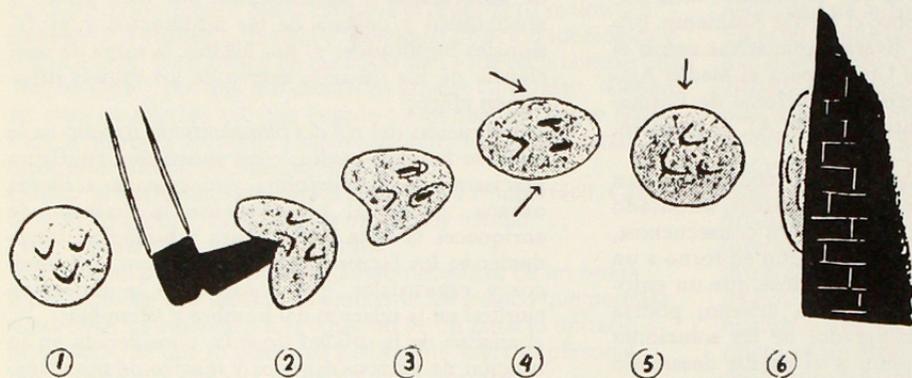


## ANIMACION



La esencia de una animación fluida reside en la comprensión del comportamiento de cualquier objeto al cual se le quiere dar vida y carácter. Las leyes físicas de expansión y contracción y el efecto de gravedad sobre los objetos deben ser considerados y al mismo tiempo explotados como parte de la sensación de acción que quiere dar el animador.

1 posición normal del objeto

2,3,4, el objeto sometido a fuerzas de impulso, fricción, gravedad y finalmente

6 impacto

"The technique of film animation",  
John Halas And Roger Manvell.

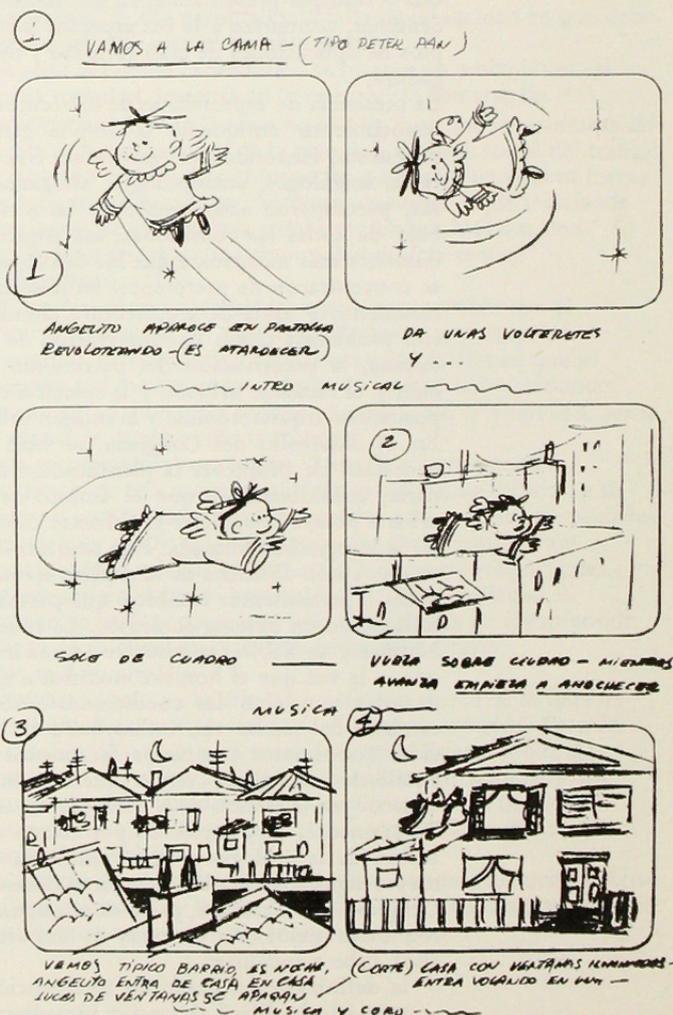
Dentro del área del diseño gráfico, uno de los campos poco conocidos y que últimamente está alcanzando mayor divulgación en nuestro país, es el de la animación. Más aún, tal vez no sean reconocidos los aspectos creativos que implica esta actividad y como puede ser utilizada no tan sólo en las películas de entretenimiento, sino como herramienta educativa, informativa, promocional, experimental, etc.

