

870131
7
1e

LA ANIMACION EN LOS MEDIOS MASIVOS DE LA COMUNICACION

Tesis Profesional que para obtener el título de Licenciado en Diseño Gráfico presenta.

NAVIDAD DE JESUS GARCIA MAYA

Escuela de Artes Plásticas
Diciembre 1986



Guadalajara, Jal.

ARQUEMILITARIO DE LA TORRE
DISEÑO
ESCUELA DE ARTES PLÁSTICAS

ESCUELA DE ARTES PLÁSTICAS
DISEÑO
ESCUELA DE ARTES PLÁSTICAS

Universidad Autónoma de Guadalajara estudios incorporados a la U.N.A.M.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



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 está 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.

INDICE

INTRODUCCION ----- 9

CAPITULO 1 ----- 11

**ANTECEDENTES HISTORICOS Y PIONEROS
DE LA ANIMACION**

- ANTECEDENTES HISTORICOS ----- 12

A) Invención De La Linterna Mágica ----- 12-13

- PIONEROS DE LA ANIMACION ----- 14

A) Emilio Cohl ----- 14

B) Max Fleischer ----- 15

C) Elias Walter Disney ----- 16-17

D) Hanna y Barbera ----- 18

E) Estudios Warner Brothers ----- 19-20

CAPITULO 2 ----- 23

- PRINCIPIOS SOBRE DIBUJO ANIMADO ----- 24

A) Encogimiento y Alargamiento ----- 24

B) Anticipación ----- 25

C) Escenificación ----- 26

D) Acción de Línea y de Pose a Pose ----- 27

E) Seguimiento y Traslape ----- 28

F) Slow-In Slow-Out ----- 29

G) Arcos ----- 29

H) Acción Secundaria ----- 29

I) Tiempos ----- 30

J) Exageración ----- 31

K) Atractivo ----- 31

CAPITULO 3 ----- 33

CREACION Y TIPOS DE PERSONAJE ----- 33

- TIPOS DE PERSONAJE ----- 33

A) Personaje Encantador ----- 34

B) Personaje Estrafalario ----- 35

C) Personaje Bobo ----- 36

D) Personaje Belicoso ó Pesado ----- 37

CREACION DE UN PERSONAJE ----- 38

A) Construcción de la Cabeza ----- 38

B) Expresiones Faciales ----- 39

C) Fundamentos del Esqueleto ----- 40

D) Construcción de las Manos ----- 41

E) Pasos para Dibujar un Personaje ----- 42

CAPITULO 4 ----- 45

CLASES DE ANIMACION Y TECNICA DE FILMACION

A) CLASES DE ANIMACION ----- 46

- Animación Total ----- 46

- Animación Fraccionada ----- 47

- Animación Limitada ----- 47

- Animación Por Medio de la Cámara ----- 48

- Animación por Computadora ----- 49

- Animación Tridimensional ----- 50

B) TECNICA DE FILMACION ----- 50 - 51

CAPITULO 5 ----- 53

**COMO SE PRODUCE UNA PELICULA DE
DIBUJOS ANIMADOS**

- Objetivo -----	54
- Aportación de Ideas -----	54
- Story Board -----	54
- Grabación de Audio -----	55
- Carta de Rodaje -----	55
- Realización de los Dibujos -----	56
- Copias en Acetato y Fotografías -----	57
- Copión -----	57
- Copia de Trabajo -----	58
- Sincronización con Audio -----	59
- Copia standard -----	59

CAPITULO 6 ----- 61

**ANALISIS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS EN
LOS MEDIOS MASIVOS DE COMUNICACION**

A) Publicidad y el Dibujo Animado -----	62-63
B) Medio Didáctico -----	64
C) Medio de Entretenimiento -----	65

CAPITULO 7----- 67

APORTACION

A) Nuevo enfoque del Jugo V8----- 69

B) Boceto del Dibujo de las Verduras ----- 70-73

C) Proceso Técnico ----- 74-75

- Pasos para el Movimiento de las Verduras ----- 76-81

D) Story Board ----- 82-87

- CONCLUSION ----- 99

- BIBLIOGRAFIA ----- 101

INTRODUCCION

En la actualidad, el dibujo animado ha alcanzado un lugar preponderante como medio publicitario, por la capacidad que tiene de dar un mensaje claro y conciso; además de tener su peculiar humor al presentar los personajes.

El dibujo animado, por su versatilidad, dispone de una gama infinita de posibilidades al crear personajes susceptibles de asociarse íntimamente con una campaña publicitaria; haciendo que ésta sea más motivante y convincente.

La animación, así mismo, cumple con otras funciones, por ejemplo: El ser intermediario en el cine y la televisión, proporcionando un entretenimiento y activando la imaginación del público.

A su vez el dibujo animado en la actualidad, ha desarrollado y explotado otra función: Ser un medio didáctico.

Para lograr la animación como se conoce actualmente paso algún tiempo y la aportación de varios inventos para su cabal evolución.

Entre los iniciadores encontramos a los jesuitas ATHANASIUS KIRCHER Y GASPAR SCHOTT, quienes crearon: "LA LINTERNA MAGICA"; PETER MARK ROGET, con su estudio sobre la persistencia de la visión y JOSEPH PLATEAU, quien inventó el "KINETOSCOPIO". Esto en el aspecto mecánico.

En cuanto a la creación de los dibujos animados en sí, contamos entre los pioneros a EMILIO COHL, quien realizó la primera película animada; MAX FLEISCHER, dando vida a "POPEYE EL MARINO" y su representante máximo: WALT DISNEY.

Así mismo WILLIAM HANNA Y JOSEPH BARBERA. Aportaron varios personajes teniendo grandes éxitos sobre todo para la televisión contemporánea.

La producción de dibujos animados es un proceso bastante laborioso y complicado, el cual se ha simplificado con la utilización de la computadora como herramienta para lograr la creación de los dibujos animados.

Dicha producción es muy costosa, sin embargo reditúa en excelentes ganancias cuando se lleva técnica y creativamente bien.

A través del desarrollo de la presente tesis hablaré sobre los procedimientos necesarios para producir los dibujos animados, tal como se realizan en la actualidad, con las consideraciones y apuntes necesarios para una mejor comprensión.

Complementando esto con mi aportación que será un nuevo enfoque para la campaña publicitaria del juguete VB utilizando los dibujos animados.

CAPITULO 1

ANTECEDENTES HISTORICOS Y PIONEROS DE LA ANIMACION



ANTECEDENTES HISTORICOS Y PIONEROS DE LA ANIMACION

ANTECEDENTES HISTORICOS

A) INVENSION DE LA LINTERNA MAGICA

La invención de la "LINTERNA MAGICA" se debe a dos jesuitas ATHANASIUS KIRCHER y GASPAR SCHOTT, un juguete recreativo que, por medio de lentes, hacia aparecer ampliaciones sobre papel o lienzo, figuras pintadas sobre vidrio a base de una fuerte iluminación que proyectaba la figura, de modo semejante al cinematógrafo actual.

Este invento, hecho en 1636, sirvió de base a PIETER VAN MUSSECHEMBROEK en 1736 para proyectar una serie de dibujos de un molino de viento, con ligeras variaciones de posición para crear la ilusión de movimiento.

En 1824 PETER MARK ROGET hace un estudio sobre la persistencia de la visión, estableciendo 4 principios.

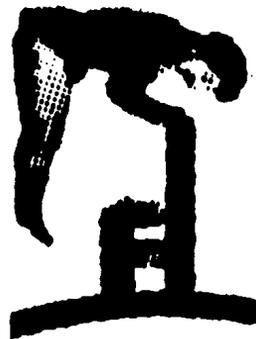
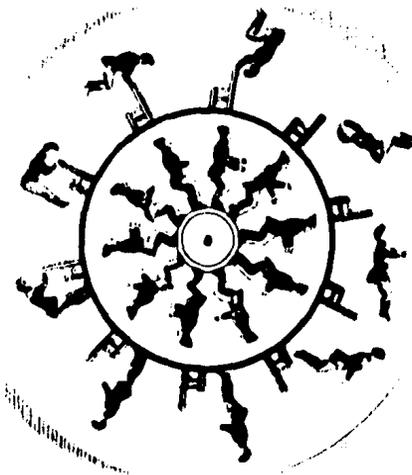
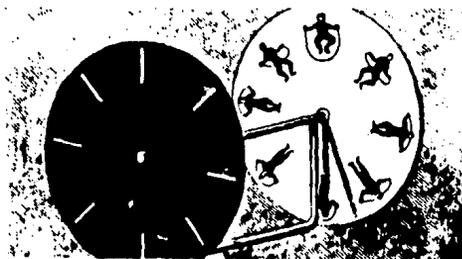
1.- "La visión del vidente debe de ser restringida a una sola área a un tiempo.

2.- El ojo confunde muchas imágenes en una sola, si éstas son presentadas en una sucesión rápida.

3.- Un cierto mínimo de velocidad es requerido para producir este efecto.

4.- Finalmente una gran cantidad de luz es esencial para crear una imagen convincente.

Dicho estudio tuvo influencia en JOSEPH PLATEAU, un artista y científico Belga, a quien se debe el "KINETOSCOPIO", desarrollado en 1829.

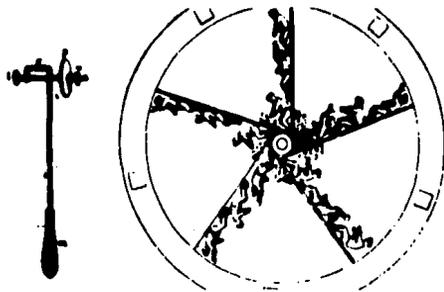


Tal invento tenía una serie de 16 dibujos pegados sobre un disco rotatorio; el vidente percibía a través de una abertura que restringía la vista a una imagen a un tiempo, como la sugería la teoría de ROGET.

Entonces, la ilusión de movimiento fue creada en un corto tiempo y las principales ciudades del mundo ofrecieron mas de un ciento de variaciones de este nuevo "JUGUETE CON MOVIMIENTO", películas de perros corriendo, caballos y changos, peces y acróbatas.

La popularidad comercial de éste desarrollo técnico interesó mucho y pronto EMILIO RENAUD abrió el primer teatro parlante de París, para exhibir dibujos hechos a mano "MOVIENDOSE": películas sincronizadas con música.

Gracias a la evolución de la cámara se han perfeccionado las técnicas fílmicas para darle vida y movimiento al dibujo.



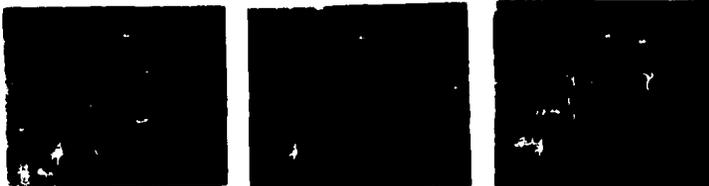
PIONEROS DE LA ANIMACION

A) EMILIO COHL, EXCELENTE CREADOR DE LA ANIMACION

El primer filme de dibujos animados se estrenó en París en 1907, en el mes de junio, teniendo un largo aproximado de 35 metros y 50 dibujos por metro.

