

El rol del animador en un largometraje de animación estudio de casos.

Autor:

MSc. Adriana L. Quizhpi Salameaⁱ. Adriana.quizhpi@alum.upf.edu
Universidad Pompeu Fabra, Ecuador

MSc. Mayra L. Pomaquero Yuquilemaⁱⁱ. mayra.pomaquero@alum.upf.edu
Universidad Pompeu Fabra, Ecuador

RESUMEN

Este artículo discute el rol del animador de personajes en un largometraje de animación, las posibilidades de que su función en una película es análoga al de un actor, y si lo es, como su experiencia, habilidad y estilo personal derivan en una interpretación brillante. Además, si el proceso de animación puede afectar directamente la consolidación conceptual de un film.

A través del estudio de casos como estrategia para construir y depurar teorías, este ensayo se centra en el análisis de la experiencia de dos destacados animadores españoles en los largometrajes *L'illusionniste de Sylvain Chomet* nominada a los premios Oscar en 2011, y Johan Padan a la *descoberta de le Americhe* de Giulio Cingoli.

Palabras Claves: animación, largometraje, *pipeline*, rol

1. INTRODUCCIÓN

Whatever twist, turns, and technologies continue to develop in our medium, the investment of personal feelings and emotion will always be animation`s future. [1]

-Eric Goldberg-

Cuando Richard Williams, Ken Harris y Art Babbitt establecieron por primera vez los métodos, principios y fórmulas para animadores novatos, ellos esencialmente inventaron las reglas que guían el proceso de animación de personajes. Los usos de estos principios están establecidos en numerosas publicaciones y sin duda son los parámetros iniciales a seguir en la educación en animación.

En un estudio anterior, sobre el esquema de trabajo de un animador en un largometraje de animación 2D, nos planteamos ciertas hipótesis acerca del rol del animador. Cuando dividimos el proceso de producción de un film en varias etapas y recolectamos datos a través de entrevistas a animadores expertos, un resultado inesperado ocurrió cuando observamos que los expertos estaban emocionalmente involucrados con los personajes que animaban.

Eric Goldberg , un veterano en el mundo de la animación afirma que: “Para animar exitosamente un personaje, antes que aplicar cualquier técnica que permita comunicar a la audiencia lo que está pensando y sintiendo, debemos saber quién es nuestro personaje”. [1]

En el presente artículo la experiencia de dos expertos animadores es la base del análisis y formulación de nuestras hipótesis.

2. Preguntas de investigación

¿El rol de un animador es análogo al de un actor en un largometraje?

¿Algunos aspectos de animación pueden influir en la consolidación conceptual de un film?

¿Se puede dividir la animación de personajes en aspecto técnicos por un lado y expresión creativa por otro?

3. Metodología de la investigación

3.1 Entrevista a expertos de la materia

Con este método nos ponemos en contacto con expertos en la materia, para recopilar distintas perspectivas, hechos y opiniones desde su experiencia.

3.1.1 Identificar y seleccionar a los especialistas

Elaboramos una lista de animadores que participaron en reconocidos largometrajes y los contactamos a través de sus páginas web profesionales y por conversaciones directas.

Los expertos seleccionados

Antonio Mengual Lobet. Barcelona- España 1974. Animador 2D tradicional, diseñador de personajes, *story-board artist*, ilustrador y pintor. Ha trabajado en numerosas producciones de largometraje animado, en España, Francia, Escocia, Alemania e Inglaterra.

Actualmente es *story-board artist* en *Paramount Pictures*, de la mano del director John Wayne Stevenson, realizador de "kung-fu panda". Entre sus trabajos destaca su participación como *lead animator* en "L'illusionniste" de Sylvain Chomet, ganadora al Mejor Film de animación en los Premios del Cine Europeo y nominada al Óscar, "Chico y Rita" de Fernando Trueba, Javier Mariscal y Tono Errando, ganadora de un Goya al mejor film de animación Español 2011 e igualmente nominada al Óscar, "The Red Turtle" dirigida por Michael Dudok de Wit (Ganador de un Óscar al mejor cortometraje de animación "Father and Daughter") y producida por los estudios Ghibli de Miyazaki, en la cual también he sido responsable de diseñar los personajes principales.

Carles Prenafeta. Animador 2D- 3D. Ha colaborado en numerosas series de TV y largometrajes. Además, ha desempeñado como jefe de producción y director de animación para varios estudios y productoras de animación como *Cheetos*, *Matutano*, *Avidesa* o Mr. Proper. Trabajó como director de animación para una serie de TV dirigiendo 104 episodios en formato estereoscópico como animador 3D.