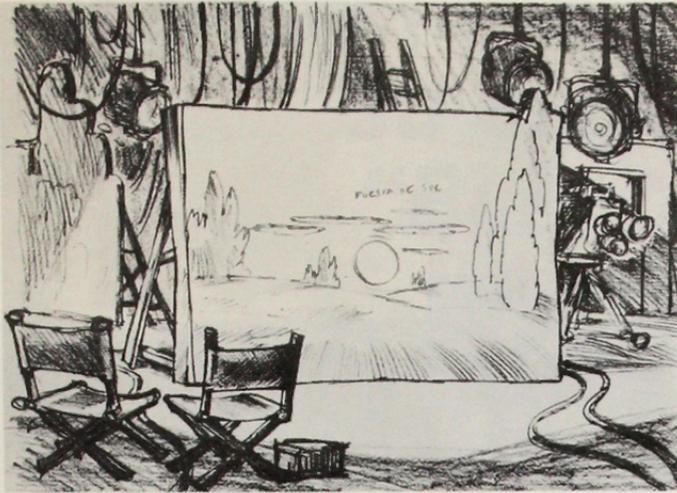
Animación deriva de animar, que significa dar alma, dar vida y vida es movimiento.

La esencia de las películas es el movimiento, pudiendo entonces decirse que las películas son animadas. Toda película es por naturaleza un quiebre del movimiento en una serie de fases fijas. Al usarse el término película animada, se hace referencia al trabajo desarrollado por un diseñador gráfico o dibujante al reproducir en papel celuloide, distintas fases del movimiento, las que al ser proyectadas en secuencias, dan la ilusión de una acción continua. Cuando el dibujante quiere crear la ilusión de vida y movimiento en un cuadro fijo, debe comenzar por aislar algunas actitudes momentáneas que sugieran movimiento. Para un animador de películas, un momento así representa una serie de fases que reproducen el movimiento de segundos en el écran; tiene que ver el movimiento en términos de continuidad. Por esto, el movimiento es motivo de constante estudio por parte de un animador, ya que tiene que reproducir con sus dibujos acciones que correspondan a la vida real; debe saber cuáles son las características de las actitudes y el accionar del hombre, de los animales, del aire y el agua, de máquinas, etc. Además de ser un creador, ya que crea personajes e historias, debe dominar la técnica necesaria para fotografiar y darle sonido a su película animada. No existe otra forma artística en que arte y técnica estén tan íntimamente ligados.

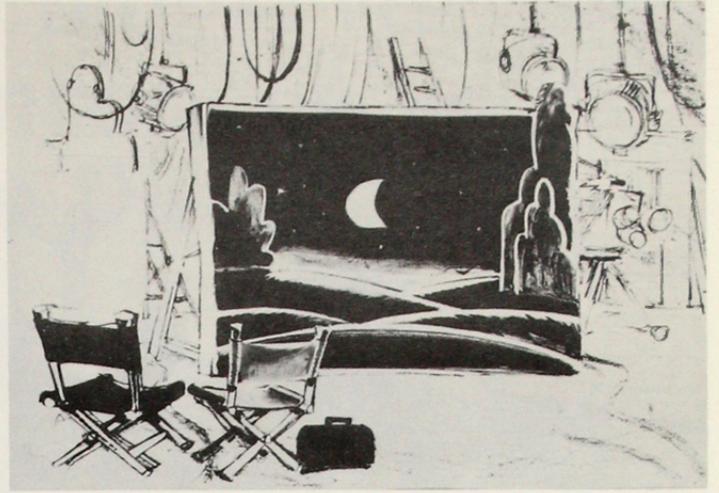
El argumento para una historia con un determinado objetivo (educacional, promocional, etc.), es el primer paso para realizar una película animada. Junto con este argumento aparecen el o los personajes que darán vida a la historia. Teniendo el argumento, el diseñador hace un *storyboard* o bosquejo de la historia, en el cual aparecen los momentos más importantes de la misma. Este bosquejo servirá para dar fluidez a la historia y posteriormente un adecuado encuadre para filmarla. Enseguida se hacen los *layouts*, diseños de el o los fondos sobre los que sucederá la acción y diseño de personajes que se moverán y actuarán. La historia se escenifica, definiéndose y estableciéndose ciertos hitos importantes (como una puerta, un árbol, un edificio, etc.) para la posterior filmación. Luego, la dirección de animación establece el ritmo, *timing*, que tendrá la filmación entre dibujos extremos, a través de una planilla. De

Parte de un "storyboard" o bosquejo de historia.





