

**Guión ponencia de socialización de resultados del proyecto de investigación:
Ejercicio de Animación No. 1. Creación de una “Open Movie” o “Producción
Audiovisual Libre”, como recurso para la enseñanza-aprendizaje de Stop motion y
animación digital en 2d y3d, de personajes antropomorfos. Realizado por el docente
de Diseño Gráfico, Juan Carlos Morales Peña, de la Facultad de Artes Visuales y
Aplicadas de Bellas Artes, Institución Universitaria del Valle.**

Sala de Música de Cámara.
Bellas Artes, Institución Universitaria del Valle.
Cali, 22 de mayo de 2018. 2:20 p.m.

Hola. Muy buenas tardes.

Es un gusto poder presentarles este día los resultados del proyecto de investigación-creación que desarrollamos en el marco de la convocatoria realizada por la Universidad el año pasado. No sin antes decirles “muchas gracias” a todas las directivas y personal de las demás dependencias académico – administrativas y de servicios de la Institución, en cabeza del rector Ramón Daniel Espinoza, pero también a la Vicerrectora Académica Dora Inés Restrepo Patiño, a la coordinadora Luz Elena Luna Monart y Dago Cáceres, a nuestra decana de la Facultad de Artes Visuales y Aplicadas Margarita Ariza, a nuestro jefe del departamento de Diseño Gráfico Edier Becerra, a mi compañero coordinador del semillero de animación Jairo Hernán Caicedo; y por supuesto también a los estudiantes Juliana Moncada, Andrea Romero, Craig Calderón y Kevin Peña; que apoyaron y formaron parte de este proceso y que son el pilar de los resultados alcanzados.

Nuestro proyecto, como el nombre del semillero desde el que lo realizamos lo dice, está relacionado con animación. Un campo de la expresión y la comunicación audiovisual, que usualmente encontramos asociado a contenidos enfocados principalmente al sector del entretenimiento, en formatos como películas animadas, con efectos especiales y videojuegos, y que como sabemos, ha tenido un avance enorme desde su aparición, tanto en aspectos técnicos y tecnológicos, como en artísticos. Y donde existen grandes oportunidades de proyección profesional para esta comunidad universitaria de la que formamos parte, pues representamos una amplia fuente de los recursos humanos que entran en juego en la producción de este tipo de contenidos. Es decir; para la realización de este tipo de proyectos se requiere; además de escritores, productores y programadores (como en el caso de los videojuegos); de músicos para las bandas sonoras, los efectos de sonido y sonidos incidentales; de actores y dramaturgos para la representación y dirección de escenas, el doblaje, la referenciación de actuación y la captura de movimiento, etc. Así como de artistas plásticos, visuales y diseñadores gráficos, para la creación y producción de personajes, la ilustración de guiones visuales, la dirección de fotografía, la edición de vídeo y por supuesto la animación.

Sin embargo es importante reconocer también, que la animación está presente y es muy útil y ampliamente utilizada en otros campos en los que muchas veces pasa desapercibida o en los que desconocemos que se podría utilizar, pero donde hay una gran cantidad de oportunidades de proyección profesional para nosotros. En estos ejemplos, vemos como la animación es utilizada para la presentación y promoción de productos y eventos deportivos; así como en infografías animadas para explicación e ilustración de diferentes propósitos.

Pero... en todos estos casos que les estoy presentado, la animación tiene un elemento en común. Utiliza personajes humanos o antropomorfizados como parte fundamental de los contenidos gráficos; y es imperativo para quienes pretenden participar en la realización de este tipo de producciones, desde el enfoque de la animación, saber cómo se animan este tipo de cuerpos o personajes. Y hago énfasis en el concepto animación, pues no es lo mismo mover un cuerpo, que animar un personaje. Pues requiere de dotarlo de una serie de características de movimiento y expresiones que contribuyen a fortalecer el mensaje que se quiere transmitir al espectador.

Y si ya actuar para una persona es algo bastante difícil de alcanzar y los estudiantes de Artes Escénicas se toman 5 años en este y otros procesos relacionados; imaginense lo difícil o complejo que es alcanzar un nivel de animación convincente y expresivo de un cuerpo o volumen digital, a través de programas con cientos de botones y configuraciones.