3.1.2 La entrevista

Elaboramos un modelo de preguntas, con Tony Mengual la comunicación fue vía correo electrónico, ya que en esos momentos se encontraba en Francia trabajando como diseñador de personajes y animador en la producción "Red Turtle" de Michael Dudock de Wit. Carles Prenafeta nos concedió una entrevista directa y nos permitió usar un dispositivo de grabación para capturar la conversación.

4. Resultados- estudios de caso

4. 1. Ficha técnica de los largometrajes en estudio

Título del largometraje	L'illusionniste"
Director	Sylvain Chomet
Guión	Basado en el guión no publicado del actor y director francés Jacques Tati, adaptado por Sylvain Chomet.
País y año	Francia 2010
Logline	Un mago introvertido deambula en el mundo absurdo e invadido por la modernidad de los años sesenta y setenta.
Tipo de animación	Animación 2D. Realista.
Diálogos	Sin diálogos
Animador	Toni Mengual

Cuadro 1 .- Ficha técnica L'illusionniste

Título del largometraje	Johan Padan - A la discoverta de le Americhe
Director	Giulio Cingoli
Guión	Dario Fo
País. Año	Italia 2002
Logline-Concepto	Versión animada de la obra literaria y teatral de Darío Fo. Su peculiar visión del descubrimiento, explora la posibilidad de una convivencia pacífica entre las diferentes culturas. Es una crítica cómica y política sobre el descubrimiento de América.
Tipo de animación	Animación 2D. Realista.
Diálogos	Con diálogos.
Animador	Carles Prenafeta

Cuadro 2 .- Ficha técnica Johan Padan - A la discoverta de le Americhe

4. 2 Tabla comparativa de los personajes que animaron nuestros expertos de los largometrajes en estudio

En el Ilusionista, el director Sylvain Chomet establece un estilo caricaturesco a sus personajes con la deformación de su fisonomía y la exageración de características físicas que marcan el carácter global de los personajes. En Johan Padan, los personajes se basan en estereotipos y caricaturas culturales. En base a las características físicas (anatomía) y psicológicas de los personajes que tuvieron a cargo los animadores, establecemos esta comparativa:

	Toni Mengual (L'Ilusionniste"- Personajes secundarios)		Carles Prenafeta (Personaje principal)
	Payaso	Chico joven	Joan Padan
Diseño de la anatomía del personaje	Bocetos a groso modo entregados por Sylvain Chomet.	Diseño del personaje por Toni Mengual durante la producción del film.	Diseño de personaje principal basado en la imagen de un joven Darío Fo.
Personalidad- Psicología del personaje	Artista adulto, alcohólico. Deprimido al borde del suicidio.	<i>Chico joven 1:</i> Se planteaba como un James Dean, relajado y despreocupado de la vida. <i>Chico joven 2:</i> Cambio conceptual a un joven discreto, elegante y nada engreído.	Joven renegado, determinado y elocuente.

Cuadro 3 .- Comparativa de personajes animados por los expertos en estudio

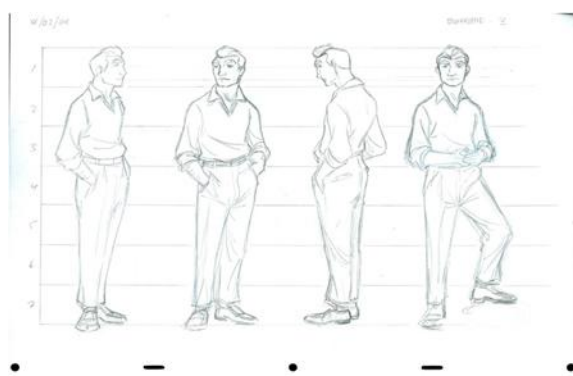


Figura 1 "El Ilusionista". Turn around del hombre joven por Tony Mengual.



