

aaa 3566

Tesis
CDS982

M1

v.3

ANIMACION VIVA
UNA ALTERNATIVA
EN LA PRODUCCION
DE MENSAJES VISUALES.

CONCEPTO DE

ANIMACION VIVA.

He conceptualizado a la "Animación Viva" como una alternativa en la producción de cortos animados para televisión.

Como ya hemos verificado, la producción de este tipo de programas ya sea para cine o televisión comercial, se presenta, ante el público general y en especial para los estudiantes, altamente costosa (ver presupuestos). Por otro lado, si deseáramos producir el mismo programa a nivel profesional en forma de audiovisual, en transparencias y audio sincronizado, requeriríamos de equipos especiales de sincronización y disolvencias, además de tener que movilizar estos mismos equipos al momento de la presentación ante la audiencia.

No está en el espíritu de la "Animación Viva" competir con las producciones profesionales de las compañías especializadas, más bien pretende servir de ayuda para las personas que gustan del video y quieren realizar producciones en poco tiempo y a bajo costo.

Quizás pueda parecer una limitación conceptualizar a la "Animación Viva" como una alternativa de animación sólo para Televisión. Tampoco está en el espíritu de la "Animación Viva" despreciar las potencialidades del cine super 8, pero la utilización del cine como medio de registro requiere de un diferimiento en la observación de los resultados obtenidos. Al contrario, el video permite localizar en el monitor lo que capta la cámara y así permite una toma de decisiones al momento en que se efectúa la animación. Pensemos aquí en la ventaja que significa poder dar rienda suelta a la creatividad sin temer perder varios

pies de película.

La "Animación Viva" podría entonces definirse como una técnica de animación para Televisión, que utiliza métodos artesanales y que se sirve de la fotografía y proyección de imágenes fijas para reconstruir el movimiento.

Al hablar de métodos artesanales, me refiero precisamente a la utilización de objetos fabricados a mano para lograr determinados efectos.

Tales objetos servirán como recursos al momento de solucionar problemas.

Este es el punto más importante. En la "Animación Viva" todo o, casi todo, está por hacerse y depende de la creatividad del ejecutor ante la solución de muchos de los problemas que se presenten.

Quizás muchas personas insistan en que la "Animación Viva" no es más que grabación de diapositivas en televisión por back projection. Es cierto, pero también es algo más que eso. Es una alternativa creativa a viejos problemas y a bajo costo, una alternativa que va más allá del fade out y del zoom óptico y que requiere, como he dicho en varias oportunidades, de creatividad y entusiasmo en la reconstrucción del movimiento.

Probablemente, con equipos sofisticados de proyección y televisión la "Animación Viva" pueda competir con trabajos profesionales, pero no es este su espíritu. La "Animación Viva" está dedicada a las personas que desearan abrirse caminos propios en el mundo de la televisión y

especialmente a los estudiantes que desean aprender las imágenes y el movimiento.

ANTECEDENTES DE LA
ANIMACION VIVA.

La Animación Viva tiene sus orígenes antes que el cine mismo.

El descubrimiento del efecto estroboscópico y del principio de la persistencia retiniana había permitido la creación del phenasquitoscopio de Plateau y del praxinoscopio de Emile Reynaud. Estos juguetes lograban la síntesis del movimiento a partir de dibujos coloreados.

Emile Reynaud patentó en 1888 su teatro óptico y en 1892 inició en el museo Grevin la proyección de sus famosas "Pantomimas Luminosas".

Los dibujos de Reynaud eran pintados directamente sobre tiras de papel y no fotografiados en celuloide como hacemos hoy en día.

En 1907 los talleres de la Vitagraph idearon el sistema de "Vuelta de manivela", que permitía exponer separadamente los fotogramas. Quizá esta capacidad "animista" del cine ya había sido preconizada por Melies quien utilizó el "truco" de parar la cámara varias de sus películas.

Sin embargo, la primera persona que utilizó la "Vuelta de Manivela", como firma de sus dibujos fue Emile Cohl.

Cohl había sido caricaturista por mucho tiempo y en 1907 se convirtió en realizador de trucajes con "La course aux potirons".

Su primera animación fue un film de transformaciones. En él, un elefante se convertía en bailarina y luego en otros personajes.

También a principios de siglo se ponía en boga en Estados Unidos, el dibujo animado. Mac Kay lanzó un music-hall de Gertie, el dinosaurio.

En América los dibujos animados se mantenían sobre la base las tiras cómicas de la prensa. Siguiendo la línea de las tiras cómicas, Cohl animó a un "Bebé" del dibujante MacMamus y en Estados Unidos Bert Green alcanzó la fama con "Happy Hooligan" y "Katz enjaumer".

Durante la época de la Primera Guerra, el ruso Starevitch, que residía en Francia dedicó toda su paciencia e ingenio, en animar muñecos. En sus películas los animales eran héroes. "Les grenouilles qui demandent un Roi" "Le rat de ville et le rat des champs" fueron algunos de los films de Starevitch, que sufrieron la complicación de la acción en que eran introducidos.

En Alemania, Lotte Reiniger dirigía films de sombras chinescas, logrando una gran delicadeza de estilo.

A partir de 1920, los americanos Max y Dave Fleischer unieron fotografía y dibujo en su serie "Fuera del Futuro".

Cuando llegó el cine hablado, los Fleischer crearon nuevos personajes, entre ellos destaca "Betty Boop" que era una vampiresa. La vida de la Boop fue corta, su sensualidad fue duramente enjuiciada por las ligas puritanas.

"Popeye", originalmente creado por Segar para anunciar espinacas en conservas, fue retomado por los Fleischer y en sus guiones siempre corria la misma suerte, ser atacado por Brutus que queria conquistar a Olivia, por fin Popeye come sus espinacas y se convierte en un h eroe invencible.

Mientras los Fleischer trabajan sus dibujos animados con seres humanos. Pat Srellivan crea al "Gato F elix" y Walt Disney a "Oswaldo el conejo feliz".

Walt Disney habia debutado con una serie que se llamaba "Alicia", m as tarde produce otra serie con su conejo Oswald, pero todos sus esfuerzos lo llevaron a la quiebra, entonces adopta al "Rat on Mickey" de Ub Iwerks.

La magia de Mickey estaba en el empleo de la m usica y el sonido. Desde su nacimiento Mickey Mouse fue la encarnaci on del optimismo, valor, ingenio y travesura.

Durante la presidencia de Roosevelt, Disney retom  la historia de los 3 cochinitos y a ellos le siguieron una serie de animales que a n hoy vemos en los cines: Pluto, Gooffy y el Pato Donald.

En 1938 aparece el primer largometraje animado de Walt Disney "Blanca Nieves y los 7 enanos".

Una a o antes, Jean Painleve y Rene Bertrand producen un film con plastelina animada.

En 1940, Walt Disney lanza a Pinocho a la pantalla

grande, a éste le siguieron Dumbo y Bambi.

Sin embargo fue "Fantasia" la obra más ambiciosa de Disney. En ella se trata de plasmar en imágenes la música de Bach (Tocata y Fuga), Tchaikovski (Cascanueces), Dukas (Aprendiz del Brujo), Stravinsky (La Consagración de la Primavera), Beethoven (La Sinfonía No. 6 o Pastoral), Ponchielli (La Danza de las Horas), Mussorgski (Noche en la Árida Montaña) y Schubert (Ave María).

Además combinó imágenes vivas con los dibujos animados.

Mucho se ha dicho de esta película, según Sadoul, a Disney "se le vió patear la música con la engreida y pedantezca pesadez de los hipopótamos que vistiò de estrellas de la danza para burlarse de un viejo ballet italiano de Ponchielli" (1) y en otro lado dice "El extremado mal gusto del cascanueces, según Tchaikovski, tuvo a veces la excusa del ingenio" (2)

Con todo la influencia de Disney se dejó sentir en todo el mundo y los animales humanizados poblaron las pantallas cinematográficas.

