

**UN PROYECTO DE APRENDIZAJE SOBRE
LA ANIMACIÓN A TRAVÉS DEL
DISEÑO DE PRODUCTO DE AUTOR**

La animación hoy en día se posiciona como una industria que implica una gran demanda y que exige alta calidad creativa y técnica. El aprendizaje de la misma se ve ampliamente desarrollado en diversas plataformas educativas. Sin embargo, aunque posee un gran avance técnico, seguimos sin contar con una identidad local definida en cuanto a animación. Esta problemática se centra en la poca exploración y experimentación que implica el desarrollo de este arte, por lo que el reto a plantearnos implica desarrollar medios que faciliten el aprendizaje de la animación. Este proyecto es un proyecto de autor, en el sentido de la iniciativa personal y el planteamiento creativo y técnico del mismo.

El aprendizaje de la animación exige que, en sus líneas básicas, el futuro animador observe, analice y comprenda los conceptos básicos del movimiento y como éste se desarrolla. Este aprendizaje requiere de una profunda comprensión e interiorización de la forma, el espacio y el tiempo, y del modo en que se componen estos elementos para expresar el movimiento en una secuencia fluida de acciones (Cerezo 1999). Obtener este conocimiento requiere práctica constante; la mayoría de artistas y técnicos que se desarrollan en esta área tuvieron poco o nulo contacto con el aprendizaje de la animación antes de comenzar su formación en este rubro específico, lo que muestra la poca cultura y conocimiento que tenemos sobre este tema a nivel de sociedad. Para crear una identidad y una industria reconocida en cuanto a animación, se debe comenzar por culturizar y educar al público acerca de todos los puntos y variantes que abarca este arte (Arfuch 2005).

CONCEPTUALIZACIÓN DEL PROYECTO

La pregunta y el planteamiento de este proyecto comienza por ¿Qué elementos son los más adecuados para hacer un acercamiento al mundo de la animación? Para responder esta pregunta debemos comenzar por

analizar a nuestro público objetivo, que en el caso de este proyecto se delimitó entre adolescentes y jóvenes entre 15 y 18 años, con aficiones relacionadas al mundo de la animación, ya sea por películas, series de televisión, videojuegos, cómics, novelas gráficas, etc.

Debido a la juventud que caracteriza a este público objetivo, se decidió que la mejor manera de hacer este acercamiento a la animación sea mediante un medio lúdico, que permita la exploración y experimentación, como lo es un kit de DIY. Un kit físico que posea materiales tanto técnicos, editoriales como multimedia, es una herramienta con gran variedad de posibilidades de explotación; a su vez este kit funcionaría como un taller portátil que puede adaptarse al espacio de trabajo de nuestros usuarios.

Una vez decidido el medio, fue importante plantear el contenido del kit DIY. Si deseábamos hacer un acercamiento a la animación, que incluyera el proceso de creación de una animación, se debían incluir materiales y contenido que fuera de fácil acceso y comprensión. Volviendo a la idea del estudio de los conceptos básicos, se optó por delimitar este kit al aprendizaje de 3

distintas técnicas de animación: la animación 2D, la animación stop motion y la animación en collage. Estas técnicas en su momento fueron el pilar del desarrollo de la animación como la conocemos hoy en día y es gracias a estas técnicas que se exploró el movimiento y como éste podría componerse en un determinado tiempo. Al retomar estas técnicas, acercamos al usuario a los orígenes mismos de la animación y de este modo no le presentamos una pauta que limite su imaginación, sino que por el contrario le invitamos a experimentar y explorar nuevas técnicas que pueden desembocar en proyectos de animación con una gran carga creativa.

PLANTEAMIENTO Y DESARROLLO DEL PROYECTO

A partir de las primeras reflexiones de cómo debía organizarse este kit, comenzó el proceso de diseño del producto en sí. Así fue como nació *Anima DIY*, un kit portátil y especializado que invitaba a la exploración de 3 distintas técnicas de animación y que acercaba al usuario al mundo de la animación y de sus infinitas posibilidades. El producto se presenta como una caja, en cuya cubierta podemos encontrar una mesa de animación 2D giratoria y con iluminación posterior; esta mesa de animación no sólo es útil para la realización de una animación 2D, es útil también para el proceso de storyboarding y boceteado previo a la realización de una animación.

En el interior del kit se encuentran principalmente 3 elementos. En primer lugar, un libro instructivo en donde se desarrollan diversos temas sobre la animación, desde las preguntas más frecuentes hasta los procesos detallados de cómo realizar determinada técnica de animación. El kit también incluye un DVD instructivo en el cual se podrá encontrar video tutoriales, ejemplos y software libre para terminar la producción de las animaciones. En segundo lugar, se encuentra una serie de papelería, complementaria al libro, que servirá para el storyboarding paso a paso. En tercer lugar, hay una selección muy específica de herramientas que será de utilidad para realizar determinada técnica de animación.

Estos elementos son variados, lápices de animación 2D, herramientas y materiales para clay motion, papelería y herramientas de corte para animación en collage; entre otras herramientas de referencia y utilidad.

EL PROYECTO EN OTROS MEDIOS

Con una visión a futuro, se pretende que los resultados animados que los usuarios consigan, puedan ser compartidos en una plataforma social que a futuro sea considerada un referente importante de la exploración y experimentación de la animación. Para ello, este proyecto desarrollará workshops en donde se invitará a experimentar con el kit y se organizarán eventos en donde el público interesado pueda apreciar los resultados de los usuarios del kit y comprender el gran potencial que tiene este proyecto.

CONCLUSIONES

El proyecto *Anima DIY* pretende incursionar en el mercado como una alternativa novedosa y lúdica para el aprendizaje y experimentación de la animación. Este Kit busca posicionarse como una herramienta de utilidad que ayuda a diversificar las propuestas locales en animación y a construir una identidad local en este rubro. ///



REFERENCIAS

- ▶ Arfuch, L. et al. (2005). *Diseño y Comunicación. Teorías y enfoques críticos*. Buenos Aires: Paidós.
- ▶ Cerezo, J.M. (1999). *Diseñadores en la nebulosa*. Madrid: Biblioteca Nueva.