

Work in progress: en mi casa se anima así

Pedro Alpera

alpera@gmail.com
Ilustrador y animador

En este artículo veremos el proceso creativo en la animación y los diferentes sistemas de trabajo o herramientas que tenemos a la hora de afrontarlo en función de cada proyecto y de las características propias de un medio en que el tiempo es parte fundamental del mismo.

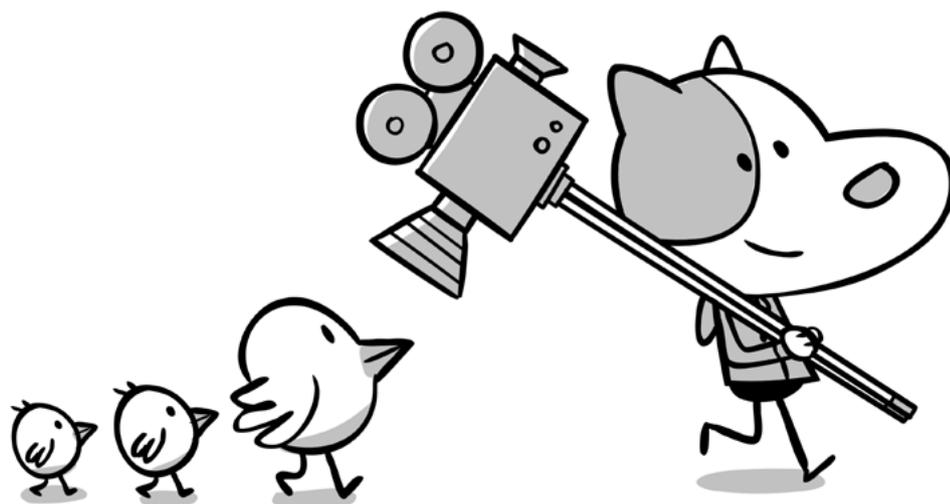
Full text available online:

<http://www.polipapers.upves/index.php/EME/>

<https://doi.org/10.4995/eme.2019.11913>

Palabras clave

Animación, Proceso, 12 Principios,
Ilustración, Timing and Spacing



Resulta fundamental entender que la animación requiere de un proceso laborioso que puede variar en función del tipo de resultado que queramos obtener. ¿Por dónde empezamos? La pregunta del millón se puede responder diciendo simplemente que por el principio. Si cuando hacemos una ilustración generalmente partimos de uno o varios bocetos, en la animación, por su naturaleza más compleja, requerimos de un mayor andamiaje; no sólo estamos diseñando los elementos gráficos que vamos a mover, estamos creando movimiento a partir de imágenes estáticas.

Para animar contamos fundamentalmente con dos herramientas: timing y spacing, (tiempo y espacio), o lo que es lo mismo: cuanto tarda algo en moverse y que distancia o cambio de forma hay entre un fotograma y otro. El tiempo viene además relacionado con el ritmo, y es que el movimiento se percibe igual de forma parecida a la música. Cuando escuchamos una canción, marcamos de manera casi inconsciente el compás con la cabeza o el pie y del mismo modo podemos percibir en el movimiento una cadencia similar. Sin un buen ritmo, una animación no funciona (o al menos no tan bien como debería).

Normalmente el timing es más fácil de entender, pero con el spacing surgen problemas, puesto que es una herramienta que tenemos que aprender a dominar y nos cuesta más interiorizar.

Como todas las formas artísticas, la animación es un camino en el que nunca dejas de aprender; da igual el tiempo que le dediques, siempre estarás más cerca del principio que del final. Salvo para unos pocos genios, el resto de los mortales tenemos que conformarnos con pelear constantemente para conseguir pequeñas victorias y es que todas las profesiones creativas son el camino perfecto hacia la frustración. Este sentimiento

nos va a acompañar siempre y tenemos que aprender a gestionarlo cuanto antes, ya que no es un elemento que podamos eliminar de la ecuación.