Los personajes de esta primera películas eran sencillos y en blanco y negro.

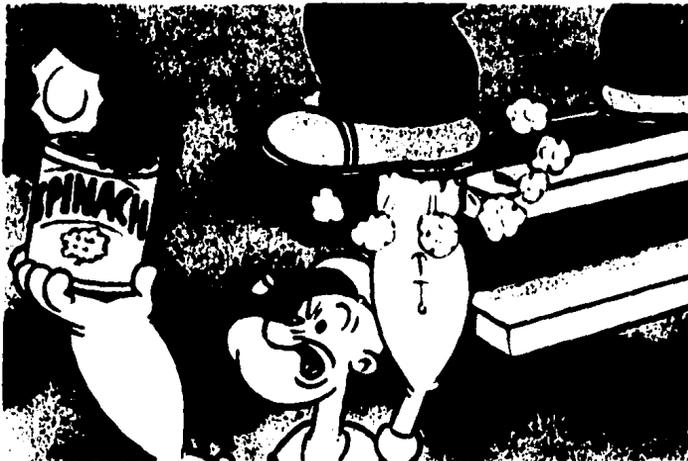
A Emilio Cohl le llevó varios meses de trabajo en los estudios de "GAUMONT", siendo su personaje principal llamado "FANTOCHE". A su creación se le denominó: "FANTASMAGORIAS".



B) MAX FLEISCHER DIO VIDA A POPEYE EL MARINO

Otro de los pioneros de la animación fue Max Fleischer, caricaturista de cine en los años 20 y 30, quien creó y dio vida a "POPEYE EL MARINO".

Dicha animación fue hecha en 1917, utilizando para su realización un año y con un tiempo de proyección de menos de un minuto.



C) DISNEY EL MEJOR EXPONENTE DEL DIBUJO ANIMADO

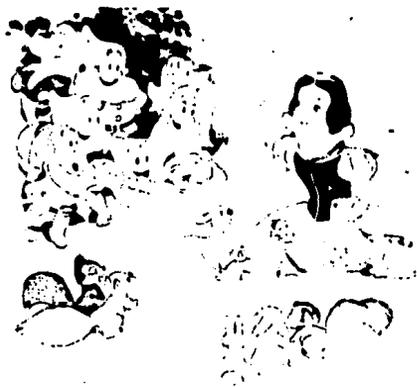
El norteamericano ELIAS WALTER DISNEY considerado como el principal iniciador de lo que es el dibujo animado.

En el año de 1923, Disney se dirige a Hollywood, donde dedicó todo su tiempo para el dibujo del "Conejo Oswald".

Tiempo después Walter y su hermano forman su propia compañía, quienes produjeron la primera creación de su talento imaginativo: "El Ratón Miguelito".

El ingenio y el talento del valiente ratoncito "Mickey" dió origen a varios dibujos animados más, como fuerón: "El Pato Donald, El Perro Pluto, La Ratita Minnie y Bucéfalo", mismas que tuvieron una gran aceptación.

Las películas de "Mickey" y las sintonías tontas, constituyeron hoy en día es llamado el "Corto Metraje".

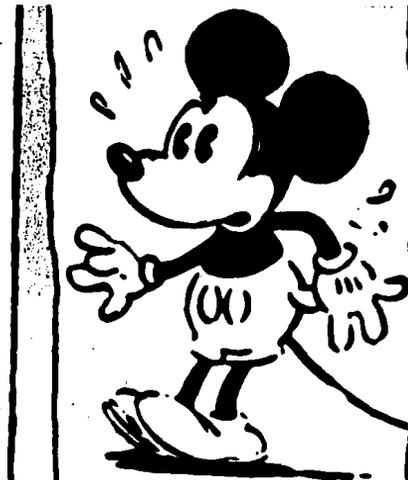


Sin embargo Disney no estaba satisfecho y encontra de la opinión de todos los miembros de la industria cinematográfica, inició una película de larga duración a la que le puso el nombre de "Blanca Nieves y los Siete Enanitos", con una duración de una hora y media, empleando más de 200,000 dibujos y aproximadamente 600 dibujantes.

El costo se calculó en seis millones de pesos y su estreno fue en el año de 1937. La gente de Hollywood llamó a esto "La Locura De Disney".

Un año después vuelve el éxito para Walt Disney con: "PINOCHO".

En 1940 registro un nuevo método, donde armoniza el desarrollo de la película con varias composiciones musicales.



D) HANNA Y BARBERA LA PAREJA DE LOS GRANDES EXITOS.

En 1939 por primera vez hacen equipo para producir: "PUSS GETS THE BOOT", luego se dedican a la producción de "TOM Y JERRY", misma que ganó varios premios y ha pasado a ser una de las series clásicas.

Además fue el primer equipo de animación que hizo varios éxitos continuos.

El estudio ha producido este tipo de animación para televisión por más de 20 años.

El particularmente popular como un entretenimiento para los niños los sábados en la mañana en los Estados Unidos.

En efecto esta popularidad creó este término "KIDDIE VIDEO O KID VID".

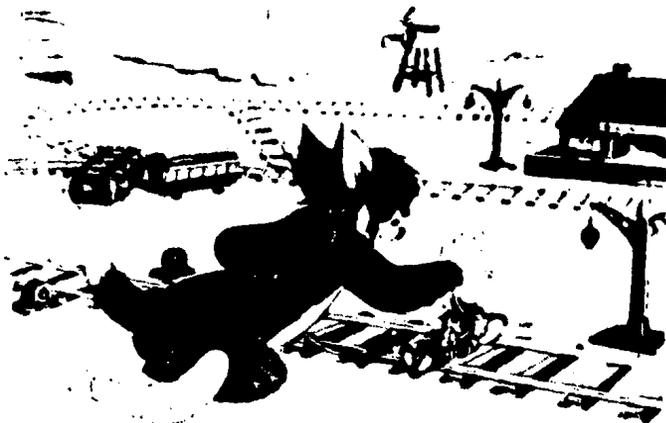
Entre sus numerosas creaciones de dibujos animados, tenemos: Los Picapiedra, Super Sónicos, El Oso Yogui, Quick Draw McGraw, Huckle Berry Hound, etc.



WILLIAM HANNA



JOSEPH BARBERA



"Tom and Jerry." © MGM.

E) OTROS ESTUDIOS QUE INFLUYERON EN LA DIFUSION DEL DIBUJO ANIMADO.

En los años 30 y 40 varios estudios de producción cinematográfica se dedicaron también al dibujo animado.

Entre ellos podemos mencionar a los estudios **WARNER BROTHERS**, quienes contaron con los talentos de Hugh Harman, Rudolph Ising, Isadore Friz Freleng del antiguo estudio de Shlesinger. Este grupo creó las inolvidables series de "LOONEY TUNES", más tarde otros pioneros de la animación trabajaron en este estudio, incluyendo a Tex Avery, Bob Clampett, Bob McKimson y Chuck Jones, quienes trabajaron en la popular serie llamada "Merry Melodies".



Junto con los estudios Warners "UNIVERSAL" tuvo una división de dibujo animado encabezado por Walter Lantz que creó "El Pájaro Loco" y en "COLUMBIAS" Screen Gems.

Ben Harrison y Manny Gould crearon la serie de "SCRAPPY y KRAZY KAT".

Freleng tuvo la más alta posición en Warners Brothers, desde 1932 a 1964 períodos durante el cual dirigió 249 cortos teatrales, creando entre ellos a: Porky, Silvestre, Yosemite Sam y Piolín. Con Piolín gana el primer premio de la academia realizado en 1947.

Otros de los estudios lo formó la unión de Productores de América (United Productions Of America U.P.A.), quien en 1950 introdujo un nuevo tipo de dibujo animado mismo que surgió principalmente de los antiguos artistas de Disney creando personajes como los de "GERALD MCDONING Y MR. MAGOO".

Este estilo restringía el movimiento en la animación (animación de una parte del cuerpo).



CAPITULO 2

PRINCIPIOS SOBRE DIBUJO ANIMADO



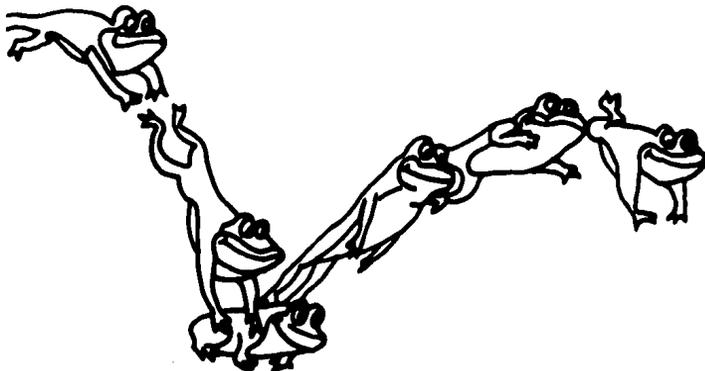
PRINCIPIOS SOBRE DIBUJO

La esencia de la animación es el acto de pasar de una a otra con una secuencia de dibujos que, al ir combinandolos rapidamente, produzcan una sensación de movimiento. Para producir la animación existen algunos principios, mismos que se definen a continuación.

A) ENCOGIMIENTO Y ALARGAMIENTO

En una acción básica, el volumen cambia según el movimiento que deseemos expresar en el personaje, produciéndose encogimiento y alargamiento debido a su peso.

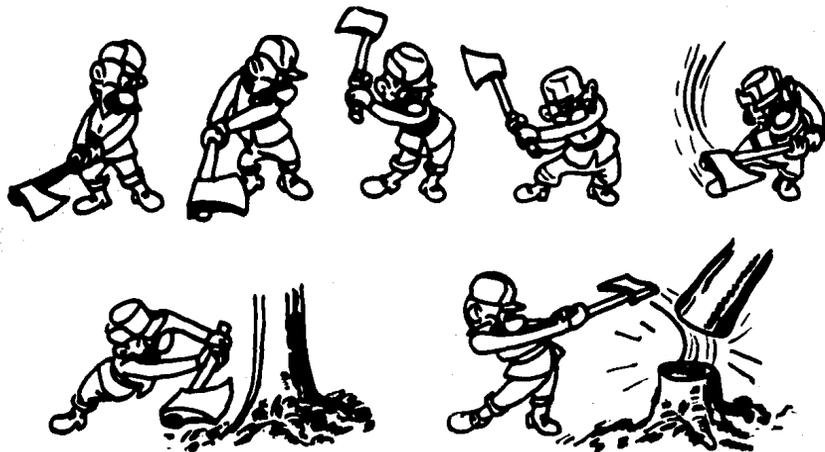
Para su mejor comprensión pongamos un ejemplo: Cuando dejamos caer una pelota, al llegar al suelo ésta se aplasta; y cuando se levanta, su forma será alargada. Esta producirá un encogimiento y un alargamiento que es preciso dibujar durante la animación, para dar así la sensación de peso tan esencial en cualquier personaje.



