Romain Segaud

TIM TOM, 2002

Merce Bernabeu Monllor, Victoria Belmar Almiñana, Ona Sureda Batidor, Alexandru Andrei Ursu.

# INTRODUCCIÓN:

Tim Tom es una creación digital francesa. Esta animación de 4 minutos de duración está hecha en blanco y negro y sin diálogo aunque tiene efectos de sonido y música que crean los mismos personajes .

Este corto tiene apariencia de antiguo pero explota las posibilidades de todos estos elementos de antes con la potencialidad que le otorga la animación 3D. Combinando herramientas tecnológicas con trabajos de aspecto más manual.

Tim y Tom son dos pequeños personajes ( con caras dibujadas en sus libretas que hacen la función de cabeza) que son colocados en un escenario por su “creador” y mantendrán una lucha encarnizada y muy cinematográfica. Estos dos intentan saludarse y establecer contacto, pero su “creador” interfiere en ellos impidiendo que puedan hacerlo. Cada vez que intentan acercarse una mano humana, los separa lanzándolos a la otra esquina del escenario, les riñe haciendo gestos con el dedo índice o los aleja y cambia de escenario. Todo parece perdido hasta que Tim tiene una brillante idea.

Romain Segaud utiliza elementos como la persistencia de la visión, el taumatropo o la animación de flipbook.

# DESARROLLO:

La temática de esta obra es principalmente la comedia ya que la gran creatividad, la atención al diseño de personajes, el uso de la sorpresa y el humor hacen de TimTom un cortometraje muy atractivo.

En cuanto a las referencias del estilo, generalmente cuando estamos a punto de ver una película hay una serie de aspectos que nos hacen encasillarla. Una de las “casillas” más habituales es la de si la película es antigua o moderna, y dependiendo de ello puede causar rechazo o no en el espectador. Lo interesante, por tanto, es cómo decidimos si el film es antiguo o no. Si cogemos como muestra la película de Tim Tom podemos ver más o menos como funciona el proceso:

 **• Primer momento: (llamado “sospecha”):** Empieza el film y se oye un ruido extraño, propio de las grabaciones mudas de principios del siglo XX.

• **Segundo momento (llamado “peligro”):** Aparece los créditos mostrados de manera estática con una tipografía sobria, y consiguientemente observamos que la animación se produce en blanco y negro. Este será el momento en que el espectador pueda considerar que se trata de un cortometraje antiguo y pesado. Pero en este breve instante comenzará a sonar una guitarra, una melodía que basta para que el público, sorprendido, se fije, vaya más lento y tenga tiempo de ver como una mano gigante deja en medio del plano un personaje, hecho con un estilo 3D, que tiene como cabeza un bloc de notas. De este modo a pesar de la ambientación aparentemente clásica del corto, no resulta cargante puesto que: da igual que el decorado sea simple porque los personajes salen del negativo y usan sus perforaciones como escalera.

No importa que la película sea muda porque los personajes bajan hasta la pista de sonido y crean una banda sonora en directo. No tiene importancia porque el corto explota las posibilidades de todos estos elementos “antiguos” con la potencialidad que le otorga la animación en 3D. Esta permite usar todo tipo de artificios para hablar del propio cine y, al mismo tiempo, explicar la historia de dos protagonistas que no se pueden reunir. Una metáfora de la relación de enemistad que algunos quieren imponer entre el cine tradicional y las nuevas tecnologías. Finalmente la película habla por sí misma y combina sin problemas el Photoshop y el After Effects con Mèlies y Django Reinhardt. Es por eso que no se trata de una pieza anticuada, sino todo lo contrario, es la pieza más nueva que podríamos ver.

Si tenemos en cuenta los recursos utilizados,Tim Tom, de Christel Pougeoise y Romain Segaud, es un original corto que usa elementos clásicos y modernos de la animación en su historia. De forma muy dinámica empieza por el clásico Taumatropo, pasa a las celdas del celuloide y acaba usando hasta las líneas de sonido «clásicas» de la edición no lineal de video. Además introduce la mano del animador en plano, aunque más que de animador hace de catalizador de la trama. Utiliza las imágenes asociadas no solo con la animación stop-motion, sino también con los medios de la película y el sonido para contar su historia sobre dos figuras animadas y la mano del animador que actúa como su antagonista. A parte de todo esto, también destaca rindiendo homenaje a las técnicas de animación low-tech a través de la infografía.

