

El Arte de la Animación Digital

La imagen generada por computadora constituye el horizonte de la existencia visual actual con la imagen-estática y la imagen-movimiento, abarcando desde cualquier archivo o captura digital hasta el mundo del entretenimiento con el videojuego –ya inscrito como forma de arte- y los largometrajes de animación, pasando por el entramado de la publicidad y uso de la animación como genuina expresión artística. La visualidad del presente es dominada por la velocidad y ubicuidad de la pantalla. Nos hemos acostumbrado a escanear imágenes instantáneamente en un ambiente dominado por la sobrecarga de los sentidos.

La tecnología empuja las sensaciones. Se extiende la noción de pérdida de lo artístico cuando la animación se inserta por completo en el mundo digital desde el ejemplo extremo con el desarrollo del “Motion capture” de la película “Avatar”; planteándose hasta dónde estas producciones son un producto artístico condicionado por su interés mercantil. El debate puede expandirse pero, un reciente evento en Puebla iluminó la polémica existente: La presencia de Manuel Almela, animador de recientes producciones de DreamWorks como “Shrek 4” o “Kung Fu Panda”, invitado dentro del programa “Líder Académico” a impartir conferencias y seminarios por el Tecnológico de Monterrey Campus Puebla, reforzando la preparación de los estudios de la Licenciatura de Animación y Arte Digital.

La cercanía a un profesional de la animación más avanzada abre la visión sobre la actualidad de este ámbito. Manuel se desarrolló desde sus inicios en la sistemática y progresiva creación de dibujos animados en 2D en forma tradicional para llegar a protagonizar actualmente las fases tecnológicas animadas de CG (Computer Graphics) y 3D. Estuvo envuelto desde los inicios con películas como “El Príncipe de Egipto”, “El Dorado” (De quien tomaron los rasgos de Miguel, protagonista español), “Cazatiburones”, entre otras, acometiendo proyectos tan difíciles como el de “Spirit”, con la animación de caballos, nunca antes realizados en esa dimensión, hasta la última producción de “Shrek 4” que asegura una renovada visión de esta saga con cautivantes situaciones y caracteres, que concluía antes de salir hacia Puebla, con la que anticipaba entresijos de la creación y nuevos personajes también de la siguiente entrega de Kun Fu Panda que ya comienzan.

Sus contribuciones no se limitaron a lo anecdótico, presentando aportaciones entre lo tecnológico y los consejos para la difusión profesional del animador. Resultaron gratificantes las anécdotas de la realización de las películas que ponían en perspectiva

las dificultades de toda producción, sus modificaciones, caprichos directivos y competición de estudios además de las aportaciones en la exploración de segmentos del público que pueden obligar a cambiar secuencias ya realizadas, así como el involucramiento actoral de los dibujantes con los caracteres, que los llevaría, en el caso de “Kung Fu Panda” a practicar ese arte marcial semanalmente, o con “Spirit”, a disponer de un caballo mustang en el patio de DreamWorks para apreciar sus movimientos. También desvelaba la cotidianidad del encuentro con personajes como Steven Spielberg o Jeffrey Katzenberg, sus gustos y preferencias, y sobre los conocidos artistas que aportan la voz de los caracteres de las películas. Igualmente relató la relación entre animadores de estudios en competencia como PIXAR y DREAMWORKS que, en realidad se admiran y resultan ajenos a la tensión comercial existente, anticipándonos también la acelerada decadencia del 2D, cuando proyectos bajo este rubro de Disney acaban de ser cancelados.

Las nuevas tecnologías están influyendo en las producciones animadas desde su realización con la estereoscopía y el “Motion capture”, a los nuevos modos de difusión. Se ha extendido la noción que el avance tecnológico anula la necesidad de lo artístico en la construcción de la animación, algo que Paul Rodoreda (manager de Animex estudio de animación en Puebla) contradecía cuando llegan aspirantes asegurando que son animadores, cuando en realidad son “flasheros”; simplemente porque conocen el uso del software se adjudican el título. La capacidad de actuación, el conocimiento estructural anatómico y de interpretación de las grandes líneas de movimiento y gesto en la realización de los personajes animados son componentes fundamentales para lograr resultados efectivos. La incorporación a la tecnología gráfica de computadora o los avances en la captación y muestra virtual son aspectos complementarios que no sustituyen la percepción y manejo distintivo del auténtico animador; es una profesión de escaso número de individuos: se calcula que en USA debe haber unos 600 y en todo el mundo unos 1500.

Desde que comenzaron las películas animadas se ha puesto un continuo esfuerzo para obtener una interpretación lo más real posible de lo representado. Comenzó con el Rotoscopio de Max Fleischer que permitía al artista copiar la imagen cuadro a cuadro a partir de fotografías. En las películas iniciales de Disney se usó la referencia de acción real para estudiar las escenas redibujando con exageración las expresiones y movimientos. Inclusive con los avances digitales, la norma ha seguido siendo la captación de las expresiones de los actores que ponen las voces para que, luego, el animador de vida al personaje. La tecnología ha posibilitado otras formas de “rotoscopiar”, pero el resultado llega a ser frío y estéril, siendo necesario la ayuda de un animador para exagerar las expresiones, eliminar movimientos superfluos y mantener la esencia de la escena, y que en la película “Avatar”, la labor de animación realizada no recibió suficiente crédito.