B) ANTICIPACION

Consiste en que cada acción mayor debe ser precedida con un movimiento que anticipe lo que esta a punto de ocurrir así el espectador será conducido claramente de una actividad a la siguiente, para que sea capaz de entender lo que ocurre en la pantalla.

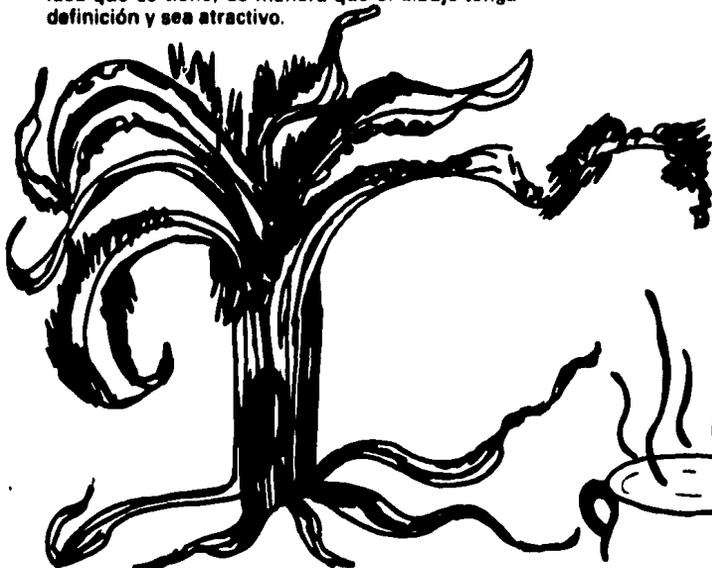
La anticipación explica "QUE" SUCEDE.



C) ESCENIFICACION

Es la presentación de una idea de tal forma que aparezca clara al espectador.

Además de ser agradables, los dibujos deben de representar de una forma fuerte, directa y simple, la idea. Para ello es necesario estudiar la pose adecuada que escenifique, de la mejor forma esa idea que se tiene, de manera que el dibujo tenga definición y sea atractivo.



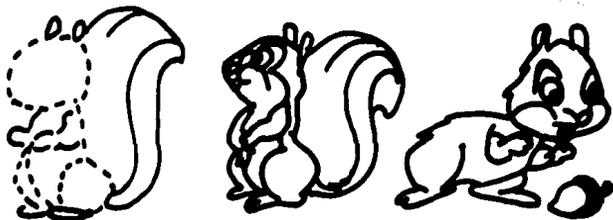
D) ACCION DE LINEA Y DE POSE A POSE

Estas son dos formas de animar una escena.

ACCION DE LINEA. - Consiste en que el animador trabaja desde el primer dibujo hasta el último, llevando una secuencia en la cual va desarrollando su idea hasta que la escena sea completa; con ello se pueden lograr escenas con gran frescura y espontaneidad.

DE POSE A POSE. - Consiste en que el animador solo hace el primer dibujo y el último de la escena; de esta forma define la acción que él quiere para representar una escena. Todos los dibujos intermedios son hechos por su asistente.

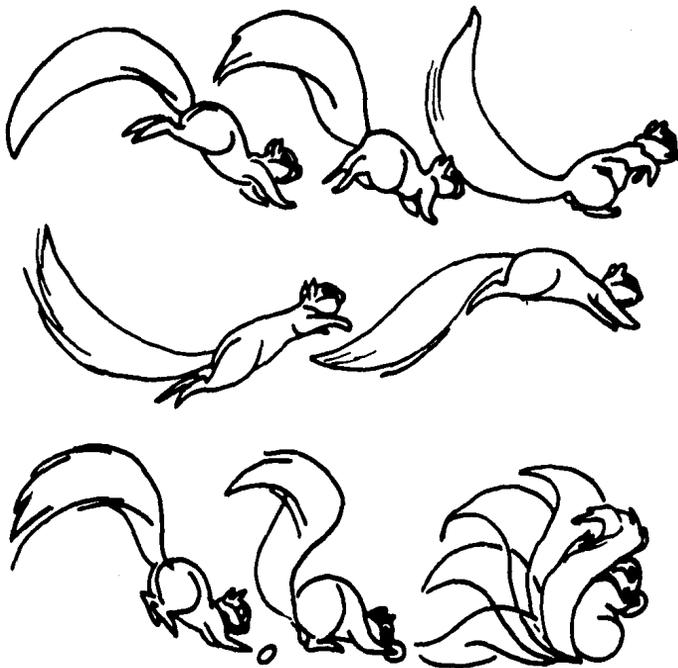
Con esta manera de animar se puede lograr claridad y fuerza en la acción.



E) SEGUIMIENTO Y TRASLAPE

Cuando un objeto articulado se encuentra en movimiento y de repente se para, no todas las partes del objeto se paran al mismo tiempo; es decir, si un objeto posee una cola, un collar, una capa, etc. al momento de detenerse, después de haber estado en movimiento, estos objetos continúan en movimiento por un determinado tiempo debido a la inercia que tienen.

Lo mismo sucede al iniciar un movimiento ya que el objeto articulado, primero se estira, se tuerce y se contrae para poderle dar una forma real al movimiento en la animación. Con ello podemos decir que la anticipación propone la acción que va a seguir y como la acción pasa rápidamente, el seguimiento nos va a indicar que fue lo que paso y como se desarrollo la acción.



F) BLOW IN SLOW OUT

Estos términos son utilizados dentro del medio artístico en lo que se refiere a la animación.

Dentro de la animación existen 2 dibujos llamados claves que son: el primero y el último dibujo que describen una acción. Al primero se le denomina Slow In y al último Slow Out.

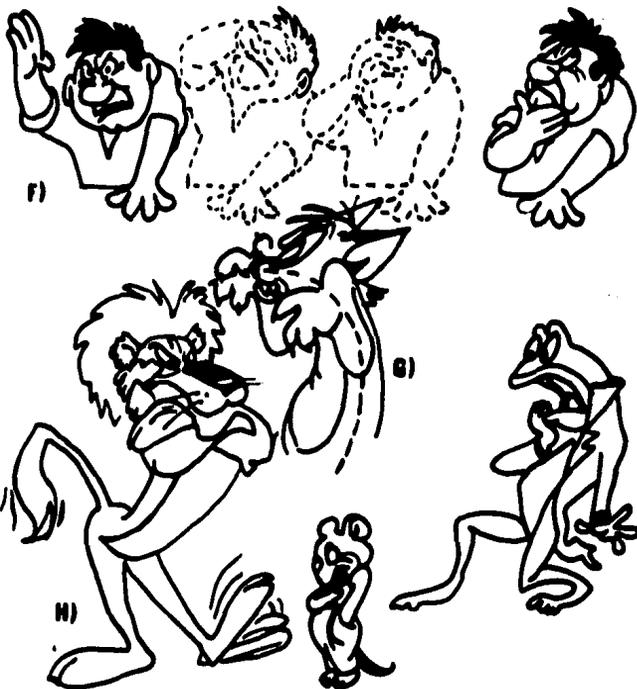
G) ARCOS.

Debido a la estructura externa de las formas vivas y al funcionamiento de las articulaciones que componen los seres vivos, los movimientos de éstos según una trayectoria ligeramente circular; por lo que la mayoría de los movimientos describen un arco en alguna forma.

Los arcos se bocetan y de esta forma servirán para hacer la base que requieren los dibujos intermedios.

H) ACCION SECUNDARIA

Una acción secundaria es utilizada cuando se requiere reforzarla idea principal. Para realizar esto primeramente se anima el movimiento más importante y después se anima la acción secundaria. Si esto se utiliza correctamente la acción secundaria añadirá riqueza a una escena y naturalidad a la acción.



1) TIEMPOS

El tiempo está determinado por la cantidad de dibujos utilizados, para llevar a cabo cualquier movimiento que representa una acción en la pantalla. Este es un factor muy importante que hay que tomar en cuenta para dar el verdadero significado a la acción, ya que con solo 2 dibujos claves puede comunicar un sin fin de ideas; pero al añadir otro dibujo intermedio, le dará otro significado a la acción y así, conforme se van agregando dibujos, el tiempo es más prolongado.

Por ejemplo: con sólo los dibujos claves: uno con la cabeza viendo a la izquierda y el otro viendo hacia la derecha, podrá representar que el personaje ha sido golpeado con una gran fuerza; pero si se le agregan, por decir algo, siete dibujos intermedios, dará la impresión de que trata de mirar algo de una forma mejor o más detallada. Por lo general no se utiliza un dibujo por cuadro, sino dos, ya que la velocidad de 24 cuadros por segundo, el público no lo nota; pero para una acción más elaborado, se utiliza un dibujo por cuadro.



J) EXAGERACION

Por lo general es conveniente que las actuaciones de los personajes, es una escena determinada, sean lo más realista posible; pero ahora estamos tratando con dibujos animados, es recomendable utilizar adecuadamente este concepto de exageración para remarcar la acción.

Por ejemplo: si una acción requiere que el personaje denote tristeza es necesario darle al dibujo una configuración aún más triste; es decir, exagerar adecuadamente este sentimiento.

K) ATRACTIVO

Es muy importante este aspecto, para lograr que los dibujos animados llamen la atención. El animador debe tener cuidado en dar a sus dibujos cualidades de encanto, diseño simplicidad, comunicación y magnetismo, para poder lograr este atractivo.

Ahora bien, el atractivo no solo debe plasmarse al héroe, sino también al último y a todo aquel personaje que intervenga, para que el espectador siga con atención todo el desarrollo de la acción. Un dibujo con diseño pobre, formas y movimiento torpes, no tendrán ningún atractivo; al igual que un dibujo complicado y difícil, perderá su atractivo. Para lograr un buen dibujo se debe tomar una actitud simple y directa.



CAPITULO 3

CREACION Y TIPOS DE PERSONAJES



CREACION Y TIPOS DE PERSONAJE

- TIPOS DE PERSONAJE

A).- PERSONAJE ENCANTADOR.

Este tipo de personaje se caracteriza por las proporciones básicas de un bebé, teniendo una experiencia de timidez o modestia.

La proporción de este personaje es pequeño a comparación del adulto; esto, para dar idea de ternura. La cabeza es más grande en relación al cuerpo y es muy importante que la frente sea amplia. Sus orejas siempre serán pequeñas tomando en cuenta la proporción del cuerpo. Los ojos serán grandes y apartados. No hay cuello, la cabeza va unida al cuerpo. El cuerpo tendrá la forma de pera alargada.

Los brazos serán gorditos y cortos, nunca serán flacos en este tipo de personajes; los dedos y las manos pequeñas, la barriguita será saliente y las piernas serán gorditas y cortas, reduciéndose hacia abajo en pequeños pies.



