

23 2e)



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA
DE MEXICO



ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLASTICAS

"LA CREACION DE PERSONAJES PARA LAS
PRODUCCIONES DE DIBUJOS ANIMADOS"

"EL DISEÑO GRAFICO, LA ILUSTRACION Y LA
ANIMACION"

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:

LICENCIADO EN DISEÑO GRAFICO

P R E S E N T A :

TANIA XOCHITL HUMARAN CURET

DIRECTOR DE TESIS: LIC. GERARDO GARCIA LUNA RAMIREZ

MEXICO, D. F.

1999

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

21/10/99



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

SIN

PAGINACION

DEDICADA A MI PADRE

Esta tesis existe gracias a los choros y jalones de orejas de los ingenieros Marlon Czermak y Sergio Moreno.

Gracias al apoyo de amigos y parientes, politicos y de sangre. Gracias a la amiga Tania Cortes y a los amigos de cima.

Y muchas gracias a Abdel mi amor que me apoya y cree en mi tanto como yo creo en el.

TEMA:

La creación de los personajes para las producciones de dibujos animados.

OBJETIVO GENERAL:

Describir un método que tiene como resultado la ilustración de personajes que puedan integrarse a un proyecto de dibujos animados.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

Llegar a la creación de personajes que puedan formar parte de una animación.

Se realizará un ejemplo práctico de método establecido, creando la imagen de los personajes principales basándose en un cuento.

ESQUEMA

INTRODUCCIÓN

CAPITULO 1 SOBRE LA ANIMACIÓN

- 1.1 ¿Qué es animar?
- 1.2 Sobre la historia de la animación
 - 1.2.1 Antecedentes
 - 1.2.2 Desarrollo histórico de la animación
- 1.3 Tabla de la Historia de Animación
- 1.4 Sobre Las Diversas Técnicas de Animación
 - 1.4.1 Procedimiento general en la producción de animación
- 1.5 Diferentes técnicas en los dibujos animados
- 1.6 El celuloide (acetato)
- 1.7 El volumen animado
- 1.8 La animación por computadora
 - 1.8.1 Desarrollo histórico
 - 1.8.2 Proceso de animación por computadora
- 1.9 ¿Cómo se elige la técnica?
- 1.10 Largo metrajes, medio metrajes y corto metrajes
- 1.11 Conclusión del capítulo

CAPITULO 2 SOBRE LA CREACIÓN DE PERSONAJES

- 2.1 Aspectos Técnicos
- 2.2 Un Segundo Análisis, la Semiótica y la Creación de Personajes
 - 2.2.1 Sobre el Roll de los personajes
 - 2.2.2 El Proceso de Significación

CAPITULO 3 APLICACIÓN PRACTICA, UN EJEMPLO

- 3.1 El Argumento
 - 3.1.1 El Argumento y el Mito
- 3.2 Aspectos Técnicos y Análisis Formal
- 3.3 Segundo Análisis, la Semiótica
 - 3.3.1 El Roll de los Personajes
 - 3.3.2 Más sobre el Proceso de Significación
- 3.4 Conclusiones

INTRODUCCION

DISEÑO GRAFICO Y DIBUJOS ANIMADOS

Entre otras metas, esta tesis plantea la posibilidad del Diseñador Gráfico de intervenir dentro de la etapa de pre - producción en un proyecto de dibujos animados. Cabe hacer mención de que los estudiantes del Diseño Gráfico tenemos gran interés en las técnicas audiovisuales como cine, vídeo, diaporama, fotografía, etc. Como persona interesada en la animación, lo más deseable sería intervenir en el proceso de producción; sin embargo, y por recursos materiales, restringiremos el documento un poco al marco teórico, y a una etapa igualmente importante como es la creación del personaje que formará parte de un proyecto de dibujos animados.

La animación es una de esas actividades que a los estudiantes de Diseño Gráfico llama la atención; en el primer capítulo repasaremos brevemente aspectos de la animación.

Parte importante de los dibujos animados son los personajes que aparecen en la historia; y dentro de este aspecto podemos adaptar a la animación lo que nos dice Elizabeth K. Baur de la historieta como "una historia contada en una secuencia de imágenes con un repertorio específico de signos", pero su relación con los dibujos animados no está en la definición de "historieta", sino en el concepto de la animación como ésta historia contada en una secuencia de imágenes; la diferencia radica en que además poseen la facultad de aparecer como imágenes en movimiento que, en muchas ocasiones están acompañadas por el sonido. Es más fácil entender esta analogía si recordamos que al producir y mostrar los dibujos animados; y al convertir una serie de conceptos en imagen generamos un acto de comunicación. Esto se puede visualizar de modo más fácil si nos apoyamos en los estudios de la semiótica. Por esto incluimos aspectos de semiótica dentro del capítulo 2.

Como estudiante de Diseño Gráfico, es posible desglosar un método en el que se expresen diferentes conceptos al través de la representación gráfica del personaje en una historia, que bien pudieran ser retomados para la realización de un proyecto de dibujos animados. Apoyados en los conocimientos que recibimos sobre composición, color, comunicación, técnicas, etc. Dentro de la comunicación visual el Diseñador emite mensajes ocupando distintos medios para dar forma a estos. Para alcanzar este objetivo se hacen determinadas elecciones que persiguen reforzar y fortalecer las intenciones expresivas a fin de conseguir un control máximo de la respuesta, al mostrar nuestro mensaje. Todos estos detalles nos pueden ser de gran ayuda para desglosar el proceso para ilustrar personajes que puedan formar parte de una animación, lo cual integra nuestro último capítulo.

* Elizabeth K. Baur, "La Historieta como expresión didáctica"

CAPITULO 1

SOBRE LA ANIMACIÓN

CAPITULO 1

SOBRE LA ANIMACIÓN

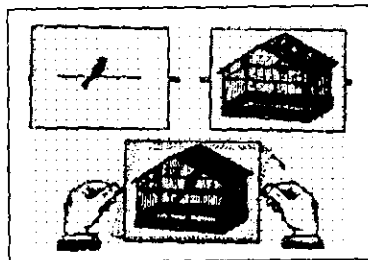
1.1 ¿Qué es Animar?

Partiendo del sentido estricto de su definición, animar consiste en dotar de movimiento a cualquier objeto que, de modo natural, no lo tiene; o bien en alterar o dar la sensación de movimiento.

Fisiológicamente gracias a los fenómenos de percepción que presenta nuestro cerebro es que puede crear la ilusión de movimiento. El más destacado de estos fenómenos se conoce como "persistencia de las impresiones luminosas", consistente en la permanencia de las imágenes en el ojo, al ser registradas por la mente, durante un breve lapso (1/10 de segundo); descubrimiento atribuido al físico belga Ferdinand Plateau, nacido en Bruselas en 1801, y que fue base para la invención de diversos aparatos que nos llevaron al cinematógrafo y posteriormente al cine y la animación como los conocemos ahora. Gracias a los estudios de Plateau se llegó a descubrir que a partir de la proyección de nueve cuadros por segundo, la persistencia de las impresiones luminosas crea en el cerebro la ilusión de movimiento continuo; este fenómeno es la base tanto del cine como de la animación.

Como fenómeno de percepción, se debe recordar que el ojo humano capta impresiones luminosas en diferentes frecuencias; es el cerebro el que les da un orden formal que nosotros identificamos. EL tiempo de diferencia entre el momento en que el ojo registra la luz y cuando "vemos" una forma reconocida es prácticamente imperceptible, sin embargo da el margen suficiente para que la imagen pueda registrarse en la memoria de nueve a veinticuatro imágenes por segundo. El resultado es que el cerebro puede ser "engañado" en ese lapso y así tener la sensación de que ve una imagen en movimiento cuando se le presenta los cuadros cambiados a la velocidad del proyector.

El cine y la animación son resultado del encadenamiento de una gran serie de experimentos, como veremos más adelante. Fue la búsqueda de descomponer y proyectar el movimiento de una imagen real (que ya se podía obtener fotográficamente) y que se logró con la invención de la "filmadora" en 1882 por Jules Marey y que permitía tomar una serie de fotografías del movimiento y luego proyectarlas reproduciendo el movimiento, este fue el paso anterior al cinematógrafo de modo que es acertado decir que el cine es la proyección animada de una serie de fotografías (la cual sería la definición más simplificada que éste texto puede dar del cine).



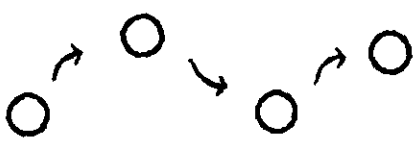

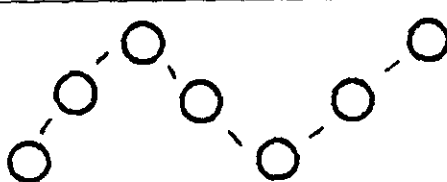

Al hacer girar dos acetatos con imágenes distintas a cierta velocidad, por el fenómeno de persistencia parece haber un solo dibujo. A la derecha diagrama del fenakistoscopio

Dentro de los términos cinematográficos definiremos la animación como el resultado de "fotografiar" la acción cuadro por cuadro, es decir un fotograma por cada cambio de posición (el más mínimo), lo cual nos otorga la posibilidad de producir la ilusión de movimiento. Hoy en día las personas que realizan animación han ido ampliando éste concepto, además de valerse siempre de los avances tecnológicos, siempre con el objetivo de aminorar el trabajo sin que pase lo mismo con la calidad.

En su guía para aficionados Kit Laybourne explica que la animación además del arte en movimiento, es también el arte del movimiento; de modo que éste se hace tan importante como el dibujo u objeto que animamos. La afirmación que Laybourne hace en su libro es acertada, pues todos los elementos dentro de la animación están fuertemente ligados y dependen uno de otro.

Por ejemplo: según el tema que se escoge se determinan la técnica y el estilo de la imagen que a su vez determinan la velocidad y la manera de moverse. Pero también el sonido tiene gran importancia pues debe ir de acuerdo con el ritmo de todo el trabajo, y muchas veces se desarrolla a la par o incluso es lo primero que se contempla en el proyecto. Por otro lado también el estilo de arte debe ir de acuerdo con el tipo de movimiento. De modo que todos los elementos de trabajo en un proceso de animación están fuertemente ligados.

Para ejemplificar la relación entre los elementos que intervienen en la creación de dibujos animados imaginemos que se vamos a animar una pelota rebotando. Lo principal consiste en analizar cuidadosamente el tiempo que dura el movimiento de la secuencia sobre la que estamos trabajando y no olvidemos que cada etapa esta relacionada e influye en las otras.

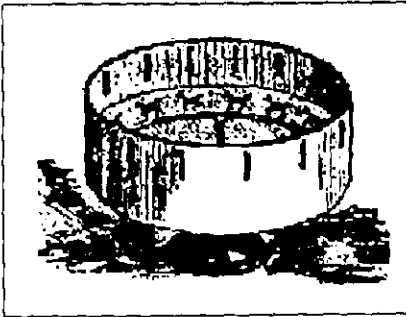
Movimiento		Se debe especificar cual es el tipo de movimiento que se quiere producir. Por ejemplo según nuestra clase de pelota.
Tiempo (analizado y dividido)		Se analiza el tiempo pensando en la duración y velocidad de los movimientos que animamos en cada secuencia.
Dibujos		Se analizan el tiempo y el movimiento con el objetivo de determinar el número de dibujos por segundo que tomará la secuencia.
Sonido		El sonido debe armonizar con todo lo anterior, por eso es tan importante analizar constantemente el tiempo de las secuencias y el movimiento.

1.2 SOBRE LA HISTORIA DE LA ANIMACION

1.2.1 Antecedentes

El desarrollo de la fotografía estuvo muy relacionado con el desarrollo de la animación y el cine en sus primeros años, pues el avance en una de estas prácticas ayudaba al progreso en las otras; por este motivo es importante hablar también, también del desarrollo de la fotografía y de los inicios del cine.

Son una gran serie de inventos los que nos llevan a la animación y que iniciaron con la descripción de la cámara oscura en 1558 por el italiano Della Porta, y que continuaron avanzando hasta la obtención de la primera fotografía en 1826 por Joseph-Nicéphore Niepce, cuyo método consistió en recubrir una placa con asfalto, el que al ser sometido a la luz se vuelve insoluble, fijó luego la imagen con una mezcla de aceite de espiago y petróleo que diluía la superficie no expuesta.



Rueda de animación, uno de los aparatos previos al cinematógrafo.

El siguiente avance, realizado por Louis Daguerre dio como resultado una imagen positiva, revelada con vapor de mercurio y fijada con una solución de sal común; dando origen al primer sistema práctico de fotografía que se inventó. El paso hacia el proceso fotográfico tal como lo conocemos hoy surgió con el inglés William Fox Talbot en 1835, quien apoyándose en los estudios y logros de sus predecesores logró exponer pequeños negativos sobre papel recubierto con cloruro de plata y fijaba insuficientemente las imágenes con sal común o cloruro de potasio; después obtenía copias por contacto sobre papel. Este procedimiento que se mantiene en la actualidad, se fue perfeccionando y popularizado por el norteamericano George Eastman (fundador de KODAK) en 1885, quien comercializó la fotografía al empezar a vender rollo de material negativo sensibilizado y las cajas de papel para imprimir la imagen en positivo.

El invento de Eastman fue de gran ayuda para realizar el sueño que surgió con la posibilidad de reproducir mecánicamente imágenes del natural, es decir, reproducidas de la naturaleza directamente, y que consistía en reproducir y proyectar el movimiento y las escenas de la vida real. A la par que se hacían avances sobre los sistemas de fotografía y los aparatos de fotografía, también se realizaban estudios sobre el movimiento y su percepción. Dos inventos sumamente importantes son el "fenakistoscopio" y la llamada "linterna mágica". En 1829 los estudios sobre la persistencia de la retina del belga Plateau, le llevaron a la construcción del aparato llamado fenakistoscopio, que producía una ilusión de movimiento. El aparato consistía en dos discos que giraban sobre un mismo eje, en uno de ellos se practicaban ranuras radiales que permitían mirar el segundo, donde se veían figuras estampadas, al girar los discos y mirar al través de la ranura era que se producía la ilusión. La construcción de la Linterna mágica se atribuye al alemán Athanasius Kirchner en 1640, y su perfeccionamiento al inglés Hooke en 1668; éste aparato consiste en una lámpara como fuente de luz y un lente para enfocar la imagen en la pared. Las imágenes proyectadas eran dibujadas y coloreadas a mano sobre vidrios. El siguiente gran paso fue realizado por un hombre llamado Molteni en 1834 quien aprovechó la invención de la linterna mágica y el fenakistoscopio para construir un aparato llamado "coretoscopio" que proyectara las imágenes en una pared. En el coretoscopio el disco de las imágenes se movía de manera intermitente, pasándose una imagen por cada revolución del obturador, lo que hacía más eficaz el sistema; de éste modo surge el primer mecanismo que se usa para animar y proyectar imágenes en la historia.