Recordemos aquí a Super Ratón, Tom y Jerry, Andy Panda, Bugs Bunny, el canario Kiky y el gato Silvestre, Porky Pig y muchos otros.

Pero el cine de dibujos animados también invadió la pantalla de televisión y hoy ese submundo de seres movidos por "la vuelta de manivela" invaden los hogares de todo el mundo.

No es sólo Walt Disney, también Hanna-Barbera (Bill Hanna y Joe Barbera) Trans-luz con Hércules, Popeye, Simbad el Marino, Charlie Brown, Bugs Bunny, Haidy, Remi y las educativas comiquitas polacas.

Quizás los dibujos animados se impongan como un arte diferente del film, este fenómeno ya lo estamos viendo: Superman ha pasado al dibujo y Lassie también.

Cada día, la televisión que parecía no poder dar "la vuelta de manivela" ha creado nuevas técnicas, y los "animatics" y el uso del sque zoom hacen esfuerzos electrónicos para dar vida a lo inanimado.

La Animación Viva retoma los antecedentes del cine animado y formula una nueva posición. No pretende, en ningún momento, competir con las obras de los autores y creadores del dibujo animado, sólo se desea aportar algo nuevo a los estudiantes, a los fanáticos de la imagen.

La Animación Viva, es pues, un concepto de animación que no permite lograr movimientos naturales, como lo ha logrado Walt Disney, pero si permite, alcanzar a través del espectáculo en vivo o diferido, la reconstrucción del movimiento limitado para crear con ello nuevas formas de animación.

MARCO HISTORICO
DE LA ANIMACION VIVA.

1982. Aparece el Betamax portátil. Precio en los Estados Unidos: 3.000 dólares. La Panasonic proyecta sacar al mercado una cámara portátil de televisión con baterías y cabezas incorporadas. La Sony en Japón anuncia la cámara fotográfica de resolución electrónica.

Mientras tanto en Venezuela, el Squee Zoom se amortiza con los comerciales de televisión, su costo por minuto 38.750 bolívares.

La tecnología moderna ha alcanzado los límites de lo increíble. Se está viviendo el "Futureland" que preconizó Walt Disney en 1965, en Disneylandia. Es la tecnología al servicio del hombre. Una era de mini componentes que integran el sonido y el video, la era del control remoto.

Los técnicos y profesionales de los medios de comunicación se ven en la obligación de dejar a un lado el lápiz para redactar sobre computadoras que editan textos, los miden y registran. Las productoras trabajan cada día más con la tecnología de las computadoras que programan horas, minutos y segundos.

El estudiante, por su parte, se encierra en los libros de Historia, Arte, Gráfica y la Televisión universitaria, muchas veces, se contenta en copiar los esquemas "novedosos" de los medios.

Los estudiantes, en su afán de aprender y ejercitarse, imitan, pero no tienen a su alcance las nuevas tecnologías, los costos de producción (fuera de la universidad) sobrepasan sus posibilidades.

Se ha creado un problema: el estudiante (fuera de la universidad) no puede usar la tecnología de su futuro profesional. Esta situación desencadena, en unos, la apatía, en otros, la creatividad. Los apáticos reniegan de la tecnología y se colocan en el pedestal de la intelectualidad; los creativos inventan nuevas formas. De este grupo, muchos recurren al Super 8 y otros a la televisión.

Así, la respuesta práctica al problema de los altos costos, es crear un sistema de producción de mensajes visuales, que reduzca aquellos, además que permita el entrenamiento de los futuros profesionales de la imagen en movimiento.

Los fríos conocimientos universitarios han permitido echar una ojeada a la historia, a las técnicas y sólo después de haber analizado las posibilidades, se puede llegar a un concepto nuevo, para mí representado en la Animación Viva, que es una alternativa de producción convertida en vivencia de artificios, no tecnológicos, pero más barata, y sobre todo, al alcance de los fanáticos de la imagen en movimiento.

Así, la Animación Viva aparece en el momento de enfrentarse con las nuevas tecnologías. El futuro profesional que miraba desde Primer Año de Comunicación Social se hace presente, y si entonces me había conformado con la práctica imitativa de la televisión, ahora creo que es el momento de plantarme cara a cara con el "monstruo" de la tecnología y tomar de ella lo me sea útil.

LA IMAGEN EN LA
ANIMACION VIVA.

La Animación Viva es un concepto de animación que se sirve de la imagen para la estructuración de mensajes.

Como alternativa, en la elaboración de mensajes visuales, la Animación Viva se sirve de la imagen: sea ésta en dos o tres dimensiones, es decir, el dibujo, la fotografía o elementos corpóreos como muñecos en plastelina o personajes vivos. Es así, que la Animación Viva une en sí, la "inmovilidad" del arte pictórico y fotográfico con la "movilidad" del séptimo arte, para crear la síntesis del movimiento vivo del espectáculo de títeres y electrónico.

La imagen de la Animación Viva está expresada, en su concepto universal, con sus transformaciones (desde la imagen "mágica" de las cavernas hasta la imposible del computador, a través de la luz y el color.

No se estudia la imagen universal para llenar páginas en blanco, se analiza para atraparla, manejarla, para comprenderla y expresarse por medio de ella.

Para hacer de la Animación Viva una alternativa, tuve que comprender a la imagen; sus fronteras y límites, su capacidad de representación. Por ello, conjugo en el término "artificio" a la pintura, arquitectura, artes gráficas, el color, la óptica y la luz. Todos son "artificios" de la imagen, "artificios" de la Animación Viva.

PRINCIPIOS BASICOS

DE LA ANIMACION VIVA.

Como he dicho en la introducción de este Trabajo de Grado, la Animación Viva es ante todo una actitud, un punto de vista, más que una técnica. Los principios básicos de la animación se resumen en el siguiente concepto:

"Animación Viva es cualquier artificio, seleccionado por su bajo costo, por medio del cual se logra crear un mensaje visual dinámico, que estimula los procesos perceptivos de uno o más receptores humanos al momento de su emisión o, al ser reproducido, con diferimiento, por cualquier medio audiovisual."

Esto significa, en la práctica, que la persona o las personas que deseen elaborar un mensaje visual ateniéndose a los conceptos de la Animación Viva, tendrá o tendrán que recurrir a infinidad de elementos (artificios), como luces, sombras, cartulinas cortadas, colores, maquetas, proyecciones, objetos corpóreos y muchos otros medios.

Es importante destacar que la Animación Viva puede ser un espectáculo que se presente en vivo, sincronizado con un sonido adecuado o, también registrado por un medio, como cine o televisión, para ser luego reproducido.

Debo insistir en que los ejemplos realizados en "Animación Viva", que hoy presento son sólo ejemplos de aplicación, y que, intencionalmente, se ha recurrido a los pocos recursos disponibles, de más bajo costo, y, hasta cierto punto, menos tecnificados, para mostrar, que esta alternativa artesanal de animación puede rendir grandes frutos.

Asi pues, la Animación Viva se sustenta sobre la base de bajos costos de producción gracias a la utilización de modos artesanales, aún cuando pueda ser luego enriquecida.

EFFECTOS EN LA
ANIMACION VIVA.

1. LUCIERNAGA I. Es un efecto "vitral" con la pantalla pintada y luz que se dirige en "back projection" sobre el personaje.

2. LUCIERNAGA II. Es un efecto "vitral" con la pantalla pintada y luz que se dirige por back projection sobre el personaje, se añade un cash para dar volumen a los elementos.

3. LUCIERNAGA III. Efecto vitral con cash y fondo en movimiento.

4. TRIANGULO DE GRISES. Mezcla a partir de triángulos en degradè de negro a blanco.

5. TRIANGULO CROMATICO. Mezcla a partir de triángulos proyectados para mostrar las propiedades del color.

6. PUNTILLISMO. Reconstrucción de una imagen a partir de puntos de colores que en una pantalla negra.

7. POLARIZADOR. Reconstrucción de la sensación de movimiento utilizando un filtro polarizador.

8. EFECTO VIVO. Reticula proyectada sobre personaje y registrada en la cámara de video.

9. EFECTO VIVO MAS PROYECCION. Objetos en vivo en primer plano, el fondo lo constituye una transparencia.

10. SOMBRAS VIVAS Y PROYECCION. Se colocan personajes

entre la pantalla y los proyectores, al propio tiempo se proyecta un paisaje.