B).- PERSONAJE ESTRAFALARIO

En este personaje las características son exageradas: la cabeza es alargada; pero no demasiado grande. El cuello es flaco y la frente baja, mientras que el cuerpo tiene forma de pera; las piernas son flacas y pequeñas y los pies son grandes.



C).- PERSONAJE BOBO

Este personaje tiene la cabeza pequeña, mantenida hacia adelante, con el pelo lacio, sobre los ojos; los ojos están caídos y medio dormidos; la nariz grande y los dientes saltones.

Otra característica es que no presenta barba, el cuello es flaco y largo, además que "La manzana de Adán" es saliente. Su espalda es jorobada y los hombros encorvados, así como el pecho lo presenta hundido.

Sus brazos son largos con grandes manos y un estómago caído, con piernas flacas y pies enormes.



D).- PERSONAJE BELICOSO O PESADO

El personaje belicoso se caracteriza por el cráneo pequeño, al igual que las orejas y los ojos; las cejas son espesas, la quijada y la barba son grandes, así como su labio inferior y además saliente; su cuello es grueso y sus brazos son largos y pesados, sus manos son grandes.

El pecho es grande a comparación del área de las caderas que son pequeñas. Sus pies son cortos y pesados.



- CREACION DE UN PERSONAJE

A) CONSTRUCCION DE LA CABEZA

Para bocetar la cabeza, podemos pensar en la forma de una pelota, de una pera o de un huevo, según las características que presente el personaje a animar:

Puntos básicos para su elaboración:

- 1.- Se empieza dibujando un globo.
 - 2.- Se traza un círculo (dentro del globo) para dividir la cara y determinar la inclinación de la cabeza.
 - 3.- Se dibuja una línea a la mitad del círculo.
 - 4.- Los ojos y el inicio de la nariz irán sobre esta línea media. En esta perspectiva veremos que el ojo izquierdo es mayor que el ojo derecho.
 - 5.- Por último se ponen los detalles sobre la estructura trazada.
- Una cabeza de caricatura puede alargarse o aplastarse para reforzar una expresión.



B) EXPRESIONES FACIALES

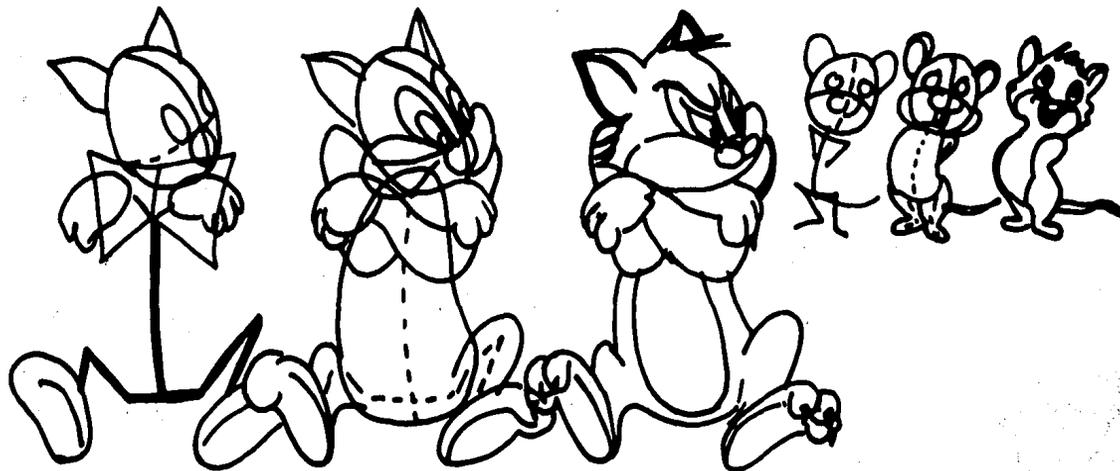
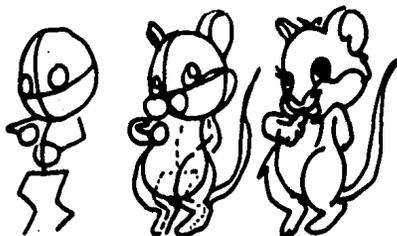
Los ojos y la boca juegan un papel importante dentro del dibujo animado, pues con ellos el personaje denotará alegría, tristeza, vergüenza, etc.

A continuación se presentan las expresiones más comunes.



C) FUNDAMENTOS DEL ESQUELETO

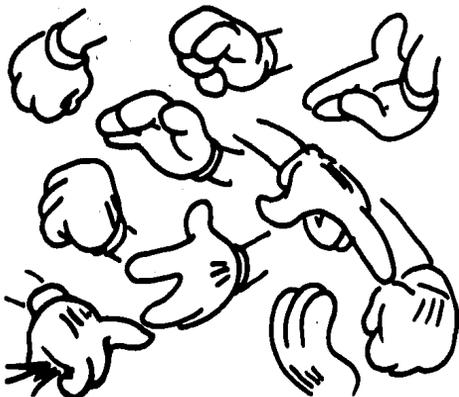
Al crear un personaje de caricatura, la línea de acción es la base para el ritmo, la simplicidad y la dirección, mismas que se unen con masas sólidas.



D) CONSTRUCCION DE LAS MANOS

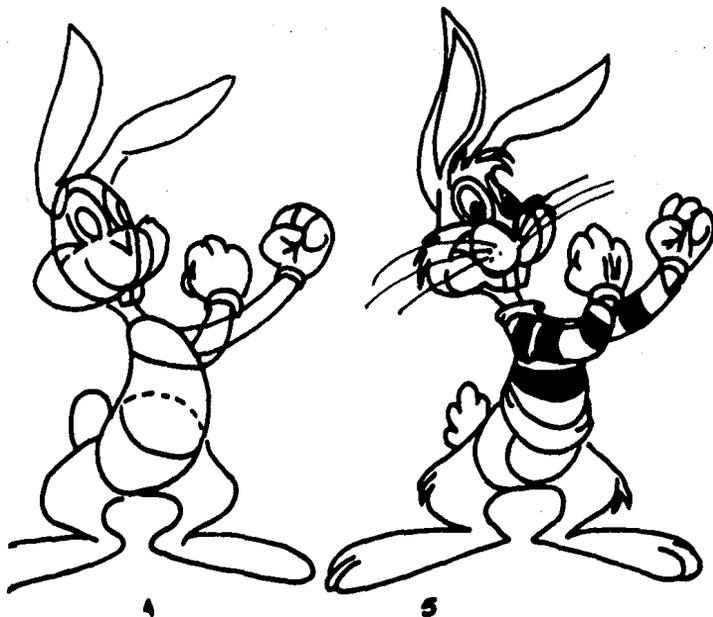
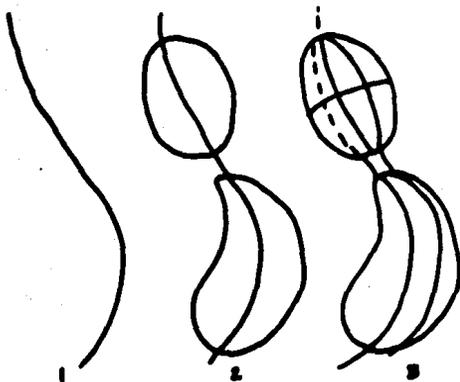
Las manos del personaje juegan un papel importante, pues en ellas también existe la gracia de la expresión.

- 1.- Dibuje la mano, como si fuera con guante.
- 2.- Después, ponga los dedos centrales.
- 3.- El dedo pequeño se dibuja, variándolo en cualquier forma para prevenir la monotonía. Es una buena idea exagerar la base del pulgar.
- 4.- Por último, se adaptan los detalles borrando los errores.



E) PASOS PARA DIBUJAR UN PERSONAJE

- 1.- Dibuje la línea de acción para dar soltura y movimiento.
- 2.- Se hace masas redondas para la cabeza y el cuerpo.
- 3.- Se ponen las líneas de perspectivas alrededor de las masas para establecer el frente, el lado y la inclinación del cuerpo y la cabeza.
- 4.- Los brazos, piernas y ojos se elaboran en cierta posición definida, según las líneas de perspectiva.
- 5.- Se adaptan los detalles borrando los errores.



CAPITULO 4

CLASES DE ANIMACION Y TECNICA DE FILMACION



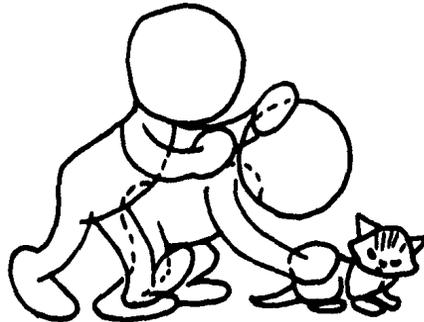
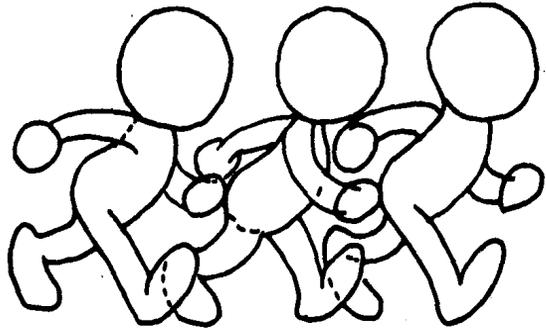
- CLASES DE ANIMACION Y TECNICA DE FILMACION

El dibujo animado consiste en una secuencia de dibujos filmados en un orden lógico, produciendo la ilusión de movimientos. Las clases de animación son variadas y van desde la animación total, hasta la animación de carácter limitado.

Ahora bien, una buena combinación de la técnica y los efectos especiales darán como resultado un mejoramiento en la animación.

A) CLASES DE ANIMACION —ANIMACION TOTAL

Es la clase más fluida, en la que representa cada etapa sucesiva del movimiento. Rara vez utiliza esta clase de animación durante el anuncio, ya que esto representará la realización de muchos dibujos; aumentando con ello el tiempo y la elaboración de la cinta, trayendo como consecuencia un mayor costo en la producción.



— ANIMACION FRACCIONADA

Esta se basa en la fotografía y se realiza de la siguiente manera: Se hace un dibujo básico y luego se fotografía en sentido inverso, eliminando algunas líneas antes de la siguiente toma, hasta que ya no queda ninguna línea. Al momento de mostrar la secuencia de las fotografías en la pantalla, se logrará observar la formación de una figura, logrando con ello la ilusión de movimiento.

— ANIMACION LIMITADA

Se utiliza cierto tipo de técnicas, como por ejemplo: hacer que solamente las piernas del sujeto se muevan mientras que el resto del cuerpo permanece quieto.



ANIMACION LIMITADA
Consiste en el movimiento de una sola parte del cuerpo se ve en la ilustración.

— ANIMACION POR MEDIO DE LA CAMARA

Es la forma relativamente más barata de hacer la animación. Se lleva a cabo moviendo la cámara de tal forma que logre la ilusión de movimiento del dibujo. Esta técnica de animación disminuye en gran parte el trabajo del dibujante.