Lo que muchos de los pioneros de la animación hacían, era buscar referencias en grabaciones de otras personas o “actuando” frente al espejo para comprender las dinámicas del movimiento y la expresión. Algo que prevalece aún después de muchos años.

Y es tal la demanda de animadores, artistas y diseñadores en este campo, que hoy en el mundo se pueden encontrar diversas instituciones y programas académicos especializados en la formación de profesionales en este campo. Ejemplo de ello son las Escuelas de Animación Gobelín y SupinFocon en Francia, la Vancouver Film School en Canadá y por supuesto, el Instituto de Artes de California CalArts, de donde egresaron prestigiosos animadores como Jhon Lasseter; fundador del estudio de animación Pixar, de donde emergieron grandes obras como Toy Story, Monsters Inc, Buscando a Nemo y más recientemente la ganadora del Oscar a mejor película animada y éxito mundial en taquilla, Coco.

Así mismo, en la última década han aparecido instituciones de formación por Internet, que rápidamente han ganado gran prestigio como la escuela de animación animationmentor.com. En donde la mayoría de su cuerpo docente ha participado en la realización de producciones ganadoras del premio Oscar y donde el programa de especialización en animación de personajes de 18 meses de duración, ronda los 15 mil dolares. Algo así como 43,5 millones de pesos. Y solo se enfoca en animación de personajes antropomorfos. No en diseño, ni modelado o texturizado. Exclusivamente animación de personajes antropomorfos. Aunque ofrecen otros cursos complementarios.

Es por todo lo anterior que nace nuestro proyecto...

Ejercicio de Animación No.1

Que consiste en una “Herramienta o recurso libre”. Cuyo objetivo general es: contribuir a los procesos de enseñanza-aprendizaje de stop motion y animación digital en 2d y 3d, de personajes antropomorfos.

Pero; antes de presentarla, es importante explicar 2 aspectos importantes.

1. Qué es o qué se quiere dar a entender por herramienta o recurso libre. Y
2. Cuál es el nivel de complejidad de la animación que se quiere alcanzar con la herramienta a realizar.

Entonces; para explicar qué es o qué se quiere dar a entender por herramienta o recurso libre, voy a remitirme a la definición de los conceptos en los que se inspira y algunos ejemplos de referencia.

Las “Open Movies” o “free Movies”. Son básicamente películas o producciones audiovisuales realizadas y distribuidas mediante el uso de metodologías de “fuentes y contenidos libres y/o abiertos”. Lo cual quiere decir que todos los archivos, las licencias, los programas y demás recursos con los que fueron creados, están disponibles de forma libre y acorde a la iniciativa para las fuentes abiertas.

* Traducción del autor, a partir de la fuente: https://en.wikipedia.org/wiki/Open-source_film

Ejemplo de este tipo de producciones; son los cortometrajes del Instituto Blender, en Amsterdam; pionero en la creación de “Open Movies”, que le han permitido poner a prueba y mejorar su programa de producción de contenidos digitales en 3d, Blender; con el que desarrollamos este trabajo; pero además le ha ofrecido al mundo de la animación, una herramienta de altísima calidad y material de apoyo artístico, técnico y académico para la realización de nuevas obras.

Quiero decir; que nuestro producto como tal, incluye:

- Los programas y herramientas digitales con los que fue creado. Ejemplo: Blender, Godot, etc.
- Los archivos fuente, editables, con las secuencias de animación.
- El modelo 3d del personaje utilizado para las secuencias de animación, su aparejo y controles.

Por otra parte es importante explicar que; tras revisar algunas referencias durante el proceso

de diseño de la propuesta del proyecto que se presentó a esta convocatoria; como el programa académico de especialización en animación de la mencionada animationmentor.com; entre otros; se encontró que en el ámbito de la enseñanza-aprendizaje de animación de personajes, se distinguen 5 niveles:

El primero; en el que además de explicar el funcionamiento de las herramientas de trabajo, como los programas, entre otras; se da a conocer algo de la historia de la animación y del flujo de trabajo para la producción de contenidos animados; y por supuesto se explican y ejercitan los principios de la animación; como el pivotar de una pelota y el movimiento pendular, etc.

