

de desaceleración. Esta cualidad del movimiento, es sostenida en los principios de animación formulados por la Walt Disney en los años '30.

El peso: todos los objetos se ven sujetos a la tierra gracias a la gravedad y la fuerza que ejercen estos mismos contra sus puntos de apoyos es lo que se conoce como peso. Mientras más masa, más cantidad de materia, más fuerza hace el objeto sobre su punto de apoyo, ergo es más pesado. En el mundo de la animación nos ayuda a determinar la densidad de los objetos y la forma en que estos interactúan con el resto del mundo planteado. Mientras más pesado sea un objeto debería oponer mayor resistencia a fuerzas externas, como por ejemplo una ráfaga de viento.

La Tercera Ley de Newton: toda acción provoca una reacción. Cuando llevamos esta propuesta a la animación, logramos una mayor ligadura entre las acciones que se desarrollan dentro de cuadro. Esto se debe a una mejor continuidad entre las acciones generadas y la mejor relación entre los objetos existentes en el espacio planteado.

Pero si bien estos principios, y muchos más, pueden ayudar a dar mayor verosimilitud al mundo animado, los dibujos han demostrado que estas leyes pueden torcerse para obtener mejores resultados dramáticos. En la física del cartoon, un yunque siempre caerá antes que el protagonista, si no lo creen... pregúntenle al Coyote.

Sumario

- 2 **Hacer layouts**
- 3 **Forma y movimiento**
Javier De Ponti
- 5 Cuestiones de montaje
El montaje como decisión estética ¿el criterio se aprende?
Sandrina Gobbi
- 7 Principios de cinética.
La física en animación
Guillermo Weibchen

Hacer layouts

Algunas claves y comentarios sobre el concepto de layout trabajado en el teórico del 27 de junio pasado.

¿Cuál sería el layout de esta escena? más de una vez nos encontramos frente a una escena de un film preguntándonos sobre cómo fue ideada, sobre cuáles fueron los pormenores de su de su realización. Allí es donde surge la pregunta sobre cómo fue su preproducción y cómo se hicieron los layout para resolverla.

Layout: distribuir, perdisponer, esquematizar, bocetar, planificar, ubicar, maquetar, estructurar, asignar, diagramar, premeditar, bosquejar, sistematizar, preparar, organizar, idear (...)

En diseño el término layout es utilizado como sinónimo de esquema sobre el cual se predisponen los componentes de un objeto, sea este impreso, audiovisual, tridimensional u otro. No existe un sinónimo concreto en lengua castellana que abarque el sentido con el cual se utiliza esta palabra inglesa, pero queda claro que remite al concepto de planificación, que involucra esquemas, croquis, dibujos e indicaciones.

Layout para animación: a partir de figuras simples resuelve el problema de la puesta en escena.

Puesta en escena: involucra los movimientos de las figuras y/o personajes dentro del propio decorado complementándose con la puesta en escena.

En animación la etapa de layout puede abarcar la proyectación del movimiento y su división en planos,

definiéndose figuras y fondos, composición, posiciones de cámara, sombras y todos los elementos de la puesta en escena y de la continuidad entre una toma y otra, empleándose imágenes simples, pues el problema por resolver es la puesta en escena.

Así como hay problemas que pueden ser resueltos de diferentes maneras, no hay un modo único de resolver un layout. Este es un recurso de proyecto, una etapa de la preproducción. No quedan dudas de que planificando se ahorra tiempo y se economizan recursos.

Forma y movimiento

Javier De Ponti

El diseñador tiene dos recursos básicos para proyectar la forma en movimiento,

representar el estadio del movimiento, identificable por el momento en un ciclo,
manejar el tiempo, es decir las diferentes velocidades en que transcurren esos estadios.

Ya en los años ´60, los animadores e investigadores de la imagen en movimiento John Halas y Bob Privett explicaron esta cuestión a partir de un ejemplo sobre la animación de una línea simple.

/ Para mover la línea
de aquí



a aquí



La sensación del movimiento entre figura y fondo es ilusoria e interdependiente, no hay sensación de movimiento sin referencia de lo estático ¿conviene que se anime la figura o el fondo?

/ Se puede representar el movimiento “a través”



/ Pero según la forma puede resultar espasmódico, rígido y artificial, es mejor, por ejemplo, curvarla



Fluctuación óptica es el movimiento incontrolado en pantalla que no es producido por falta de animación sino por una continuidad de movimiento inaceptable para nuestra percepción. El opuesto a la fluctuación óptica es el movimiento “simpático” que resulta de apelar a las técnicas necesarias para que un movimiento resulte natural, amonioso y agradable a la

obteniendo un movimiento “simpático” a lo largo, en compensación del movimiento a “través”. Así, a medida de que la fase de movimiento va ganando velocidad, aumenta la necesidad de deformación -metamorfosis-. Tomemos en cuenta que por el fenómeno de persistencia retiniana el ojo salva espacios entre fotogramas para reconstruir movimiento. En toda filmación, si un movimiento se mueve demasiado rápido como para que el fotograma lo registre congelado, en su proyección se verá una doble imagen borrosa alejada de la dirección del movimiento. Estas distorsiones formales y ópticas son recursos por explorar en el proceso de animación.