11. ANIMACION EN SUPER 8 Y BACK PROYECCION. Proyección de imágenes pre-filmadas sobre la pantalla y al propio tiempo proyección de imágenes fijas.

12. MOVIMIENTO DE CAMARA. Panning sobre pantalla para mostrar una imagen fija o en movimiento.

13. MOVIMIENTO DE PROYECTORES. Los proyectores se mueven sobre la pantalla para dar el efecto de objetos en movimiento.

14. MOVIMIENTO DE CAMARA Y PROYECTORES. Simultaneidad de movimientos, se utiliza, generalmente, cuando no se puede apreciar escala alguna.

COSTOS DE PRODUCCION
DE LA ANIMACION VIVA.

5 Hojas de acetato mate	Bs.	300,00
10 Rollos fotogràficos (ET-160)	Bs.	320,00
Revelado fotogràfico	Bs.	300,00
6 Guaches de colores (Bs. 7,50 c/u)	Bs.	45,00
1 Pintura Plaka negra	Bs.	20,00
10 Cartulinas negras	Bs.	20,00
5 Cartulinas blancas	Bs.	5,00
1 cartòn negro mate	Bs.	8,00
2 cartones para soporte	Bs.	10,00
1 block de calco	Bs.	36,00
5 cajas de plastelina	Bs.	52,00
2 vidrios anti-reflejo	Bs.	25,00
madera balsa para aviòn	Bs.	10,00
1 Marco de madera	Bs.	50,00
1 caja de clavos	Bs.	4.50
1 caja de ligas	Bs.	2.00
5 video-cassettes KCS-20	Bs.	600,00

4 Video-cassettes KCA - 30	Bs.	500,00
4 Video-cassettes Betamax	Bs.	320,00
12 metros de tela negra	Bs.	60,00
Titulos en fotomecànica.....	Bs.	250,00
TOTAL.....		2.937,50

NOTA: NO SE INCLUYE LA AMORTIZACION DE:

6 PROYECTORES DE DIAPOSITIVAS KODAK

1 CAMARA SONY 2.200

1 CAMARA NIKKON FT-3

1 U-MATIC

1 BETAMAX

1 JUEGO DE ANILINAS

1 TRIPODE

1 MESA DE PROYECCION

1 SOPORTE DE PANTALLA

2 LENTES POLARIZADOS

1 VIDRIO CATEDRAL

3 GELATINAS (ROJA, VERDE Y AZUL)

MARCOS DE TRANSPARENCIAS

BANCO DE REPRODUCCION

YA QUE LOS MISMOS SE CONSIGUIERON, DE ACUERDO A LA FORMULACION TEORICA Y CONCEPTUAL, DE LA ANIMACION VIVA, PRESTADOS O BIEN, FORMABAN PARTE DEL EQUIPO DE TRABAJO PERSONAL.

ES IMPORTANTE DESTACAR QUE NO SE RECURRIO A EQUIPOS PROFESIONALES (TECNICOS Y HUMANOS), PARA LA PRODUCCION DE LOS CORTOS QUE SE PRESENTAN, YA QUE FORMA PARTE DE LA ANIMACION VIVA, EL RESOLVER LOS PROBLEMAS QUE SE PRESENTEN AL MENOR COSTO Y DE LA MANERA MAS SENCILLA POSIBLE, ES DECIR, A FUERZA DE INGENIO Y ENSAYOS.

GUIONES PARA

ANIMACION VIVA.

LA

LUCIERNAGA

VIDEO

AUDIO.

FADE IN

FADE IN

I. ENTRA TITULO:
LA LUCIERNAGA.

(ENTRA EFECTO DE RUIDOS
DE SELVA, SE MANTIENE DE
FONDO HASTA N* V)

II. FC DE UNA SELVA
EN LA NOCHE, POR LA
IZQUIERDA APARECE LA
LUCIERNAGA QUE RECORRE
EL PAISAJE.

III. PP DEL TIGRE QUE ABRE
LOS OJOS Y LOS CIERRA.

IV. PE DE FLORES, LA LUCIERNAGA
PASA A SU LADO LUEGO SALE DEL
ENCUADRE.

V. PE DEL TIGRE, LA LUCIERNAGA
SE LE ACERCA Y LO MOLESTA, EL
TIGRE ABRE Y CIERRA LOS OJOS.

(ENTRA RUIDO DE TRUENO, LOS
SONIDOS DE LA SELVA SE APAGAN
POCO A POCO PARA QUEDAR EL
RUIDO DE LA LLUVIA Y LOS
TRUENOS. SE MANTIENE HASTA
EL N* VIII)

VI. PP DE FLORES CON LLUVIA

VII. PP DEL TRIGRE MIENTRAS
LLUEVE, ABRE LOS OJOS
Y LUEGO LOS CIERRA.

VIII. PP DE HOJAS MIENTRAS
LLUEVE.

(SE ACABA LA LLUVIA Y
COMIENZAN LOS RUIDOS DE LA
SELVA. SE MANTIENEN DE
DE FONDO HASTA EL IX)

IX. PC DE LA SELVA. EL
TIGRE TRATA DE DORMIR
Y CUANDO POR FIN CIERRA
LOS OJOS AMANECE.

(ENTRA PAJAROS Y LUEGO
DESAPARECEN)

FADE OUT

FADE OUT

La Lucièrnaga es un efecto que he denominado "vitral", ya que consiste en un acetato mate dibujado y coloreado con pinturas translúcidas, para darle transparencia y color.

El dibujo de la La Lucièrnaga, es quizás, extremadamente complejo, una selva en donde se observan muchos elementos: un tigre, árboles, flores, troncos caídos, hongos, uñas de danta etc, pero en esa misma complejidad recae la responsabilidad de mostrar el colorido, sucio cuando no a aparecido el personaje principal: La Lucièrnaga, que al fin y al cabo no es más que luz blanca.

El movimiento de este micro se reduce a sensaciones, quiero decir, sensaciones producidas por la intermitencia de la luz blanca. Tal es el caso de los ojos del tigre y la lluvia. Las estrellas por el contrario son fijas y desaparecen al amanecer por una disolvencia manual a la imagen del sol, proyectada por otro aparato.

La Lucièrnaga es una transparencia blanca en el centro (gris muy blanco) y que se torna negra en su parte exterior. Esto permite pasar la luz sólo por el centro.

El movimiento de La Lucièrnaga viene dado por el movimiento del proyector y su intermitencia, tapando el objetivo del proyector con la mano.

EQUIPOS UTILIZADOS EN LA PRODUCCION DE LA LUCIERNAGA.

- 1 U-Matic Sony VO-1620
- 1 Càmara Sony 2.200
- 1 Càmara Nikon FT-3
- 1 Làmpara con un bombillo de 75 W
- 3 Proyectores Kodak Ektagraphic AF-2
- 2 Video Cassettes Sony KCS-20

MATERIALES

2 hojas de acetato mate 90 x 60 cm

cartulinas negras

Barnices grasos Lefranc Bourgeois

Marcador amarillo de alcohol.

OPERADORES.

2 Personas.

TIEMPO INVERTIDO.

Preparación dibujo:	4:30 horas
Preparación título:	30 minutos
Transparencias:	no relevante
Grabación :	1:30 horas.
Tiempo de edición:	2:00 horas aprox.

SEURAT.

EL RECHAZADO DE

LOS RECHAZADOS.

VIDEO

AUDIO.

FADE IN

FADE IN

I. APARECEN, UNO A UNO, TRES CIRCULOS (ROJO, VERDE Y AZUL) QUE PASAN DE DERECHA A IZQUIERDA EN LA PANTALLA. ESTO SE REPITE 3 VECES.

