988. Es animador de personajes e ilustrador. Impresionado por la animación clásica, decide estudiar Bellas Artes en Granada, donde da sus primeros pasos en la animación. Se traslada a Valencia, donde se especializa y cursa el Máster de Animación de la UPV. Es en Valencia donde consigue sus primeros trabajos profesionales, mientras desarrolla sus proyectos personales y trabaja en cortometrajes de animación como *Viaje a Pies*, de Khris Cembe.

Ha trabajado como asistente de animación en Studio SOI para *El asombroso mundo de Gumball*, y actualmente trabaja como animador de claves en Londres en esta misma serie de Cartoon Network.

www.juanpearroyo.blogspot.com

E-mail

juanpearroyo@gmail.com