

La paradoja del tiempo en animación.

Si lo inanimado también experimenta el tiempo real,
¿por qué parece vivo por un momento?

Andy Joule

La animación es, por su naturaleza, un medio basado en el tiempo. Se trata de una disección del tiempo, una exploración fragmentaria, un viaje de descubrimiento fotograma a fotograma. Mediante la idiosincrasia del cine y de la percepción visual, el animador intenta reconstruir su propia comprensión de la realidad, veinticinco veces por segundo. La paradoja de esta acción se produce entre la observación del presente y la ejecución del resultado. En pocas palabras, entre lo que el animador experimenta, y lo que realiza lo inanimado.

Este pensamiento se basa en mis observaciones como profesional en el campo de la animación stop-motion, así como en mis consideraciones del paso del tiempo como ilusionista, mago y artista, y en el tiempo que he compartido con los objetos inanimados: la marioneta o cualquier otro objeto igualmente inerte, privado de vida. Sin percibir el tiempo mismo, las marionetas parecen inertes, estáticas e inconscientes, hasta que la cámara las *despierta* para compartir *su momento* con el público. En este punto, el animador no sólo dota a la marioneta –lo que está animado, término intercambiable con ‘objeto inanimado’– con un carácter no necesariamente antropomórfico, o que directamente evoque lo humano o animal, sino más bien le confiere algo que sería naturalmente inanimado –para la vida, a la que despierta por un breve período de tiempo–. Este lapso de tiempo es lo único que experimenta el objeto animado. Éste también es el periodo de tiempo que el animador necesita entender, esencialmente, para crear algo parecido a una nueva realidad.

Si el animador no pudiera diseccionar este tiempo, sujetando internamente esos fragmentos e imbuyéndolos a lo inanimado, el resultado sería una recreación discordante de la realidad. Por lo tanto, la *paradoja* consiste en la comprensión doble del tiempo que se genera en el proceso de animar. Por un lado está el animador, la persona para quien el paso del tiempo se mide con un reloj, resultando veinticuatro horas por día –probablemente ocho de las mismas las ha consumido animado–. 480 minutos. 28.800 segundos. 720.000 fotogramas. Este es el tiempo con el que estamos familiarizados. Pero el tiempo, tal como lo experimenta lo inanimado, sólo tiene lugar cuando se abre el obturador, llevando a una realidad temporal tan breve como un segundo, o 25 frames, hasta tanto como 15 segundos o 375 frames. Aquí subyace la paradoja: la habilidad del animador proviene de ser capaz de separar esas dos zonas de tiempo, habitar cada una de ellas en igual medida, e infundir a cada una la misma habilidad y comprensión. En este artículo me referiré al tiempo que experimentamos en nuestra vida cotidiana como ‘tiempo real’, y el que corresponde a lo inanimado (una vez reproducido en una secuencia de imágenes en movimiento) como ‘tiempo animado’. En este ensayo también utilizaré el término ‘marioneta’ para referirme a lo inanimado.

56



La marioneta posando a mitad de toma: el “Homúnculo” en el escenario, en el rodaje de las secuencias animadas para la película de Loose Moose *League of Gentlemen’s ‘Apocalypse’* (2005).

La paradoja temporal que he mencionado no se crea dentro de la mente. No es, por tanto, un constructo, más bien es un hecho nacido de un proceso creativo. Esto mismo es evidente en la fotografía de lapso de tiempo –la forma más simple y básica de disección basada en el tiempo–. Este tipo de fotografía permite al espectador observar procesos y fenómenos naturales en otra dimensión temporal. Hay, por tanto, una similitud de base entre todos los procesos de stop-motion, ya que son creaciones del tiempo transcurrido, pero la diferencia fundamental entre el lapso de tiempo y el stop-motion es que el primero es un proceso de pura observación donde no se interviene en el medio, frente a la animación stop-motion, que implica intervenir en el medio. Este medio es un ámbito controlado por el creador, sin consideraciones externas del paso del tiempo, el movimiento de la luz o de cuerpos extraños, pues todos ellos se suponen dentro del control del animador.



Detalle de la marioneta del “Homúnculo”.

La dificultad que persiste para los animadores de stop-motion, como controladores de estas dos áreas de tiempo, es su habilidad para desmontar y recrear las dos, teniendo en mente su propio tiempo real mientras que proyectan el tiempo animado en la marioneta inanimada.