(ENTRA MUSICA DE DEBUSSY "EL RINCON DE LOS NIÑOS" SE MANTIENE HASTA N* VIII).

II. UN CIRCULO BLANCO SALE POR LA ESQUINA INFERIOR DERECHA EN DIAGONAL HACIA LA ESQUINA SUPERIOR IZQUIERDA, EN EL TRAYECTO SE DIVIDE EN (ROJO, VERDE Y AZUL). ESTO SE REPITE TRES VECES.

III. LOS TRES CIRCULOS BAILAN SOBRE LA PANTALLA EN UN IR Y VENIR, CRECIENDO Y DECRECIENDO

IV. APARECEN CIRCULOS CROMATICOS
QUE SE MUEVEN SOBRE LA PANTALLA
TAMBIEN A MODO DE BAILE.

V. APARECEN EN LA PANTALLA: UN
CUADRO DE SEURAT, LA CAMARA LO
SIGUE Y ESTE PASA SOBRE OTRO
CUADRO PARA LUEGO DESAPARECER.

VI. APARECE CUADRO DE AREJL
SUBIENDO, LO SIGUE OTRO CUADRO
"MUJER DE ESPALDA".

VII. APARECE TITULO: SEURAT.
POR CORTINA APARECE LUEGO
"EL RECHAZADO DE LOS
RECHAZADOS".
FADE OUT

FADE IN

VIII. APARECE FOTO DE SEURAT.

LOCUTOR OFF: DOS
DICIEMBRE DE MIL
OCHOCIENTOS CINCUENTA

Y OCHO. NACE GEORGE
PIERRE SEURAT.
VEINTE Y DOS DE MARZO DE
DE MIL OCHO CIENTOS
OCHENTA Y OCHO.
NACE EL RECHAZADO DE
LOS RECHAZADOS.
SEURAT EXPONE SU
"PARADA DEL CIRCO"
EN EL SALON DE LOS
INDEPENDIENTES.

IX. ENTRA CUADRO LA PARADA
ZOOM BACK PARA MOSTRARLO
COMPLETO.

(ENTRA RINCON DE LOS
NINOS. TERCLER MOV.
SE MANTIENE
HASTA EL N* XXII)

LOCUTOR OFF: LA OBRA
PROVOCA MURMULLOS ENTRE
LOS RECHAZADOS DE BELLAS
ARTES, PISSARRO
CONSIDERA A SEURAT
UN ENEMIGO POTENCIAL
IMPRESIONISMO,
POR LA RIGIDEZ
DE ESTE CUADRO.

X. PRIMEROS PLANOS DE

ZONAS DEL CUADRO.

XI. PE DEL CUADRO LA PARADA
LUEGO SE SOBRE-IMPONE RETICULA
ZOOM IN HASTA FP.

XII. APARECE CUADRO MONET Y
NENUFARES, QUE PASAN POR LA
PANTALLA.

XIII. UN CUADRO IMPRESIONISTA DE
PAISAJE DE PUERTO, DISUELVE A
CUADRO DE BANISTAS.

LOCUTOR OFF: SIN EMBARGO,

EL SISTEMA DE SEURAT PRETENDE
RESCATAR LA ARMONIA DE LAS
LINEAS DE LOS ANTIGUOS MAESTROS
CON UNA COMPOSICION METODICA
Y ESTUDIDADA. UN ARTE DONDE
LO FORTUITO ASUME UN CARACTER
MEDITADO Y TRASCENDENTAL.

ENTRA CUARTO MOVIMIENTO DEL
RINCON DE LOS NINOS SE MANTIENE
HASTA EL N* XXIV)

LOCUTOR OFF: EN CAMBIO, MONET Y
SUS AMIGOS RETOMAN EL AMBIENTE
CIRCUNDANTE PARA HACERLO
EXUBERANCIA Y LIBRE EXPANSION
SUBE MUSICA SE MANTIENE Y LUEGO
BAJA)

LOCUTOR OFF: EL COLOR ERA PARA
LOS IMPRESIONISTAS UN MEDIO DE
PLASMAR EN LA TELA EL AMBIENTE
Y SU INMEDIATEZ,

XIV. POR LA PANTALLA PASA UN CUADRO DE PISSARRO.

PARA SEURAT ERA UN MOTIVO DE ESTUDIO.

XV. UN CUADRO IMPRESIONISTA DISUELVE A OTRO CUADRO, ZOOM IN HASTA PP.

XVI. PRIMEROS PLANOS DE CUADRO DE SEURAT.

LOCUTOR OFF: A LA LUZ DE LAS TEORIAS DE BLANC Y HELMHOLTZ, SEURAT DESCUBRE QUE EL COLOR SE ENCUENTRA SOMETIDO A REGLAS SEGURAS,

XVII. PLANO ENTERO DEL CUADRO DE SEURAT.

SEGUN LAS CUALES, LOS TOQUES SEPARADOS DE PIGMENTOS PUROS TIENDEN A FORMAR COLORES MAS PUROS EN EL OJO DEL OBSERVADOR QUE CUANDO SON MEZCLADOS EN LA PALETA.

XVIII. LOS CIRCULOS DE COLORES PASAN POR LA PANTALLA.

LAS DIFERENTES RADIACIONES DE LA LUZ BLANCA PROVOCAN

XIX. EL CIRCULO BLANCO QUE SE DIVIDE EN TRES APARECE EN LA PANTALLA DOS VECES SEGUIDAS.

LA SENSACION DEL COLOR, Y LA MEZCLA DE LA LUZ, A DIFERENCIA DE LA MEZCLA DE PIGMENTOS NO

XX. APARECE CIRCULO CROMATICO DE SEURAT PARA MOSTRAR TODOS LOS COLORES.

XXI. APARECEN COLORES DEL CIRCULO CROMATICO UNO A UNO.

XXII. APARECE CIRCULO CROMATICO CON BLANCO EN EL CENTRO.

XXIII. CUADRO DE SEURAT ZOOM BACK PARA VER OTRO CUADRO. EL CUADRO INICIAL DESAPARECE Y EN SU LUGAR SE COLOCA OTRO SOBRE EL CUAL SE

TIENDE AL NEGRO, SINO AL BLANCO.

SEURAT CONSTRUYE SU CIRCULO CROMATICO CON LOS COLORES DEL ARCO IRIS:

AZUL, ULTRAMAR NATURAL, ULTRAMAR ARTIFICIAL, VIOLETA, PURPURA, PURPURA ROJO, CARMIN, ROJO ESPURIO, BERMEILLON, MINIO, NARANJA, NARANJA AMARILLO, AMARILLO VERDE, VERDE AMARILLO, VERDE, VERDE ESMERALDA, AZUL MUY VERDE, AZUL CIANICO UNO Y AZUL CIANICO DOS.

A ESTA GAMA DE COLORES AGREGA EL BLANCO PARA FORMAR UN DEGRADÉ DE CADA COLOR HASTA LLEGAR AL BLANCO PURO.

EL ESTUDIO DE LA MEZCLA OPTICA DE LOS COLORES COMPROMETE A SEURAT CON SU PINTURA, DE ESTE COMPROMISO NACE EL PUNTILLISMO.

HACE UN ZOOM IN CON PANNING.

XXIV. APARECEN BAILARINAS
ZOOM BACK PARA MOSTRAR EL CUADRO
COMPLETO Y LUEGO ZOOM IN HASTA
MUSICO QUE APARECE EN EL CUADRO.

(ENTRA QUINTO MOVIMIENTO DE EL
RINCON DE LOS NINOS SE MANTIENE
DE FONDO HASTA N* XXVII).
LOCUTOR: AL PINTAR, SEURAT
EXTIENDE SOBRE EL LIENZO EL
COLOR BASICO DEL OBJETO, LUEGO
CON LIGEROS TOQUE PUNTILLISTAS
COLOREA SU ARTE.