Bibliografía

HALAS John y PRIVETT Bob (196-) *Cómo hacer dibujos animados*, Omega, Barcelona.
SAENZ VALIENTE Rodolfo (2006) *Arte y técnica de la animación. Clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva*, Buenos Aires, Ediciones de la Flor.

Cuestiones de montaje

El montaje como decisión estética

¿el criterio se aprende?

Sandrina Gobbi

Analía Fraser es comunicadora audiovisual, docente de la FBA/ UNLP y trabaja en la dirección, producción y montaje cinematográfico. Actualmente se encuentra presentando los cortometrajes “El día que te quise demasiado” seleccionado para publicarse en el festival de cortos internacional de Mar del Plata y “Una mirada”, seleccionado en Competencia Nacional de Cortometrajes del IX Marfeci, Festival Internacional de Cine de Mar del Plata.

Entendemos el término montaje como aquello que da unión y continuidad a la sucesión de tomas de una secuencia.

Según lo charlado con Ana, existen 2 estilos de montaje: el soviético, que se inicia con la tradición de películas políticas rusas y habla de una relación a partir de las emociones entre un plano y otro, donde el espectador puede interpretar un vínculo a partir de sus sentimientos. Los soviéticos demostraban que las sensaciones surgen a partir siempre del primer plano que se muestra y su relación con el siguiente. Se lo llama el “efecto quelechov”.

El segundo caso es el del montaje clásico estadounidense, conocido como “montaje Porter”, donde la narración se resuelve a partir de la secuencia de planos, partiendo desde el plano general, pasando por el plano americano, el primer plano, hasta plano detalle. Actualmente es más usual ver esta narración de manera invertida, iniciando en el plano detalle, la secuencia se va ampliando a planos más abiertos.

Veamos algunas cuestiones que se deben tener en

Octubre es la versión cinematográfica de Sergei Eisenstein de la Revolución Rusa. Fue un film conmemorativo, realizado por encargo y estrenado en 1927. El director rodó en Leningrado haciendo que tres mil revolucionarios irrumpieran nuevamente al Palacio de Invierno repitiendo lo que habían hecho. Otra vez la revolución, pero ahora para ser filmada.

Lógica real y lógica de la imagen: según Vicente Sánchez Biosca la imagen tiene una lógica propia.

Ley del eje de 180º: Para poner en imagen a dos personas que se están mirando siempre hay que encuadrar nariz con nariz (la cámara se debe mantener desde un solo lado de los 180º para mantener la continuidad).

Regla de los 30º: al hacer un plano continuo, la cámara tiene que pasar los 30º para hacer otro plano (contraplano o plano distinto) para que no se vea como error.

Cámara en movimiento: al pasar de un plano estático a un plano en movimiento o al revés, lo que se hace habitualmente es llegar a que algún objeto ocupe la totalidad del cuadro. Los signos de puntuación también son parte de las decisiones del montaje, sean el fundido a blanco, negro, color, encadenado o una cortinilla para romper con la ilusión real del tiempo o poner en evidencia la cámara cinematográfica.

Raccord de miradas (o dirección de mirada): donde se mantiene la continuidad de movimientos de objetos a partir de la mirada de algún personaje.

En estas narraciones intervenidas a partir del montaje cinematográfico aparecen las elipsis o los flashforward y flashback como señales de transcurso -o no- del tiempo. Resolver el montaje es una decisión de orden estético así como también el uso de todos planos generales, o todos detalles, o si los personajes están quietos o siempre en movimiento o si el movimiento está en la cámara y personaje quieto o viceversa. Sin montaje no hay película.

Editar implica compaginar textos e imágenes o trozos de película. El término se utiliza con frecuencia como sinónimo de montar y se hizo más frecuente a partir de la opción "edit" en tiempos de la cinta magnética de video.

Ejemplos:

Delicatessen, montaje que transcurre desde el sonido, se van presentando a los personajes a través de los distintos planos.

El arca rusa, ejemplo de un plano continuo.

Trainspotting, secuencias de planos muy breves que precipitan la narración.

Bibliografía

SÁNCHEZ BIOSCA, Vicente (1996) *El montaje cinematográfico: teoría y análisis*, Barcelona, Paidós

BÜRCH, Noel (1998) *Praxis del cine*, Madrid, fundamentos.

Principios de cinética

La física en animación

Guillermo Weibchen

La animación es una ilusión óptica, una seguidilla de cuadros estáticos que a cierta velocidad es percibida por el ojo humano. Pero la ilusión va más allá la técnica que esta envuelve, involucra también la forma en la que los elementos se comportan. Una animación al ser una representación no puede calificarse como veraz, por eso lo que se persigue como objetivo es obtener mayor o menores grados de verosimilitud. Es decir, convencer al espectador que lo que esta viendo es factible. Para llevar esto a cabo se deben tener en cuenta ciertos principios y propiedades cinéticas, entre ellos:

La aceleración: Ningún objeto en la vida cotidiana pasa de su estado de reposo a un estado en movimiento sin sufrir aceleración, por ende es de esperar que una animación tampoco ocurra. Por eso, cuando un objeto dentro de cuadro comience a moverse deberá llegar a la velocidad deseada gradualmente y al detenerse deberá sufrir un período

La energía cinética de un cuerpo es aquella energía que posee el mismo en virtud de su movimiento. Es el trabajo necesario para acelerar una masa determinada desde el estado reposo hasta darle velocidad.