

Imaginar/postular

La sobresaturación de información sólo logra que el alumno realice inventarios de datos fragmentarios y descontextualizados, relacionándose con ellos de forma superficial, ya que no se demora (bajo su acepción de "morar, detenerse, habitar") en los temas para explorarlos, obtener un cierto dominio y, desde allí, poder establecer, por ejemplo, asociaciones con otros conceptos.

La escritura de pequeños comentarios reflexivos que apunten al docente y al alumno a acompañar la tarea educativa podría ser una oportunidad para desentumecer esa articulación entre teoría y práctica. Iniciar un diario íntimo de la clase como una especie de bitácora del viaje educativo, una odisea que sea narrada por las diversas voces que pueblan el espacio del conocimiento. No sólo podrían ser comentarios escritos sino también ilustraciones, fotografías o secuencias de video, así como músicas u otras expresiones artísticas o de otra índole. El acto educativo también es una aventura que precisa de ciertos preparativos. Pero el tránsito hacia su destino puede disgregarse por distintos y nutritivos meandros.

Animación. La revalorización del dibujo.

Oscar Desplats

Dentro de la amplitud de significados que incluye la palabra **diseñador** hay un dibujante muy apegado a su lápiz, que trabaja en la realización de los dibujos animados que se exhiben en pantallas cinematográficas y de televisión. Su tarea es **diseñar el movimiento** de los personajes dibujados de cortos de publicidad o largometrajes y series de televisión, determinando el tipo de acción, el carácter y el timing de la misma. En su tablero luminoso los dibujos se apilan a la espera de que su filmación, videograbación o digitalización los transforme, al ser proyectados en personajes dotados de vida propia. (Animación = dar vida). Sus trabajos, realizados en forma muy artesanal, manualmente y a lápiz, dibujo por dibujo, (Un movimiento de un solo segundo requiere entre 10 y 15 dibujos diferentes) exigen tiempo y esfuerzo pero cuando cumplen con los niveles de calidad requeridos, son verdaderas manifestaciones artísticas. Pero su dedicación exclusiva a esta técnica tradicional o clásica, ya que su tarea concluye al entregar los dibujos animados en papel, lo mantienen alejado de la tecnología, sobre todo de la digital de hoy en día y del futuro: la animación 3 D. Por otra parte, gran cantidad de jóvenes entusiastas reciben, bajo diferentes sistemas y en instituciones de origen vario, la enseñanza o el entrenamiento necesario para el manejo de software de computación. Lamentablemente, el fácil manejo de esta herramienta, así como la posibilidad de crear animaciones sencillas en 2 D, permiten que muchos de aquéllos jóvenes se conviertan en operadores de máquinas, así tengan poco o ningún talento artístico. Además, la posibilidad de realizar «bajadas» de Internet, permite el uso y abuso de archivos gráficos, que amenazan homogeneizar las pantallas y los demos y modificar la actitud creativa de los estudiantes. La brecha abierta así entre artistas y técnicos, ha promovido también una falsa antinomia entre la animación tradicional o clásica y la moderna o digital: esto deteriora al arte del movimiento desde sus mismas bases.

Sin embargo, no siempre fue así: desde su nacimiento, a mediados del siglo XIX, y a través de una larga historia, la animación vinculó a artistas y técnicos, generalmente por medio de aparatos mecánicos que sustentaron la proyección de las producciones elaboradas por los primeros.

Empeñados en la búsqueda del movimiento, dibujantes, artistas y fotógrafos se aliaron a inventores e investigadores deseosos de demostrar la persistencia retiniana. Así produjeron los primeros juguetes ópticos: zootropos, taumatropos, y multitud de nombres derivados del griego designaron diferentes aparatos que, mediante un disco o tambor con la graficación de imágenes en secuencia, producen, al girar o rotar, la ilusión del movimiento.

Con la invención de la película cinematográfica, otros juguetes, también de observación personal, apabullaron al espectador desde su realidad fotográfica. Pero con la invención del proyector, las películas llegaron, primero a pequeñas salas donde se exhibía magia y fantasmagoría, pero después, y dentro de salas monumentales, repletas de público entusiasta, los filmes que de corto a largometraje, habrían de cimentar el camino del nuevo Arte-Industria. Transfiriendo la realidad fotográfica a través de un lenguaje propio, el cine otorgó calidades artísticas a los actores presentes en la pantalla y también al director y

editor, reconociendo la habilidad técnica en los responsables del manejo de las tecnologías necesarias para transportar el acto creativo de la filmación hasta la pantalla.