"Layout" con escenario 1. Cuadro de día.

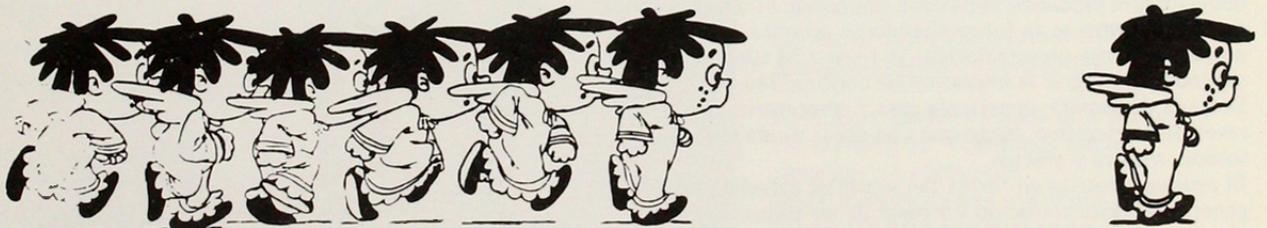


"Layout" con escenario 2. Cuadro de noche.

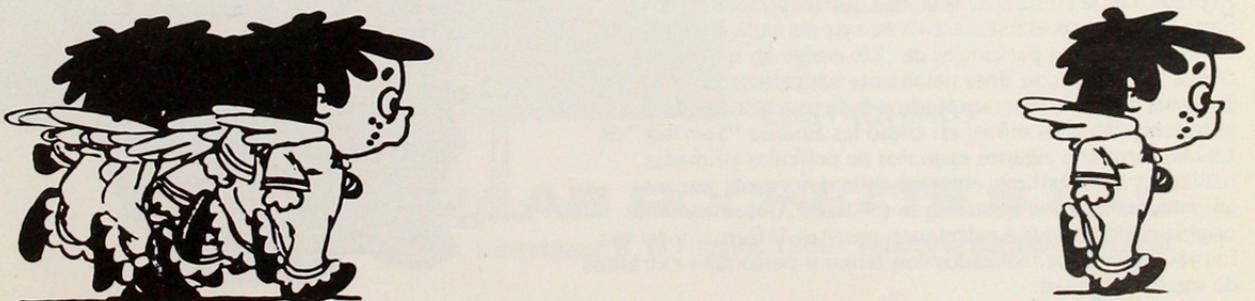
Posiciones extremas indicando recorrido del "angelito".

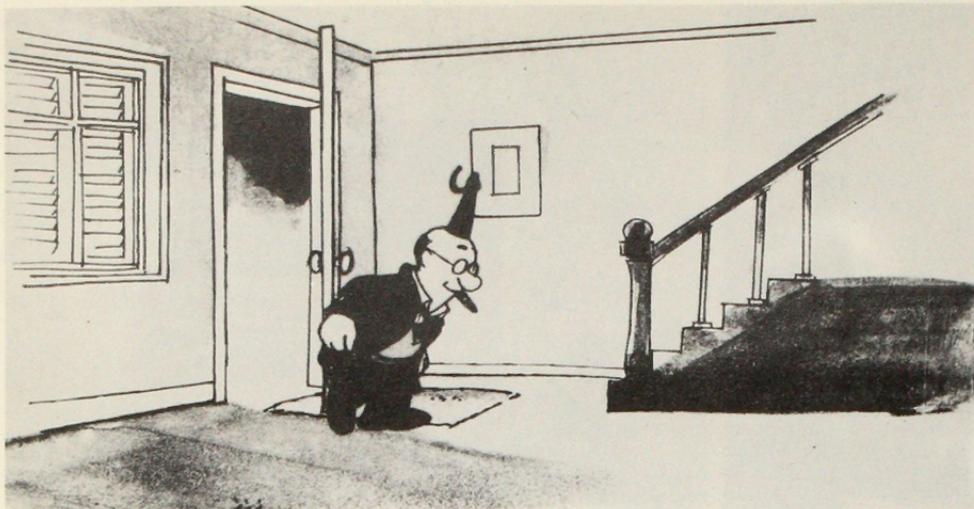


Secuencia del desplazamiento del "angelito" sin escenario.