Como ya se comentó antes estos logros aislados aumentaron el interés y el deseo por lograr proyectar imágenes de la vida real en movimiento, y los avances en los campos de la fotografía fueron asociándose con los avances en la fabricación de aparatos que proyectaban animaciones. Uno de los procesos más destacados en el camino hacia la invención del cinematógrafo es el iniciado por el fotógrafo inglés Eadweard Muybridge a partir de 1872 con el apoyo de un millonario americano llamado Stanford (fundador de la Universidad que lleva su nombre). Para sus trabajos Muybridge construyó el sistema de cortinillas que ocupan las cámaras actuales, reduciendo el tiempo de obturación a $1/2000$ de segundo, lo que aproximó el advenimiento del cinematógrafo y además proporcionó un gran adelanto a la fotografía.

Los estudios de Muybridge lo llevaron finalmente en 1878 a obtener la primera serie de fotografías que descomponían el movimiento; el inglés formó un dispositivo que permitía a una serie de cámaras en línea captar el trote de un caballo, se obtuvo una serie de 24 fotos que se ha hecho famosa. La segunda gran aportación de Muybridge fue el proyectar la primera imagen en movimiento obtenida de la realidad; se logró adaptando un disco de vidrio con una forma de cruz de malta al fenakistoscopio de Plateau, que giraba frente a las imágenes, haciendo de obturador. El siguiente gran paso la filmadora, construida por el francés Jules Marey en 1882; consistía en una cámara que tomaba 12 fotos pequeñas sobre una placa circular, con una exposición de $1/750$ de segundo cada una. La filmadora no podía proyectar las imágenes y los dos avances posteriores a su invención fueron hechos por Edison en 1891; él perfeccionó el aparato de Marey logrando que tomara 24 fotos por segundo (que es la velocidad de las cámaras de cine actuales), y creó la película de 35mm. Edison llamó a su invención Kinetoscopio y es el gran paso anterior al cinematógrafo de los hermanos Lumiere. El 28 de Diciembre de 1895 los hermanos Louis y Auguste Lumiere realizaron la primera proyección pública de imágenes filmadas; su invención se conoció como el cinematógrafo y es la adaptación exitosa del kinetoscopio de Edison con el praxinoscopio inventado por Reynaud en 1887, el cual no era más que un fenakistoscopio perfeccionado (usaba espejos para reflejar las ilustraciones). El invento de los hermanos Lumiere se considera como el inicio del cine moderno y eso incluye las películas de animación que hoy en día podemos ver proyectadas con el formato de 35mm en cualquier sala.

1.2.2 Desarrollo histórico de la Animación

El invento del cine y la animación se popularizó alrededor del mundo y contra todos los pronósticos. Los dibujos animados tomaron su propio rumbo en el curso de la historia y generaron diversos avances y corrientes artísticas en todo el mundo. Para fines prácticos podemos dividir la historia de la animación en tres subtítulos para mejor acomodo en este documento: Datos generales, Datos históricos en América Latina (por estar en México) y la Animación en Estados Unidos y Japón, por haber desarrollado una gran industria de este arte.

Datos Históricos Generales

Una vez que se popularizó el cinematógrafo, su existencia dio pauta a continuar su desarrollo y esto ayudó indirectamente a que evolucionara la animación. Las producciones de películas animadas fueron mejorando gracias a las invenciones y mejoras que se fueron añadiendo a la cámara cinematográfica y a la producción de películas; por ejemplo: Georges Méliès incluyó recursos teatrales y cambios de escenografía fuera de rodaje que editaba la cinta, de modo que parecían trucos mágicos al verse en la película terminada. La obra de Georges

Melies, "El Viaje a la Luna", de 1902, ejemplifica estos recursos y es una cinta de referencia para los estudiantes. Una gran aportación la hizo el francés Emile Courtetz, mejor conocido como Emile Cohl, en su película "Fantasmagoria" de 1908 al adaptar un accesorio, que se llamó "de paso de manivela" y fue patentado en 1906 por la compañía Vitagraph; esta máquina permitió la filmación fotograma por fotograma, que hoy conocemos.

Pero además surgieron las más diversas técnicas y tendencias artísticas que han enriquecido a la animación y han atraído a cantidades de aficionados en todo el mundo; en la década de los años 30's se experimentaba jugando con las luces y los teatros de sombra, contando con ejemplos provenientes China, Italia, Yugoslavia, Suiza y Bulgaria. En estos mismos años la casa productora Dollywod del Holandés Jop Gesing dio cabida a varios proyectos de distintos países de Europa.

Entre las décadas de 1940 y 1950 hay un gran crecimiento de la animación tanto comercial como artística. Para Inglaterra se abre un panorama con la visión de la gran industria que venía de Norte América. Cabe destacar de esta época los trabajos de John Halas (autor de varios libros) y Joy Batchelor, entre sus producciones están "Hankling Ships", "Rebelión en la Granja" y "El Gato y la Lechuza"; además de Peter Foldes autor del medio metraje "Una Breve Visión. A medida se avanza en la animación, ésta empieza a ganar terreno en el campo de la publicidad y dentro de la televisión.

Durante el auge de los 40's y 50's Francia no se quedó al margen de la experimentación con los dibujos animados; podemos mencionar a Berthold Batosh ("Le'dee"), Alexandre Alexeieff ("Una noche en la Arida Montaña") de 1942. Jean Painleve y Rene Bertrand muestran lo que se logra al utilizar plastilina, con su trabajo "Barba Azul".

En la Europa socialista durante la década de la segunda guerra mundial y los años posteriores (1940 a 1960) hay una producción muy importante que da origen a numerosos festivales conjuntos y que albergan el nacimiento de diversas casas productoras como "Zagreb" en Checoslovaquia y la DEFA en Alemania.

De Checoslovaquia podemos mencionar a Jiri Trnka ("spalicek") que utiliza una técnica mixta; a Karel Zeman ("Inspiración" y "Viaje a la Prehistoria") que combina maquetas, filmaciones reales y dibujos; todos estos, auspiciados por "Zagreb" y exhibidos en el festival del mismo nombre.

De la casa DEFA en Alemania, que desde 1955 y hasta la reunificación produjo más de 2000 filmes para el cine, la televisión y otros clientes, su producción también se divide en el cine infantil y las sátiras para adultos (caso que se repite en toda Europa); además son muy importantes los cortometrajes educativos con diversos temas. De Alemania se puede mencionar el trabajo de Lothar Barke ("Alarma en el Teatro de Titeres"); pertenecientes a la DEFA son los productores Sieglinde Hamacher, klaus Georgi, Lut Stutzner, Heinrich Sabl, Renate Schunke, Otto Sacher, y muchos otros colaboradores.

En Polonia, dentro de esta misma época, se destacan como productores Jan Lenica y Nvaleriam Borowazky; y como realizadores Daniel Scechura, Witold Grierz, Wlodimerz Hope y Bogdam Wolwick. Es en Polonia y en la ex Unión Soviética donde proliferan los filmes de sátiras para adultos. Se pueden mencionar "Sinfonía del Mundo" (de Cholpa), "Preludio de Rachmaninov" (de Ivaston), "El nuevo Gulliver" (de Ptuonka) y "Murzica en el Sputnik" (de A. Snesko Blozkaia).

Al entrar la década de los 60's se iniciaron los trabajos sobre animación por computadora, pues fue en esta época que en Estados Unidos se empezaron a realizar experimentos en varias Universidades y Laboratorios; tema que desarrollaremos más adelante.

En épocas más recientes (las dos últimas décadas: 1980 a 1990) los cortometrajes han cobrado gran importancia, al retomarse la animación como proyecto artístico, sobre todo en países como Canadá, en donde podemos mencionar como un destacado exponente a Norman McLaren que ha producido entre otras obras "La gallina gris", "Dots, Loops, Blink y Blank" y "Neighbours". En Inglaterra se ha tratado de seguir, al mismo tiempo que se "produce arte", el esquema de industria impuesto por Estados Unidos. Para el reino inglés, esta década de 1990 han tenido mayor importancia los cortometrajes; han tenido mayor éxito los realizados por la casa productora "Ardham Animation" que ha conseguido un cierto éxito comercial y algunos premios internacionales,

siendo su producción más popular la serie animadas de "Wallace, Gromit y sus Amigos", dirigida por Nick Park (1995).

Datos Históricos en América Latina

No es fácil documentarse acerca de trabajos de animación en esta parte de América, pues los trabajos son poco difundidos. Entre los primeros ejemplos que pudieron documentar para esta tesis destaca, de Argentina, Diógenes Taborra y Quirio Chritian que en 1917 crearon "El Apóstol" primer largo metraje en el mundo (aunque oficialmente se considera a "Blanca Nieves" de 1937 como el primero). En Cuba encontramos una producción sumamente influida por el estilo experimental de la Europa socialista. Sus primeras producciones son de 1959 a cargo de un equipo dirigido por Jesús Armas.

En México es poca la difusión que se puede encontrar, "a simple vista", para los trabajos de animación. En su mayoría y desde el origen de las animaciones en el país, los trabajos que se pueden encontrar son cortometrajes para publicidad y coproducciones para empresas estadounidenses. Fueron muchas las compañías productoras que surgieron desde la década de 1930, aunque en su mayoría no pudieron mantenerse abiertas, como AVA en 1934 (después AVA-Color entre 1937 y 1939) que estuvo integrada por Alfonso Vergara Andrade, Antonio Chavira, Francisco Gómez y diversos historietistas, y que produjo entre otras obras "La cucaracha", "Un jaripeo", y "La vida de las abejas". Otra compañía que se menciona es Dibujos Animados S.A, que inicia en 1952, y patrocinado por Estados Unidos realiza dibujos animados para éste país como el documental "El hombre y el poder" de 1965. Posteriormente surgieron otras productoras asociadas con compañías estadounidenses; por ejemplo Hanna-Barbera contrató a la productora mexicana Kinema para realizar los "Super sabios" en 1977. En 1980 surgió la compañía Filmographics que con Hanna-Barbera participó en los proyectos de "Los pequeños picapiedra", "Astro y los perros espaciales", "Gary Coleman" y produjo la película "Tlacuilo". También se han realizado largo metrajes, más o menos conocidos como "Los Tres Reyes Magos" y "Caty la Oruga", pero no contamos con la ficha técnica de estas películas.



A la izquierda ilustración de la película "El Héroe", de Carlos Carrera

En años recientes a despertado en México un interés mayor hacia la animación. Instituciones como el FONCA (Fondo Nacional para la Cultura y las Artes) e IMCINE (Instituto Mexicano de Cinematografía) han ayudado a producir cortometrajes didácticos y artísticos; un ejemplo de esto es "El Héroe" de Carlos Carrera, hecha en 1993 y distribuida por IMCINE, y además ganadora de un premio en el festival de Cannes. Otra animación de años recientes es la serie "Karmatron" (1995) de Oscar González Guerrero en los estudios K-Boom. En conclusión, la producción de dibujos animados cobra mayor interés a medida que los medios para realizarlos están cada vez más al alcance de los aficionados, y México no es la excepción. Los recientes ejemplos de cortometrajes realizados por mexicanos, como Carlos Carrera, demuestran la popularidad que ha adquirido la animación entre las personas relacionadas con la imagen.

La Animación en Japón y Estados Unidos

Estos dos países se pueden tomar como los representantes al nivel industrial, pues se realizan grandes inversiones y se llegan a producir también grandes ganancias. Muchas de estas películas son exhibidas en el mercado internacional, por lo cual se consideró hacer un repaso de ellas por separado.

ESTADOS UNIDOS

Un gran avance aportado por Norteamérica lo realizó Earl Hurd, nacido en Chicago en 1901, él introdujo en 1913 el uso de acetatos transparentes (también llamados celuloideos) para dibujar los personajes. También es aportación de Hurd el uso de un "fondo continuo" más largo que el área de registro, el cual facilita la filmación y permite dar el efecto de los movimientos laterales de la Cámara (llamados travelling, y Dolly). También de 1913 son los trabajos de autores como John R. Bray autor de "The artist's dream" y "Col Heezaliar", y Pat Sullivan (de origen australiano), autor de "Felix el Gato" en 1917. También en esta época inició como animador Walt Disney, que entre sus primeros trabajos tiene la película "Alice Cartoons" que no contó con mucho éxito.

Walt Disney transformó su trabajo y su nombre en una gran empresa, que hoy es de las más importantes en el mundo. Su mayor aportación es la cámara multiplanos en 1928, época en que también realizó uno de sus primeros trabajos célebres llamado "Skeleton Dance". Entre estas décadas de 1920 y 1930 también creó sus más famosos personajes como el "ratón Mickey" (que primero se llamo Steamboat Willie), el "pato Donald" etc. En 1937 produjo con gran éxito la película "Blanca Nieves", primer largo metraje de dibujos animados acreedora a un premio "Oscar"; y la casa productora se ha convertido en una gran empresa con influencia en todo el mundo. De Walt Disney son incontables los éxitos que se han producido, empezando con su primer largometraje "Blanca Nieves"(1937). Sin embargo, en la actualidad se deja ver una cierta crisis para esta gran industria. Después de haber producido alrededor de 38 largo metrajes la casa Disney empezó a ver disminuida su popularidad, sin llegar a las pérdidas, por ejemplo su película "Hercules" de 1997 fue un sonado fracaso comercial, pues no reporto, por mucho todas las ganancias que se esperaban de ella.

Entre las décadas de 1940 y 1950 se populariza técnica de dibujos sobre acetato (que es un soporte transparente hecho de celulosa) y fondos fijos, sobreviene un gran auge en Estados Unidos. Son incontables los éxitos comerciales que ha producido este país, desde mucho antes de los años 50's con Max y Dave Fleischer (creadores de "Bety Boop" y "Popeye" en la década de 1930). Un dato curioso que ejemplifica la búsqueda de técnicas más avanzadas se da en la película "101 Dálmatas" dirigida por Luke Hamilton en 1961, en ella se opto por usar una copiadora Xerox para disminuir la cantidad de dibujos iguales que se tenían que realizar. En esta década de 1960 se inicia la animación por computadora, John y James Whitney, y John Stenura producen animaciones de este tipo en la Universidad de Pennsylvania, a la par de los laboratorios Bell.

La otra empresa poderosa de Estados Unidos Warner Brothers, que en sus inicios tuvo como colaboradores a Tex Avery, Chuck Jones, Friz Freleng y Frank Tashlin. Este consorcio tiene un importante lugar, sobre todo con producciones para la televisión; producciones que iniciaron como cortometrajes para cine (al igual que la casa Disney), y que ha dado origen a personajes mundialmente populares, como "el conejo de la suerte" (Bugs Bunny). De más reciente creación ha tenido gran éxito la película "La Sombra del Fantasma" producida por Bruce Timm (de 1994), aventura animada del personaje Batman, de enorme éxito entre los aficionados al cómic y a las películas de dibujos animados en esta década de los 90's.