Normalmente cuando aprendemos alguna habilidad artística, ponemos mucho énfasis en métodos o aptitudes concretas y nos olvidamos de como convivir con esa frustración. En el caso de la animación, además es importantísimo disfrutar del proceso, porque básicamente todo es proceso. Animar es lento y laborioso, podemos dedicar una jornada completa a una animación y apenas tener algo que mostrar al final del día, así que la paciencia y el amor por el oficio son fundamentales.

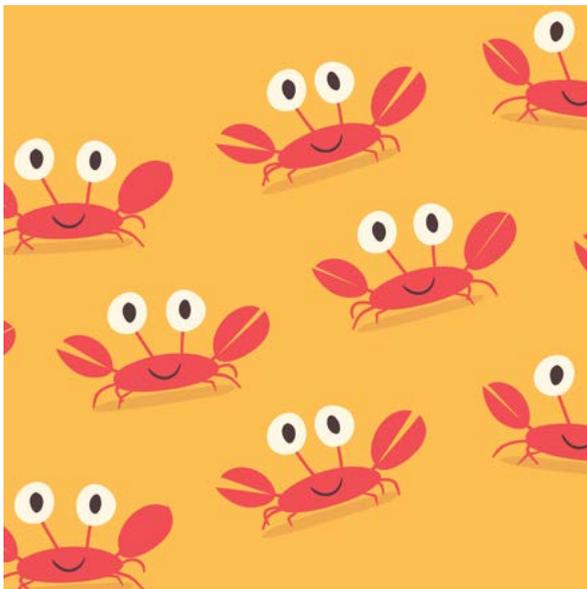
Animar como proceso

Habría que distinguir entre el proceso de trabajo a la hora de crear una animación, es decir, desde la idea hasta que tenemos la animación final y el proceso de animar en sí mismo, que sería la creación de movimiento a partir de imágenes estáticas.

En 1981, Frank Thomas y Ollie Johnston (animadores de la época dorada de Disney) publicaron "The Illusion of Life". En este libro aparecen por primera vez los 12 principios de la animación, una suerte de listado donde se enumeran distintos elementos a tener en cuenta a la hora de animar. Uno de esos principios es straight ahead or pose to pose, que traducido libremente viene a ser "animar del tirón o pose en pose". Curiosamente más que un principio como tal, este elemento del listado describe los dos flujos de trabajo más habituales a la hora de animar.

Animar del tirón se refiere a que dibujamos el personaje en una posición, a continuación, dibujamos el siguiente fotograma, después el que sigue y así





hasta acabar la animación, de una manera parecida a cuando en el colegio hacíamos animación en las esquinas de los cuadernos dibujando una hoja tras otra y luego los pasábamos rápidamente con el dedo para ver el resultado.

Esta manera de animar resultar más orgánica e improvisada, lo que la hace más fresca, pero tiene como contrapartida un menor control sobre el resultado final. Cuando animamos así puede pasar, por ejemplo, que el personaje cambie de tamaño durante la acción o que nos salgamos de modelo. Es decir, que el personaje del último fotograma haya cambiado tanto como parecer más bien el primo lejano del personaje tal del primer fotograma.

Se plantean también otros problemas: supongamos que vamos a hacer saltar a nuestro personaje del extremo de un precipicio a otro; en ese salto describirá una parábola, pero al ir haciendo los fotogramas de uno en uno puede ocurrir que iniciemos el descenso demasiado pronto y que nuestro personaje acabe cayendo por el precipicio en vez de alcanzar victorioso el otro extremo. Si cuando llevamos 200 fotogramas nos damos cuenta de que la parábola es incorrecta y tenemos que volver atrás, puede significar tener que desechar 100 fotogramas y rehacer toda esa parte ¡y la animación es cara! Tanto en tiempo como en trabajo, se requiere demasiado esfuerzo como para estar descartando alegremente fotogramas en los que ya hemos trabajado y es aquí donde la animación pose a pose viene al rescate.