— ANIMACION POR COMPUTADORA

Consiste en crear vida, movimiento, etc., pero esto se hace con la sucesión rápida de una serie de imágenes estáticas, que al ser producidas rápidamente, nos dará sensación de movimiento.

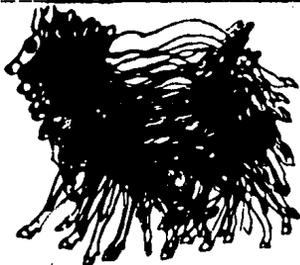
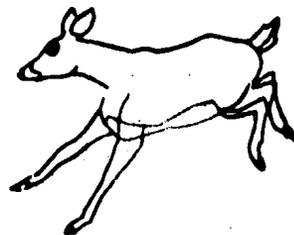
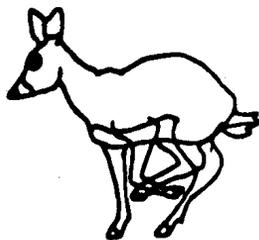
Además, la imagen se puede disminuir o aumentar diez veces de su tamaño original.

La animación por computadora nos permite varios efectos. A continuación se presentan algunos de ellos:

INTERPOLACION.- Con este tipo de efecto se ahorran los dibujos intermedios, pues se hace nada más el primero y el último, los intermedios los hará la computadora, ya que se programa para reproducirlos.

FLEXION.- En este efecto, la imagen se distorsiona, pero en forma ondulada.

MOSAICO.- La imagen se puede modificar en forma de cuadros chicos o medianos, pero sin perder la esencia de la figura.



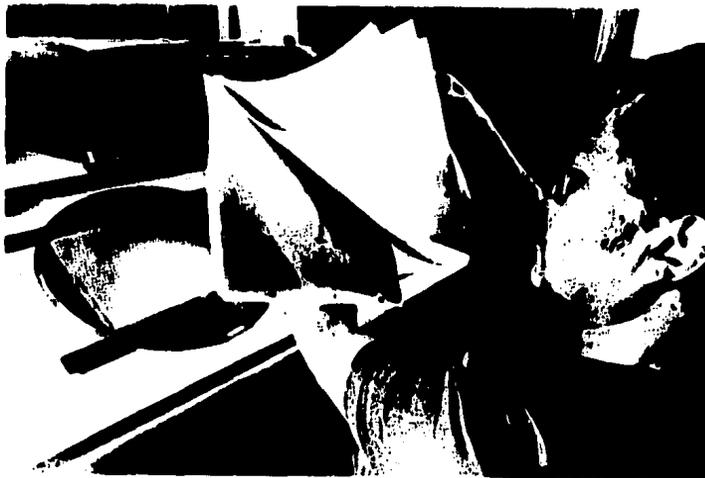
— ANIMACION TRIDIMENSIONAL

El principio de la animación en tercera dimensión es crear escenas formadas con objetos animados, tomados en sucesión de imágenes y el ambiente con efecto de iluminación, sombreado, perspectivas y color similares a la realidad. Al mover el objeto se graba en película o cinta de video, hasta formar las diferentes escenas. En este proceso es necesario hacer también Story Board, el guión literario, el audio y la sincronía.



B) TECNICA DE FILMACION

Como primer paso, debemos establecer cuantos fotogramas (dibujos), son necesarios para la elaboración de la película. Si por ejemplo, deseamos un minuto de proyección, entonces multiplicaremos el total de fotogramas que se requieren por segundo, que son 24; por 60 que es la cantidad de segundos que tiene un minuto, llegando a la conclusión de que necesitamos 1,440 imágenes, para tener un minuto de proyección.



A continuación todos y cada uno de los dibujos se fotografian cuadro por cuadro, haciendo cambios de escenario, cambios de luces, etc.

La cámara filmadora, con dispositivo especial para detenerse cuando se necesite, debe montarse en un soporte y poder ser desplazada hacia atrás o hacia adelante y dar un efecto de acercamiento o de alejamiento.

Los dibujos para ser fotografiados se elaboran sobre hojas o láminas de celuloide, para facilitar la copia exacta del dibujo.

Esta lámina de celuloide lleva unos orificios para su sujeción y cambios, sirviendo así mismo, para que no se muevan los dibujos.

Las hojas de celuloide, al ser transparentes, permiten fotografiar fondos colocados detrás de los personajes. Estos fondos pueden ser fijos de tal forma que la cámara es la que se desplaza; o móviles y entonces la cámara estará fija pero no el fondo que es el que avanzará y dará la sensación de movimiento al personaje.



CAPITULO 5

COMO SE PRODUCE UNA PELICULA DE DIBUJOS ANIMADOS



COMO SE PRODUCE UNA PELICULA DE DIBUJOS ANIMADOS

— EL OBJETIVO

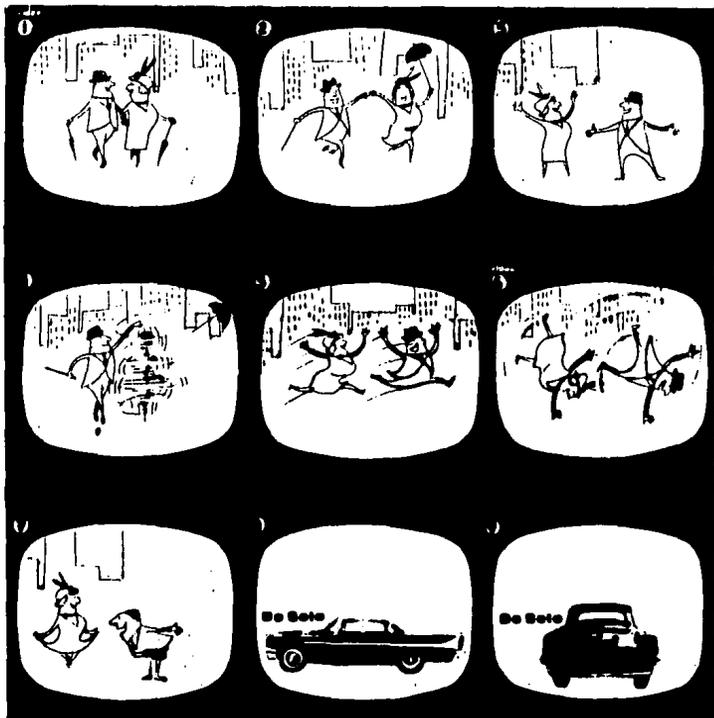
La producción se inicia con una junta previa entre las personas implicadas, para establecer el objetivo que se persigue al utilizar los dibujos animados.

— APORTACION DE IDEAS

Luego de establecer el objetivo, se pasa a una fase conocida como: "APORTACION DE IDEAS", donde se anotan todas las ideas que surgen y que se adaptan al objetivo propuesto. Posteriormente se hace un análisis de cada aportación, corrigiéndose o haciendo adaptaciones, si es necesario, y de esta forma obtener la idea principal.

— STORY BOARD

En base a esta idea se realiza el "STORY BOARD"; es decir un conjunto de viñetas representativas, en las que se anotan las características de los personajes, escencias, atuendos, tipo de acción y diálogo.



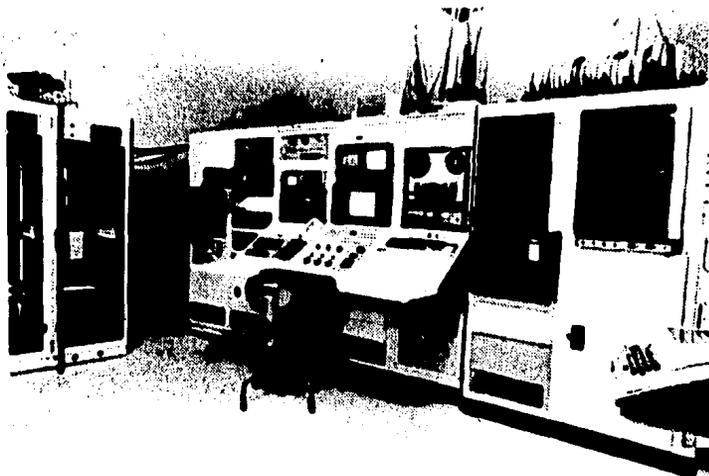
— GRABACION DE AUDIO

Una vez terminado el story board, se graba el sonido y se pasa directamente a la película. La razón de hacer esto, es por la de adaptar o ajustar los dibujos al sonido y no a la inversa.

— CARTA DE RODAJE

El sonido es analizado y medido fotograma por fotograma auxiliándose con la llamada "CARTA DE RODAJE", o conexión definitiva del story board, de la cual los dibujantes partirán para sincronizar el movimiento en forma exacta.

Esta carta es la guía fundamental para el desarrollo de la animación hasta que llega el momento de tomar las fotografías; ya que para ello, aparte de la carta de rodaje, se proporcionan notas adicionales, con las instrucciones convenientes, para llevar a cabo la fotografía.



— REALIZACION DE LOS DIBUJOS

Mientras llega el momento de tomar las fotografías, preparan la parte artística.

Aquí, el dibujante, en colaboración con el bocetista, depura el guión gráfico.

Los especialistas en fondos y quienes dibujan los diversos personajes, ponen toda su atención en la elaboración de los dibujos básicos, mismos que posteriormente se entregan al intercalador, para la realización de los dibujos intermedios necesarios.

Los dibujos se deben hacer con lápiz y en papel blanco y cada uno de ellos se debe guardar en forma ordenada.

Para determinar el grado de suavidad del movimiento, los dibujantes utilizan pupitres especiales dotados de sujetadores y luz inferior, que les permite ver a través de varias hojas sobrepuestas y de esta forma definir el grado de suavidad del movimiento y poder hacer los ajustes necesarios.

En muchas ocasiones, estos dibujos hechos a lápiz son fotografiados en forma de secuencia, con el objeto de ser evaluados antes de iniciar la labor artística.



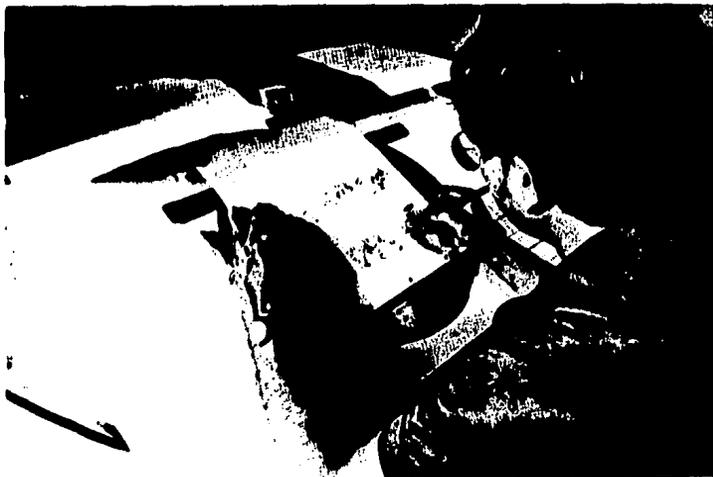
— COPIAS EN ACETATO Y FOTOGRAFIA

Teniendo los dibujos hechos a lápiz, se procede a copiarlos sobre hojas de celuloide y darles un acabado a base de tinta y pintura, y así disponer de estas transparencias para fotografiarlas con una cámara que puede desarrollar movimientos debidamente calibrados.