Ahora, las coproducciones con creadores hasta cierto punto independientes, como Tim Burton, han probado ser en muchos aspectos superiores a las de las grandes empresas, que llegan a participar en estas películas con un reducido porcentaje lo que evita que las obras se sacrifiquen en pos de un resultado comercial; tal es el caso de películas como "Nightmare Before Christmas" producida por Tim Burton y Henry Selick, en colaboración con Touch Stone Pictures y Walt Disney en 1992, más tarde Burton y Selick realizarían "Jim y el Durazno Gigante", una gran obra de animación en la que combinan diversas técnicas, lo que coloca a esta mancuerna como dos de los mejores realizadores en este momento.



"Nightmare Before Christmas" de Tim Burton y Henri Selick.

JAPON

En cuanto a la animación japonesa podemos mencionar como iniciadores a Kichiro Kanai, Zenjairo Yamamoto y Noburo Ofuji, en 1925. A partir de 1930 empieza a crecer como una gran industria, destacando los trabajos de Yoji Kuri. Actualmente el estilo japonés se ha convertido en todo un objeto de culto; vendiendo miles de dólares en todo el mundo y con animaciones que se consideran verdaderos clásicos, como "Jungle Taitai" (1965) de la compañía Mushi Productions, que se considera el primer dibujo animado a color. Es en estos años que el "Anime" (como le llaman los aficionados) está cobrando una enorme fuerza, ha ganado un gran mercado en Europa y Estados Unidos, y más recientemente en América Latina. La historieta, "Manga", y el "Anime" constituyen hoy un estilo muy reconocido y particular, están llenos de simbolismos y señales gráficas que muchas veces son un sello personal de cada autor. Se producen películas con temas de todo tipo: drama, comedia, aventura, etc., y se suma un género particular "el Hentai", que es la animación erótica de Japón. Se publican, como en el caso de la animación de Estados Unidos, revistas especializadas para aficionados. A los animadores japoneses se atribuye también la peculiar técnica de "animación limitada", que consiste en reducir el número de fotogramas por segundo (a 16 o hasta 9) y se considera a Osamu Tesuka su creador; en esta técnica se usan efectos de "zoom" y barridos panorámicos sobre el decorado para dar flexibilidad a las animaciones.



Candy, fue producida en Japón y ha sido una de las series animadas más populares en México.

Finalmente como ejemplos recientes de la animación japonesa se pueden mencionar las películas de Katsuhiro Otomo, creador de "Lum"(1981) y "Akira"(1988); de gran éxito en nuestro país la serie "Dragon Ball" de Akira Toriyama; y Rumiko Takahashi creador de "Ranma 1/2"(1988), entre otras. Estos son unos muy pocos ejemplos de todo el Universo de animación que viene desde el país oriental y su elevada popularidad en todo el mundo.

1.3 Tabla Resumida sobre la Historia de la Animación.

Algunos de los hechos destacados de este documento sobre la animación, podemos ubicarlos en un cuadro que nos ayude a comprender mejor su desarrollo en el mundo:

<p>Entre 1900 y 1920</p>	<p>En Europa Emile Cohl, uno de los pioneros de la animación, produce destacadas películas de dibujos animados, como "Fantasmagoría". Earl Hurd introduce el uso de celuloide (acetato) para los dibujos y el "fondo continuo", en Estados Unidos. En América Latina se puede ejemplificar la producción animada de Diógenes Taborra y Quirio Christian "El Apóstol"</p>
<p>Entre 1920 y 1930</p>	<p>El Holandés Jop Gesing funda la casa Dollywood y colabora en la producción de animaciones en diversos países europeos. De la década de 1920 son los primeros de Kichiro Kanai, Zenjairo Yamamoto y Noburo Ofuji de Japón. Walt Disney empieza a destacar por sus trabajos y aportaciones al proceso de producción como la cámara multiplanos. Entre sus primeros trabajos está "Skeleton Dance". En México numerosas casa productoras se dedican a la producción de cortometrajes en su mayoría para publicidad.</p>
<p>Entre 1940 y 1950</p>	<p>Se difunde enormemente la realización de dibujos animados, surgiendo casas de producción como Zagreb en Checoslovaquia y la DEFA en Alemania que trabajaron hasta la caída del bloque socialista. Mientras en Inglaterra se trata de seguir una tendencia más bien comercial, podemos mencionar como autores a John Halas y Joy Batchelor; y de Francia podemos mencionar a Bertold Batosh y su película "Le' dee" de 1942.</p>
<p>Entre 1960 y 1970</p>	<p>La industria de las películas de dibujos animados busca ayudarse de tecnología y se realizan las primeras investigaciones en los laboratorios Bell y las universidades de Pennsylvania y Ohio en Estados Unidos. Se produce una película llamada "Hunger" que fue asistida por computadora en su totalidad. <i>(Todos los datos referentes a la animación por computadora se pueden notificar en subtítulos posteriores).</i> En México compañías de animación producen diversos trabajos en conjunto con productoras de Estados Unidos, como Producciones Kinema en asociación con Hanna-Barbera.</p>
<p>Entre 1980 y 1990</p>	<p>Se popularizan los cortometrajes de muchos países, por ejemplo Canadá; y crece el interés por la animación a medida que se hacen accesibles los medios para producirla. En México destaca la compañía Filmographics, y años más tarde la producción "El Héroe" de Carlos Carrera es premiada en el festival de Cannes. Las grandes industrias pierden popularidad ante las coproducciones de los "pequeños realizadores" casas independientes por ejemplo las realizadas por Tim Burton para "Touch Stone" y "Walt Disney". La animación producida en computadoras es una realidad siendo "Toy Story", producida por Pixar y Disney, la primer animación generada en su totalidad por computadora en 3D. Las películas animadas de Japón son parte de una exitosa industria, entre los ejemplos que encontramos esta "Dragon Ball" de Akira Toriyama y "Ranma 1/2" de Rumiko Takahashi.</p>

1.4 Sobre Las Diversas Técnicas de Animación

De un diccionario especializado * hemos obtenido la definición de técnicas de animación como todos los procedimientos que van a intervenir en la creación de nuestra película. Dentro del conjunto de procesos podremos escoger el que convenga para resolver las diferentes etapas de nuestro proyecto, y ocuparemos la "técnica de animación" que convenga a nuestras necesidades.

Muchas de las técnicas de animación están clasificadas según el material que se ocupa para producirlas (acetato, computadora, muñecos, etc.) y los resultados que producen (dibujo, volumen, abstracto, etc.)

En conclusión las técnicas para crear películas de dibujos animados son muy diversas, gracias a la creatividad de todos los aficionados y profesionales de la animación.

1.4.1 Procedimiento General en la Producción de Animación

Aunque hay una gran variedad de técnicas que podemos utilizar para producir un dibujo animado, en toda película de animación se siguen más o menos una serie de pasos ordenados. En este caso el método tiene una cierta inclinación al proceso que se sigue en una película de dibujos animados hecha con la técnica de dibujar sobre celuloide porque de algún modo es el que más se ha popularizado y en el que el dibujo pudiera ser más manejable. De modo que podemos recomendar los siguientes pasos:

- 1- Se elige el argumento (o se escribe) que se usará para realizar el dibujo animado.
- 2- Se transforma el argumento en un conjunto de dibujos (100-150), anteriores al "story board", que contienen el relato en sus puntos principales y fue una de las aportaciones que Walt Disney hizo al trabajo de producción. Es conocido de diversas maneras como "guión gráfico" o "etapa de bocetos gráficos", etc.
- 3- Se monta la música junto con el diálogo.
- 4- Se registran los dibujos claves dentro de la película (verificando la coordinación entre el sonido, el tiempo y los dibujos).
- 5- Se preparan las secuencias (entiéndase secuencia como la sucesión lógica de unidades narrativas unidas entre sí por una relación de solidaridad). Se realizan una serie de dibujos a lápiz sobre papel transparente, que son filmados para crear un boceto en película.
- 6- Se realiza "el boceto filmado" para corregir los errores y afinar los detalles.
- 7- Se copian los dibujos a tinta sobre acetato.
- 8- Se colorean (por el reverso) los acetatos entintados.
- 9- Se filma la película.
- 10- Se edita.

EL SONIDO

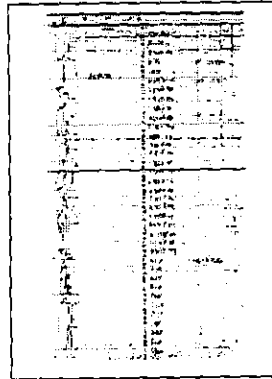
Si deseamos incursionar en la animación debemos trabajar en equipo, y eso implica determinar en conjunto, las líneas principales, la música y sonidos, ruidos de fondo, etc. Como diría Kit Laybourne: "El ritmo del movimiento va ligado al "tempo" de la música".



Un ejemplo de tablas de sonido

*"Diccionario de términos cinematográficos usados en México.

Se realizan dos "guiones de tiempos marcados" para coordinar el trabajo; uno para el dibujo y su movimiento y otro para el sonido, "las divisiones de estas hojas se corresponden a la razón de una división cada cuadro por segundo"¹. Los dibujantes proceden a la ejecución de los dibujos y en equipo se corre el sonido para las correcciones pertinentes, repitiendo música y sonido hasta que la duración correspondiente a cada fracción de la escena coincida exactamente con lo previsto; después imagen y música se registran por separado. Para mantener un orden y coordinación lo más recomendable es trabajar previamente el sonido, valiéndose de un metrónomo eléctrico que mide la duración de cada nota. Se detecta cualquier error al pasar la banda sonora sobre la cual se han registrado al mismo tiempo los golpes del metrónomo marcados sobre ella por un trazo. Se cuenta la cantidad de imágenes entre dos trazos, que marcan el sonido, y se suprimen o añaden dibujos para que su número sea el correcto.

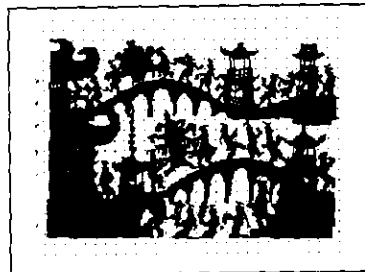


Aquí presentamos el ejemplo de dos tablas de sonido usadas en el estudio de Kit Laybourne.

1.5 Diferentes Técnicas para la Producción de Animación

Muchas son las técnicas que pueden enriquecer el dibujo animado en función de los resultados que se busquen. Las técnicas para ilustrar cada película son tan amplias como la imaginación de cada animador, de modo que en este documento solo mencionaremos algunas, de las más utilizadas:

Técnica de Recorte: Llamada también "cut out", se trata de fotografiar figuras recortadas sobre un fondo ya sea dibujado o de escenografía. No implica recortar un dibujo por cada fase del movimiento y puede producir resultados interesantes.

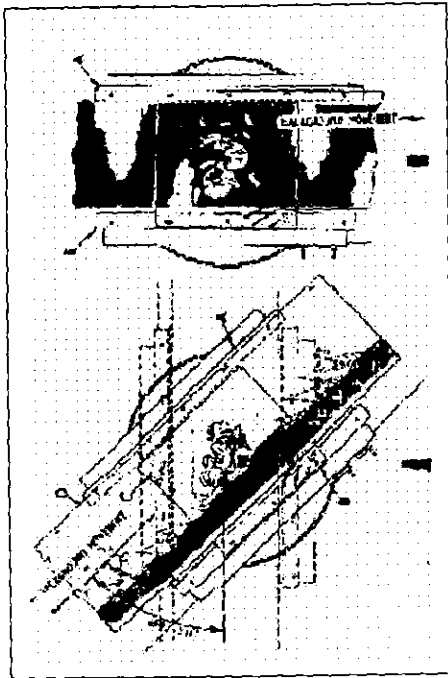


¹ Lo Duca "El Dibujo Animado"

Collage: Al igual que la representación gráfica supone la combinación de diversas técnicas tanto de ilustración y además de animación.

Pixilar: Consiste en alterar el movimiento normal, alterando el tiempo de fotografía nota. Por ejemplo, en lugar de filmar a un hombre mientras camina, seleccionamos cuadros alterados de movimiento dando la ilusión de animación. Otro ejemplo lo vemos en esas secuencias donde una planta es sembrada y florece en cuestión de segundos nota.

Animación Sobre Vidrio: En esta la fotografía se realiza "sobre la marcha" ya que los dibujos se van realizando y modificando sobre varios cristales ha medida que avanza el trabajo. Es una técnica muy laboriosa y requiere paciencia, pero los resultados son muy hermosos. Sobre la misma base se pueden realizar dibujos animados con arena de colores.



El Plato de Animación es uno de los aparatos que nos permiten, conservar un registro exacto al trabajar con la técnica del celuloide (acetato).

Celuloide: Esta técnica se ha generalizado y ha adquirido una gran importancia, por lo cual le dedicaremos un apartado dentro de este documento.

Pencil Test: Se llama así porque antes de realizar una gran producción sobre acetatos se suele realizar una filmación de los dibujos hechos a lápiz con el objetivo de prevenir cualquier error posible. Con todo se puede considerar como una técnica por sí sola y de buenos resultados, además es así como se realizaron las primeras películas animadas. Tiene la desventaja de exigir un dibujo muy sencillo pues es necesario re dibujar los fondos en cada cuadro.

Otras Técnicas: En realidad hay tantas técnicas como creatividad hay en los interesados por la animación. Por último podemos mencionar las "Sombras Chinescas" que aprovechan un fondo neutro contrastado contra una sombra; las "Pantallas de Alfires" de Alexandre Alexeief, quien iluminaba un cojín con alfileres hundidos a diferentes niveles logrando ritmos al momento de mover el cojín y variar la iluminación; se pueden realizar trucos sobre la misma película, como cortes, rayones, etc. Además existen los volúmenes animados, el uso de acetatos (celuloide) y la animación por computadora, cuyo uso es más frecuente.

1.6 El Celuloide (Acetato)

Nació con la necesidad de simplificar el trabajo sin reducir la calidad. Brindó la posibilidad de reducir el número de dibujos a realizar; ya que su transparencia nos permite trabajar solo con la parte del dibujo que se mueve. El celuloide es una hoja transparente hecha básicamente de celulosa y que se usa como soporte para dibujos delineados con tinta por la parte frontal e iluminados con pintura cubriente (de preferencia acrílica o polimerizada) por la parte posterior.

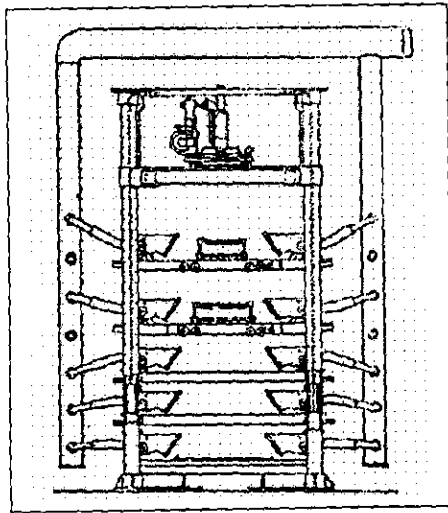
Se recomienda trabajar en un área de tamaño mediano, en un formato apaisado que de preferencia tenga de alto las tres cuartas partes del ancho. Se requiere de una base de trabajo que permita un registro exacto de los

elementos ya sea por medio de poste o de cualquier otro método siempre y cuando permita una exactitud para el registro, que resulta crucial en la animación.