**Taumatropo:** Un taumatropo es un disco pequeño, sujetado por dos cuerdas unidas a cada uno de sus lados. Se dibuja una imagen en cada una de las caras del disco y se utiliza de tal manera que, cuando se hace girar el disco, las dos imágenes aparecen sobrepuestas. Para hacer girar el disco, una de las cuerdas se aguanta en una mano y se rota el disco para enrollar el hilo. Después, las dos cuerdas se cogen y se deja girar el disco libremente. Estar gentilmente los hilos asegurará que se continúen desenrollando y enrollando. Este movimiento causa la rotación del disco, primero en una dirección y después en otra. Cuanto más rápido gire el disco, más grande será la claridad de la ilusión.

**Celdas de celuloide o cel:** El cel es una hoja semi transparente usada para el dibujo previo al proceso de animación. Es usada en la industria de la animación tradicional, donde cada hoja representa un fotograma; el siguiente paso en el proceso es usar una tabla de tiempos, que indica la posición de un cel en la secuencia animada.

**Líneas de sonido u ondas sonoras:** Una onda sonora es una onda longitudinal que transmite lo que se asocia con el sonido. Si se propaga en un medio elástico y continuo genera una variación local de presión o densidad, que se transmite en forma de onda esférica periódica o cuasiperiódica.

Si tenemos en cuenta los tipos de encuadre empleados, podemos nombrar la utilización del encuadre en horizontal que se muestra durante todo el corto. En cuanto a movimientos de la cámara, encontramos un zoom al inicio que se utiliza de manera que ayuda a situar al espectador en un contexto (fondo con edificios) y acaba enfocando al personaje principal. Seguidamente se utiliza un plano picado con perspectiva que presenta al segundo personaje dejando ver al primero al fondo. Podemos decir que se trata de una elección adecuada de planos para situar al espectador y presentar a los personajes que van a intervenir dando primero importancia a un personaje y después al otro.

Seguidamente vemos un primer plano del personaje llamado “Tom” que muestra su cara y se combina con un plano medio o americano que muestra la cara del personaje llamado “TIM”. Tras esto, la cámara realiza un movimiento recto en horizontal que recorre el fondo de edificios de un personaje a otro y acaba con un primer plano de “Tom” y otro primer plano de “Tim”. En estos últimos planos, la cámara se muestra quieta, son los personajes los que se mueven, uno hacia la izquierda y otro hacia la derecha, creando la sensación de acercamiento.

Esto se combina con un plano general donde la cámara está quieta y los personajes se mueven intentando acercarse, acto que es interrumpido. Así empieza una secuencia que combina primeros planos con planos generales donde la cámara se mantiene quieta y va mostrando a los personajes que se mueven creando un discurso. Vemos en el minuto 1:20 un plano de detalle que muestra el dedo de la mano que aparece en el discurso como un tercer personaje y sigue con un plano general del personaje de la mano y de “Tim”. Más tarde se utiliza el mismo plano mostrando al personaje “Tom”. Este plano general se utiliza para poder mostrar a los personajes sin dar ayor importancia o atención a alguno de ellos.

En el minuto 1:38 hay una utilización de un plano general del personaje “Tom” que se muestra en el centro y a su vez vemos a los otros dos personajes gracias al plano en perspectiva, así “Tim” aparece en en un primer plano a la derecha y el personaje de la mano al fondo en un plano general. Justo tras mostrar esto, la cámara se sitúa recta, mostrando el mismo ángulo de visión con el personaje “Tim” sin moverse, en cambio los otros dos personajes se van alejando, dando al espectador una sensación de que la superficie sobre la que están se estira alejando a los dos protagonistas. En este momento, tras un plano general donde la cámara se mantiene quieta, aparece un plano general de los dos personajes con un pequeño movimiento de la cámara hacia arriba y abajo que acompaña al movimiento de los personajes.