— COPION

Una vez terminado el proceso de fotografía, la película es mandada al laboratorio para su revelado y prepararse una primera copia denominada "COPION", la cual se exhibe a las personas interesadas.

En base a esta copia se escoje las escenas consideradas de mayor efecto o importancia y las demás son descartadas, pero archivadas.



— COPIA DE TRABAJO

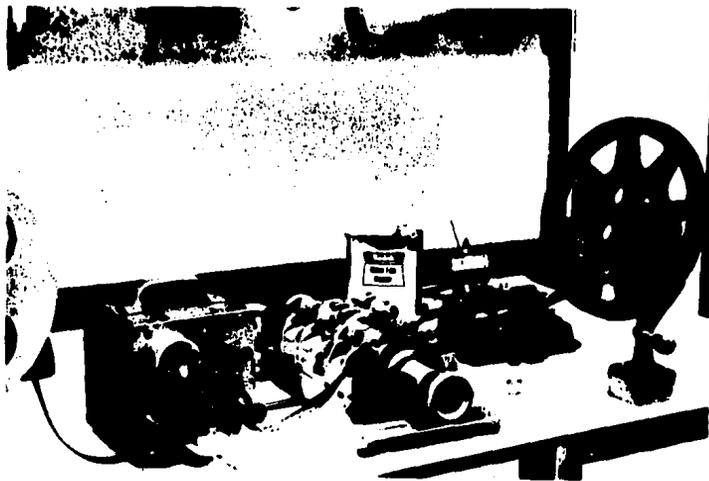
Las escenas elegidas son colocadas en la llamada "COPIA DE TRABAJO", en la que se llevarán a cabo las correcciones que sean necesarias. De cualquier forma, el negativo original (COPIÓN) es guardado para evitar cualquier daño.

A continuación se procede a hacer el montaje de la copia de trabajo fotograma por fotograma. Esta labor se efectúa con la ayuda de un proyector especial, comúnmente llamado "MOVIOLA", que puede moverse a la velocidad deseada en cualquier sentido, permitiendo la aplicación de ciertos trucos que un proyector común no permite. Luego se corta a la longitud final aproximada, para convertirse en el llamado "PREMONTAJE".

A la copia de trabajo terminada es llamada "PREMONTAJE".

Después de algunas correcciones esta película es denominada "COPIA AJUSTADA", misma que es proyectada a todos los implicados; ya que esta copia constituye la última oportunidad para llevar a cabo las modificaciones necesarias. Tras esta proyección, se aplican algunos efectos, si así se requieren.

Al resultado de esto es llamado "NEGATIVO DE IMAGEN".



— SINCRONIZACION CON AUDIO

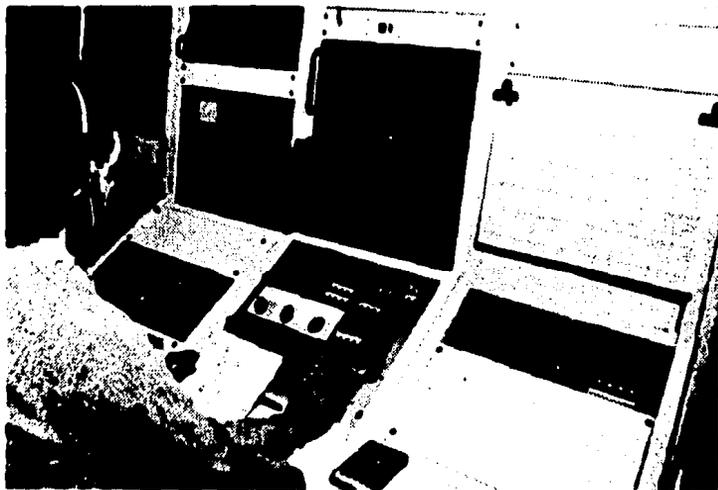
Posteriormente el negativo de imagen se lleva al estudio de grabación para sincronizarlo con la música, diálogo, efectos sonoros y la narración que previamente habrían sido mezclados en una sola banda.

Por otra parte, el negativo original de imagen, que había permanecido guardado, combina con el negativo de sonido y de esta forma se obtiene la película.

— COPIA STANDAR

A esta película obtenida es llamada "COPIA STANDARD", la cual en muchas ocasiones, no está perfectamente equilibrada en cuanto a la luz; es decir, que algunas partes se muestran oscuras y otras claras, por lo que aquí se harán los retoques necesarios y se terminará la película.

El proceso de elaboración de una película con dibujos animados, requiere del trabajo de muchas personas y de la utilización de diversos equipos especiales, es por ello que el costo de producción de de una película animada es alto.



CAPITULO 6

ANALISIS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS EN LOS MEDIOS MASIVOS DE COMUNICACION



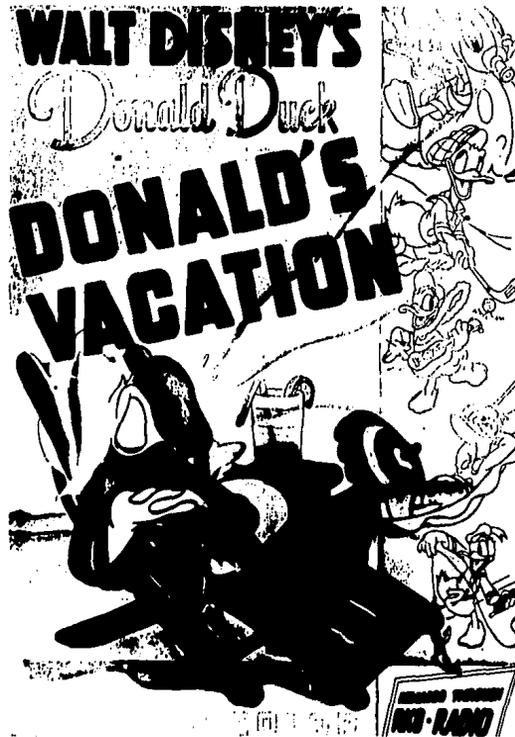
ANALISIS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS EN LOS MEDIOS MASIVOS DE COMUNICACION

El uso de los dibujos animados en los medios masivos de comunicación, como lo son el cine y la televisión se va extendiendo hoy en día, ya que no sólo proporciona entretenimiento sino que son un medio publicitario y un medio didáctico, obteniendo resultados verdaderamente sorprendentes; sobre todo en cuanto a la gran aceptación por parte de los espectadores. Es por ello que en este capítulo se analizarán brevemente estos tres aspectos: Publicitario, Didáctico y de entretenimiento, que están utilizando los dibujos animados.

A) PUBLICIDAD Y EL DIBUJO ANIMADO

El uso de los dibujos animados en la publicidad representa humor, versatilidad y magia, que ni los recursos de producción cinematográfica más avanzada podría lograr, porque la animación crea su propio mundo.

El humor tan peculiar que utiliza, puede explotarse con gran éxito, ya que da un toque especial al anuncio, evitando que sea aburrido, porque el curioso mundo de los dibujos animados despierta un sentimiento de alegría en el ánimo de las personas.



Por otra parte, se puede hacer notar que el dibujo animado proporciona la gran oportunidad de introducir un personaje característico, especialmente creado para el cliente que puede convertirse en una "ESTRELLA", si es aceptado por el público, sirviendo como marca comercial.

Una de las desventajas que puede tener el dibujo animado es que el público en general no se pueda identificar en forma individual con los personajes animados.

Otra desventaja es que el costo de producción es elevado.

De ahí la importancia de hacer un exhaustivo estudio de mercado al cual se trata de introducir un determinado producto, y así poder dar el gusto del público consumidor. Habiendo logrado ésto, valdrá la pena utilizar el dibujo animado, aun cuando sea de un alto costo de producción.

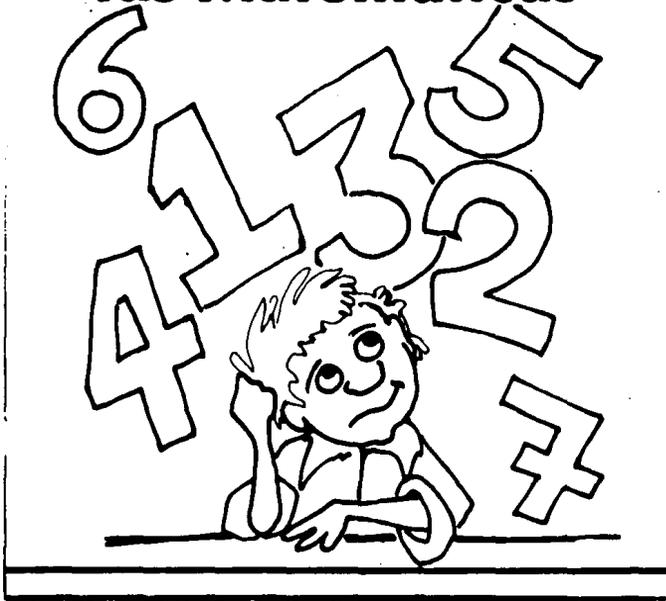


B) MEDIO DIDACTICO

El mundo de los dibujos encuentra su mayor aceptación en el espectador infantil y esta situación es aprovechada para producir programas didácticos, en los cuales se inicia a los niños a leer, hablar, a contar y también a reforzar los conocimientos adquiridos.

Sin embargo para el público en general, el medio utilizado es el documental cultural, en el que interviene el dibujo animado, dándole ese peculiar toque de entretenimiento y proporcionar así, explicaciones científicas de algunos fenómenos, la historia de algunos personajes y en fin, un sinnúmero de situaciones que contribuyen al acervo cultura.

La Importancia de las Matemáticas



CAPITULO 7

APORTACION

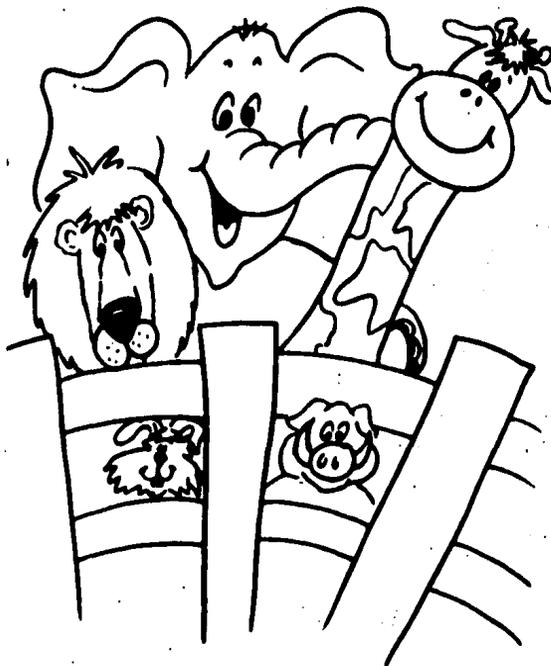


C) MEDIO DE ENTRETENIMIENTO

El objetivo que dio origen a los dibujos animados fue el de proporcionar un medio de entretenimiento y en este aspecto, ellos han incursionado en todos los géneros literarios que existen, como son: El policiaco, novelesco, dramático, cómico, etc., mostrándonos el gran desarrollo que han tenido y su aceptación.