Se sugiere el uso de una plantilla de cartón a manera de recuadro que delimite el área a fotografiar, así como un cristal que evite el movimiento de los acetatos. Para evitar el reflejo y sombras se sugiere un cartón negro que sólo permita una abertura para el objetivo de la cámara, la iluminación debe colocarse preferentemente a los lados y en ángulo. La cámara debe colocarse sobre el área de trabajo sujeta por una base o trípode adaptado especialmente y que evite cualquier movimiento. Se recomienda dibujar fondos un poco más largos que el área de trabajo para que se puedan ir deslizando bajo las hojas de celuloide y se simplifique el trabajo; la técnica más usada para dichos fondos es la acuarela. Es común reutilizar dibujos tanto de fondo como de acetato, con el fin de reducir el trabajo, pero esto solo puede hacerse después de un minucioso análisis de las formas y la historia para no fragmentar la continuidad del trabajo.

Se sugiere trabajar en "capas", cuando sólo se mueven algunos elementos del personaje como un brazo o la boca. Pero, como a pesar de que el celuloide es transparente se llega a modificar el color al encimar muchas capas de acetato, lo mejor es usar la menor cantidad de capas posible, aunque el contorno con tinta ayude a disimular esta variación en el tono.

Otro aspecto de crucial importancia es el sonido. Para elaborar un buen proyecto se debe determinar la banda sonora a la par que la grabación, y en algunos casos se determina mucho antes.



El uso de la cámara multiplanos se popularizó por Walt Disney a finales de la década de los 20.

Cámara Multiplanos

Este aparato fue una gran aportación para el proceso de animación utilizando el celuloide o acetato, que fue el proceso más utilizado por los productores de dibujos animados durante muchos años. Walt Disney fue el introductor de este tipo de cámara en la década de 1930, una de las grandes aportaciones que hizo a la técnica de animación en celuloide (acetato).

La cámara multiplanos es un aparato de varios planos con el cual se logran efectos de profundidad y de movimientos laterales de la cámara ("dolly"). La máquina se compone de cinco planos a unos 35 cm de distancia entre ellos, encuadrados por cuatro columnas de acero de 3.4 m de altura y 11 cm de diámetro; la cámara está sobre un chasis metálico superior y puede deslizarse verticalmente gracias a los contrapesos situados en el interior de las columnas, puede girar 360 grados sobre su eje. Los cinco planos son placas de cristal en donde se colocan los dibujos y los fondos y están iluminadas por separado.

1.7 El Volumen Animado

El volumen Animado abarca todos los modelos en tercera dimensión, desde el guiñol hasta las esculturas en plastilina, barro, pasta, etc.; a pesar de que hay quien considera que la condición para que un trabajo se acepte como animación es que el objeto no tenga movimiento por sí mismo, quedando fuera las marionetas. Es posible hacer animación de objetos reales, como pudiera ser un zapato, si se tiene la posibilidad de fotografiar cuadro por cuadro. Otro ejemplo son los "rectores articulados" ¹⁵, que son muñecos de diversos materiales, con articulaciones móviles, que se modifican y fotografian cuadro por cuadro, aunque producen un movimiento esquemático y de difícil registro de una escena a otra. Por último, actualmente se genera volumen animado por medio de computadoras, técnica que suele ser llamada simplemente 3D ¹⁶ y que está muy en boga actualmente.

1.8 La Animación por Computadora

Como pasó en su tiempo con la técnica del celuloide, la computadora se pone al servicio de la animación y se populariza con gran rapidez. Una de las virtudes que se comentan constantemente alrededor de esta técnica, es la posibilidad de una edición "no lineal", lo cual quiere decir que se puede trabajar con cualquier secuencia que se desee de la película sin importar el orden en que se grabó y poner el orden que deseemos a la historia.

1.8.1 Desarrollo Histórico

Como ya se mencionó antes a partir de la década de 1960 se generalizaron los trabajos sobre el uso de las computadoras para generar animaciones. En la universidad de Pennsylvania Norm Bolder estableció el "Centro para Modelado Humano y Simulación" para animar la figura humana; por otro lado en la universidad de Utha se crearon diversos dibujos a línea animados en pantalla, reforzando restricciones en tiempo - real, con un sistema llamado "Sketch Pad" creado por Ivan Sutherland. A raíz de la generalización del uso de ordenadores se incrementó el uso de Gráficas de Computadora (GC) en el cine y la animación, y se ha tenido un vertiginoso avance al respecto. En la década de 1970 se popularizó el uso de las CG en el cine, se usaban como simples gráficas como en "Star Wars" de 1977, generadas por Image West. Las CG también se usaron como elementos realistas que se mezclaban con la acción, con ejemplos como "Last Star Figther" de (1984/Gray Demo's Digital Prod). Para "El Abismo" (1988/ILM) se generaron GC para crear criaturas de tipo real pero que no tienen que forzosamente coincidir con el entorno; mientras que en otras películas como "Jurasic Park" (1993/ILM) se generaron GC que coincidían con el entorno y además tomaban parte en la acción.

La primer película animada por computadora fue "Hunger" de 1974, producida por Rene Jodoin, dirigida y animada por Peter Foldes, y se trataba de un sistema 2 1/2D (como se puede llamar a la combinación de animación tradicional con gráficos por computadora) que dependía enormemente de técnicas de interpolación. "Reebot" de 1995 generada por Limelight Ltd./Bit Prod, fue la primera caricatura para televisión completamente creada en 3D por computadora; y finalmente el primer "3D cartoon" (largometraje animado) generado en 3D por computadora fue la película "Toy Story" de 1995 generada por Pixar para Walt Disney.

1.8.2 Proceso de Animación por Computadora

Podemos dividir la animación por computadora en dos apartados, basados en un estudio de la universidad de Ohio sobre el tema*, esta clasificación podemos notarla al observar las películas de dibujos animados como el rey León y animaciones completamente en 3D como Toy Story:

- Animación Asistida por Computadora: que normalmente se refiere a sistemas dimensionales 2D y 2 1/2D, que computarizan el proceso tradicional de animación. Sustituye o asiste partes del proceso de animación como entintado, el uso de una cámara virtual, manejo de datos, etc.

* "Introducción a la Animación por Computadora". <http://www.cis.ohio-state.edu>

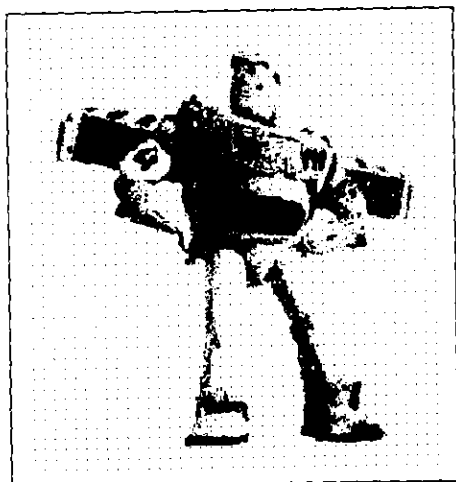
- Animación Generada por Computadora: Compuesta por una serie de sistemas a diversos niveles de abstracción (esto se refiere al grado en que esta sistematizada la animación dentro del sistema de computo) que se utilizan para generar una secuencia de animación. Se generan de dos formas, una es general un modelo que se limita a ciertos parámetros, y la otra es crear un programa con una serie de algoritmos dentro del cual están los parámetros que utilizará la animación.

Existen infinidad de programas que ofrecen sus servicios y que se acoplan a diferentes plataformas de computación, como son PC, Macintosh y Unix.

Sistema	Ejemplos
PC	Pc Animator Pro, 3D Studio, Topaz, Action Works Interactive, Paymation, Photomorph, Pc Animate, SoftImage, lightWave, Alias Wavefront-Maya, etc.
MACINTOSH	Electric Image, Three-D, Infini3D, Swivel 3D, Strata Vision, Life Forms, Morph, Director, etc.
UNIX	Alias y todos los programas par Siliqon Graphics, softimage 3D, Render Man y Wave front, entre otros.

Resumiendo las muchas técnicas para abarcar estos procedimientos computarizados podemos dividir el trabajo en cuatro pasos:

* Lo que optaré por llamar Modelado preliminar o creación del objeto, en donde se genera la base que después será animada, y que se puede generar en cualquier programa, dentro de cualquier programa inclusive el que se usa para animar, o mediante ilustración tradicional dependiendo del resultado que se desee.



"Toy Story". animación generada en 3D, en su totalidad

* El "Movimiento", que se genera en el programa adecuado, tomándose en cuenta que para esto se tiene primero que contar con un "objeto creado". En este módulo también se establecen las luces, los movimientos de cámara y las perspectivas.

* La "textura" o conversión (render), donde se da la caracterización que se desea al objeto que ya teníamos en movimiento, aquí es donde se da al objeto la apariencia que generamos en el modelado.

* La "edición" del trabajo ya que tenemos la película terminada

1.9 ¿Cómo se Elige la Técnica?

Es evidente que no hay que perder de vista el tema ni el resultado que se desea. "En la composición de la imagen de la película no hay que pensar solamente en una serie de líneas equilibradas y bellas, coloreadas con acierto, sino y sobretodo, en el tiempo en que permanece en pantalla, durante el cual el pensamiento no debe distraerse demasiado en la esencia de lo presentado. Hay que limitarse al tema que uno esta tratando".

Esto nos lleva a pensar primero que al considerar todos los elementos que influyen en el proyecto, desde las habilidades que tenemos hasta el sonido que deseamos, estamos desarrollando el trabajo de manera correcta; segundo que el estilo gráfico debe ser muy específico. Todo dibujo para animación exige de un cierto grado de simplificación y estilización. Muchos con dibujos bien detallados y elaborados resultan un fracaso en pantalla, esto se debe a que al pensar en dibujos animados no podemos desligarnos de ninguno de los elementos con los que trabajamos: tiempo, sonido, movimiento, guión, etc.

Influyen mucho los recursos materiales con que contamos y el objetivo que perseguimos. Si se desea una producción con un dibujo detallado, y tenemos la habilidad para dibujar, podemos ocupar acetatos, que nos evitaran volver a dibujar los fondos y nos permitirán repetir algunas laminas en los movimientos monótonos. Pero requerimos de un equipo de trabajo que nos ayude, una mesa de registro, y suficiente presupuesto, pues el equipo a utilizar será costoso. Si no contamos con mucho dinero y aún queremos cuidar el dibujo, podemos limitarnos al "Pencil Test", aunque debemos simplificar un poco el trazo, sobre todo en los fondos, los cuales tendremos que dibujar en cada lamina, y nuestro proyecto deberá ser un poco más sencillo. Sobre esta misma línea de trabajo, podemos optar también, según recursos, por la técnica de volumen animado o la animación por computadora, esta última nos abre la posibilidad de realizar el proyecto con pocos o ningún ayudante; y compensar algunas deficiencias de nuestro dibujo, con el programa adecuado, como trazar vectores en un programa de 3D que se encargue del sombreado.

En el otro extremo, si por problemas materiales, o por nuestro deseo nos inclinamos más bien hacia un proyecto abstracto, entonces técnicas más expresivas, como la pintura sobre vidrio y arena, el collage o el recorte nos pueden ser de ayuda. Incluso, si contamos con los medios, en el volumen animado podemos llegar a un acabado más abstracto, moldeando plastilina, por ejemplo. En estos casos no es muy recomendable producir una película muy larga, pues corremos el riesgo de caer en la monotonía, pero esto lo analizaremos en el siguiente punto.

1.10 Corto metrajes, Medio metrajes y Largo metrajes.

Es importante decidir la duración de nuestro proyecto, si por alguna razón nos inclinamos hacia lo abstracto es más recomendable que nuestra película dure solo unos pocos, pero importantes, minutos es decir, que sea un **Corto Metraje**. A medida que nuestras habilidades, recursos, presupuesto y equipo de trabajo van creciendo, también puede ir creciendo nuestra película en tiempos de proyección divididos en Corto metraje, Medio metraje y Largo metraje.

En todas las filmaciones se hacen distinciones, no muy específicas, según el tiempo de proyección que tengan la película terminada. El cortometraje no pasa de algunos minutos en pantalla, no más de 30, más o menos. El **Medio Metraje**, en consecuencia irá más allá de la media hora de proyección pero sin llegar a ser demasiado largo, alrededor de los 60 o 100 minutos; ejemplos de medio metraje los podemos encontrar en video o televisión; en los llamados "cartoons" o series de dibujos animados, por decir. El **Largo Metraje**, lo indica su nombre, tiene una duración mayor, desde los 120 minutos en adelante aproximadamente, muchos corto metrajes pasan a ser luego películas de largo metraje que vamos a ver al cine, o rentamos en video; los experimentos de producciones animadas por computadora de Pixar como "Tom Toy", tuvieron su culminación en la película "Toy Story".

* "Así se hacen las películas de dibujos animados"

1.11 Conclusión del Capítulo

Este ha sido un breve repaso por varios aspectos importantes de la animación, nuestro personaje puede ser parte de ella y se originó en una etapa previa a la producción en forma, pero igualmente importante y que en esta tesis llamamos "la Creación de Personajes".

En los siguientes capítulos nos abocamos al proceso de crear personajes. Para una animación específica, se requiere producir conceptos específicos de una imagen, y esto es una parte importante en la etapa de pre – producción.

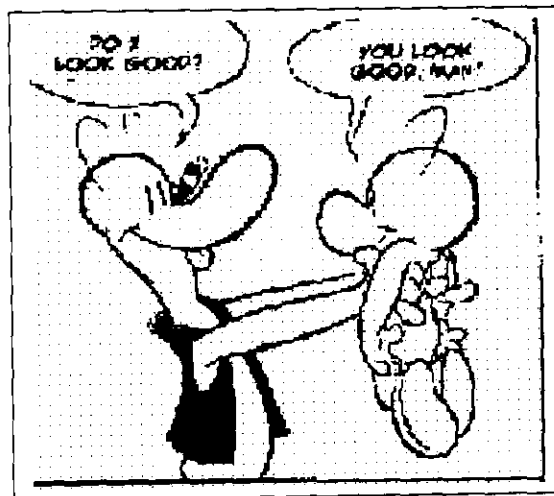
CAPITULO 2
SOBRE LA CREACIÓN DE PERSONEJES

CAPITULO 2

SOBRE LA CREACION DE PERSONAJES

Para crear un personaje se vigilan desde aspectos técnicos hasta el análisis del argumento que se va a desarrollar y el mensaje que deseamos emitir; aspectos que detallaremos adelante.

