

1.5

Milagro Farfán
Docente de la Especialidad
de Diseño Gráfico PUCP

Las posibilidades creativas e interdisciplinarias del diseño aplicado a la animación *Stop motion*

El proceso creativo del diseño de personajes, objetos y espacios para la producción de la animación *Stop Motion* conoce actualmente una nueva etapa, relacionada con la generación de efectos visuales y las posibilidades de las tecnologías digitales. Las lecciones del profesor Thomas Gasek, reconocido animador y diseñador experto en esta técnica audiovisual, aportan una perspectiva funcional, artística y tecnológica de la animación *Stop Motion*, que desarrolla la creatividad y la originalidad de los proyectos estudiantiles.

< Palabras clave

Stop motion, diseño de producción, dirección de arte, animación

INTRODUCCIÓN >

La tradición de la animación *stop motion* se remonta a los inicios del registro de la imagen en movimiento con los primeros experimentos que el fotógrafo Edward James Mugeridge realizó en 1872 para estudiar el trote de un caballo de carreras y así demostrar si mantenía en el aire sus cuatro patas. Este registro se constituye en la primera impresión de la imagen en movimiento cuadro a cuadro. La técnica sería recreada posteriormente de la mano de cineastas que utilizaron la intervención del celuloide para crear efectos visuales con el montaje y la superposición de planos así como con texturas cromáticas para crear un lenguaje cinematográfico más sofisticado.

LA TRADICIÓN DE LA ANIMACIÓN CUADRO POR CUADRO >

Entre los "magos" de los efectos visuales en las primeras décadas del cine está el reconocido cineasta Georges Melies quien logró una técnica de collage y colorización retocando y manipulando los encuadres cuadro a cuadro. Los aportes estéticos y de diseño logrados en filmes como "Viaje a la Luna" (1902) demuestran en cada encuadre elementos de animación cuadro por cuadro, sobre todos en la representación del espacio, la animación de la luna y del cohete en el espacio lunar.

Los vínculos que refuerzan el género fantástico que desarrolla el filme se presentan gracias a la puesta en escena de la creación de escenarios detallistas en cuanto a la descripción del paisaje lunar así como de los vestuarios para representar a los exploradores terrícolas y a los habitantes lunares. La combinación de la imagen en movimiento con el diseño de lo representado en el encuadre permitió establecer los elementos en común entre el diseño y la animación stop motion.

El cineasta francés Segundo Chomón, contemporáneo a Melies, también realizó cortometrajes que desarrollaron historias fantásticas. En su producción se encuentran filmes que podrían describirse como una suerte de espectáculo de varieté de magia y teatro llevado a la pantalla grande.

En el filme *Métamorphoses* (1912) podemos observar la presentación de una serie de efectos visuales que convierten objetos simples como un vaso que pasa de un determinado tamaño a uno más pequeño y además cobra movimiento por sí sólo. Este efecto visual se repite con otros objetos, por ejemplo con el juguete de madera en forma de oso que mueve sus extremidades.

Las representaciones que Chomon logró realizar se produjeron gracias al registro del movimiento de los objetos cuadro por cuadro y se constituyen en precedentes para la producción de filmes aún más complejos como *La revancha de la cámara* (1912), primera película stop motion realizada completamente bajo la técnica de animación de objetos. Este filme se realizó a través de la animación de insectos, los cuales tenían comportamientos humanizados y aparecían en espacios diseñados a escala, además de contar con el uso del lenguaje cromático característico del cine silente para expresar tiempo y espacio, como el uso del color sepia para describir interiores /día o azul para expresar exteriores/noche.

A medida que el lenguaje cinematográfico se desarrolló, también mejoraron las nuevas técnicas de animación de Stop motion, las cuales se utilizaron para desarrollar efectos especiales a escala. Algunos de esos efectos se pueden evidenciar en el filme *King Kong* (1933) dirigido por Willis O'Brien. Este es el primer largometraje que utiliza la animación cuadro por cuadro para crear un personaje de gran proporción. En esta película se animó a un inmenso gorila a escala para dar la impresión de proporción requerida para producir las imágenes del gigante King Kong caminando y trepando edificios en la ciudad de Nueva York.