De una manera totalmente opuesta, los artistas plásticos que se manifestaban por medio del Arte Cinético, encontraron su inmediata continuidad en la animación experimental. Así la creatividad queda totalmente ceñida al artista, que pinta directamente sobre la película la imagen en color y en movimiento y que va más allá, investigando el sonido dibujado. La animación pasa a ser un producto totalmente manual, cuya composición, color y movimiento son controlados por el artista. La tecnología pasa a ser solamente soporte necesario para la proyección. Charles Chaplin llega a decir: «El único cine artístico es el de la animación, pues sólo en él el creador puede desarrollar con entera libertad su fantasía y realizar todo lo imaginado por su cerebro».

A partir de la década del '30, ya en el siglo XX, el diseño y la técnica progresaron velozmente, por caminos separados, pero bajo el mismo techo de Estudios de producción de dibujos animados cada vez más grandes. La necesidad de abastecer un mercado cinematográfico ávido de cortos que precedían la exhibición de los largometrajes de acción viva, multiplicó la producción y la hizo altamente competitiva. Pero también, el enorme trabajo involucrado, el esfuerzo sostenido y el tiempo necesario para cada producción determinó la adopción del sistema industrial de la época, dividiendo la producción del dibujo animado en tareas especializadas a cargo de artistas y técnicos, y según métodos y estilos probados en la aceptación del público. Así nacía la profesión de animador, un dibujante especializado en el estudio y creación del movimiento, imaginativo, con gran capacidad de observación, con interés de investigador y una actitud especial. Este diseñador, se alinea con un sistema de animación que reconoce su origen en el arte gráfico, y que le concede la libertad total que presume la absoluta falta de tecnología en su creación. A través del lente de una cámara fija, el lápiz del diseñador crea el personaje, sus movimientos, los fondos de escenografía, pero también modula un lenguaje cinematográfico propio donde varía el punto de vista de cámara, y la perspectiva. Los zoom, morphing, dissolves y todo tipo de elementos narrativos son ejecutados por el lápiz a la vista del espectador. Sin embargo, su aspiración de libertad artística quedó seriamente limitada en favor del trabajo en equipo y la propuesta de un objetivo común ofrecida por los grandes estudios. En realidad, esta última es la consigna común posible para la producción cinematográfica moderna, sea de acción viva o de animación. Y según lo expone Jan Lenica, "el cine, por naturaleza, es poco propicio al individualismo, y su máquina complicadísima no puede ser manejada por un solo creador».

Continuando con una visión globalizada, la entrada de la televisión en los hogares, a través de la pequeña pantalla ávida de productos a exhibir durante gran cantidad de horas diarias, llevó a la creación de la animación limitada. Nombre para un dibujo animado de menor calidad que el producido para los cines, que maneja los personajes bajo una estética adecuada a una pantalla más pequeña, con menor cantidad de dibujos, mucho parlamento y poca acción. Con el formato de cortos o de series estas historietas filmadas retrotrajeron la animación a los primeros Cartoon, por su simpleza. Pero, por otra parte, permitió que una multitud de cineastas profesionales y también amateurs, formados al amparo de pasos reducidos como el 8 mm, Super 8 mm y 16 mm. incursionarán en la animación experimental a través de este nuevo medio. Estos creadores, con habilidades para el dibujo o el modelado, asumieron todas las responsabilidades inherentes al proceso de animación: concepto, dibujo o modelado, creación del movimiento en el tablero o directamente bajo el lente de la cámara, montada en dispositivos que en muchos casos eran de creación propia. Nuevas técnicas, nacidas realmente con el cine primitivo, fueron actualizadas, experimentadas y puestas en uso para la pequeña pantalla en blanco y negro; Fotoanimación, Recortes, Siluetas, etc. Sin afectar el diseño o manteniendo poses fijas, el soporte tecnológico dejaba de ser tal para participar en el hecho creativo, y a su vez artista y técnico se integraban en una misma persona. Fue tan grande el impulso dado a la animación, que durante los '70, la A.S.I.F.A. (Asociación Internacional del Film de Animación) actualizó la definición de animación como la técnica que permite la creación de la imagen mediante el sistema de fotograma por fotograma, registrado mediante el cine, la televisión o cualquier otro medio inventado o a inventar».