Como una constante en la animación se ve en conjunto el dibujo principal y el fondo que le rodea, además del sonido, elementos que se integrarán para proyectarse como un todo, en un lapso de tiempo. Antes de empezar, lo mejor es formular la mayor cantidad de preguntas posibles acerca de cada personaje: si se mueve con las cualidades de la vida real, si tiene buenos sentimientos, qué papel o rol juega en la historia, etc. También es válido recurrir a ejemplos gráficos para ayudarnos a crear la imagen que buscamos; es frecuente que los grandes productores recurran a libros con representaciones de la época que van a ilustrar o a dibujos "del natural". Este es un primer aspecto del proceso para crear nuestros personajes, que vamos a desglosar. Al responder estas preguntas y reunir nuestras referencias obtenemos una idea de cómo queremos que nuestro personaje luzca, pues tenemos formas y colores relacionados con ciertos conceptos, como explicaremos más adelante. Por ejemplo encontraremos formas curvas y suaves, por lo general, en los personajes "buenos y simpáticos"



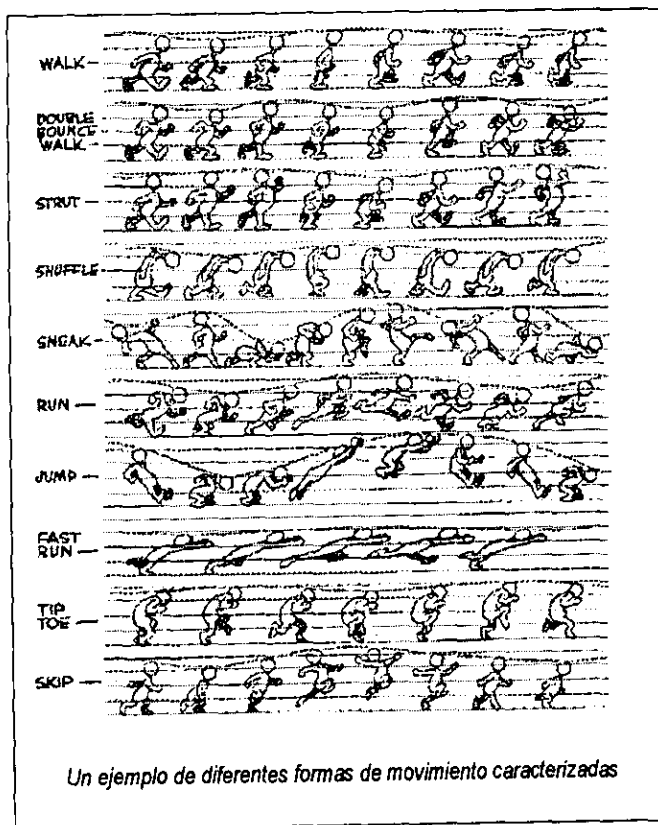
"Bone", creado por Jef Smith, es un ejemplo de un personaje ya terminado que podría protagonizar una serie de dibujos animados.

Pero para crear un personaje específico se requiere de un análisis que vaya más allá de la forma. Por ejemplo una mancha, es parte de lo real, algo que efectivamente podemos ver en la realidad, pero cuando se le da nombre y se le representa en un dibujo, y cuando además se le atribuyen valores subjetivo, que se identifican dentro de una cultura se entra en un nivel de significación. Para esto se requiere cumplir con ciertas convenciones, es decir significados establecidos dentro de una cultura. Si se toma la mancha y se le dibuja erguida, se le dan rasgos humanos, se exagera algunas de sus características físicas, etc., sigue siendo una mancha, sólo que está dotada de otros valores en su significado y puede ser identificada como un personaje único. Este otro aspecto requiere de un análisis, tal vez más complicado, que veremos en un segundo punto.

2.1 Aspectos Técnicos

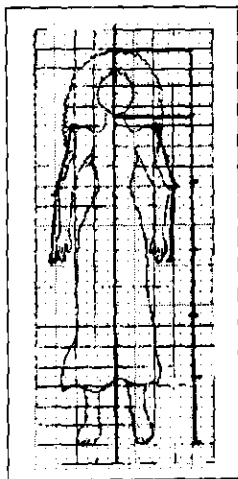
Si ya tenemos la idea de que es lo que deseamos proponer primero debemos delimitar con que recursos contamos, qué resultado queremos y podemos obtener a partir de esto y cómo vamos a utilizarlos, es decir visualizaremos el estilo gráfico sabiendo cuales son nuestras limitaciones y recursos. "Hemos de formarnos una clarísima idea de la expresión que queremos dar".

Dos elementos aparentemente contrarios en animación son la simplificación del detalle por un lado, y la exageración en algunas partes del dibujo por otro. La simplificación del detalle es muy importante en el resultado, se debe tener cuidado al elegir los elementos que se van a eliminar. Por ejemplo, no tiene caso esmerarse en detalle minuciosos y pequeños si trabajamos con una técnica que no lo permite. Es bueno recordar que la minuciosidad innecesaria entorpece la fluidez y estropea la obra; En cuanto a la exageración es otra más de las recomendaciones que se nos han hecho, ya sea exagerar características físicas del personaje o la forma en función del movimiento; esto suele ser necesario para que se comprenda la acción. Por ejemplo, al caer una pelota a gran velocidad se deforma, y esta deformación se exagera en el dibujo. Hay ocasiones en que para hacer comprensible la acción se debe "fragmentar el tiempo" o sea, exagerar la forma del movimiento dividiendo la secuencia en fases; por ejemplo cuando los personajes levantan una pierna y la balancean un momento antes de empezar a correr, o cuando quedan suspendidos en el aire segundos antes de caer al precipicio.

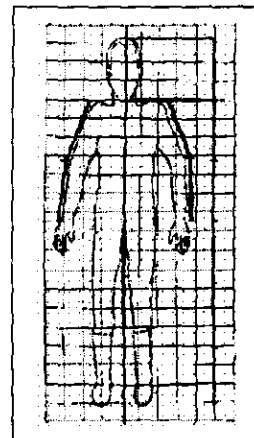


Otro elemento importante es la voz, en animación se presenta como un factor crucial e inseparable del personaje; lo cual nos confirma la importancia que tiene el sonido y la necesidad de pensar en la película como un todo. Cuando se trabaja con un equipo de ayudantes es útil manejar una planilla que contenga la estructura básica del personaje, con el fin de que no presente variaciones no deseadas. Posterior a esto, es de gran ayuda visualizar claramente el personaje en un guión gráfico previo al "story board", además de reunirse con el equipo de trabajo para aclarar dudas y escuchar sugerencias.

"El personaje debe ser capaz de retener su identidad visual al ser visto desde cualquier punto y la naturaleza del diseño debe ser fácil de manejar por el equipo de animadores".



Estas plantillas nos serán útiles más tarde, cuando desarrollemos al personaje. Las mediciones no pertenecen a culturas conocidas, vienen de una época anterior a las huellas de la humanidad y son más pequeños que los hombres de hoy, sin ser enanos.



La estructura en diferentes posiciones facilita el trabajo, como en la página anexa, que es un ejemplo.

2.2 Segundo Análisis, la Semiótica y la Creación de Personajes

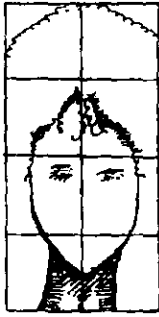
Al querer manejar un mensaje nos introducimos en el intrincado mundo de los signos, los significados y demás términos que forman parte de la estructura de la comunicación.

Por su parte la comunicación también es un proceso de significación que es materia de estudio de la semiótica, de la cual existen diversas definiciones, resultado de las diferentes corrientes de pensamiento. De entre todos los enfoques existentes, el del norteamericano Charles Sanders Peirce proporciona la siguiente definición "la Semiótica es el estudio de los signos dentro de una semiósis general; siempre y cuando exista una estructura triádica para su codificación que consista en un objeto, un representamen y un interprete". El signo, para Peirce es lo que representa (representamen) al objeto, y lo que será interpretado.

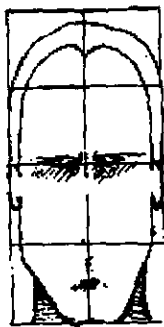
La visión de Peirce es aplicable a fenómenos que no tienen un emisor lingüístico, por lo tanto nuestro personaje puede ser admitido al mundo de los signos; a través de él evocamos al objeto para un receptor, y otorgamos al ejercicio un nivel de significación cuyo funcionamiento desenredaremos más adelante.

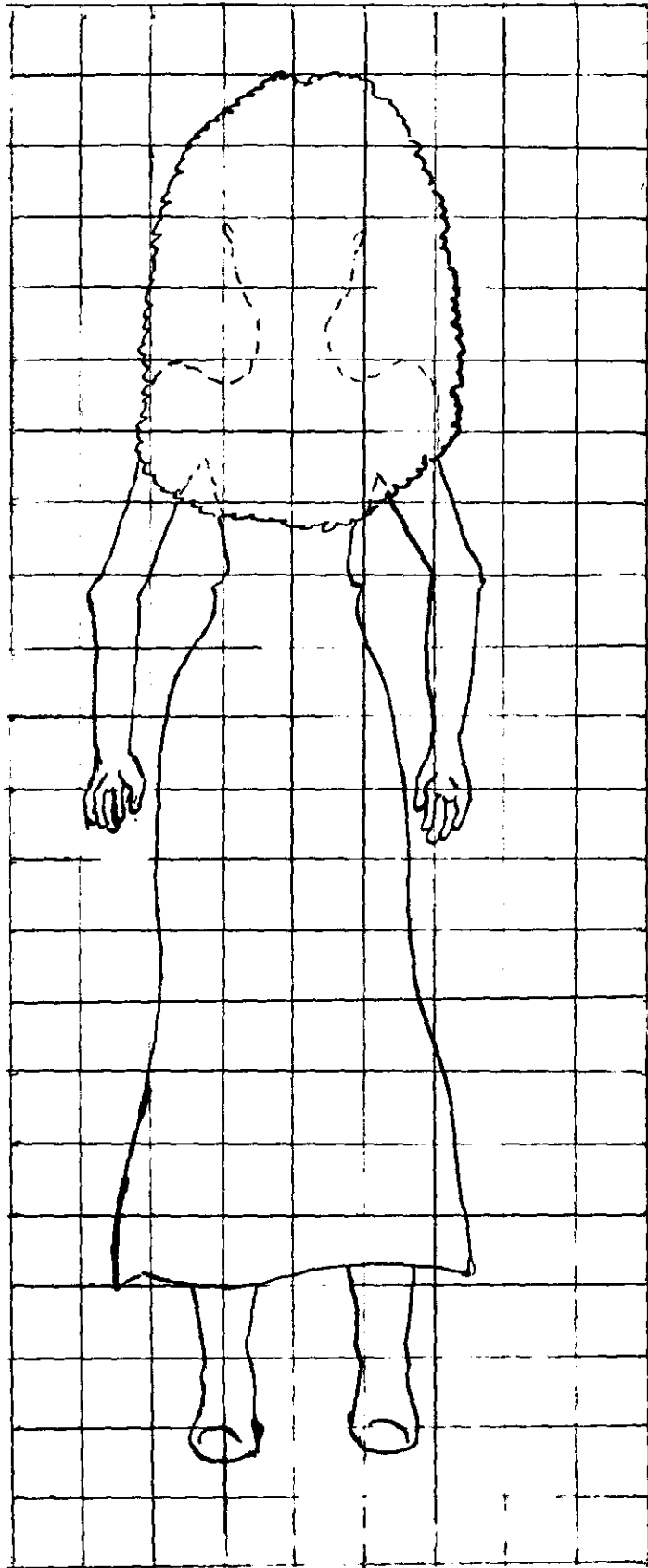
Primero como vimos con el ejemplo de la mancha, por medio de una representación de la realidad podemos estructurar un mensaje a partir de signos, en éste caso gráficos. Pero es necesario, como ya vimos establecer esa serie de elementos convencionales que tienen un significado. En este caso dimos a la mancha, o forma, elementos humanos sin que por ello dejemos de ver al personaje que creamos.

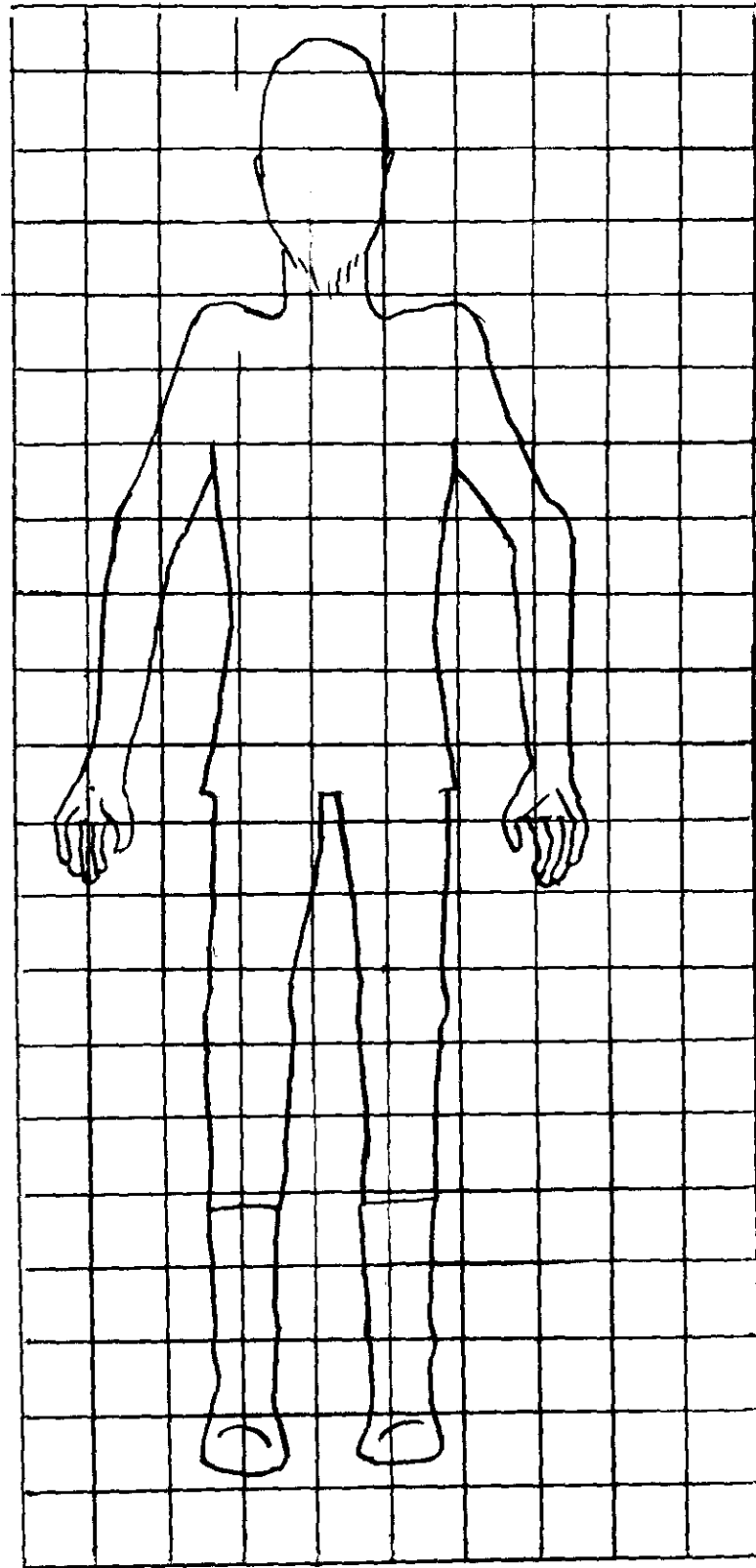
Dentro de esta tesis vamos a dividir la creación de personajes en dos etapas. Primero no perdamos de vista que nuestro personaje viene de un relato, al interior del cual toma un roll (o papel) que le otorga determinadas características, esta etapa la llamaremos el Roll de los Personajes y nos dirá de ellos que actitud y características que tiene. Segundo para cada uno de los valores que se atribuyan, por ejemplo a una mancha, existen



ANEXO







convenciones que las representan. Por ejemplo una sonrisa, es una expresión, pero al atribuir más características se pasa a un nivel de connotaciones, es decir adquiere valores subjetivo (más no individualistas) : la sonrisa en un rostro de cejas fruncidas y ojos entrecerrados a muchos no da la idea de que planes malvados cruzan la mente de nuestro personaje



La parte malvada de la historieta "Bone", un personaje llamado "Phoney"

Esta conexión de valores con representaciones integra el proceso que el teórico John Fiske llama la Significación y que veremos en la segunda etapa.