El segundo; en el que se analizan las dinámicas básicas del movimiento del cuerpo humano, como caminar, trotar y correr. A lo que se denomina “mecánicas corporales”.

El tercero; en el que además de enseñar mecánicas corporales más avanzadas, se mejoran las habilidades para manejar los tiempos en animación y las acciones–reacciones del movimiento.

Finalmente; en el **cuarto y quinto** nivel; ya se introducen los aspectos relacionados con actuación y/o interpretación de los personajes a animar; desde movimientos corporales con mayor carga de expresión o significado, hasta la representación de expresiones faciales, como las formas y los movimientos de la boca que se deben realizar con el personaje para sincronizarlos con las grabaciones de los diálogos realizados por actores. Conocido como “Sincronización de Labios” o “LipSync”.

Entonces; el nivel de animación establecido para la herramienta que se desarrolló en este proyecto abarca las mecánicas corporales base, como: caminar, trotar y correr; subir y bajar escaleras, pero que se irá escalando para que incluya diversas poses que se puedan interpolar y algunos giros y saltos simples.

Y bien; a un poco más de un mes, de que se termine el cronograma propuesto para este trabajo en el mes de Junio, les presentamos a MarionApp 1.0. La versión Alpha de una aplicación para computadores y dispositivos móviles que permite estudiar o tener como referencia para la animación, mecánicas corporales básicas de personajes antropomorfos como caminar, trotar y correr; subir y bajar escaleras y algunas poses o expresiones corporales, giros y saltos simples.

Como pueden apreciar en esta versión para GNU/Linux, con la aplicación podemos intercambiar los ciclos de animación de los que se desea tener referencia, así como girar su posición para apreciarlo desde cualquier punto de vista, tanto desde el visor 3d como desde el controlador inferior. También se puede acelerar o desacelerar la velocidad de reproducción del ciclo de animación para analizar detalles de las diferentes mecánicas corporales e intercambiar entre una vista con la distorsión de la perspectiva propia de la visión humana, y también, una vista o proyección ortogonal que elimina este efecto y facilita la apreciación de los ciclos de animación.

Pero quizás lo más importante es; que además de MarionApp; los futuros usuarios de la aplicación podrán tener acceso a los archivos editables o archivos fuente, tanto del programa con los que se creó la aplicación (Blender y Godot); como a los de las secuencias de cada uno de los ciclos de animación instalados en la aplicación. Y también al modelo digital 3d de Arty, el personaje inicial con el que hemos desarrollado esta herramienta, con toda la configuración del aparejo y sus controles. Con ello; los futuros usuarios y usuarias tendrán la libertad y la posibilidad de crear nuevos ciclos de animación que contribuyan a ampliar la galería de animaciones, expresiones y personajes de referencia.

Para las siguientes versiones 1.1 a 1.9, se proyecta incluir paulatinamente nuevos personajes que permitan ampliar la diversidad de modelos de estudio del movimiento de personajes antropomorfos, y para la versión 2.0 se espera haber consolidado una familia de este tipo de personajes, que incluyan modelos con diferentes tallas, masas y formas corporales. A partir de ahí se dará inicio a otro tipo de referentes que permitan estudiar por ejemplo; el movimiento de personajes cuadrúpedos, artropodos, alados, etc.

Y bien; para concluir la socialización de este trabajo; solo nos resta presentar las 3 grandes lecciones que nos deja este proceso.

1. Animar es mucho más que mover. Animar es comunicar, es transmitir sensaciones e ideas.
2. Que para animar un personaje es imprescindible analizar y comprender, los grados y las libertades de movimiento del modelo y el referente real al que se le dará vida. Y
3. Que para realizar una animación es fundamental disponer de un modelo y un sistema de aparejo, lo más sencillo pero completo posible, que le de todas las libertades de expresión al animador.

Muchas gracias.