Es en este punto donde hay una utilización bastante interesante del movimiento de la cámara. Se utiliza la imagen de la cámara para mostrar al espectador que el personaje animado ha chocado contra esta y ahora muestra una imagen del techo y más tarde de la cara del personaje en el que podría ser un plano de detalle. En el minuto 1:55, la cámara vuelve a mostrar un plano general junto a un movimiento ondulatorio que acompaña el movimiento del protagonista y acaba mostrando al segundo personaje en un primer plano y al primero en un plano general corriendo hacia el segundo. Esto acaba con un plano picado y un movimiento de cámara hacia abajo que muestra un agujero. El plano picado se combina con otro contrapicado mostrando al primer personaje cayendo por el agujero. En el minuto 2:00, la perspectiva y contexto que el espectador tiene sobre la narración cambia ya que se muestra una secuencia de vídeo desde fuera. El espectador observa una cinta de vídeo que es movida por el personaje de la mano.

 En el minuto 2:14 la cámara realiza un movimiento interesante, pasa de un plano general estático del personaje “Tom”, a un plano general en perspectiva que muestra como al fondo aparece el primer personaje saliendo desde abajo. Así se combinan estos planos generales característicos de la obra con otros donde se muestra la cinta de vídeo desde fuera y que ayudan a dar sentido a la narración y a situar al espectador. La visión del corto cambia en el minuto 2:32 cuando entra en pantalla el gráfico característico del sonido, introduciendo, no solo el aspecto visual de la cinta del vídeo, sino también el aspecto del áudio, creando un discurso donde intervienen de forma discreta los elementos principales de una obra audiovisual, haciendo un guiño a este género.

Finalmente, en el minuto 3, el espectador observa como todo cambia, gracias a la utilización de una primera imagen en negro junto a un cambio del audio. Se muestra una ventana con un movimiento de cámara hacia abajo y hacia atrás. La obra concluye con los planos generales utilizados al principio de la narración con los dos personajes en el mismo escenario y esto se combina de forma muy rápida mostrando consecutivamente los dos personajes en plano general con la misma postura creando la sensación de que están juntos.

En referencia a la luz, hay un predominio de luz artificial que da la sensación de estar en un sitio cerrado durante toda la obra. En muchas ocasiones, esta es utilizada para resaltar o dar importancia a algún aspecto de la narración. Tiene una especial mención la utilización de la luz en la parte donde aparece el gráfico de sonido ya que este se muestra de color blanco y da la sensación de foco de luz. Teniendo en cuenta el color, el corto está realizado en blanco y negro, haciendo un guiño a los cortos antiguos como los de Charles Chaplin.

Haciendo mención a los sonido que intervienen, se puede escuchar durante toda la obra una música con cierto ritmo donde predominan sonidos de trompeta. Podemos mencionar la parte de la obra donde aparece el gráfico de sonido y el espectador presta mayor importancia al sonido, aspecto que se había captado de forma secundaria en la obra. El creador del corto logra que el espectador preste atención al sonido introduciendo este al aspecto narrativo ya que el primer personaje utiliza una trompeta para cambiar el gráfico de sonido sobre el que se encuentra su amigo.

En cuanto al contexto de la obra, esta fue producida en el año 2002 en Francia por el productor Romain Segaud. Este cortometraje titulado “Tim Tom” le sirvió para graduarse ese mismo año y recibir varios premios, incluido el gran premio IMAGINA (otorgado por Jean-Pierre Jeunet y Caro), el premio del jurado SIGGRAPH, así como selecciones en competencia oficial en Sundance (EE. UU.) y 'Annecy. Más tarde crearía su propia directora que adquiere el mismo nombre que el cortometraje que le ayudó a lanzarse y abrirse camino dentro del mundo audiovisual.

En lo referente al contexto político en Francia, podemos decir que en ese mismo año, el país estaba organizado bajo una república presidencialista, al frente de la cual está el presidente de la República, que ejerce el Poder Ejecutivo y es elegido por sufragio universal directo por un período de cinco años (sistema electoral a doble vuelta). En el año en el que se publicó la obra, tuvieron lugar las elecciones presidenciales con una primera vuelta el 21 de abril y una segunda el 5 de mayo que dieron como resultado a Jacques Chirac como presidente de ideología conservadora neo-gaullista.