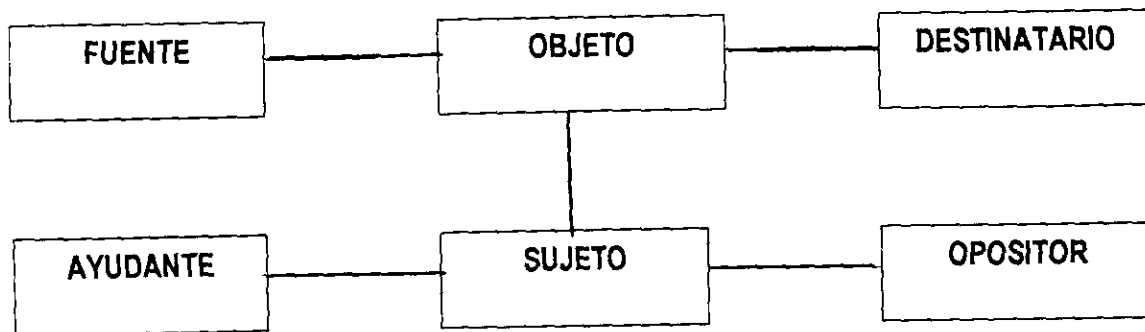
2.2.1 El Roll de los personajes

Antes de empezar digamos que sobre el relato, en cuyo interior se desarrollan los personajes, también hay diversos estudios y posturas, pero hacer una investigación sobre ello implicaría elaborar otra tesis. De modo que apoyándonos en los estudios de Roland Barthes digamos que la estructura del relato se sostiene y prolonga en la imbricación de una serie de secuencias y consecuencias dentro de las cuales corresponde un lugar (roll) y actitud a cada uno de los personajes que intervienen. El relato siempre se desarrolla en una temporalidad y lleva un orden lógico entre las secuencias que lo componen, por ejemplo a cada acción sigue una consecuencia y no en otro orden. Por lo tanto podemos decir que el relato tiene dos constantes una LOGICA y una TEMPORAL. Hacemos este análisis previo porque si no definimos el papel del personaje en la historia, y de nuestra historia misma; pues aún más difícil va a ser definir cómo lo vamos a representar.

El Roll de estos personajes recae sobre las actitudes contractuales que tenga; estas actitudes están definidas en un juego de aceptaciones y rechazos de obligaciones entre las partes contratantes; y provoca a cada momento nuevas distribuciones y redistribuciones de actitudes. Greimas propone los siguientes papeles.

- Fuente (F)
- Sujeto / Héroe (S)
- Ayudante (A)
- Destinatario (D)
- Objeto / Valor (O)
- Opositor / Traidor (T)

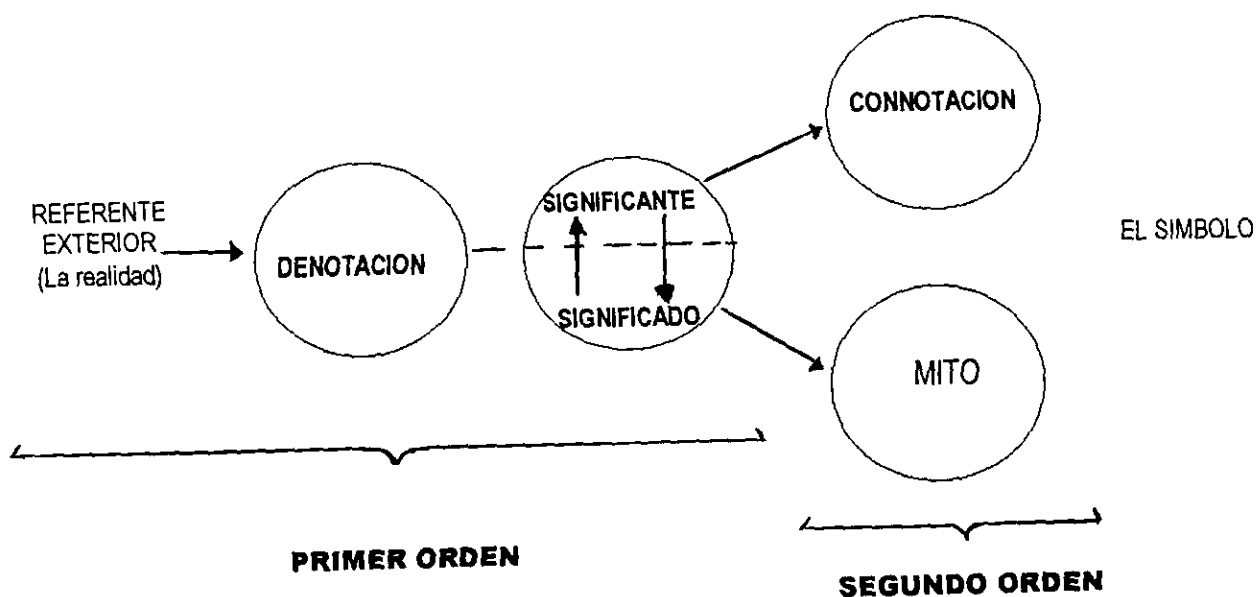
Las cuales se "enredan" en lo que llamaremos una Línea Temática que compone al relato:



Un Sujeto en pos de un Objeto que proporciona una Fuente (o destinador) a un destinatario, que puede ser el mismo Sujeto (o héroe), después de pasar una prueba; en la cual puede tener uno o más ayudantes y / o enfrentar a un Opositor.

2.2.2 El Personaje y la Significación

Ahora sí, tratemos de desglosar esta etapa. Como ya mencionamos para Peirce el signo es lo que representa al objeto, y éste al no ser el objeto mismo ya es una abstracción de lo que llamaremos la realidad. Pero este "signito" no está aislado en otro planeta, se mueve entre relaciones e interpretaciones englobado en el proceso que Barthes llamó de Significación, que ya hemos mencionado tanto en éste capítulo.



* Esquema del libro "Introducción a la Teoría de la Comunicación", John Fiske

En el esquema descubrimos diferentes niveles. Primero la Denotación es el sentido obvio del signo; la representación del objeto, del referente externo que esta en la realidad. Un tren, un sapo, un conejo, la mancha, etc., Lo que se convertirá en nuestro personaje. La denotación es la reproducción mecánica del objeto, y los significados denotativos siempre serán los mismos.

Utilicemos un solo ejemplo: El personaje de la historieta "Lady Dead". Tomamos una denotación, una mujer, hembra humana, la parte femenina del género humano, en fin que el significado denotativo no cambia, pero su Connotación puede otorgarle variaciones que le aporten más significados. La connotación es la parte humana del proceso, porque el signo se encuentra con el individuo que lo usa, los valores de su cultura, sus sentimientos o emociones, y entonces adquiere una parte de significante, o sea, que aquí el significado se mueve hacia lo meta-lingüístico, es decir involucra elementos culturales en su interpretación.

Nuestro personaje es una mujer y este es su nivel de denotación. Pero se presenta con determinada forma, es decir, con una connotación. Si la mujer es fea, joven, bella, vieja, buena, mala, en fin. La connotación es específica dentro de una cultura. Pero la existencia de elementos convencionales (que significan lo mismo para todos) permite decodificarla.

El esquema entonces, ofrece un segundo orden de significación, en el que se encuentra el mito. Roland Barthes define al mito como la manera que tiene una cultura de pensar acerca de algo, de conceptualizarlo o entenderlo; es una cadena de conceptos relacionado, ¿Cómo pasa eso? mediante del mito (una historia). Hablamos de la historia en el punto anterior, recordemos el concepto de la línea temática. Así nuestro personaje ya pertenece a un mito, puede expresar valores culturales.

Tenemos entonces a una mujer, que además tiene cualidades físicas agradables; y ahora, en este nivel también representa un concepto o serie de conceptos. Los valores más obvios en muchas sociedades son el Bien y el Mal, dentro de una historia la mujer hermosa puede ser además, buena o mala, Sujeto u Objeto, Opositor o Ayudante, según el papel que tome se le relacionará con elementos gráficos que representan valores. La mujer es además de bella y joven, la encarnación de un demonio. El concepto demonio se relaciona con el mal, con lo sobrenatural. El demonio que se presenta como algo bello, debe encerrar otras características que lo unan al concepto del Mal. Puede ser el mal como un engaño para corromper lo bueno y el resultado será lo contrario. La mujer Hermosa y deseable, que además es un demonio, está muy lejos de la simple denotación con la cual empieza el esquema. Pero aún no podemos decir que sea un trabajo completo. Porque los mitos son dinámicos y se transforman para seguir las necesidades y valores cambiantes de la cultura a la que pertenecen.

Así todavía este personaje se puede distinguir aún más. Una mujer con las características ya elegidas puede representarse en un grabado de la edad media amarrada a la hoguera en el momento de su ejecución; o en la deseable representación que la convierte en un atractivo producto para los consumidores de historietas.

Una tercera forma de significación es la simbólica. Un objeto se convierte en Símbolo cuando adquiere un significado que le permite representar otra cosa, al través del uso y con la convención general; por ejemplo una calavera se relaciona con la muerte, en señalizaciones, escudos, banderas, etc.

Regresando a nuestro ejemplo el concepto Mal se relaciona con todo lo indeseable y horrible, que atemoriza al hombre. El mal y una mujer reflejados por medio de distintas representaciones de algo terrible: una muerte terrible, peligros, destinos horribles, o un aspecto repugnante. Varios conceptos relacionados en mitos diferentes y en culturas diferentes.

De modo que la primera denotación, mujer, enmarañada dentro del proceso que nos describe el esquema se convierte en una serie de conceptos que componen "Lady Dead", creada por Brian Pulido, para Chaos Comics, en la década de los 90's, y aun al ser representada por varios artistas, sigue siendo el mismo personaje:



Lady Dead, de Chaos Comics

Con la esperanza de que sea clara la relación entre la llamada Significación y el proceso de Creación de Personajes contamos ya con una historia que espero de origen a personajes particulares

CAPITULO 3

APLICACIÓN PRACTICA EJEMPLO

CAPITULO 3

Aplicación Práctica

Trataremos de llegar a la caracterización de los personajes para la adaptación del cuento llamado "Lucas y Giané".

"Lucas y Giané"

Hace tantísimo tiempo, que los dioses aún caminaban por su mundo vivió una jovencita llamada Giané; en una aldea junto a sus padres. Ella no jugaba con las demás jóvenes porque al tener el don de bailar perfectamente debía dedicarse a practicar y dedicar su danza a los dioses, para proteger a su pueblo. Y Giané vivía en este mundo donde también los demonios caminaban entre los mortales; su baile trágicamente llamó la atención de uno de estos seres. El demonio al poseerla, produjo en la niña un encantamiento, que alejó la mortalidad de su cuerpo, y con ésta se llevó su alma, y la dejó atrapada con su baile perfecto en un cuerpo sin vida. Giané comenzó a bailar y al hacerlo arrebatava la vida de quien la observaba. Siendo esclava de su baile encantado, la joven, comenzó a andar sin rumbo atrapada ahora entre los inmortales, hasta que se retiró al mundo de los muertos, gobernándolos con su baile sin vida.

A oídos de un hombre llamado Lucas, llegó esta leyenda, muchos años después de andar errante y sin descanso. Por rechazar a un demonio fue maldecido; y hasta esa época, en que la humanidad empezaba a dejar huellas de su existencia y los dioses abandonaban el mundo, todavía entonces Lucas no conocía el fin de su vida; tenía el alma endurecida por tanto vagar sin descanso creyó en la leyenda de Giané y partió en su busca, antes de que se separara del mundo, en busca de conocer el descanso eterno, la cura de su maldición.

3.1 El Argumento

La historia se remonta a un mundo ficticio en una época tan antigua que no se tiene rastro de ella. Ahí, donde dioses y demonios caminan entre los mortales cae hechizada Giané, la bailarina; que a partir de entonces queda atada a la muerte por medio de su baile. Su historia trasciende en el tiempo, para ser conocida por Lucas, que también esta hechizado, pero con el efecto contrario, sin poder llegar a la muerte, y que parte en busca de Giané para encontrar alivio a su maldición.

3.1.1 El Argumento y el Mito

De la historia desprendemos dos personajes. Giané y Lucas que encadenan una serie de conceptos relacionados con la muerte y la vida. La jovencita como representación de la muerte, espiritual en ella y física en los demás, los que ven su baile. Pero para Lucas, Giané representa la muerte como descanso, como final de su largo y penoso camino.

Pero hay aún otro elemento que deseamos hacer parte de los personajes, el tiempo como algo lejano. Una historia tan atrás en el pasado, que ocurrió antes de que hubiera rastros de civilizaciones y que dominaran el mundo. En el ejercicio deseamos materializar este último concepto, junto con los personajes. Para esto podemos apoyarnos en los aspectos técnicos y en el análisis semiótico del capítulo anterior.