En su trayectoria los dibujos animados han creado héroes y personajes muy peculiares, mismos que han servido como modelo y hasta han llegado a moldear en gran parte la conducta.

Ahora bien, también los dibujos animados presentan, en ocasiones, características cómicas de una sociedad, es decir, son creados en base a situaciones por las que pasa una determinada comunidad; a motivos culturales propios de una región; etc., llevándonos a concluir que no todos los personajes creados son originales. Por ejemplo, los dibujos animados caracterizados por "CANTINFLAS".



A) NUEVO ENFOQUE DEL JUGO V8

El propósito del presente trabajo es reforzar un producto utilizando el dibujo animado, precisamente para motivar al consumo, destacando la característica nutricional del mismo, y no como en años atrás, que destacaba el sabor.

Cuando el jugo V8 se lanzó al mercado, hace más de quince años, logró posesionarse rápidamente empleando como medio básico la televisión.

El concepto creativo consistía en diálogo de una joven, en su encuentro con el producto, con un locutor que no aparecía en pantalla.

El argumento era una discusión creada por el color del producto que daba la apariencia de jugo de tomate; a lo que el locutor negaba.

La espectación generada hacia el nuevo producto, era comprendida cuando la joven lo prueba y se convence diciendo: ¡GUAU, esto no sabe a jugo de tomate. Es jugo V8!

La campaña en aquel momento pretendía crear espectación hacia el consumo del producto, ya que las características eran únicas en el mercado.

Y los resultados fueron positivos, pues el índice de recordación fue muy elevado y comparable con la campaña que hoy vivimos: ¿PRESIDENTE? ¡OBIAMENTE!

Sin embargo, la vida de esta campaña tendió a desaparecer, porque el sector que no pudo cautivar, después de tantos impactos publicitarios, no consumió el producto.

La proposición del nuevo comercial pretende motivar en forma equilibrada a ambos sexos y va dirigida a un amplio rango de edades, al utilizar los dibujos animados.

Así mismo, se pretende dar importancia a lo nutritivo, al presentar cada una de las verduras que constituyen el producto.

En la escenografía se utilizó un personaje del campo, ofreciendo así una ambientación natural, que lleve al espectador a la idea de que el producto es saludable.

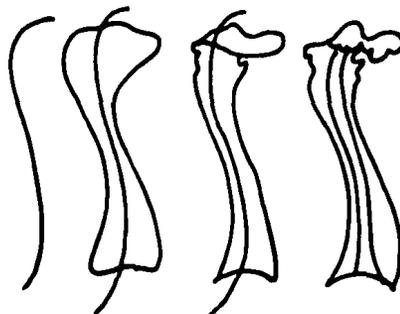
B) BOCETO DEL DIBUJO DE LAS VERDURAS

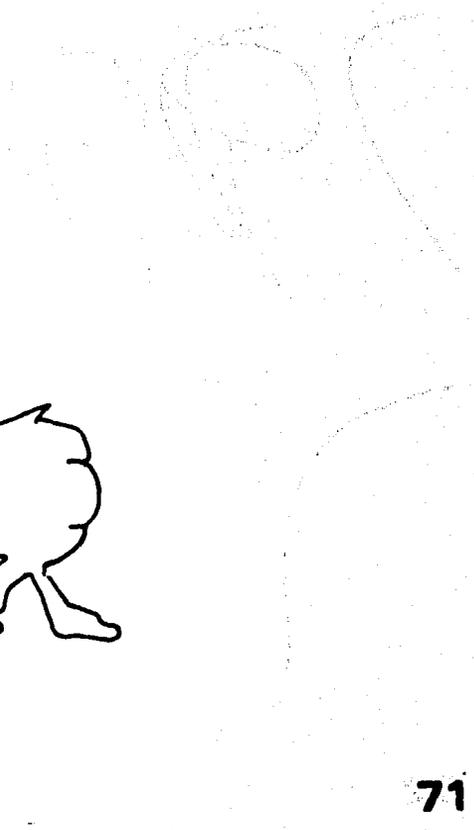
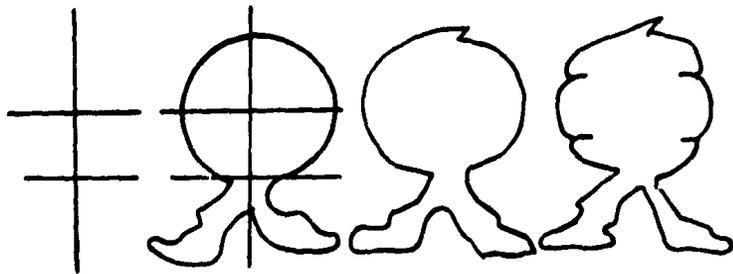
1.- Para la creación de un personaje se empieza con la línea de Acción la cual nos va a determinar el movimiento ó postura de cada personaje.

2.- Posteriormente se empieza a dar la forma general del dibujo.

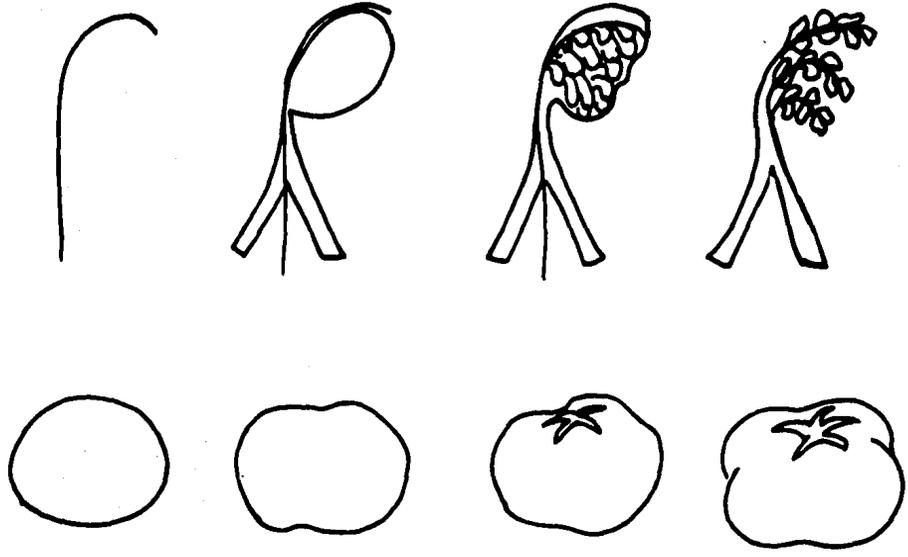
3.- Para continuar con los detalles básicos del mismo.

4.- Para finalizar remarcar las líneas que darán la originalidad del personaje final.









C) PROCESO TECNICO

1.- Elaboración de 24 dibujos, en papel bond, de los pasos que necesitó cada verdura para ser animada y la confección de la escenografía: un paisaje natural, en papel de 50 x 30 cms.

2.- Calcado de cada una de los dibujos, en acetato, agregándole el color adecuado a cada verdura.

3.- Fotografía en transparencia de cada dibujo.

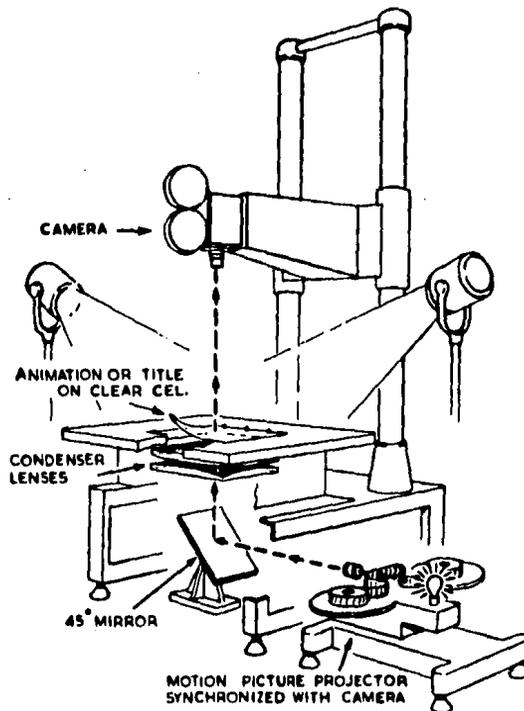
4.- Selección y ordenación secuencial de los pasos de la animación en un solo rollo.

5.- Transferencia a un rollo de filmina.

6.- Verificación de la animación al ser proyectada.

7.- Sincronización de música e imagen, utilizando la máxima velocidad del proyector de filminas.

NOTA: Este proceso se puede llevar a cabo para cine o para video, sólo que los costos aumentan considerablemente.



ESCENARIO UTILIZADO



- PASOS PARA EL MOVIMIENTO DE LAS VERDURAS

La reproducción de cada verdura fue de 9 a 10 pasos, de los cuales, algunos de ellos se repitieron para llegar a completar los 24 fotogramas, número de pasos necesarios para llegar a concluir el movimiento de un personaje;

La animación que se utilizó fue la ANIMACION TOTAL, ANIMACION POR MEDIO DE LA CAMARA, (ver en página 27 y 29) y la de PAVONEO, esta última consiste en que el personaje mueva su follaje conforme al ritmo que valla caminando tal como se puede observar en los dibujos; otros irán moviendo su cuerpo, sus hojas; simplemente irán brincando y ensanchando según sus pasos correspondientes.

Esta variación de movimiento se hizo con la finalidad de darle mas gracia a las verduras, y al mismo tiempo sabor de cuántas consta el jugo VB.