XXV. APARECE CUADRO DE SEURAT CON UN
MOTIVO DE PLAYA, CUANDO EL CUADRO
NUMERO DOS ENTRA EN PANTALLA BORRA
AL PRIMERO.

TOMA EN CUENTA LA LUZ QUE INCIDE
SOBRE EL OBJETO, LA LUZ QUE
REFLEJA EL OBJETO, EL REFLEJO DE
LOS OBJETOS CIRCUNDANTES Y LOS
COLORES COMPLEMENTARIOS.

XXVI. PP DE LA PARADA, ZOOM BACK HASTA
PE, LUEGO DISUELVE A LA GRANDE JATTE
PARA EFECTUAR UN ZOOM IN A DETALLE
DEL CUADRO.

EL RECHAZADO DE LOS RECHAZADOS
NO PUDO VER SU REVANCHA...

XXVII. APARECEN AVISOS VARIOS DE
REVISTAS.

(ENTRA ULTIMO MOVIMIENTO DE EL
RINCON DE LOS NINOS SE MANTIENE
HASTA EL FINAL)

XXVIII. APARECEN DE NUEVO LOS CIRCULOS

XXIX. APARECEN MAS AVISOS DE PRENSA.

XXX. APARECE TRAMA DE TELEVISION. SE
LEE "THE END"

LOCUTOR OFF (ECO) EL MUNDO ES
PUNTILLISTA.

FADE OUT.

George Pierre Seurat. "El Rechazado de los Rechazados". Su obra: entender que la pintura va más allá del simple plasmar en la tela la realidad circundante. Su técnica: el puntillismo, las líneas estudiadas de los antiguos. Su vida: ...un enemigo potencial del impresionismo.

Pero Seurat fue un pionero, la técnica utilizada por él es hoy una necesidad en las artes gráficas. La tricromía y la cuatricromía son realidades de nuestro mundo moderno. La trama televisiva es una sofisticación del puntillismo, un puntillismo electrónico.

Pero Seurat es en la Animación Viva la demostración práctica de dar vida al arte pictórico. Es, y así lo he visto, una alternativa para presentar trabajos académicos, para los que se tiene tan sólo una amplia bibliografía.

Seurat es también, la mezcla aditiva de los colores, la mezcla substractiva, el zoom óptico, el movimiento de proyectores y cámara, disolvencias manuales y cash móvil.

Seurat fue el primero en entrar a la pantalla por la Animación Viva, y este primer encuentro se hizo con equipos de mala calidad, su entrada, entonces no fue gloriosa. Pero más tarde fue puesto de nuevo en escena, con equipos apropiados y los colores se mostraron con todo su brillo y calidad.

EFFECTOS CONTEMPLADOS EN SEURAT.

1. Suma aditiva de los colores por back projection

de colores primarios luz.

2. Movimientos de cámara. Utilizados cuando no hay escala de comparación.

3. Movimiento simultáneo de cámara y proyectores.

4. Zoom óptico más movimiento de cámara y proyectores.

5. Cash móvil. Para demostración separada de colores del círculo cromático.

6. Disolvencias manuales o con papel. Utilizadas para pasar de un cuadro a otro o para hacer aparecer un elemento nuevo en el encuadre.

EQUIPOS UTILIZADOS.

1 U-Matic Sony VO-1620

1 Cámara Nikon FT-3

1 Cámara Sony 2.200.

Película fotográfica Et-160

3 Proyectores Kodak Ektagraphic AF-2

3 Video cassettes Sony KCS-20

MATERIALES UTILIZADOS.

Libro de Seurat de la Colección Clásicos del Arte.
Noguera-Rizzoli Editores.

Revistas varias

Pantalla de doble acetato mate de 90 X 60 cm.

Un título fotomecánico.

Vidrio anti-reflejo.

Anilinas

Cartulina negra para cash móvil.

OPERADORES.

2 personas.

TIEMPO INVERTIDO.

Fotografía: 3 horas

Preparación título "SEURAT": 1 hora.

Grabación en Video Tape: 8 horas. aprox.

Tiempo edición Video : 8 horas aprox.

EL

PRINCIPITO

VIDEO

I. APARECE AVION
VOLANDO DE NOCHE

II. APARECE DIBUJO
N°1 (BOA CERRADA)

III. APARECE DIBUJO
N°2 (BOA ABIERTA).

IV. APARECE AVION
LLEVANDO TITULO:
"EL PRINCIPITO"

V. DISUELVE A CARTON:
"PRODUCCION Y DIRECCION:
MARIELA MACHADO K.

AUDIO

(ENTRA MUSICA Y EFECTO DE MOTOR SE
MANTIENE DE FONDO HASTA II)

PILOTO OFF. : ESTE FUE MI PRIMER
DIBUJO COMO LOS GRANDES NO LO
ENTENDIERON HICE MI DIBUJO NUMERO DOS.

PILOTO OFF.: ENTONCES ME ACONSEJARON
DEJAR EL DIBUJO... Y ME CONVERTI EN
PILOTO.

(MUSICA, SE MANTIENE HASTA V)

VI. AVION VOLANDO EN
TORMENTA.

(RUIDO DE MOTOR Y TORMENTA)

VII. AVION POSADO EN
ARENA.

PILOTO OFF.: UNA VEZ TUVE QUE
ATERRIZAR DE EMERGENCIA EN EL
DESIERTO... FUE ENTONCES QUE...

VIII. PP DEL PRINCIPITO.

PRINCIPITO ON.: POR FAVOR DIBUJAME
UN CORDERO.

IX. PP DEL PILOTO EXPRESION
DE SUSTO.

PILOTO OFF.: COMO NO SE DIBUJAR
CORDEROS...

X. APARECE CAJA

PILOTO OFF.: ... TRACE EN EL PAPEL
UNA CAJA. EL CORDERO QUE TU QUIERES...

XI. CAJA VISTA DESDE DENTRO
CON OJO OBSERVANDO POR HUECO.

PILOTO OFF.: ... LE DIJE, ESTA DENTRO
DE ESTA CAJA.

PRINCIPITO OFF.: ES EXACTAMENTE COMO
LO QUERIA! Y ESPERO QUE SE COMA LOS
BAOBABS...

XII. APARECE PLANETA DE LOS
BAOBABS, ZOOM IN HASTA SALIR
DE CUADRO.

PRINCIPITO OFF.: ... PARA QUE NO LE
PASE A MI PLANETA LO QUE LE OCURRIO
AL PLANETA DEL JARDINERO PEREZOSO.

XIII. PILOTO Y PRINCIPITO EN
SILUETA SOBRE DUNA.

PRINCIPITO OFF.: PERO AHORA QUIERO
VER UN ATARDECER... EN MI PLANETA
HE LLEGADO A VER CUARENTA Y TRES
CON SOLO ARRIMAR LA SILLA.

XIV. ATARDECER EN EL PLANETA
DEL PRINCIPITO, LUEGO APARECEN
LAS ESTRELLAS.

PRINCIPITO OFF.: TU CREES QUE EL
CORDERO SE COMA TAMBIEN LAS FLORES?

XV. PERFILES DE PILOTO Y
PRINCIPITO EN VIVO, CONTRA EL
CIELO ESTRELLADO, APARECE
UNA FLOR EN EL ESPACIO

PRINCIPITO ON.: PORQUE YO TENGO UNA
FLOR UNICA EN EL MUNDO Y SOLO TIENE
CUATRO ESPINAS PARA DEFENDERSE...
ELLA SE QUEDO SOLA CUANDO ME FUI.

XVI. PRINCIPITO VIAJANDO
LLEVADO POR PAJAROS
DE CUADRO.

MUSICA

XXIII. PRINCIPITO EN MEDIO DE ROSAS QUE CRECEN.

PRINCIPITO OFF.: MI ROSA, YO CREIA QUE ERA UNICA Y EN LA TIERRA ENCONTRE MUCHAS IGUALES A ELLA, ME SENTI MUY TRISTE...