Si hablamos del contexto económico en Francia a partir de los 2000, podemos decir que el país entró en la recesión económica más tarde que el resto de países europeos y pareció salir antes que la mayoría de las economías afectadas, solo soportando los primeros cuatro trimestres de la contracción. En Francia en 1990, el PIB per cápita representaba el 75% del de los Estados Unidos, frente al 70% en 2006. Durante años, Francia ha sido la cuarta economía más grande, y la diferencia con Gran Bretaña (2.346 millones en 2006) ha sido baja. En cambio, el exceso en este ranking por China, y después por la India, es inevitable. En 1999, la introducción de la moneda única marcó el deseo de estrechar la cooperación económica de la mayoría de los países de la Unión Económica y Monetaria. En 2004, el PIB per cápita en Francia es el 16 o 17 más grande del mundo.

En cuanto al contexto social y cultural, a partir de los 2000, podemos decir que la sociedad ya está plenamente adentrada en la modernidad, el progreso de la educación en Europa ayuda a que las grandes masas obtengan todo el conocimiento necesario y se crean nuevas generaciones más cultas e inteligentes. A esto ayuda el surgimiento de las nuevas tecnologías que durante este año y los siguientes irá creciendo de forma exponencial. Hay una preocupación general por los problemas sociales y la gente se manifiesta para conseguir los derechos que les corresponden. Concretamente en Francia esto último caracteriza la forma de ser de la sociedad debido a su historia pasada y sus valores aún presentes (Liberté, Égalité, Fraternité).

Con esto podemos intuir cómo afecta el contexto a la producción audiovisual del momento (sociedad más inteligente, con ganas de aprender, más estables económicamente, preocupados por los problemas sociales, dispuestos a luchar por los derechos, con nuevas tecnologías y medios que facilitan la vida en muchos aspectos, mayor comunicación social, etc).

A partir del siglo XXI existe un abaratamiento de las nuevas tecnologías digitales para la realización de medios audiovisuales y un acercamiento a la producción amateur que supone una revolución en el mundo del cortometraje, en el que los jóvenes realizadores pueden comenzar eludiendo los grandes gastos que hasta ahora suponía la realización de estas obras. La realización de cortometrajes prolifera de forma eminentemente autodidacta puesto que no es un género definido en el que existan cánones establecidos. Por este motivo, el denominado "corto" es una plataforma de impulso de los nuevos estilos narrativos y visuales. La transgresión de las normas clásicas de la cinematografía tiene cabida en estas obras.

A pesar de los beneficios que podían aportar los cortos, en el año 2002 uno de los grandes problemas a los que se enfrentan los creadores de esta variante cinematográfica es la ausencia de un mercado definido. A lo largo de los siguientes años hasta la actualidad, esto dejará de ser un problema gracias a Internet. Aparecen nuevas plataformas de difusión del cortometraje convirtiéndose en uno de los formatos que mejor se adapta a internet. Sus características (corta duración y producción menos compleja) se adapta a las necesidades de los espectadores.

Para finalizar es importante comprender que a partir de los 2000 existe una sociedad ya acostumbrada a la animación y que encuentra atractivo aquello relacionado con la producción audiovisual fuera de una grabación con actores y actrices. Hay un interés por los efectos especiales y la edición de vídeo. Recursos que irán prosperando y creciendo a lo largo de los años gracias a las nuevas tecnologías.

Si tenemos en cuenta al artista Romain Segaud, este es un productor vigente hoy en día que ha realizado distintos trabajos importantes. Actualmente ha realizado trabajos para Netflix junto a Jean-Pierre Jeunet, un importante director francés. El último de ellos consta de la animación de un pequeño robot de juguete en la película “Big Bug” de Netflix y , tal como él escribe en uno de sus posts de redes sociales, “Además de traer una docena de pequeñas ideas al guión como el robot “buscador” que encuentra tus gafas perdidas”.

Podemos establecer una comparación con los cortos de animación más conocidos actualmente producidos por Pixar por su aspecto cómico, la utilización de recursos como ausencia de voz, dando de esta forma más importancia a lo visual, gestos y muecas de los personajes para entender la relación entre ellos. Un buen ejemplo es el siguiente corto:

<https://www.youtube.com/watch?v=3WZpuRilKVo>

Estos cortos de animación con un toque humorístico tienen su inicio en las primeras creaciones visuales como las del director Charles Chaplin. Estas se caracterizan por ser mudas, en blanco y negro y con un toque humorístico que ayudavan a que los espectadores se evadiesen de la realidad y pudieran pasar un rato gracioso. En ellas encontramos la utilización de recursos como los gestos exagerados y la repetición de acciones que servían para que el espectador captase y entendiese aquello que estaba ocurriendo y esto hacía innecesario el uso de la voz. Hoy en día estos primeros cortos han resultado ser la inspiración de muchas creaciones audiovisuales y encontramos características similares.