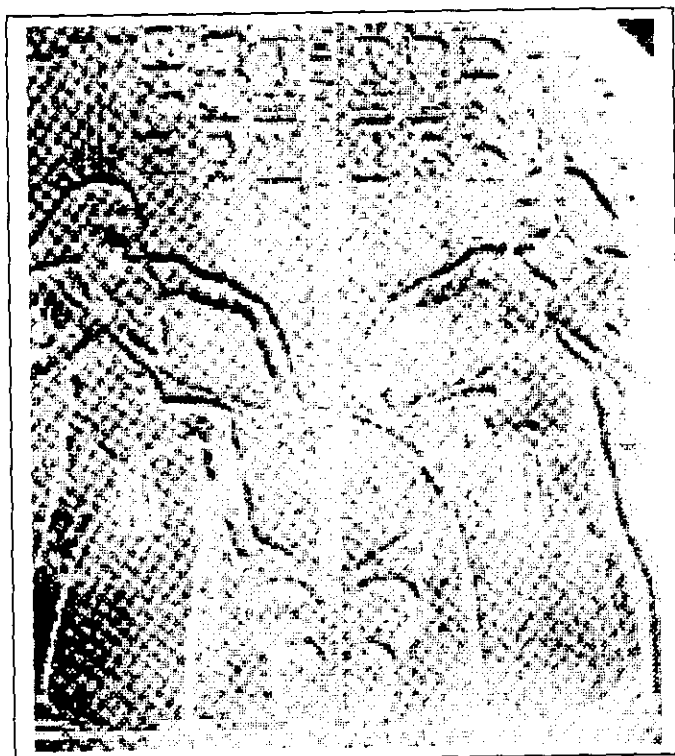
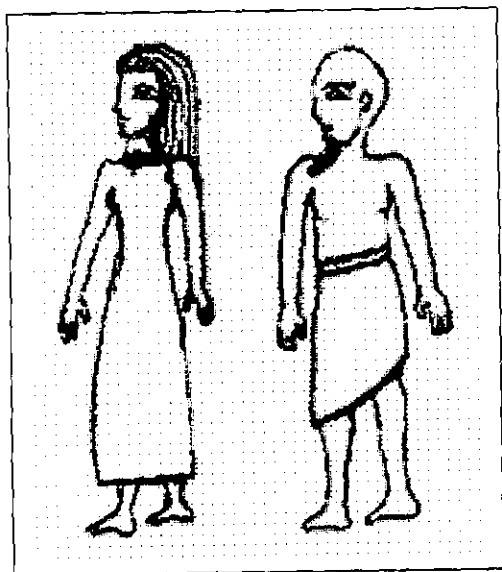
3.2 Aspectos Técnicos y Análisis Formal

Como ya explicamos desde la introducción, los alumnos interesados deseáramos llegar a una producir una gran película de animación, con efectos de computadora para proyectarla en el cine y toda la cosa. Pero la realidad es que los recursos materiales nos limitan a todos en distintos grados. En esta tesis nos hemos limitado a una parte del proceso de pre – producción, y la posibilidad de representación que tenemos, difícilmente excederá un diaporama y la impresión del documento en una sola tinta. De modo que no podremos perder de vista estos elementos a la hora de explayarnos en la creación de nuestros personajes.

En el caso de este ejercicio se ha querido representar físicamente la idea del tiempo, por lo cual se ha recurrido a observar la representación gráfica de algunas de las primeras civilizaciones de la tierra y se desglosaron las características principales que sirven a la ilustración de nuestros personajes, buscando los puntos en común dentro de estos varios ejemplos seleccionados. Como en muchos las culturas consultadas "chocan" en sus concepciones, pero la referencia es meramente parcial. Hay elementos en común que serán tomados de cada cultura, y sólo dichos elementos: La Línea está presente en todo gráfico, y este elemento es la base de las representaciones aquí expuestas; el **Desgaste** se puede ver en la piezas que se conservan como muestra, la **Ausencia** de una búsqueda tridimensional que, por cierto, se considera que era intencional en muchos estudiosos, y por supuesto se **Descarta** el **Claroscuro**.

EGIPTO

Se ve el desgaste, en especial en este ejemplo, nótese la línea continua, que tomaremos como ejemplo, no hay elementos que indiquen alguna búsqueda de volumen, también es cierto que destaca la estricta simetría, a través de lo que se ha llamado perspectiva frontal.



Más debe recordarse que nuestro trabajo no busca encerrar el tiempo en una cultura en especial así que debemos avanzar combinando sólo los elementos que nos interesan dentro de las distintas referencias, e ir agregándolos a la idea que ya tenemos en mente, y que buscamos precisar.



Oriente Medio

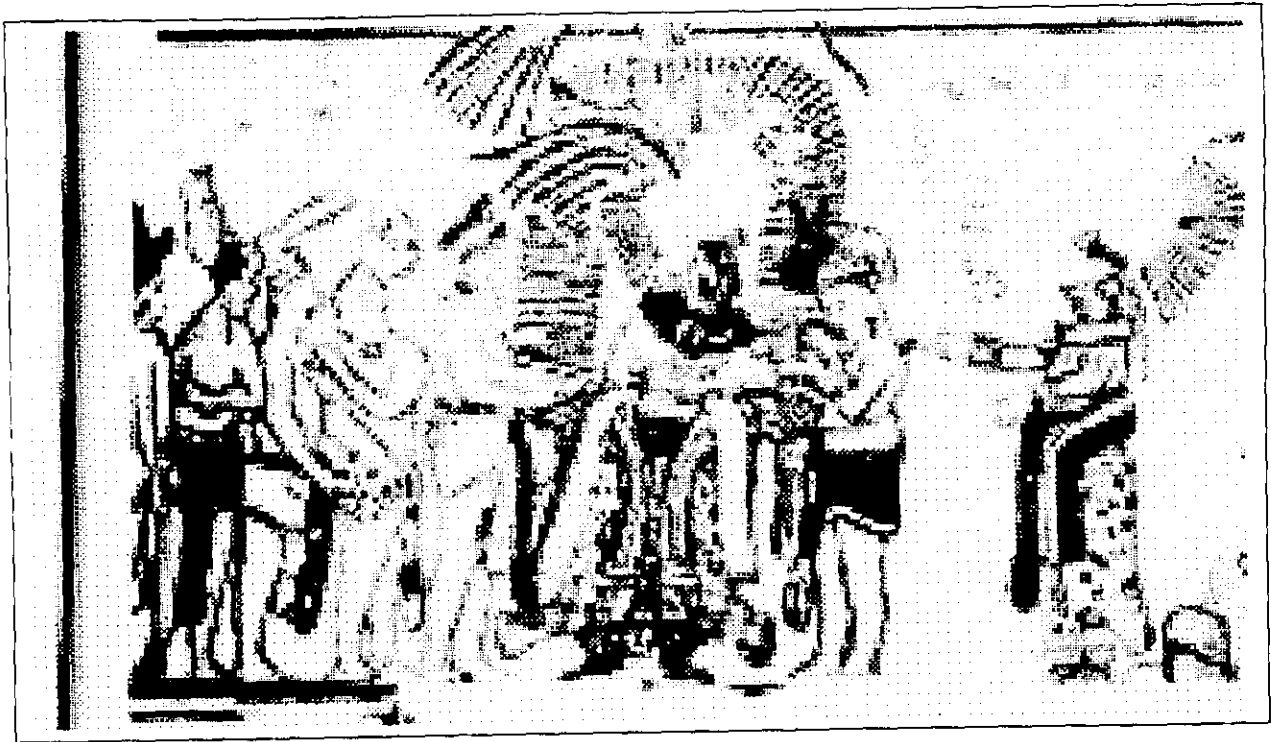
Podemos agregar modificaciones a nuestra primera referencia; por ejemplo la representación ya tiene un poco de mayor detalle, en el cabello y en la ropa, sin ser excesivo. Además una de las formas que deseamos conservar, es el aspecto del soporte.

Hasta ahora tenemos un dibujo, con un cierto detalle, que es de dos dimensiones; aunque en este caso se apreciaría un volumen por ser una representación en relieve, no es un volumen que se buscara intencionalmente. Y adoptamos una línea de distintas calidades. Pero estamos en busca de desprendernos de una temporalidad específica y de la rigidez de la perspectiva "frontal".

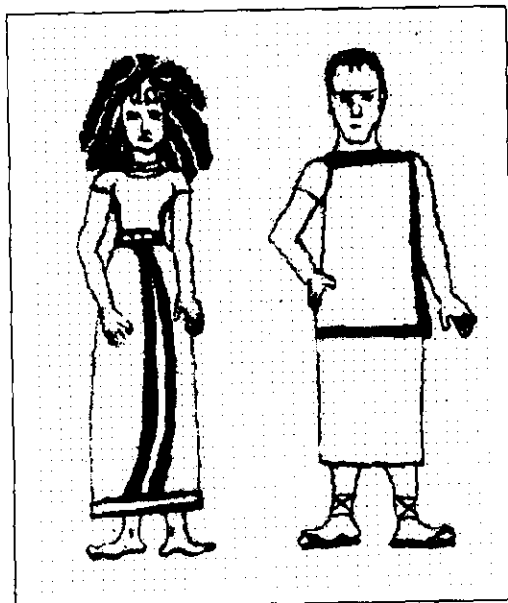


Meso América

En algunos murales mayas se permite una cierta perspectiva, se puede apreciar a las figuras fuera de la rigidez de la posición de perfil - frente en diferentes actitudes según lo que el mural, está relatando, pero del antiguo Egipto hasta nuestro continente hay un gran salto que implica muchas contradicciones, sin embargo nos permitimos usar este estilo gráfico como referencia:

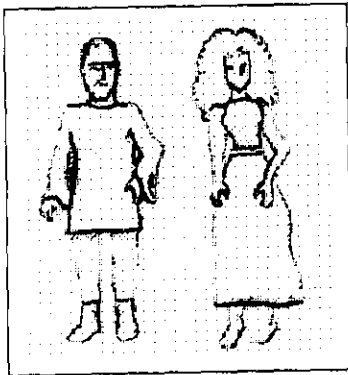
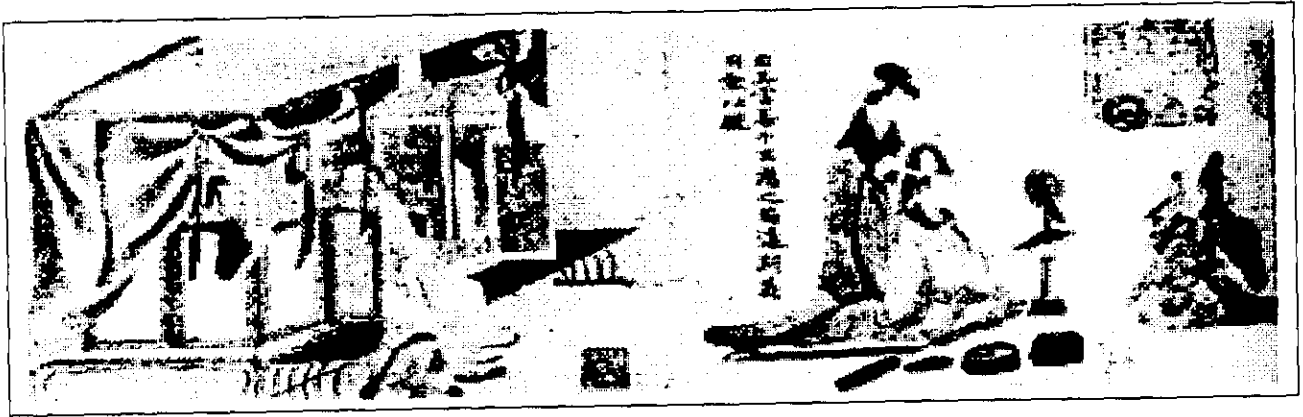


La razón es que nos permite agregar a nuestra idea original mayor movilidad, pero sin prescindir del contorno como base y sin dejar de aportar un detalle muy rico en los gráficos, sin que por ello tengamos que agregar un perfecto volumen y un perspectiva realista, y no por falta de estudio sino por la incorporación de conceptos a la expresión gráfica; estos conceptos y los de otras referencias son encontrados, pero nosotros buscamos concentrarnos en la línea y en el aspecto del sopor te entre otras cosas. Resulta por ejemplo, que aquí seguimos encontrando una línea continua y no hay terceras dimensiones; elementos intencionales que nos parecen valiosos.



Oriente

Las culturas de Asia son las más evidentemente opuestas, y aunque no en todas sus representaciones, o no en la totalidad de cada obra, si podemos encontrar muestra de trabajos con elemento bidimensionales, sobretodo en lacas, para nuestro ejercicio estos elementos son muy valiosos

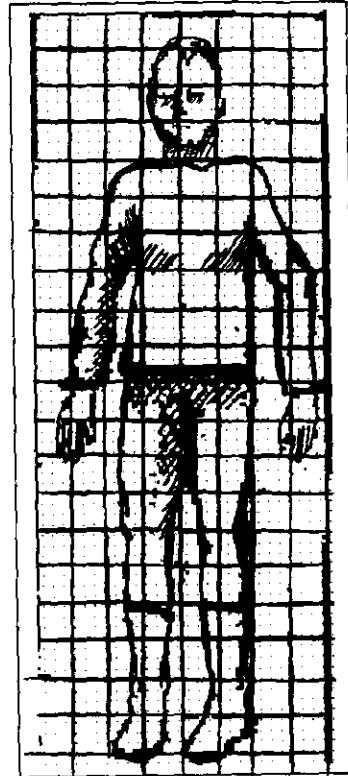


Porque al seleccionar elementos de esta referencia y agregarlos a nuestras "mezclas", otorgamos a nuestra línea continua la posibilidad de perder rigidez, y nuestro dibujo queda completamente alejado de cualquier representación específica; pero conservando elementos básicos como el contorno. Otro aspecto muy importante, hasta ahora mencionado es la monocromía, (un solo color) presente en varios ejemplos de las culturas de oriente, sin ser la generalidad. Nos encontramos con mucha más libertad en algunos aspectos, como la posibilidad de agregar tramas, sin llegar al volumen. Pero conservamos nuestras reglas como en el aspecto del soporte y el alejamiento del volumen. Y además, libertad no quiere decir menos intencional, pues las culturas tienen sus propias reglas.

Podemos transformar a la pareja aún más, sin perder las características que nos interesan. Esto teniendo en mente qué queremos tener y qué actitud van a tener nuestros personajes. La línea de distintas calidades nos expresa más movilidad y diferentes actitudes según su luminosidad. Las tramas nos ayudan con esto, un rostro sombrío es siempre menos feliz, por ejemplo. El rol que desempeñe nuestra pareja nos ayudará a llegar a un resultado final.

3.3 Segundo Análisis, sobre la Semiótica

El tener material de referencia nos ayuda a imaginarnos el estado original (la pieza enterrada) de una reliquia de un tiempo inimaginable. Un trazo desdibujado sobre un rústico material, como un fragmento de arcilla, o hendidura en arena solidificada por los siglos. Por eso a los ejemplos de punjo anterior podemos agregar una línea entrecortada, maltratada por su antigüedad, y unas facciones poco definidas, al igual que los detalles, dibujados apenas por tramas entre cortadas que hacen parecer que varía la luminosidad, y que no se puede encerrar en una época o civilización conocida.



Los personajes Giané y Lucas

Pero con estas precisiones agregadas al análisis del subtítulo anterior, es probable que no sea suficiente, como ya dijimos antes el soporte puede tener distintas calidades; y si el personajes estuviera inclinado más hacia una referencia o hacia otra nuestro valores podrían encontrarse. Existen además los ya citados elementos convencionales que relacionamos con ciertos conceptos. Por ejemplo aquí estamos relacionando el significado de lo antiguo con la apariencia de algo desgastado, y ésta es una de las líneas principales que hemos seguido, de modo que todavía tenemos la posibilidad de explorar más opciones; el que sean muchas o pocas depende de que tan precisa sea la idea que tenemos de lo queremos que tenga nuestro personaje.