XXIV. PRINCIPITO Y ZORRA EN EL DESIERTO, AL FONDO SE VE EL TRIGO MOVERSE.

PRINCIPITO OFF.: ...PERO ENTONCES APARECIO UNA ZORRA
ZORRA OFF.: SI TU ME DOMESTICAS YO SERE TU AMIGA Y EL TRIGO ME RECORDARA TU CABELLO

XXV. ZORRA EN EL DESIERTO, SE MUEVE BRINCANDO DE UN LADO A OTRO.

ZORRA OFF.: TU SERAS IMPORTANTE PARA MI Y YO PARA TI.

XXVI. PRINCIPITO CON ROSA EN SU PLANETA. LA ROSA PARECE BRILLAR.

ZORRA OFF.: ES COMO TU ROSA, EL TIEMPO QUE HAS PERDIDO POR ELLA ES LO QUE LA HACE TAN IMPORTANTE.

XXVII. PP DE LA ROSA QUE SE ABRE Y LUEGO SE CIERRA.

PRINCIPITO OFF.: YO SOY RESPONSABLE DE MI ROSA.

XXVIII. PRINCIPITO CAYENDO
Y LUEGO DESAPARECE.

PILOTO OFF.: ENTONCES LO VI CAER COMO
COMO CAE UN ARBOL...

XXIX. SOBRE EL PAISAJE DONDE
CAE EL PRINCIPITO APARECEN
ESTRELLAS Y EN MEDIO DE ELLAS
EL ROSTRO DEL PRINCIPITO QUE
SE RIE.

PILOTO OFF.: SEGURAMENTE EN ALGUN LUGAR
ALLA ARRIBA ESTA UN NINO CON LOS
CABELLOS COMO EL TRIGO, UN NINO
QUE CON SU CORDERO Y SU ROSA PUEDE
REIR FELIZ.

(ENTRA RISA DE NINO, SE MANTIENE
HASTA EL FINAL).

FADE OUT

Cuando me propuse hacer un micro con Animación Viva en donde aparecieran "dibujos animados" se me presentó un primer problema: hacer los dibujos. Como había propuesto una técnica de animación económica no podía mandar a elaborar los dibujos con un profesional. Comencé a buscar historias cortas que pudiesen adaptarse a la Animación Viva y a mis cualidades como dibujante.

Entre los libros de cuento aparecieron infinidad de historias: "Juan Salvador Gaviota", "Platero y Yo", "Tío Conejo" y "El Principito".

También pensé en "El Pequeño Mundo" de Walt Disney, con la música y el colorido del espectáculo en vivo.

Sin embargo, Saint Exupery me tomó de la mano con la ingenuidad de sus dibujos, la variedad de personajes y la sencillez del cuento. Hoy presento una versión libre de "El Principito" de Saint Exupery.

En este cuento los dibujos se visten de colores para unirse al personaje en vivo (una niña de cuatro años y un muchacho de 11), al peluche, a las sombras perfiladas y las flores de papel.

Este Principito es una especie de caja de sorpresas, en primer lugar para mí, luego para el espectador.

El movimiento es limitado, como son limitadas mis cualidades de dibujante, pero es una muestra, una carpeta de presentación, que más que limitar las expectativas, abre muchos interrogantes. En realidad los efectos logrados y por lograrse son casi infinitos, dependen de los ejecutores, las personas que recreen los mensajes. Son, en la práctica,

expresiones de la creatividad de cada uno.

EFFECTOS CONTEMPLADOS.

1. Variaciones sobre las disolvencias manuales.
2. Disolvencias con sincronizador y 3 proyectores.
3. Fondos proyectados con movimiento.
4. Animación en super 8 por back projection más proyección de imágenes fijas y móviles.
5. Objetos corpóreos y animación de imágenes fijas por back projection.
6. Objetos vivos y proyección de dibujos.
7. Titeres y back projection.
8. Personaje en vivo con trama proyectada y sobreimpuesto a video de fondo ejecutado por back projection.
9. Variaciones de zoom óptico y fade in y out.
10. Sombras en vivo con back projection
11. Luces polarizadas.

EQUIPO UTILIZADO.

1 U-Matic Sony VO-1620

1 Cámara Sony 2.200

1 Cámara Nikkon FT-3

Película Fotográfica Kodak ET-160

Película Super 8 Kodak

4 Proyectores Kodak Ektagraphic AF-2

Carrousseles varios.

Proyector Super 8

Banco de Reproducción

Vidrio anti-reflejo.

Sincronizador Wollesak de 3M para proyectores de transparencias.

Lentes polarizados.

Ampliadora fotográfica Leitz

MATERIALES UTILIZADOS.

Papel de calco.

Cartulinas blancas

Cartulinas negras.

Plaka negra.

Pinturas gouache Pelican de colores.

Pasteles marca Castell

Telas y filtros de colores

Plastelina

Madera balsa

Cartón corrugado

Pinceles

Creyones Berol Prismacolor.

Cereales.

Arroz y Lentejas.

Papel Contac para simular madera.

Flores de papel

Toallas de colores.

Espigas secas.

Titeres.

Titulos fotomecánicos varios.

OPERADORES.

2 Personas.

TIEMPO INVERTIDO.

Dibujos: 4 días aprox.

Fotografía: 4 horas aprox.

Grabación en Video Tape: 10 horas. aprox.

NOTAS AL CAPITULO

ANIMACION VIVA.

ANTECEDENTES DE LA ANIMACION VIVA.

- (1) SADOUL. george. "Historia del cine mundial"
Editorial Siglo XXI. 3ª edición. 1977. pp. 458.

- (2) Obra citada. pp. 458.

CONCLUSIONES

A lo largo de este Trabajo de Grado hemos visto una panoràmica de la historia de la imagen. El estudio bibliogràfico se enfocò en dos vertientes:

1. La imagen a través de la historia. Partiendo de la imagen de las cavernas hasta llegar a la imagen electrònica de la televisiòn y quimica del cine. Este anàlisis me permitiò descubrir las tècnicas utilizadas por el hombre para producir imàgenes, asi como tambièn las funciones que estas imàgenes desempeñaron en aquellas èpocas.

Bàsicamente, este somero estudio, me ayudò a encontrar las tècnicas (en la producciòn de imàgenes) que podìa rescatar para la Animaciòn Viva. Quiero decir con esto, que si bien no utilizo el zootropo, la tècnica de tiras de papel dibujadas, me permitiò llegar a la conclusiòn de que imàgenes sueltas (fotos fijas) del movimiento pueden, al montarse luego con disolvencias ràpidas, reconstruir la sensaciòn del movimiento.

La linterna màgica por su parte, me señalò el camino de la retropoyeccìon sobre acetato mate y los dibujos de Emile Reynaud me condujeron a la animaciòn.

Tampoco puedo dejar fuera a las sombras chinescas, los titeres y a Walt Disney, que me llevaron a mezclar el personaje en vivo con objetos inanimados, como es el caso de el Principe y la zorra.

De la animaciòn en super 8, que menciono muy poco, retomo ciertos artificios, dirìa màs bien, que utilizo materiales (cartulinas, gelatinas y otròs muchos "trucos")

para lograr efectos como suelos, fondos, amaneceres, etc.

Tambièn utilizo el super 8 como elemento de animaciòn, ya que al tener material de archivo (como las nubes y la flor animada) reduzco los costos de producciòn.

La otra vertiente es la que denomino "Del Emisor y Perceptor".

En este capitulo, que consta de:

1. Fisiologia de la Visiòn.
2. Percepciòn.
3. Color.
4. Semiologia

trato de encontrar los principios que regulan la percepciòn y compresiòn de los mensajes visuales.

La Fisiologia de la Visiòn me permitiò comprender un poco màs el funcionamiento del òrgano de la visiòn (tan relacionado con la càmara fotogràfica). Para llegar hasta la imagen invertida que se forma en la retina como la imagen que se descubre en el plano focal de la càmara fotogràfica. De hecho, tenia que comprender el fenòmeno de la visiòn; mis mensajes basicamente, son visuales. No quise comprometerme con el sonido ya que las tècnicas de grabaciòn y mezcla con las que contamos hoy en día se adaptan perfectamente a la Animaciòn Viva.