El vínculo interdisciplinario entre el diseño de escenarios, objetos y personajes y la animación stop motion cobra un gran impulso con producciones cuyas historias necesitan representar escenas fantásticas, futuristas y de ciencia ficción. En esa perspectiva la obra del animador, diseñador y productor Ray Harryhausen es la más influyente en el cine hollywoodense. Con una filmografía en la que se desempeñó como director creativo o diseñador de producción, este prolífico artista creó personajes que fueron fuentes de inspiración para cineastas contemporáneos como Steven Spielberg, George Lucas, James Cameron, Tim Burton entre otros.

Entre las producciones que realizó R. Harryhausen podemos citar la película *Furia de Titanes* (1981) donde desarrolló personajes relacionados a la mitología griega, entre ellos Pegaso, Medusa, Andrómeda, el Kraken y demás criaturas que aparecen en la historia de Perseo. Los efectos de animación que realizó R. Harryhausen se realizaron con la técnica Dinamotion, que consistía en esculpir a cada uno de los personajes en una masilla que se solidificaba para lograr obtener personajes realistas.



< TALLER DE STOP MOTION
Profesor Thomas Gasek
Alumnos de Semiótica I - 2016-I

LAS VIGENCIA DE LA ANIMACIÓN CUADRO POR CUADRO >

Con el avance de las nuevas tecnologías la animación cuadro por cuadro dejó de ser requerida para la creación de efectos especiales; la generación de imágenes por computadora ocupó su lugar dando paso a una representación más realista. Sin embargo, el proceso creativo y el flujo de trabajo para tener como resultado un diseño coherente con la historia narrada siguió siendo el mismo: interpretación de la historia, estudio de personajes, objetos y espacios, bocetos, artes conceptuales y diseño final de los mismos.

En el contexto del cine comercial, la animación stop motion siguió el mismo curso que las producciones europeas, iniciándose así la producción de filmes cuyas historias son contadas con técnicas diversas como la animación con plastilina, con muñecos, con muñecos robotizados, con recortes de papel, con objetos reales, con personas, etc.

En la actualidad la animación stop motion cuenta con un proceso de producción complejo y se ha constituido en un ejercicio profesional especializado, para el cual es necesario aprender los conceptos básicos de animación y movimiento además de saber de lenguaje cinematográfico y de diseño de escenarios y personajes.

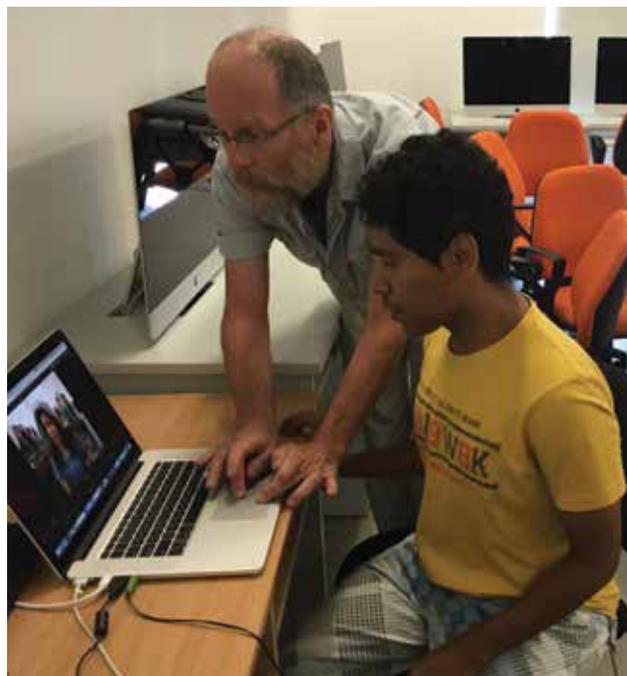
En filmes como *Coraline* (2009) dirigido por Henry Selick, todos los elementos que aparecen en la escena están cuidadosamente diseñados para lograr una animación muy detallista en cuanto al diseño de personajes, vestuario, espacios, objetos, efectos, logrados con transiciones realizadas con la continuidad de veinticuatro cuadros por segundo, emulando así el movimiento del registro con actores reales. Este filme es parte de un nuevo enfoque de realización que recupera la tradición de la animación cuadro por cuadro, en cuanto a la intervención de efectos frame a frame y el recurso estético de la textura fotográfica de personajes diseñados y realizados manualmente que al ser retratados con una alta calidad de imagen permiten la creación de filmes con un alto valor artístico.