En la animación pose a pose el sistema de trabajo cambia, puesto que lo que hacemos es definir las poses principales. En el caso del personaje que salta el precipicio, haríamos tres dibujos: el personaje

a punto de saltar, en el momento más alto de la parábola y nada más aterrizar. Comprobamos que estén correctas y una vez que las tengamos definidas, haríamos una segunda pasada donde crearíamos las poses intermedias a estas poses principales. Una vez logrado esto, podemos ir haciendo diferentes pasadas donde añadimos más y más dibujos hasta alcanzar el resultado que queramos. De este modo vamos creando la animación de una manera planificada, sabiendo donde empieza, donde acaba y por donde tiene que pasar; vamos uniendo poco a poco los puntos con la certeza de que si la base es correcta, el resultado será satisfactorio.

Richard Williams en su libro "Animator Survival Kit", que suele considerarse la biblia de los animadores, habla de un tercer sistema que es una mezcla de estos dos anteriores. Básicamente consiste en animar pose a pose y una vez que tenemos las poses principales, en vez de crear intermedios, vamos animando del tirón entre una pose principal y otra. De esta manera tenemos el control del sistema pose a pose y la frescura de animar del tirón.

En mi casa se anima así

A la hora de afrontar una nueva animación, el enfoque va a cambiar según se trate de un trabajo comercial o personal. Voy a ejemplificar con 3 tipos de proyectos diferentes y así vemos cómo varía el proceso de trabajo en ellos.

Cuando animo para una serie o dentro de un corto, suele haber un proceso preestablecido donde te entregan una animática, que es una versión de la animación final en bocetos ya montada en

video donde puedes ver la duración de la escena y, a grandes rasgos, lo que tiene que pasar. En estos casos me encargo de un número concreto de escenas o planos; es una labor de equipo donde pueden estar implicadas muchas personas y exige una organización y coordinación mayores.

Aunque esté ya todo acotado por el guión y la animática, la parte creativa viene en cómo intervienen los personajes; tienes que hacerlos actuar según tu criterio para hacer esa escena interesante y visualmente atractiva. Aquí tu trabajo es proponer ideas y ejecutarlas de la mejor manera posible.

Para trabajar esas actuaciones es muy importante un trabajo previo de investigación donde recopilas referencias de películas, otras animaciones o incluso reales. Gracias a internet es bastante fácil encontrar videos de casi todo, basta con abrir Youtube. Otra opción bastante habitual es grabar nuestras propias referencias, en la que haces la actuación del personaje y analizas esa grabación para ver cómo te comportas, algo que añadirá riqueza a tu animación. Hay muchísimos detalles que se nos escapan y que podemos ver fácilmente en una grabación, gestos que hacemos inconscientemente y que obviaríamos si los hiciéramos de cabeza.

Ya tendríamos toda la información para poder empezar a animar, tener una buena base va a ser muy importante para evitarnos futuros dolores de cabeza. Cuanto más trabajos al principio, más trabajo te ahorrarás al final.

En mis proyectos como freelance, el rango de libertad creativa se amplía cuando llevo yo todo el proyecto, suelen ser piezas pequeñas. Puedes proponer ideas, personajes o un estilo de animación en función del encargo, los tiempos y el presupuesto. En estos casos, a partir de la idea del cliente empiezo por un diseño de personajes y una animática; en animación es habitual utilizar storyboards, pero en mi experiencia los clientes suelen ver y entender con más facilidad una animática. Esto permite también ir pasando por una serie de fases que resultan más sencillas y baratas de corregir en los procesos iniciales. Hacer cambios en la animática es rápido, cambiar una escena ya acabada puede ser un suplicio y por supuesto no olvidemos lo que comenté anteriormente: la animación es cara.

Cuando tienes la animática aprobada por el cliente es cuando empiezas a trabajar en la animación y es un proceso similar al anterior.