El capitulo correspondiente a la Animaciòn me

condujo a comprender por un lado, al proceso mismo, la decodificación, la organización y síntesis que hace el perceptor, pero, al mismo tiempo, me tradujo los signos y símbolos, que debo manejar para producir mensajes visuales. Probablemente, este capítulo, que pertenece al campo de la Psicología General, resulta indispensable para el comunicador ya que sus mensajes van dirigidos al hombre, y es necesario comprenderlo para poder comunicarle.

El color es una de las bases sobre las que se sustenta la Animación Viva. El color se fundamenta en las emisiones de luz y si la Animación Viva es luz proyectada, absorvida y reflejada, debía comprenderlo. La mezcla aditiva de los colores me proporcionó radiaciones puras, que al mezclarse en el acetato, recordaban la gama de colores, mientras que la mezcla subtractiva coloreaba la cartulina blanca. El contraste me llenó de colores la imagen para producir un fondo y una forma y los significados del color hicieron de la noche en la selva un amanecer cálido. Al propio tiempo, la domesticación del zorro mostró su calidez y ternura frente a la pasión de la rosa del príncipe.

La Semiología vista desde dos ópticas:

una lingüística y otra icónica, me introdujo en el mundo de los códigos, signos y símbolos, para entender que la Animación Viva crea por sí misma nuevos códigos especializados que luego se convierten en alteraciones de los códigos culturales establecidos, para formar una gramática de la imagen nueva. En este sentido debo decir que conjugar en un sólo mensaje imágenes vivas con objetos inanimados conduce a una nueva realidad, que no sorprende porque, al fin y al cabo, se trata de una fantasía, creada

por un emisor que retoma las necesidades del medio, para hacerlas hechos concretos, es decir, soluciones para los que, de algún modo, desean servirse de la imagen para producir mensajes.

En torno a la Animación Viva debo decir, luego de haber vivenciado la producción con esta técnica, que:

1. Resultó una técnica de animación con menores costos de producción que la animación convencional. Es decir, que mientras el costo de producción de la animación convencional alcanza por segundo los mil quinientos bolívares, la Animación Viva, tal como la produje en esta oportunidad, llegó en su totalidad (tres micros) a un aproximado de 3.000 bolívares.

Evidentemente, no tomo en cuenta el valor del tiempo invertido, ni la estoy comparando con la animación en super 8, que cabe dentro de otro renglón de comparación.

En este sentido, debo insistir que la Animación Viva es una alternativa en la producción de mensajes visuales para estudiantes y productores, diría, independientes, que ejecutan los mensajes, bien para trabajos de Cátedra o simplemente por distracción.

2. La Animación Viva me permitió ver en el momento de la ejecución el efecto completo. Es decir, como un espectáculo vivo, gracias a que fue registrado en televisión y no en cine super 8.

Es aquí donde cabe la comparación con el cine super 8, ya que éste no permite ver el producto al momento de la ejecución, dado su carácter eminentemente químico que requiere revelado.

3. Los efectos producidos en Animación Viva, si bien estaban programados, es decir, pre-establecidos, muchas veces se modificaron durante la ejecución, bien por problemas técnicos o por haber encontrado alternativas más eficientes.

4. Generalmente, la creatividad de los ejecutantes se desbordaba en el momento de la ejecución, haciendo un efecto multiplicativo, según el cual un efecto inicial podía variar en diversas direcciones.

5. Los tiempos de producción se repartieron en tres formas:

pre-producción: durante este periodo se elaboraron los dibujos, maquetas, fotografías, se localizó el equipo de video, la pantalla, los proyectores, etc.

producción: fue el tiempo de grabación de video y audio.

post-producción: para editar y mezclar video y audio.

En torno a este punto debo decir que la Animación

Viva no difiere a las demás técnicas, la única diferencia estriba en la reducción de estos tiempos por la sencillez del trabajo. Entonces, trabajando normalmente (8 horas diarias) puede realizarse un trabajo en una semana (tomando en cuenta los tiempos de revelado de transparencias). Evidentemente esto dependerá de la complejidad del programa a producir.

6. La Animación Viva puede ser presentada en vivo. Aunque en esta oportunidad no se haga de esa manera. A través de la experiencia en el trabajo de producción, puede comprobar que, utilizando equipos más sofisticados: programadores, proyectores y pantallas profesionales; así como efectos específicos se puede lograr un buen espectáculo, comparable con los títeres y las marionetas.

7. El movimiento reconstruido a partir de las técnicas utilizadas en estas producciones no son naturales, su calidad aún es reducida, pero trabajando más el dibujo y la fotografía se puede lograr mejorar. Esto me lleva a concluir que, hasta el momento, la Animación Viva es una animación limitada en cuanto a reconstrucción de movimientos. Sin embargo, la sensación de movimiento que se logra producir, forma parte de la misma codificación actual de la Animación Viva.

8. La formulación de la Animación Viva por efectos para cada toma, permite una posterior edición rápida, ya que cada plano, cada encuadre se hace por separado, a modo cinematográfico y su colocación es ordenada en el video cassette de forma cronológica o de acuerdo al guión. Recordemos que la Animación Viva pocas veces sale del

estudio y la pantalla de retro-proyección.

9. Para mayor definición de la imagen es recomendable tratar a la transparencia con un sistema de lith. Esto es, que para obtener mayor oscuridad en los bordes y entorno de la imagen es necesario hacer un negro absoluto, si fuera posible; de lo contrario, los contornos lucirán grises y molestarán al momento de grabar.

RECOMENDACIONES

FINALES

Como dije en otra parte de este Trabajo, no quiero que la Animación Viva sea un secreto. En realidad quisiera que los estudiantes y la Escuela de Comunicación Social, promovieran la elaboración de trabajos que utilicen la Animación Viva. Creo, como dije en otro momento, que la Animación Viva, puede ayudar a comprender a la imagen, el movimiento y a la animación.

También creo que es una técnica que debe ser mejorada, hoy sólo la esbozo, es como si apenas la hubiera tocado. La gente que viene detrás de mi ha tenido oportunidades que mi grupo no tuvo, a aprendido cosas que nosotros no pudimos aprender. Espero que ese contacto con la tecnología fácil no los lleve a la inercia. Sus conocimientos y su experiencia adquirida en los años de estudio en Semiología y televisión pueden hacer de una recopilación como ésta, una verdadera técnica, en la cual, el ensayo y el error se conviertan en teorías con base experimental.

GLOSARIO

AMPLIADORA: Instrumento que se utiliza en fotografía para impresionar el papel a partir de negativos. En la Animación Viva se utilizó para "calcar" y ampliar los dibujos de El Principito.

ANIMACION VIVA: Alternativa de producción de mensajes visuales, para ser ejecutada en vivo o a través de un medio audiovisual, sea cine o televisión.

ARTESANAL: Que se hace a mano y a bajo costo. Significa en la Animación Viva la utilización de cartulinas recortadas, plastelinas, acetatos etc, para lograr un efecto dado.

ARTIFICIO: Cualquier "truco" que se utilice para lograr una imagen o sensación de movimiento. En la Animación Viva está estrechamente vinculado con la improvisación.

BANCO DE REPRODUCCION: Paral y mesa que se utiliza para reproducir documentos en fotografía, cine o televisión.

BACK PROJECTION: También denominado Retro-proyección, significa que la transparencia es proyectada desde la parte de atrás de la pantalla.

DISOLVENCIA MANUAL: Disolvencia hecha colocando la mano frente al objetivo del proyector o proyectores con los que se trabaja.

EFECTO VIVO: Cuando en la Animación Viva se coloca un personaje en vivo o una marioneta manejada por un ser humano.

LITH: material fotogràfico de alto contraste que permite obtener negro en los bordes y entorno de la figura.

LUCIERNAGA: Por extensiòn se define así el efecto vitral. Es decir el acetato mate coloreador y con retro proyecciòn de luz.