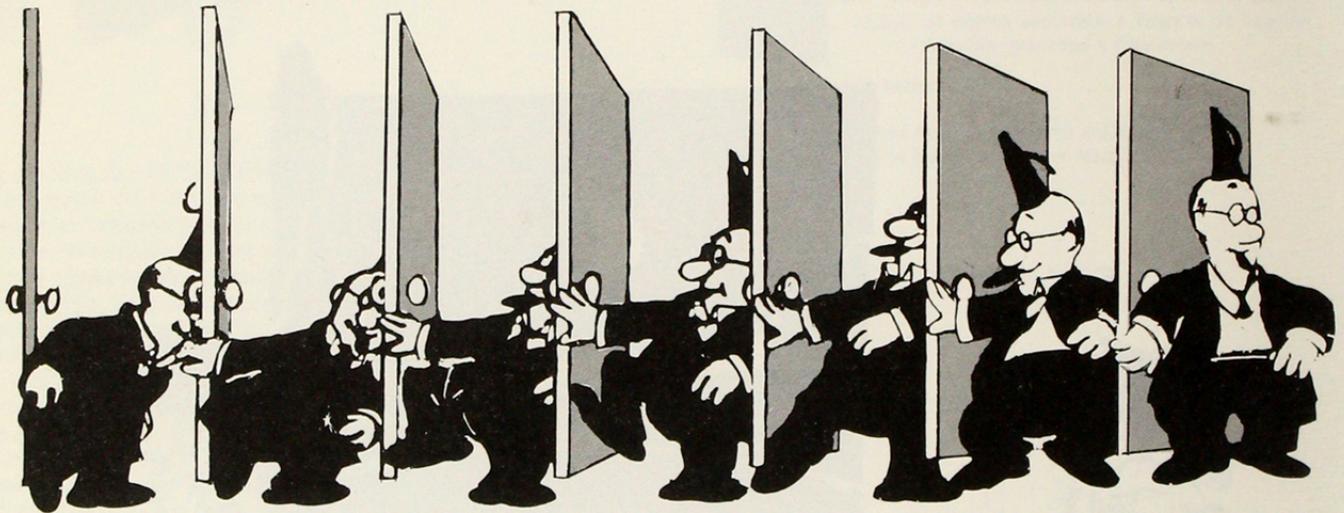
Sobreposición del movimiento.





Personaje entrando a escenario 2.

Secuencia del personaje cerrando la puerta.



esta etapa depende todo el movimiento que tendrán los personajes y el énfasis en determinadas acciones que se deseen destacar. Además de fijar las posiciones extremas, se indican las posiciones claves intermedias, cuyos pasos intermedios a su vez, son completados posteriormente.

Listos todos los dibujos necesarios, pasados a xerox y debidamente pintados, se pasan a cámara de filmación, donde cuadro a cuadro se va fotografiando de acuerdo a la planilla correspondiente preestablecida. Se filman 24 cuadros por segundo para lograr la impresión de continuidad.

Después de cámara, la película pasa a laboratorio para su revelado en negativo, luego con una copia muda se le agrega sonido, música y efectos.

El proceso descrito en forma tan sucinta, pareciera ser en general bastante conocido y a pesar de ser todos los pasos mencionados esenciales para lograr una buena película animada, es preciso destacar la importancia de la primera etapa, netamente creativa, donde nacen la historia y sus personajes. Representan la síntesis de una idea que luego será desarrollada hasta llegar a expresarse a través de una película animada. Conocidos son los personajes de "Un amigo en su camino", cortos animados con fines netamente educativos; el "Angelito" de Canal 13 T.V., representando a toda una institución y entreteniendo a los niños; así como las amenas "Sonrisas" de Lukas. Estos son algunos ejemplos de películas animadas realizadas por Grafilms, empresa chilena formada por los animadores Enrique Bustamante y Alvaro Arce; creaciones originales destinadas a entretener, enseñar, informar y tal vez lo más importante realizados con temas y personajes extraídos de nuestra realidad.

Sobreposición del movimiento al cerrar la puerta.