El método más sencillo de prevenir cualquier irracionalidad en el tiempo animado consiste simplemente en que el animador intente recrear el movimiento o la acción, dotándola de duración, no en segundos o fracciones de segundos, sino específicamente en frames. Este proceso es fundamental para toda la animación, no exclusivamente stop-motion, y debe reflejarse en todos los movimientos –lo que permite al animador *sentir* el movimiento y crear ‘músculo’ de memoria, para identificar las causas del movimiento y descubrir su duración–. Propongo que esas causas, los *motivadores*, son aquellas acciones que precipitan una acción. Por ejemplo, para que un personaje ondee su mano a modo de despedida, primero necesita elevar su brazo. Este movimiento debe partir de la muñeca, alejándose del

cuerpo mientras la mano gira de nuevo hacia el cuerpo, observando las leyes de la física: toda acción desencadena una reacción de igual fuerza y signo contrario. Por tanto, en este caso, el motivador es la muñeca. Con la práctica, este proceso se convertirá en una segunda naturaleza, de modo que el animador veterano puede analizar cada movimiento y determinar el número de fotogramas necesarios. Incluso con esta habilidad, el animador debe realizar los movimientos varias veces para establecer un promedio de tiempo. La siguiente etapa, en especial para el animador principiante, consiste en acceder a la idiosincrasia del movimiento, descomponiendo cada acción en las partes que lo componen, y a su vez en frames. Tradicionalmente, para el animador de marionetas, esta descomposición del movimiento se registraría en la hoja de grabación. En la época anterior a la asistencia de vídeo, o incluso de la captura digital –es decir, cuando no se podía reproducir la secuencia animada a la vez que se generaba–, esta capacidad era esencial para los animadores, por cuanto les permitía realizar un seguimiento del ritmo, y dónde y cuándo debía empezar o terminar cada acción específica.

En este punto merece la pena decir que el animador necesita desarrollar otra habilidad clave, aliada a la de habitar ambas zonas de tiempo –la real y la animada–, y que consiste en ser a la vez consciente e inconsciente del movimiento que está analizando. Si el animador es demasiado consciente de la acción a representar, el movimiento generado se vuelve artificial, por lo que debe separar su ‘acting’ y su ‘análisis’ como dos actividades independientes, aunque entrelazadas. Con el tiempo, un animador debe ser capaz de experimentar estos procesos en conjunto y mantener esta información internamente, para conocer interiormente todas las acciones, motivos y ritmos, y saber, con sólo mirar la marioneta, dónde hay *vida* en un ciclo o en un movimiento. En pocas palabras, el animador puede analizar un momento congelado en el tiempo y saber dónde se encuentra en relación con el tiempo pasado, y con el tiempo aún por transcurrir.

La idea final es la paradoja. La marioneta, inerte, existe dentro de un flujo de tiempo del que somos conscientes. Sin embargo, la marioneta no aparenta carecer de *vida* en ningún momento. Aunque es estática, el observador no tiene conciencia de los cambios graduales y que, de hecho, el muñeco ha cobrado vida a través del proceso de manipulación. En esto consiste el proceso de animar, de dar vida a la marioneta, aunque requiere dejar un rastro, una prueba del proceso, filmando fotograma a fotograma. Como en la fotografía de lapso de tiempo, sólo cuando se proyecta la película puede el público ver lo inanimado cobrando vida. Por ejemplo,

somos conscientes de que, con el paso del tiempo, una manzana se ablanda, cambia de color y se pudre. Este proceso normalmente lleva varios días, si no semanas, y a menos que nos sentemos frente a la manzana durante el tiempo que dura esta corrupción, no percibiremos sus sutilezas, la variación de los matices, la ondulación de la piel, su cambio de forma y volumen. Al fotografiar el proceso, éste queda registrado, y la degradación entera de la manzana puede proyectarse resumida en unos pocos segundos o minutos. Aquí la fotografía de lapso de tiempo proporciona al espectador una ventana hacia otra dimensión temporal, aunque sea una dimensión fabricada artificialmente. La fotografía de lapso de tiempo comparte muchas similitudes con la fotografía a alta velocidad, que permite al observador analizar sistemas y procesos con gran detalle y precisión, ya que por ejemplo es capaz de poner de relieve la forma sutil en que una gota de agua se deforma y se fragmenta cuando golpea una superficie rígida. Es como si la fotografía a alta velocidad fuera a la de lapso de tiempo lo que el microscopio es a la lupa: cada una presenta una contribución válida para nuestro entendimiento del movimiento y de los cambios con el paso del tiempo, e individualmente nos permiten observar desde distintas direcciones estos movimientos, sistemas o procesos.



El movimiento y la vida siguen su curso más allá del escenario. Rodaje de las secuencias animadas para la película de Loose Moose *League of Gentlemen's 'Apocalypse'* (2005).