LAS LECCIONES DE THOMAS GASECK >

Thomas Gaseck es un reconocido diseñador y animador que ha trabajado con directores como Henry Selick, Will Vinton, Art Clokey y Nick Park, destacados realizadores que han impulsado la animación stop motion en la industria cinematográfica contemporánea. T. Gaseck también se desempeña como profesor en el RIT Rochester Institute of Technology donde enseña técnicas de animación cuadro por cuadro y en 2016 visitó el Perú gracias al financia-

miento de la Fundación Fullbright para brindar un Taller de Animación Stop motion y Pixelation a los estudiantes del tercer año de la Especialidad de Diseño Gráfico.

Entre las lecciones aprendidas por los estudiantes podemos destacar la importancia del conocimiento de los conceptos básicos de la animación, como por ejemplo, cual es la diferencia entre un movimiento robótico del personaje y uno más dinámico o la importancia de los gestos y expresiones de movimiento para transmitir emociones. El gesto del movimiento es un elemento clave para lograr que determinados personajes diseñados y creados puedan transmitir el sentido coherente de cada escena. Hay aspectos a tener en cuenta para la interpretación del movimiento del personaje, como por ejemplo las fuerzas físicas, la gravedad, la velocidad y el contexto en el que se representa cada imagen. Un valor particular lo tiene la interacción exterior/interior: todos los aspectos externos al personaje influenciarán en su movimiento, así también como el diseño del mismo y se expresarán en el vestuario o los accesorios que pueden caracterizarlo.



< TALLER DE STOP MOTION

Profesor Thomas Gaseck

Alumnos de Semiótica I - 2016-I

Registro fotográfico: Milagro Farfan

Con la técnica de Pixelation T. Gasek abordó la importancia del encuadre cinematográfico para crear composiciones que secuencialmente funcionen coherentemente con la progresión de la historia. El uso de los ángulos de la cámara y el uso del movimiento unido a la composición son decisiones formales que coinciden con el proceso de diseño del filme. Es un aspecto que se concibe en la planificación del guion gráfico (storyboard) del filme y que posteriormente se verá reflejado en cada una de las escenas.

Finalmente, otra exploración experimental de la animación cuadro por cuadro es el uso del Time Lapse o registro del paso del tiempo, el cual es un recurso fotográfico que se utiliza en el manejo y el uso del tiempo, para condensaciones o elipsis. Otro recurso es el uso de la entrada de luz de la cámara para generar efectos de movimiento que simulen plasmar el halo de movimiento en un encuadre, recurso que también se logra sobreexponiendo la imagen y generando impresiones de luz en la impresión de la imagen. Estos recursos pueden ser utilizados como efectos visuales que se producen de manera tradicional y generan estilos visuales únicos difícilmente emulados por la imagen generada por computadora, lo que enfatiza la importancia de la creación tradicional del stop motion como una técnica importante en la formación interdisciplinaria de diseñadores y cineastas.

CONCLUSIONES >

En el contexto del avance tecnológico las posibilidades del registro fotográfico digital permiten una excelente calidad de la imagen. Al mismo tiempo el registro del movimiento puede ser controlado por diferentes softwares de animación. Estas condiciones son cada vez más accesibles para diseñadores y creadores audiovisuales. De esta forma la producción de filmes con la técnica de animación stop motion se constituye en un recurso para la creación vigente con enormes posibilidades para crear diseños complejos de personajes, objetos y espacios en movimiento con presupuestos manejables para los nuevos realizadores.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS >

Manovich Lev (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
Purves Barry (2005). *Stop motion*. Barcelona: Blume.
Gasek Thomas (2012). *Frame - by - frame Stop motion: The guide to non traditional animation tecnicas*. New York: Focal Press.
Harryhausen Ray: <http://www.rayharryhausen.com> Consultado: 10 de noviembre de 2016.