3.3.1 El Roll de los personajes

GIANÉ

Es la joven que protagoniza el cuento. La primera parte de la pareja caracterológica, junto con Lucas, pues aunque no exista una relación directa, ambos pasan por una prueba común: son víctimas de un hechizo que los atrapa. La jovencita fue destinataria de una maldición que la marco y la convirtió en leyenda.

LUCAS

El hombre protagonista, que es la segunda parte de la pareja caraterológica. También es destinatario de una maldición y se vuelve el Sujeto en pos de descanso, que se canaliza en la persona de Giané. Está envuelto en una relación de vida y muerte, que es una oposición de valores muy básica si lo pensamos.

3.3.2 Más del Proceso de Significación

GIANÉ

Ya hemos denotado un personaje, femenino; y entre sus connotaciones está una representación primitiva, gastada, con facciones desdibujadas. Pero Giané tiene otros atributos, el movimiento y la juventud, son dos de sus elementos, las curvas dan al dibujo movilidad, el trazo suelto de la ropa de su baile está presente. Es Giané la bailarina

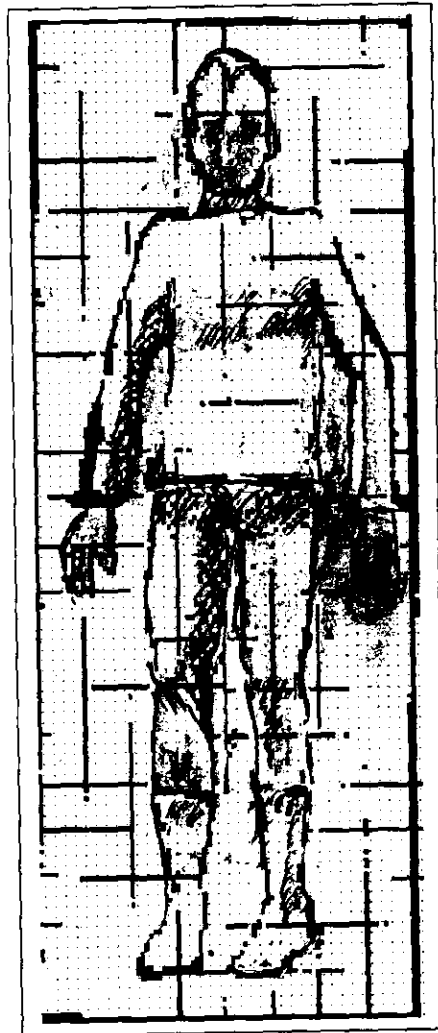


La falta de facciones no debe ser un impedimento, tenemos las tramas, que aunque apenas se aprecian ahora, han sobrevivido al tiempo, como noción de luz y sombra. La luz del movimiento, la sombra de la quietud; la luz del ánimo, la sombra de un destino injusto. Además podemos aprovechar el concepto de la ausencia de la voluntad y el espíritu en esta ausencia de facciones, de detalle, de plasta de color, en fin, de vida en el dibujo. La idea de antigüedad se puede dar de varias formas, con el estilo de dibujo o con la técnica; en este caso va a ser importante que la técnica le de al dibujo la apariencia de una pieza desgastada, y las facciones "des - dibujadas" sean una ayuda a la idea de una pieza antigua. Hemos de seguir una plantilla con una altura de cinco cabezas y curvas marcadas, por ejemplo en los hombros, que usaban en esa cultura tan antigua y desconocida en donde los habitantes estaban un poco cercanos a los seres mágicos:

LUCAS

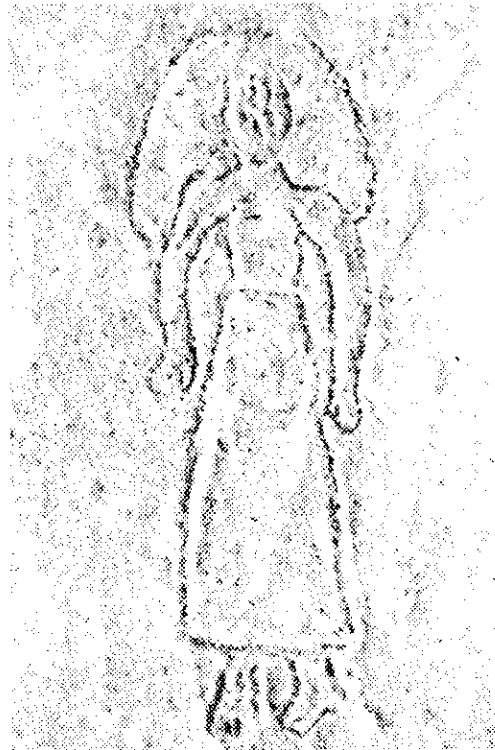
Por su parte Lucas posee vida, pero es una vida penosa, un hechizo que ya no desea, y busca la muerte; los atributos de Giané. Además es la representación de una leyenda que sucedió en la misma época que escapa a nuestra imaginación. La imagen de Lucas esta labrada en el mismo material primitivo, con los mismos valores de luz y trazo.

Pero hay otras características para Lucas, él no es la movilidad. Lucas posee vida, una vida endurecida, la rigidez provocada por el tiempo sin fin. Aprovechando la línea como elemento principal, en Lucas no hay lugar para las curvas suaves. La figura se hace más cuadrada y con más líneas rígidas que expresen su carácter tosco. Lucas es un hombre pequeño, con magia adentro, en la época en que había enanos y hadas, pero no es tan chico como ellos. Como los hombres eran relativamente nuevos, todavía no tenían la estructura definitiva, pero ya estaban muy cerca, antes de poder convertirse en los creadores de civilizaciones antiguas:



ANEXO

o preferible es que nuestro personaje pudiera ser una huella que permanece marcada por accidente y que ahora vemos despues de tiempo incalculable. Despues de eliminar posibilidades quedan las que se adecuan; aunque la mayor parte no se pueda anexar al trabajo, lo que nos deja con solo con una ejemplificación.



Conclusiones

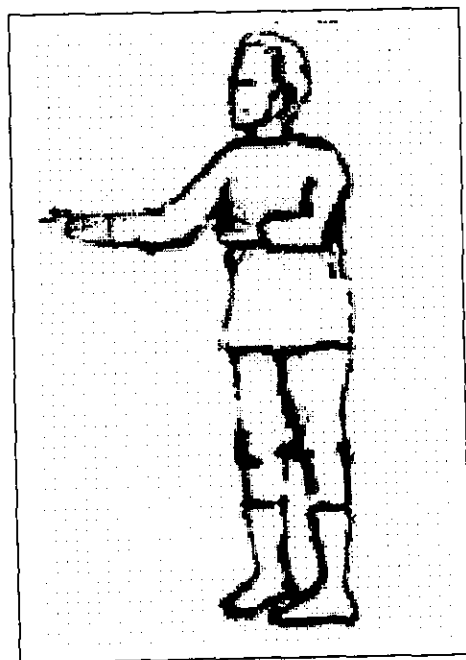
ESTA TESIS NO DEBE SALIR DE LA BIBLIOTECA

El ejercicio consistió desarrollar un personaje, siguiendo un análisis de forma y de contenido; un análisis de recursos y conceptos que se desean representar. He concluido que existen dos formas de crear una ilustración para dibujos animados, una es crear una imagen y a partir de esa imagen intentar estructurar una historia, conjuntar los recursos, y generar la película, comercial, cartón, etc. La segunda forma es siguiendo un método de análisis como el que presenta este documento.

La conclusión es que seguir un método de análisis es una manera más acertada de llegar a un personaje y de participar en un proyecto de animación en su etapa de pre - producción al menos, por los siguientes motivos:

- Será siempre mucho más fácil evitar imprevistos y errores, si desde un principio se tienen controlados y especificados tanto los recursos como las carencias con que vamos a enfrentar nuestro proyecto.
- Si el proyecto es retomado por otra persona, su visión de los personajes se acercará más a la intención original si dejamos bien definido, qué conceptos queremos representar en cada personaje, según su papel en nuestro guión y a través de qué valores culturales vamos a representar nuestros conceptos.
- Será más factible que nuestro personaje tenga una identidad única si definimos paso a paso el estilo que deseamos y además le otorgamos valores concretos a cada personaje por medio de encadenar una serie de conceptos y la manera de representarlos. Esto lo hemos logrado a través de un estudio del signo y la manera en que funciona. Al comprender esto es más fácil estructura un proyecto con la imagen que realmente deseamos, para cada elemento que lo integra.

- Para obtener las ventajas antes mencionadas, realizamos un análisis que dividimos en dos partes. En la primera parte definimos todas las posibilidades técnicas con las que se contaba, de recursos, de habilidad, también empezamos a visualizar como deseábamos que resultara, ya con las limitaciones bien definidas. En la segunda parte del análisis se estudió el funcionamiento del signo y la estructura del relato; a partir de eso, se pudo retomar un pequeño guión literario que se deseaba convertir en proyecto y con nuestra investigación separamos el lugar de dos personajes de nuestro guión, los conceptos que expresaban y a los que deseábamos dar mayor importancia; empezamos con el significado más simple de nuestros personajes, sencillamente su enunciación y proseguimos hilando los conceptos que encerraba su lugar en el guión y la manera de representarlos. Como conclusión hemos llegado a la propuesta de seguir un método de análisis para la definición de un estilo gráfico en cada ilustración que realicemos:



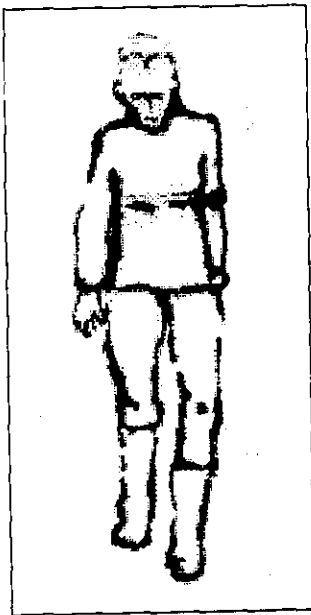
Un Método al Crear Personajes para Animación:

- Determinaremos, antes de empezar, a que escala está pensada la producción, cuánto tiempo va a durar, cuál es el concepto del trabajo, con cuantos miembros contará el equipo, con qué presupuesto se cuenta, qué técnica de animación vamos a utilizar, en fin todos los detalles que afectaran la producción. Y lo mejor es tener todo esto por escrito.
- Nuestra base esta en el guión, a partir de que planteamos nuestra idea en un relato concreto podemos echar mano de los distintos elementos para encadenar una serie de conceptos y presentarlos, en este caso de forma gráfica. Esto lo hacemos por medio del análisis, aquí presentamos un método apoyado en el estudio de la significación y la manera en que se desarrolla.



- Al seguir este método dividimos el significado en dos ordenes, y buscamos la manera de expresar las características del personaje que se alejan de lo meramente denotativo, separando todo aquello que se relacione con valores morales, emotivos, etc. Que se encuentren dentro de una cultura, y encontrando los elementos convencionales dentro de ésta, que representan dichos valores.

- Una vez que encontramos la "forma" en que podemos representar estos conceptos tenemos que hacer una selección dentro de todas las posibilidades que arrojó el análisis; teniendo en cuenta nuestros recursos y limitaciones.



- Debemos estudiar todas las circunstancias que envuelven nuestro trabajo como un todo; tiempo, ritmo, concepto, estilo, tipo de movimiento, técnica, etc. Y es importante no olvidar que en dibujos animados todos los elementos se relacionan. Ninguna tabla de sonido, registro, o tiempo está de más si se lleva un orden.
- No es obligatorio recurrir a referencias externas, aunque se recomienda porque es de gran ayuda cuando tenemos problemas para concretar nuestras ideas.

- El análisis debe hacerse primero en conjunto y después para cada personajes, es decir primero el estilo gráfico que deseamos y podemos producir para todos los personajes que deseamos en una historia; y después cubriendo las características particulares que les otorga el roll que cada uno desarrolla.
- Y después de que analizamos el papel de cada personaje en nuestro proyecto, recurrimos a otras representaciones gráficas, determinamos los valores que representa, los elementos convencionales que nuestra cultura les da a esos valores, el proceso nos va sintetizando la información que deseamos destacar en lo que Barthes llama un símbolo, y que tiene sus propias reglas y característica, después de pasar por los diferentes ordenes de significación que se nos presenta; lo que sigue es esperar que se tenga la posibilidad de llevarlo a la práctica.

BIBLIOGRAFIA

GEHM Helda

"Filmes de Animación de Alemania"

Instituto Goethe, única edición

México, D.F. 1992

50 p.

LAYBOURNE Kit

"The Animation Book"

Crown Publishers, primera edición

Nueva York, Estados Unidos, 1979

272 p.

MILICUA José, Sureda Joan

"Historia Universal del Arte". Tomos I y X

Editorial Planeta, 8ª. Edición.

Barcelona, España, 1990

320 p.

HALAS John, Mavell Roger

"Técnica del Cine Animado"

Ediciones Taurus, 2ª. Edición

Madrid, España, 1963

202 p.

BARTHES Roland, Eco Humberto, Todorov Tzvetan, Greimas A.

"Análisis Estructural del relato"

Editorial Coyoacan, 1ª. Edición

México D.F. 1996

229 p.

BAUR K. Elizabeth

"La Historieta Como Expresión Didáctica"

Editorial Nueva Imagen, única Edición

México, 1978

CORDERO Ana María

"Diccionario de Término Cinematográficos Usados en México"

UNAM, ENEP Acatlán

México D.F. 1989

139 p.

TIETJENS, Ed

"Así se Hacen las Películas de Dibujos Animados"

Instituto Parramón

Barcelona, España, 1977

122 p.

FISKE, John
"Introducción a la Teoría de la Comunicación"
Editorial Norma
Cali, Colombia. 1984
146 p.

CARREÑO González Salvador
"La Animación, los Medios de Comunicación y el Diseño Gráfico"
Tesis para obtener la licenciatura en Diseño Gráfico
UNAM, ENAP
México D.F. 1996
149 p.p

ALVAREZ Cortés Ernesto
"El Cine Animado como Expresión de las Artes Visuales"
Tesis para obtener la licenciatura en Artes Visuales
UNAM, ENAP
México, D.F. 1980
60 p.

GARCIALUNA Ramírez Gerardo
"El Flogisto Comunicación"
Tesis para obtener la licenciatura en Diseño Gráfico
UNAM, ENAP,
México D.F. 1994
110 p.

ARGONZA Moreno José Francisco
"Animación por Computadora"
Tesis para la licenciatura en Diseño Gráfico
UNAM, ENAP
México D.F. Agosto de 1994
50 h.

"Introducción a la Animación por Computadora"
<http://77www.cis.ohio-state.edu>

BELTRAN Mena C.
"La Invención del cine"
<http://77www.uam7fundaciones.com>