

BIOSCOPIO: CRIATURAS IMAGINARIAS

ANEXO: UNA INTRODUCCIÓN A LA ANIMACIÓN

GUÍA PARA APRENDER MÁS

UNA DEFINICIÓN

Animación es la ilusión óptica de movimiento que se consigue al ver una secuencia de imágenes muy similares —pero con pequeñas diferencias— de manera sucesiva y a una determinada velocidad.

Esta secuencia de imágenes no se obtiene por el registro de un movimiento existente sino por la generación —partiendo de cero— de cada una de las imágenes que conforman esa secuencia.

Objetos precinematográficos como zootropos, fenaquistoscopios o praxinoscopios nos ayudan a entender muy bien este funcionamiento.

UNA TAXONOMÍA

Aunque el principio es el mismo para todas las técnicas animadas, podemos diferenciar dos grandes grupos:

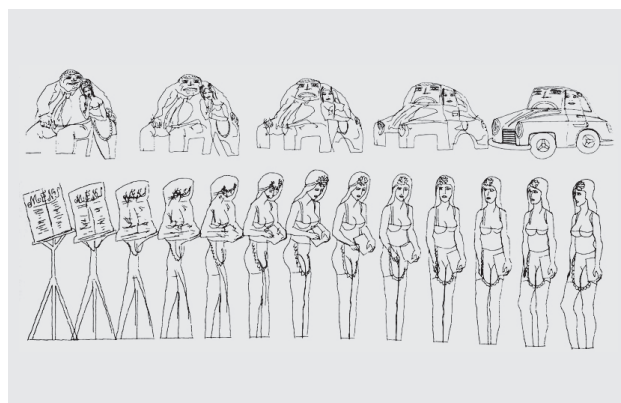
- Animación directa, que es aquella que va modificando la imagen y que, por lo tanto, no conserva las imágenes precedentes; no admite cambios una vez hecha la animación.

- Animación indirecta, que es aquella que genera una imagen única para cada fotograma y que, por lo tanto, nos permitiría sustituir un solo fotograma de una secuencia.

Las clasificaciones tradicionales de la animación que encontramos en determinada bibliografía específica tienen que ver con los materiales utilizados para crear plásticamente las imágenes. Así, hablamos de: dibujo animado, *cut-out* (recortes de papel), *stop-motion* (objetos), *claymation* (plastilina), *sand animation* (arena)...



Animación directa



Animación indirecta

CONCEPTOS CLAVE

FRAME RATE

Frame rate o *frecuencia de fotogramas* es la cantidad de imágenes distintas que vemos en un segundo. Así, podemos dividir un segundo en más o menos cantidad de imágenes. Tradicionalmente se emplean las siguientes frecuencias: 8 FPS (fotogramas por segundo), 12 FPS o 24 FPS. Estas frecuencias tienen su origen en la velocidad de los proyectores de cine (24 FPS). Con el fin de aligerar trabajo, los animadores repetían cada imagen una o dos veces. Las distintas frecuencias daban lugar a movimientos más o menos fluidos, eligiéndose una u otra según las necesidades de cada secuencia. Imaginemos un círculo que cruza la pantalla en un segundo, e imaginemos que tenemos la oportunidad de ver el mismo movimiento tres veces: a 8 FPS, a 12 FPS y a 24 FPS. En el primer caso el círculo tendrá 8 posiciones diferentes, en el segundo 12 y en el tercero 24. La duración es la misma en los tres casos; en el de 24 el movimiento será más fluido, pero también ha dado más trabajo al animador.

Normalment, farem servir la mateixa freqüència per a tota una seqüència.

TIMING

Hace referencia a la duración de un movimiento, y define la cantidad de imágenes que necesitaremos dada una frecuencia. Atención: si necesitamos cambiar la duración de una secuencia, lo haremos añadiendo o quitando imágenes, no cambiando la frecuencia de fotogramas. Es decir, si tengo una secuencia a 12 FPS que dura un segundo y quiero que dure un segundo y medio, añadiré 6 nuevas imágenes, pero no la cambiaré a una frecuencia de 8 FPS. Alargar la duración de cada dibujo hace que el movimiento vaya quedando más entrecortado.

SPACING

Hace referencia a la cantidad de cambio que hay entre dos imágenes consecutivas. Cuanta más variación haya, más rápido será el movimiento; y, a la inversa, cuanto más pequeño sea el cambio entre imágenes, más lento será el movimiento.

MÁS INFORMACIÓN

Podéis ampliar esta información viendo esta serie, producida durante la década de los 70 en el National Film Board of Canada:

Animated Motion: Part 1

https://www.nfb.ca/film/animated_motion_part_1/

Animated Motion: Part 2

https://www.nfb.ca/film/animated_motion_2/

Animated Motion: Part 3

https://www.nfb.ca/film/animated_motion_part_3/

Animated Motion: Part 4

https://www.nfb.ca/film/animated_motion_part_4/

Animated Motion: Part 5

https://www.nfb.ca/film/animated_motion_part_5/

Animation basics: The art of timing and spacing

https://www.youtube.com/watch?time_continue=391&v=KRVhtMxQWRs&feature=emb_logo

Consultas y asesoramiento:
seducatiu@cccb.org

Todo el material e información en línea en:
bioscopi.cccb.org