Los proyectos personales son donde lógicamente tienes más libertad y puedes improvisar y jugar con el modo de trabajo. Me suelo tomar estos proyectos como un sistema de aprendizaje y creo que son totalmente necesarios para cultivar ideas

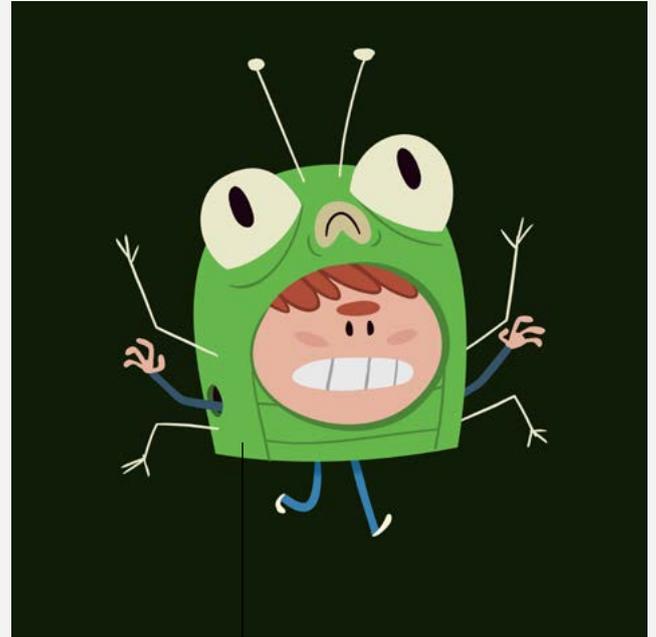
y encontrarse esos accidentes felices que luego podremos aplicar en los encargos profesionales. Uno de mis proyectos preferidos fue hacer una serie de bucles animados, a razón de uno por semana, durante algo más de dos años. Cada viernes subía a mis redes sociales una animación que había creado durante la semana con la única condición que me impuse fue que se pudiera reproducir en bucle. Finalmente hice 112 piezas y más allá del resultado final, lo interesante fueron todas las cosas que aprendí por el camino.

El sistema de trabajo en este caso, se limitaba a abrir el fichero que tenía unas medidas de 1080 x 1080 píxeles y en muchas ocasiones empezaba directamente a dibujar un personaje haciendo alguna acción que pudiera poner en bucle, ciclos de andar en su mayoría. Otras veces rescataba personajes de mis cuadernos de bocetos; normalmente llevo alguno encima para dibujar y siempre intento que sean los cuadernos más baratos o normales que encuentro para que no me de ningún respeto garabatear en ellos. No sé si es muy común, pero si el cuaderno es de los buenos, hay una presión para que todo quede bien y acabo sin dibujar. Estos cuadernos son una fuente enorme de ideas y personajes para mí, que con frecuencia surgen sin pensar en ratos muertos o esperas.

Una vez que tengo al personaje empiezo a animar, en ocasiones, sin una idea clara y con la libertad de poder cambiar durante el proceso. Para encontrar el ritmo del que os hablaba al principio, realizo acciones muy sencillas con formas geométricas. Si hacemos, por ejemplo, un personaje saltando, podemos animar simplemente un círculo con el movimiento del salto y una vez que tengamos el círculo animado, construiremos el personaje alrededor de él.

En este proceso no era raro que desechase una animación o volviera a empezar a mitad del camino, al estar improvisando pasaba que en ocasiones acababa en un callejón sin salida, pero al final tenía mi bucle animado. Incluso cuando el proceso es pura improvisación, vas encontrando atajos y herramientas que te sirven para el futuro y que vas incorporando a tu arsenal de animador.

En cualquier caso, en cada tipo de proyecto, dentro de sus limitaciones o libertades, siempre hay un campo amplio donde aprender y descubrir cosas. Con cada animación la sensación es casi de empezar de cero; hace un tiempo leí a un animador experimentado que decía que con cada nuevo plano que le daban tenía la sensación de que ese era el plano con el que descubrirían que era un fraude. Supongo que el cosquilleo en el estómago no desaparece nunca en un campo artístico como éste donde el aprendizaje nunca termina.



Pedro Alpera

Ilustrador y animador 2D *freelance*, ha trabajado para clientes como We Transfer, Present Plus, Muno, Cartoon Network o Ediciones En Babia creando animaciones, ilustraciones y cómics entre otras cosas.

También ha asesorado en la utilización de Toonboom Harmony para Clean Up en la película de animación 2D.

“Buñuel en el Laberinto de las Tortugas”, así como en otras producciones de animación. En los últimos años ha combinado sus trabajos como profesional independiente con la docencia.