En cambio también existen otros autores que se han servido del género del cortometraje para tratar temas humanísticos, problemas sociales o temas reivindicativos y los han tratado de una forma más realista, saliéndose de las características humorísticas con gestos exagerados, sin sonido, etc. Un ejemplo es el corto de L'Échappée de Laëtitia Martinoni que ganó el premio al Mejor Cortometraje Europeo. Este se trata de una chica llamada Alice que canta, se maquilla y se ríe sola. Está feliz. Sin embargo, está en el hospital y la acaban de operar. Está muy enferma y completamente calva. Pero está enamorada de su cirujano, que le ha salvado la vida y viene a visitarla todos los días a su cuarto. Estas visitas son para Alice un momento mágico que le ayudan a olvidar la situación en la que está. Alice huye a través de su imaginación y se inventa una vida más dulce y llena de amor.

#

# CONCLUSIÓN:

Para terminar con este análisis del cortometraje cabe destacar los puntos más importantes los cuales se resumen en que TimTom es un corto de Romain Segaud y Christel Pougeoise que rinde homenaje al cine y su historia, utilizando elementos como la persistencia de la visión, el taumatropo, la animación de flipbook, tiras de película, bandas sonoras que se muestran explícitamente en el marco y una estética de principios del siglo XX. Al hacer uso de todos estos recursos mezclan completamente las técnicas modernas con otras de más antiguas haciendo honor a estas mismas por su viva representación en el corto.

Al ser unos personajes mudos, encontramos el uso de la iluminación como herramienta para dramatizar ciertos momentos y generar más sensación y transmitir a la vez más emociones al público. Su uso se basa en magnificar las emociones de los personajes y su circunstancia de agobio constante por encontrarse. No es solamente la luz la cual tiene esa función sino también la música de fondo cuya presencia acompaña las acciones llevadas a cabo por los personajes y nos ayuda a comprender la situación y el contexto. El diferente uso de planos también ayuda a la contextualización de la historia ya que por ese mismo motivo nos colocan al principio de todo un plano general, para así situar donde se llevará a cabo la acción. Cabe añadir el gran uso de primeros planos y de medio cortos por el motivo de destacar las emociones que se ven representadas a través de dibujos en las libretas (caras) de los personajes y jugar un poco con ese efecto.

Al presentar tres personajes y un conflicto externo, los autores optan también por usar algunos elementos que podrían emplearse de manera efectiva para crear situaciones cómicas y jugar con elementos relacionados con el cine. Vale la pena señalar la autorreflexión de TimTom, con personajes que juegan e interactúan con algunos de los elementos que componen la película en sí. Se emplea una estética estilizada en blanco y negro, que combina animación 3D con acción en vivo y elementos del cine. Estos últimos se incorporan a la puesta en escena no realista del corto, creando más situaciones cómicas. En definitiva, se trata de un corto divertido y original cuya historia busca traspasar las barreras físicas.

BIBLIOGRAFÍA

<https://es.unifrance.org/pelicula/24479/tim-tom>

<http://www.romainsegaud.com/>

<https://blog-francia.com/historia-y-geografia-de-francia/edad-contemporanea-de-francia>

<https://www.exteriores.gob.es/Documents/FichasPais/Francia_FICHA%20PAIS.pdf>

<https://es.wikipedia.org/wiki/Elecciones_presidenciales_de_Francia_de_2002>

<https://www.silenzine.com/evolucion-cortos-animados/>

<http://generaciondospuntocero.com/cortometraje-gran-olvidado/>

<https://www.zendalibros.com/los-20-mejores-cineastas-franceses-del-siglo-xx/>

<https://es.unifrance.org/pelicula/46516/l-echappee>

<http://www.digits.cat/galeria3d/tim-tom>

<https://es.unifrance.org/pelicula/24479/tim-tom>

<http://www.cineforum-clasico.org/archivo/viewtopic.php?f=64&t=9093>

<https://filmnosis.com/shortfilms/timtom/>