ZANAHORIA



APIO



BERRO



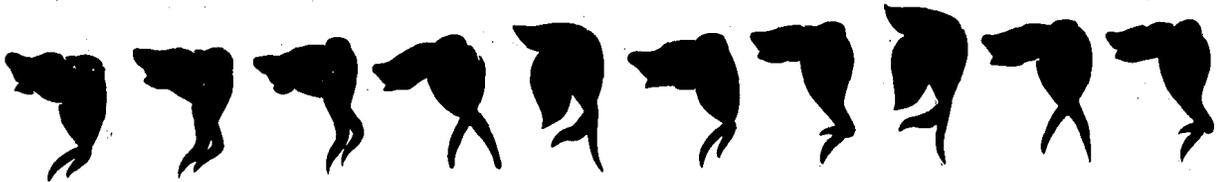
BETABEL



LECHUGA



ESPINACA



TOMATE

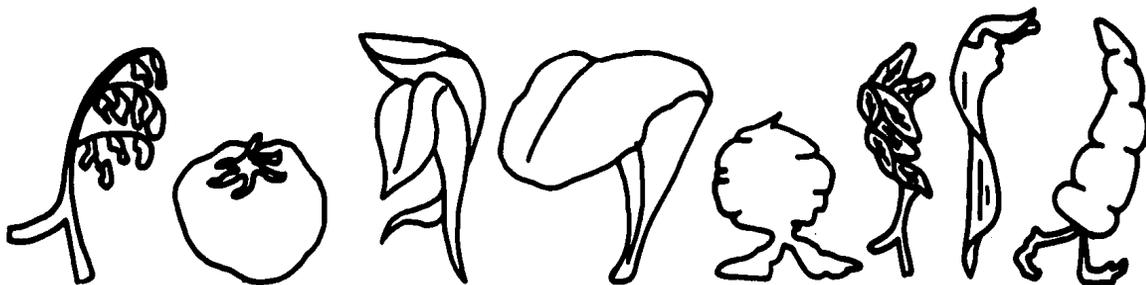


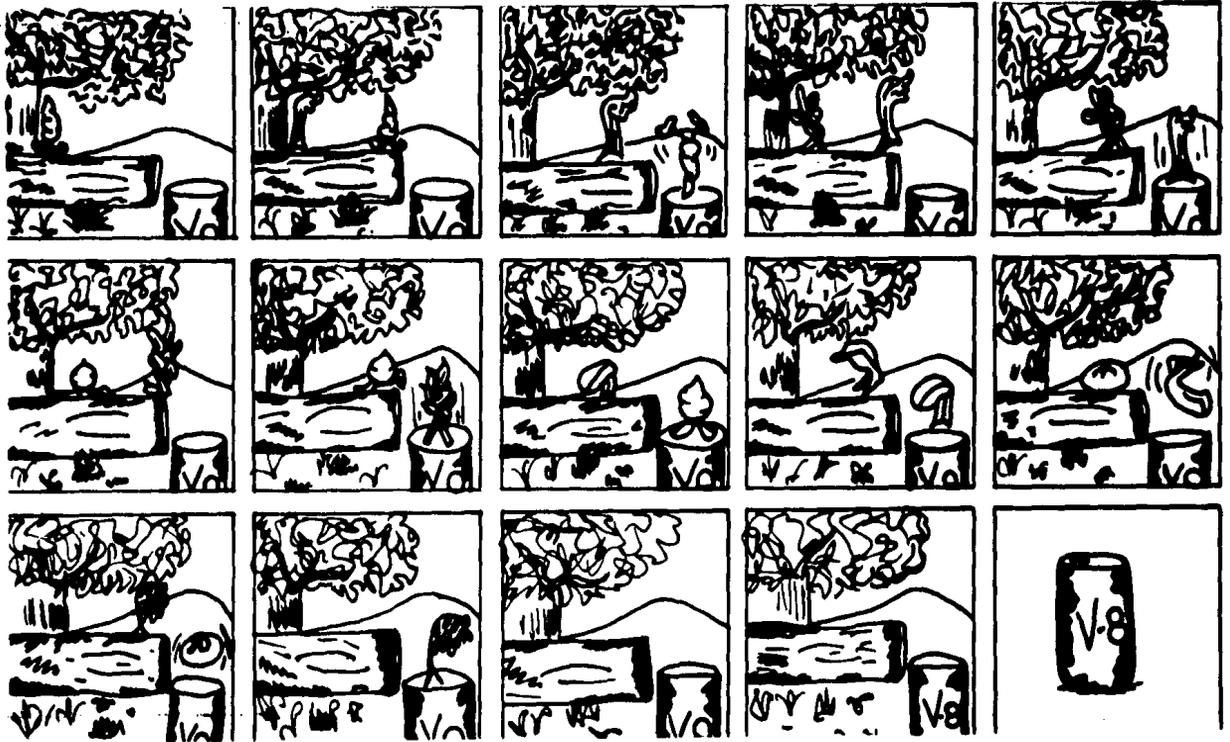
PEREJIL



D) STORY BOARD

La música seleccionada fue la de "APRENDIZ DE BRUJO", del autor "DUCKAS", dicha melodía sigue un ritmo apropiado para la marcha de las verduras que van cayendo sistemáticamente en la lata de V8.







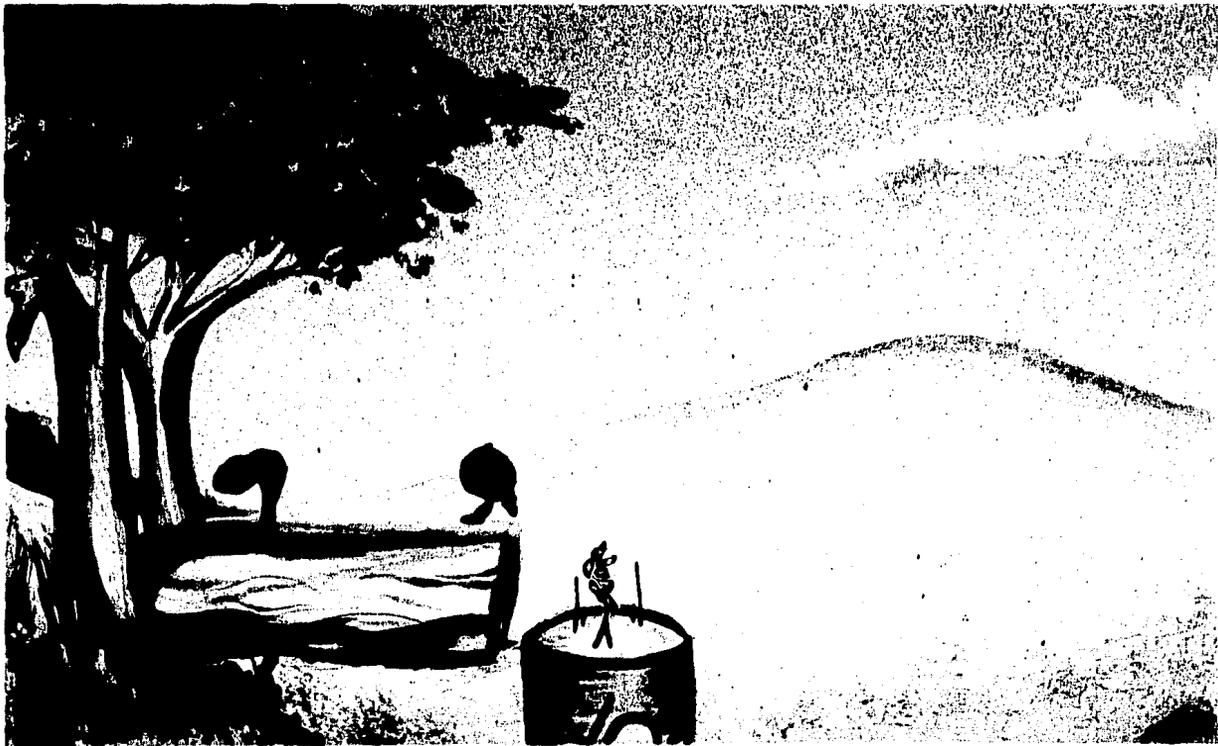


























CONCLUSION

Con los datos obtenidos durante el desarrollo de la tesis se llegó a la conclusión de que la esencia primordial de la animación es el movimiento que existe al ir pasando de un dibujo a otro, con una secuencia de dibujos, que al ir combinando éstos rápidamente, producirán una sensación de movimiento. La reproducción de éstos para lograr los dibujos animados es gracias a la cámara filmadora.

La animación es un elemento importante, ya que es capaz de entrar en cualquier campo de la actividad humana, como puede ser un intermedio de la televisión y de cine, en las aplicaciones de material didáctico, en los movimientos de entretenimiento, cultura, educación información, a niveles masivos o circuito cerrado.

El uso de la animación puede ser efectiva siempre y cuando su aplicación sea buena, tomando en cuenta todos los principios de animación, pues, es la base para tener una pauta a elegir el tipo de dibujos que quiera animar.

Si estos pasos no son bien elegidos y realizados, lo que pasará es que la animación será aburrida y torpe en el sentido que el mensaje no quedará claro y no dará sensación de movimiento.

Debemos considerar que el contenido visual de una animación se basa en la extracción de los elementos más significantes y característicos de la realidad.

Técnica y contenido son de vital importancia para darle un buen enfoque y una buena impresión de imagen visual.

Los avances tecnológicos en computación han incursionado de una manera efectiva en el campo de la animación bajo los mismos principios, pero simplificando el proceso operativo ahorrando tiempo y esfuerzo.

Lo anteriormente citado se ha aplicado desarrollando un nuevo enfoque para la campaña publicitaria del Jugo V8, siendo ésta mi aportación.

En ella se hace uso de la animación para los medios masivos de comunicación con una aplicación dirigida directamente hacia la publicidad. Se utiliza los métodos para la realización de los dibujos animados y se presenta la secuencia que se debe seguir para la realización de estos. Todo esto comentado en los capítulos anteriores de la presente tesis.

BIBLIOGRAFIA

- 1.- **BAKER STEPHEN**
Arte Publicitario
Editorial Hispano Europeo
Barcelona, España.
- 2.- **CAMPERO RAMON**
Aprenda Dibujo Animado y Humorístico
Editorial Albatros
- 3.- **GONZALEZ TREVIÑO JORGE E.**
Teoria y Práctica de Televisión
Editorial Alambra, S.A.
Madrid, España.
- 4.- **ING. HARRISON LEE**
Sistema de Animación Electrónica
Editorial Albatros
Barcelona, España
- 5.- **HERDEG WALTER Y HALAS JOHN**
Fil y T.V. Graphics
Editorial Hastings House
Suiza, 1967
- 6.- **ITALAS JOHN AND MANVELL ROGER HALAS**
The Technique of Film Animation
Hasting House Publishers
New York, 1976
- 7.- **HORN MAURICE AND MARSCHALL RICHARD E.**
The World Encyclopedia of Cartoons
Chelsea House Publishers
New York, London
- 8.- **KODAK EASTMAN**
Basing Titling and Animation For Motion Pictures
Company, 1970
- 9.- **KERLOW IV "ANIMACION TRIDIMENSIONAL DE
IMAGENES POR COMPUTADORA**
Ciencia y Desarrollo
Julio - Agosto 1984
- 10.- **KODAK BY RAUL DA SILVA**
The World Of Animation
Eastman Kodak Company, 1979
First Edition
- 11.- **CHARLES ANTHONY WAINWRIGHT**
Televisión Comercial
Edición Cloth-I Son
- 12.- **NUEVA ENCICLOPEDIA TEMATICA**
Editorial Cumbre, S.A.
Tomo 7