Finalmente, con la incorporación de la computadora, primero a los gráficos y posteriormente a la Animación, el concepto de esta última se expandió originando un montón de definiciones controvertidas que hoy incluyen desde los efectos especiales hasta la captación del movimiento en tiempo real. Una nueva expansión del mercado y una puesta a prueba definitiva en aquél vínculo entre artista y animador se está produciendo hoy en día, con el extraordinario avance de la animación en 3D. Desdibujada la frontera entre artistas y técnicos, su trabajo simultáneo con personajes y escenografías virtuales entregan un producto final en la

pantalla, cuya calidad es el resultado de su mutua colaboración. Tanto en Europa como en Estados Unidos, esta pareja está dando paso al profesional único: el animador en 3 D, partiendo de la base de que un artista o un animador tradicional puede ser entrenado en el uso de la computadora, dando por hecho su talento creador. En nuestro medio, tenemos como tarea pendiente el atraer a nuestros artistas, ilustradores, historietistas y en general, dibujantes talentosos, a ejercer el protagonismo en la realización de la animación digital, secundados por la herramienta que, al decir de Shamus Culhane (Animador de los gnomos en B.Nieves) probará ser la más versátil jamás inventada para el artista.

El alcance de la animación 3D en el diseño y la comunicación audiovisual

Ricardo Desplats y Andrés Kesting

La Animación 3D nace a mediados de los '40 en el MIT, por un grupo de investigadores universitarios que debían diseñar un sistema para entrenar nuevos pilotos y testear la aerodinámica en el diseño de aviones de combate. Se decidió entonces que la computación era la mejor herramienta para lograrlo, aunque todavía casi no existía.

Durante más de 20 años el desarrollo de los gráficos por computadora, se veía limitado al estar directamente relacionado al desarrollo del hardware.

A fines de los '60, se logra la visualización de los objetos 3D en volumen, cuando hasta entonces sólo se lo hacía en el modo de estructura de alambre.

En los '70 se comienza el desarrollo de los microprocesadores, lo que produce un gran impulso en el campo de los gráficos por computadora.

En el transcurso de los '80 comienza la producción en serie de las computadoras personales, lo que produce una baja en los costos del hardware y por ende una mayor llegada a la gente. Comienza la aparición de aplicaciones de efectos digitales en los distintos medios visuales.

Ya en los '90 comienza la producción de software para animación 3D al alcance del público general y los estudios Disney vuelven a tener la preeminencia en el mercado de la animación, y con su film, El Rey León, logra la integración de animación 3D con la tradicional.

Actualmente la Animación Digital es capaz de generar todo un universo de realidad virtual, lo que no quiere decir que la animación tradicional ya esté en desuso, sino por el contrario, las herramientas de la animación tradicional apuntalan y aportan técnicas a la animación 3D.

Debido al crecimiento vertiginoso de la animación 3D, ésta irrumpió en muchos campos del diseño y la comunicación visual como ser, el Cine, desde los FX para los films de «The Abism» con sus personajes de agua y «Terminator» con el metal líquido, pasando por personajes protagónicos como el del T Rex en el film «Jurassic Park», hasta films completamente digitales como «Toy Story I y II», «Ants», «Dinosaurios», «Shrek», «Monsters Inc.», etc.

En el campo de la TV, nos encontramos con la producción de aperturas, separadores, ya sea para programas ó noticieros. Las que combinaban acción en vivo con 3D, como «Babylon V» y las enteramente digitales como «Reeboot», «Max Steel», «Starship Troopers», etc.

En el campo de la Arquitectura tenemos desarrollos de maquetas virtuales, donde podemos apreciar todas las comodidades de una casa, sin que se halla levantado un solo ladrillo.

En cuanto al diseño de Modas, nos encontramos con modelos que lucen prendas en un desfile virtual o tiendas virtuales donde el usuario puede probarse las prendas sentado cómodamente en su casa.

En el diseño Industrial tenemos las máquinas y herramientas, muebles, automóviles, etc.

En el diseño de Interiores vemos las más variadas decoraciones, ornamentaciones, objetos que hacen a la vestimenta del lugar.

El diseño Gráfico nos trae la creación de logos, packaging, señalética.

La Web, nos sumerge en la realidad virtual por medio los VRML (Virtual Reality Meta Language)

En el campo Multimedial tenemos aplicaciones para CD ROM: presentaciones de productos, libros digitales, enciclopedias, conferencias, etc. y DVD: diseño de aperturas interactivas de películas. Y por último el mundo virtual creado por los juegos: de aventuras, ingenio, estrategia, acción, simulación, etc.