POLARIZADOR: Colocaciòn de dos filtros polarizados. Uno en un proyector y otro en la càmara para dar la sensaciòn de movimiento.

PUNTILLISMO: Efecto logrado con una pantalla negra sobre la que se colocan dejando pasar luz unas especies de clavos transparentes o de colores.

SUMA O MEZCLA ADITIVA: Obtenciòn del blanco partiendo de la suma de los colores primarios luz (rojo, verde y azul) cuando èstos son proyectados sobre una pantalla.

BIBLIOGRAFIA.

ALVARADO, Nèstor. "Física". Ediciones del Ministerio de Educación. Caracas. sin fecha.

ARIAS R., Anibal. "El mundo de la televisión". Editorial Guadarrama. Colección Universitaria de bolsillo. Primera Edición. Madrid. 1971. (399).

ARNHEIM, Rudolf. "El pensamiento visual". Editorial Universitaria de Buenos Aires. Temas Ciencias Visuales. 3a. edición. Buenos Aires. Argentina. 1976 (343).

BABBITT, Edwin. "The principles of light and color". Citadel Press .United States of America. 1980. (271)

BRUMMITT, Wyatt. "Photography is...". American Photographic Book blishing Co. Garden City, New York. 2a. edición. 1975.(255)

BURK, Ignacio. P.L. Diaz Garcia. "Psicología". Ediciones Insula. Caracas. 1972. (700).

BRUNO, Michael. "International paper company". a graphic arts production hand book. 12a. edición. International Paper Company. New York. 1979. (204).

Cámara de la Industria Cinematográfica y del Video Tape. Tarifas 1982.

CERAM, c.w. "Arqueología del cine". Ediciones Destino. Barcelona. 1965. (264).

"El Cine Arte e Industria". Biblioteca Salvat de grandes temas. España. 1974. (143).

CHASTEL, André. "La obra pictòrica completa de Seurat". Clàsicos del arte' NOGUER RIZZOLI editores. No. 42, Barcelona 1975 (119).

CHILDE, Gordon. "Los orìgenes de la civilizaciòn". Fondo de Cultura Econòmica No. 92. Dècima ediciòn. México. 1977. (290).

DICCIONARIO DE PSICOLOGIA. Fondo de cultura econòmica. Howard, Warren editor. 5a. ediciòn. México. 1964. (383).

DORFLES, Guillo. "Nuevos ritos, nuevos mitos." Editorial Lumen. Colecciòn palabra en el tiempo. No. 47. Primera ediciòn. España. 1973. (310).

DORFLES, Guillo. "Símbolo, comunicaciòn y consumo". Editorial Lumen. Colecciòn palabra en el tiempo. No. 35. Segunda Ediciòn. España. 1975. (268).

ECO, Umberto. "Apocalípticos e integrados". Editorial Lumen. Palabra en el tiempo. No. 39. Quinta ediciòn, España. 1977. (403).

ECO, Umberto. "Signo". Editorial Labor. Temas de Filosofía. Primera Ediciòn. España. 1976. (217).

ECO, Umberto. "Tratado de Semiòtica general". Editorial Lumen. Colecciòn Palabra en el Tiempo.

No. 122. Primera Edición.

España. 1977. (513).

EINSENSTEIN, Sergie. "El acorazado Potemkin". Cine Club.

Era Editores. Primera Edición. México. 1975. (158).

FABRIS, s y r GERMANI. "Color, proyecto y estética en las artes gráficas". Ediciones Don Bosco.

Segunda Edición. Barcelona España. 1979.

GARRONI, Emilio. "Proyecto de Semiótica". Editorial Gustavo

Gili. Segunda Edición. Barcelona. 1975. (378).

GOLDSTEIN, Laurence; KAUFMAN, Vay. "Into Film". E.P.

Dutton and co. inc. Primera Edición. U.S.A. 1976. (607).

GOUREVITCH, Jean Paul. "Clef pour l'audiovisuel". Editorial

Seghers. Paris. 1973. (218).

GUBERN, Norman. "Historia del cine mundial". Editorial Lumen.

Ediciones de bolsillo. Tomos I y II. Barcelona. 1974.

GUBERN, Norman. "Mensajes icónicos en la cultura de masas".

Editorial Lumen. Palabra en el tiempo. Primera Edición.

España .1974. (390).

GIURAUD, Pierre. "La Semiología". Editorial Siglo XXI. 5ta.

Edición. México. 1977. (133).

HAUSER, Arnold. "Historia social de la literatura y el arte".

Editorial Guadarrama. Colección Punto Omega. Tomos 1, 2 y 3.

14a. edición. España. 1978.

HEDGECOE, John. "Manual de Tècnica fotogràfica".
Editorial Blume. Primera Ediciòn. Madrid. 1977. (351).

HOGG y otros. "Psicologia y artes visuales"
Edit Gustavo Gili. Colecciòn Comunicaciòn Visual.
España. 1969.

IVANOV, MITRY, BARTHES y otros. "Contribuciones al anàlisis
semiològico del film". Fernando Torres Editor. Colecciòn
Textos cinematogràficos. No. 14. España. 1976. (395).

KUPPERS, Harold. "Fundamentos de la teoria de los colores".
Editorial G.G. diseños. España. 1980. (204).

KYBETT, Harry. "How to use video tape recorders".
Howard. W. Sams and co. Primera Ediciòn.
New York. 1974. (264).

LARMORE, Lewis. "Introduction to photographic Principles".
Dover Publication. Segunda Ediciòn.
New York. U.S.A. 1958.

MAST, Gerald. "A short story of the movies".
Bobs Merrill Co. Inc. Primera Ediciòn.
Indianapolis. U.S.A. 1976. (576).

MAST, Gerald. "Film, cinema, movie". Harper and Row, publishers.
New York. U.S.A. 1977. (299).

MATRAS, Jean Jacques. "Radiodiffusion et television".
Colecciòn que sais je?. Presse Universitaires de France.
No 760. Primera Ediciòn. Francia. 1958. (127).

- MOLES, Abraham y otros. "Diccionario del saber moderno. La comunicación y los mass media".
Colección ideas, obras, hombres. Ediciones Mensajero.
Segunda Edición. Bilbao. 1975. (667).
- MOLES, Abraham. "Teoría de los objetos".
Edit. Gustavo Gili. Colección Comunicación Visual.
Segunda Edición. España. 1975. (191).
- MORAGAS S., de Miguel. "Semiótica y comunicación de masas".
Ediciones Península. Serie Universitaria. Historia/ Ciencia/
Sociedad. No. 126. Primera Edición. España. 1976. (362).
- MORRIS S., Norman. "Television Child". Little ,
Brown and Company. Boston. 1971. (238).
- PEREZ E., Guillermo. "Elementos de Psicología".
Editorial Tenerife. Quinta Edición. España. 1962. (432).
- PERSIC, Zoran. "Los dibujos animados una guía para aficionados".
Ediciones Omega S.A. Barcelona. 1979. (250).
- PIRENNE. M. H. "Óptica, perspectiva y visión". Editorial Victor
Lerú. Argentina. 1974. (227).
- RAFOLS, J.F. "Historia del Arte". Editorial Ramón Sopena S. A.
Segunda Edición. Barcelona. 1954. (940).
- REYES A., Marcos. "Simplificación de la semiología de la
imagen". Trabajo de ascenso.
- SADQUL, George. "Historia del cine mundial, desde sus orígenes
hasta nuestros días". Editorial siglo XXI. 3a. Edición.

México. 1977. (828).

SAINT EXUPERY, Antoine. "Obras Completas".
Biblioteca de la Pleiade. Dijon. 1954. (993).

SALAZAR, José Miguel, MONTERO Maritza y otros.
"Psicología Social". Editorial Trillas, Segunda Edición.
México. 1979. (427).

Teoría de la imàgen. Biblioteca Salvat de grandes temas.
No 29. España. 1973. (143).

TIETJENS, ed. "Así se hacen películas de dibujos". Editorial
Parramón. Serie "Foto como hacerlo". Segunda Edición.
España. 1979. (111).