En el contexto de los avances técnicos, la animación se produce todavía bajo esquemas tradicionales apoyados en soportes tecnológicos. El trazo gráfico del animador sigue siendo la base de la narración. Sobre todo en producciones de bajo costo impulsadas por estudios en México que abordan la abrumadora tarea de realizar una película de animación. **Animex** es uno de ellos que, desde Puebla, lograron superar todas las ingentes dificultades monetarias y de producción finalizando “*La leyenda de la Nahuala*” y recientemente “*Nikté*” y ya se encuentran en plena producción de “*La revolución de Juan Escopeta*”, donde se anticipa una mejoría en la calidad de

animación, escasa en las otras producciones donde limitaciones de presupuesto y tiempo mermaron los alcances.

A menudo, para buscar el apoyo financiero, las creaciones de animación están basadas en la defensa de visiones autóctonas como es el caso de Puebla con *“La Leyenda de la Nahuala”*, o *“Nikté”* mostrando el mundo prehispánico, o *“El lince perdido”* con las aventuras de un lince, especie de animal ibérico en extinción. La reciente producción *“Boogie el aceitoso”* basada en la obra de Fontanarrosa y realizada por “Illusion Studios” en México con la colaboración de la revista Proceso, muestra con sarcasmo e ironía la violencia y maldad con las guerras en la sociedad en una parodia de Tarantino que trasluce en sus diálogos la crítica a conductas gubernamentales: *“...Para qué se ocupa uno en crear fuentes de trabajo para los pobres”* *“...No te importa si lastimas a alguien, sólo haces lo que quieres, cuando quieres y sin medir las consecuencias”*

El proceso de creación de una cinta de dibujos animados es un esfuerzo conjunto de diversos departamentos, interdependientes entre sí, cuyos objetivos interactúan y se superponen en la realización del proyecto. En el desarrollo de las distintas fases de una producción de dibujos animados, las capacidades artísticas de recreación y representación, así como de narración constituyen fundamentos básicos, aún en una realización ejecutada con gráficas de computadora (CG).

El largometraje animado parte de una idea original donde se conjugan bocetos de personajes y la narración base de la historia que, después, constituirá el guión como columna vertebral de la producción, pues contiene el perfil de los personajes con sus aspectos físicos, motivaciones y psicología que permitirán una mejor visión a los dibujantes y diseñadores de personajes.

La organización visual de la trama de la película se gesta desde una serie de bosquejos en viñetas que dan la idea del ritmo de la película, para pasar después al “storyboard”, un guión pormenorizado en viñetas a mano -a manera de tira cómica- señalando movimientos de la cámara y personajes divididas en escenas, secuencias y planos, con los específicos efectos fotográficos de iluminación que cada imagen precise. El siguiente paso es crear el “Animatic” donde convergen un audio simple de las voces de los actores con las imágenes estáticas del storyboard emplazadas en una continuidad de animación en tiempo real. Con todos estos elementos a mano se trabaja en la dirección de arte -el arte conceptual- que implica el estilo plástico de la película englobando el diseño y color de la ambientación en las escenas claves, y el diseño definitivo de los personajes.

Posteriormente, en la etapa de Preproducción, se realizan los escenarios de la película, donde los fondos adquieren color, textura y ambientación lumínica para el manejo adecuado del espacio de los personajes. Después se arman estos elementos con las voces y efectos de sonido y musicalización en la etapa de “Layout” para comprobar los tiempos y la continuidad de la narración. Ahora corresponde a la animación, propiamente dicha, una fase de búsqueda esquemática de las emociones a expresar plasmadas en “thumbnails” donde se figuran las poses clave más expresivas para la actuación. El animador llevará a cabo dibujos clave “Keyframes” que concretan los pasos básicos del movimiento, continuando con el estudio de los labios desglosando las letras de los diálogos para que el dibujo coincida con el sonido. Con esas indicaciones se procede al dibujo de intercalado donde se completa la acción indicada del personaje.

Después vendrá la limpieza de las líneas de construcción dejando cada dibujo con un acabado de línea final.

Finalmente, llega la edición final de Producción de la película donde la música, y los efectos de sonido, ambientes o cómicos, reforzarán la vida de la animación que pasará también por la fase de color y sombreado de cada dibujo, llegando a la última fase de “Composición de escena” donde se arma el movimiento de cámara de acuerdo a como esté indicado en el “storyboard”.

En este panorama de actividad de la animación, con el avance de la tecnología por un lado, y el uso de los recursos tradicionales como base de la caracterización vital, la enseñanza de la animación y el arte digital atraviesan ciertas consideraciones polémicas. ¿Basta la enseñanza del medio gráfico y artístico para ser efectivos en este ámbito? ¿Es más importante el conocimiento hábil del software de animación? ¿Cuál será el mercado de oportunidades profesionales en el cercano futuro de la animación? ¿Dónde se posiciona el videojuego considerado ya una forma de arte? ¿Cuándo llegará la tecnología del “Motion capture” a suplantar la necesidad de animadores? Habrá que seguir explorando el tema de la enseñanza y las oportunidades de desarrollo y profesionalización en éste ámbito renovado de la animación que, en Puebla sólo se desarrolla en el Tecnológico de Monterrey y la Universidad Iberoamericana Golfo Centro.

Comentarios: “arte@criticarte.com”. Este artículo, con imágenes, así como los anterioremente publicados, puede encontrarse en la dirección de critic@rte en Internet: www.criticarte.com

Ramón Almela
Doctor en Artes Visuales
Abril de 2010