Eventualmente, el resultado de la fotografía de lapso de tiempo, así como de la fotografía a alta velocidad, dependen de la velocidad de reproducción elegida para examinar el proceso. De la misma manera, las elecciones que el animador toma sobre el movimiento afectan a la realidad que se percibe en la película. Con la fotografía de lapso de tiempo, la duración que existe entre los frames no sólo determina la duración de la escena, sino que además permite al público percibir sutiles diferencias. Volviendo a nuestra manzana en descomposición, ésta podría pudrirse en meros segundos si el intervalo entre fotografías tomadas es lo bastante largo, o puede llevar varios minutos si se reduce el intervalo. Aquí, la habilidad del animador consiste en ser capaz de predecir los resultados y calcular el intervalo perfecto. Se necesita una comprensión similar cuando se captura un instante con fotografía de alta velocidad, sabiendo qué se va a examinar y determinando una velocidad suficiente para poder hacerlo. Con la animación stop-motion, sus artistas son conscientes del paso del tiempo, así como del tiempo que tiene que ser recreado con el títere para proporcionar esa ilusión de realidad. Se trata, pues, de un doble proceso de disección de tiempo y movimiento. En la mente del animador, los dos tiempos coexisten, y la destreza del animador será su capacidad para mantener a ambos vivos, uno ejecutándose en tiempo real, y el otro como una serie de movimientos imaginados, con la conciencia de que la marioneta 'estática' queda dentro de su tiempo animado.

60

He mencionado anteriormente el uso de hojas de grabación como un medio para trazar el *timing* de la acción y los movimientos, y también he destacado la importancia de esta herramienta, sobre todo en los días previos a la asistencia de vídeo y de la captura digital, cuando el animador estaba forzado a rodar 'a ciegas'. Como profesional, aseguro que las hojas de grabación suponían una etapa esencial en la creación de una animación bien medida: por ejemplo, me permitían determinar cuándo una marioneta debía parpadear, o cuándo una mano que saluda debía moverse hacia la derecha o hacia la izquierda. Fue este proceso lo que me hizo consciente por primera vez de esta dualidad temporal. Como ejemplo, al animar un plano había fallado en registrar los parpadeos de la marioneta, y cosas así, y en mi deseo de mantener un fondo *vivo* para el personaje, simplemente lo hacía parpadear cada vez que sentía que había transcurrido el tiempo oportuno. El plano tan sólo duraba cuatro segundos, pero al contener muchos personajes que debían animarse, se tardó varias horas en rodarlo. A mi juicio, había hecho parpadear a este personaje aproximadamente una vez por hora de rodaje: al dar

por sentado que había pasado un tiempo razonable, sentía la justificación de hacer que parpadeara de nuevo. Cuando se llevó la película a revelar y ésta volvió, el resultado consistió en una marioneta parpadeando cinco o seis veces en un espacio de tiempo de cuatro segundos. Para mí, en mi tiempo real, aquella cantidad de parpadeos parecía razonable, pero para la marioneta, en su tiempo animado, era totalmente irreal. Había fallado al apreciar este hecho y actuar bajo el entendimiento de esta dualidad.

Para los animadores de stop-motion de la actualidad, para quienes es más bien raro grabar a ciegas, y existiendo todas las oportunidades que hay para filmar digitalmente y revisar la animación fotograma a fotograma, la comprensión de este doble tiempo sigue siendo un proceso esencial. Ahora el rodaje digital permite al animador grabar sin interrupción, y dotar de *timing* a los movimientos casi a la vez que éstos son animados. A su vez, ahora más que nunca, es mucho más fácil corregir un *timing* pobre a posteriori, y en post-producción se puede resolver una amplia variedad de errores. Sin embargo, depender de esto no hace bien al animador. En el corazón de cualquier animación de éxito está la pericia y el entendimiento que el animador lleva al tema, que es la capacidad única del animador para trabajar con esta paradoja del tiempo, y la forma de explotarla, permitiendo que las escenas manipuladas de la forma más exquisita adquieran vida.

61

Andy Joule es Profesor Titular de animación en la Universidad de Artes Creativas (University for the Creative Arts) en Farnham, Reino Unido. Comenzó su andadura profesional como animador stop-motion en 1990, trabajando en multitud de películas, anuncios y producciones infantiles. Ha trabajado en numerosos programas nominados a los premios BAFTA (los Oscar británicos), ganando en 2007 el D&AD Yellow Pencil con los títulos de una producción de BBC. De 2006 a 2008 Andy fue jurado de los premios BAFTA en la categoría de animación.

Su interés sobre la paradoja del tiempo en la animación se produjo a través de su experiencia directa, y ahora desarrollando su investigación sobre esta idea. Andy está también produciendo un cortometraje que explora el movimiento de la luz y el tiempo.

Traducción al castellano: **María Lorenzo Hernández**

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

GEHMAN, Chris, REINKE, Steve 2005, *The Sharpest Point: Animation at the End of Cinema*, Toronto: YYZ Books.

NELMES, Jill, 2003, *An Introduction to Film Studies: Genre Forms; Realism & Illusion*, Londres: Routledge.

PURVES, Barry, 2008, *Stop Motion: Passion, Process and Performance*, Oxford: Elsevier/Focal Press.

© Del texto: Andy Joule

© De las imágenes: Loose Moose

© De la traducción: María Lorenzo Hernández