Darío Fo.
www.beppegrillo.it



Progetto Imagine. Producciones
Johan Padan(JP)



Escena en el mercado Min 12:12.
Johan Padan

Figura 2: Diseño de personaje principal. Johan Padan

4.3 Elementos comunes entre animadores y actores en un largometraje

Después de recolectar la información, señalamos las frases y visiones claves y organizamos las ideas en estos conceptos:

a. **Casting:** Los directores eligieron a los animadores para cada personaje según sus habilidades en otras producciones y por su visión personal. En el largometraje el Ilusionista, a los animadores se les designaba un personaje que desarrollaban y se especializaban en él. “Sylvain Chomet aportaba algún boceto inicial y algunas pautas de comportamiento, a partir de ahí nosotros creamos el resto, trabajamos el modelo y la personalidad, y a medida que íbamos animando, más profundizamos en él, nos especializamos en un personaje”.

b. **Bocetaje:** Para aprobar una escena, los animadores primero realizaron secuencias con dibujos y animaciones en rough (borrador en animación) para explorar la actitud, interpretación y la esencia del acting del personaje. Toni Mengual al preparar la escena del payaso en la que casi se ahorca en su departamento, tuvo que imaginar cómo se sentía, realizó un par de biografías cortas sobre el personaje tratando de indagar qué razones podían conducirlo al suicidio. Esta herramienta le ayudó a afrontar esta escena emocionalmente fuerte. En el personaje del chico joven al realizar los dibujos y secuencias en rough, el director consideró que el personaje no empatizaba con el público y propuso un rediseño, la personalidad del Toni llamó la atención y le pidió que el nuevo personaje sea como él.

c. **Sentido cinestésico:** Los animadores desarrollaron un avanzado sentido y comprensión del movimiento que les otorga la capacidad de establecer matices adecuados y distintos para cada personaje, además de la habilidad de retratar varios personajes del film a la vez. Para los animadores estudiar mentalmente sus movimientos les permitió dibujarlos más fácilmente y establecer los límites físicos de cada personaje, como por ejemplo la forma de actuar de sus articulaciones, los grados de giro de la cabeza, los movimientos de manos.

d. **Interpretación(actuación):** La mejor manera de escenificar su escena de animación fue actuarla, esto aumentó el conocimiento sobre la motivación y emoción que experimentaba cada uno de sus personajes: sus conflictos internos, pensamientos, reacciones- personalidad y estado anímico. Los animadores interpretaron sus escenas repetidas veces para explorar el *acting* y estudiar que poses eran las correctas para explicar la acción de la escena.

4.3 Aspectos de animación que influyen en la consolidación conceptual de un largometraje

a. Estilo: Establecido por los directores en las etapas de preproducción: guión, *storyboard* y animática. Existe el periodo de adaptación donde los animadores comprenden el estilo para alcanzar un buen nivel de producción. En Johan Padan, los estereotipos aparecen en todas la escena. El nobel de literatura trabajó en estrecha colaboración con los escritores y animadores en la adaptación de su monólogo.

b. Coherencia: La coherencia se extiende a todas las áreas de una película; diálogo, diseño, sonido, música, movimiento. En Johan Padan, la investigación histórica de Darío Fo, sobre la conquista de América, fue crucial en la propuesta visual y conceptual del film.

c. Acting: A partir de las condiciones físicas y el estado emocional de los personajes se establece que el *acting* realista es el adecuado para este tipo de largometrajes. El tipo de animación se fundamenta en los siguientes aspectos:

i. Aspectos técnicos: Una buena base de dibujo. El dibujo de buenas poses define la acción y la emoción de la escena.

ii. Acción creíble: El público siente que las acciones del personaje son el resultado de sus propios motivos internos y no de los motivos internos del animador. Si combinamos un buen *acting* con un *timing* adecuado conseguiremos transmitir lo que el personaje piensa.

5. Discusión

5.1 Valorar hipótesis

Soy un actor 2D porque lo que hago es actuar, el dibujo es la herramienta.

-Toni Mengual-

5.1.1 El rol de un animador es análogo al de un actor en un largometraje.

En una segunda fase de investigación en base a los resultados, entrevistamos a un profesor universitario de formación actoral para conocer cómo es la práctica profesional de un actor de cine y así hallar los puntos comunes con el animador. En base a los resultados, elaboramos el siguiente diagrama:

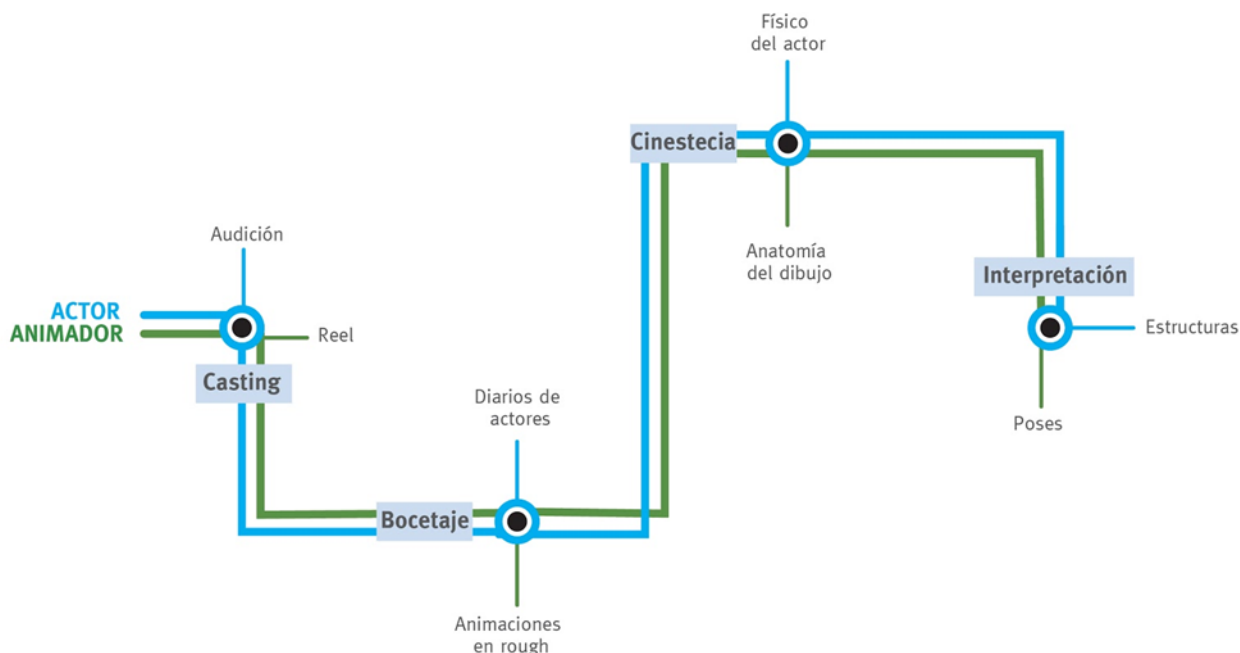


FIGURA 3.- Diagrama de elementos comunes entre el actor y el animador

El animador se enfrenta a un proceso de selección semejante al de un actor ya que cada película tiene sus propias necesidades. Para John Canemaker, profesor en el programa de animación de la Universidad de Nueva York, en el caso de la animación, el ordenador no es una caja mágica y lo que produce solo es tan bueno como el alma de la persona que lo trabaja. [2] “Las personas que son buenos animadores son una mezcla de agudeza visual y sensibilidad orientada en actuar, eso se refleja en sus *reels*” (Frank Gladstone). [3]

Los diarios de actores son cuadernos donde un actor hace anotaciones técnicas sobre su personaje. En paralelo, algunos animadores dedican un tiempo antes de empezar cualquier secuencia, a bocetar poses para estudiar cuales son las más adecuadas para comunicar la emoción de una escena. Los animadores 2D realizan secuencias con dibujos y animaciones en rough para pasarlas a limpio si son aprobadas por el director.

Los actores trabajan con su cuerpo. Los animadores hacen referencia a sus propios cuerpos y luego lo proyectan a sus dibujos. El conocimiento avanzado del movimiento de su fisonomía permitió a animadores como Grim Natwick (un corredor de pista) producir secuencias entrañables como las de Betty Boop bajo la dirección de Max Fleischer . Walt Disney creó su propio programa educativo e incluyó el análisis de acción.

Por último, la mejor manera de interpretar una escena de animación es actuarla, definir poses. En teatro este proceso se conoce como estructura. En este sentido, un animador es sin duda más analítico que un actor. Un actor está presente en el momento de la interpretación mientras que un animador está presente en el momento varias semanas después. (Glenn McQueen) [3] .

5.1.2 Aspectos de animación que influyen en la consolidación conceptual de un largometraje

I contend that what makes these worlds believable is simply how coherent they are; how all the elements tie together under a set of rules which govern them consistently. This coherence spreads to all areas of a film; dialogue, design, sound, music, movement etc. Together they

create a feedback-loop which reaffirms that what we are looking at is true. The human eye wants this aesthetic harmony. [4]

–David O'Really–

En el estilo, el animador debe conseguir el equilibrio entre la animación y la línea general del film para reafirmar que lo que se ve, es verdadero. La atmósfera del Ilusionista está muy cuidada en detalles, la animación es para adultos y lo demuestra a través del dibujo. Toni Mengual explica que la responsabilidad del director era alta, ya que Jacques Tati (representado por el personaje principal) es un icono en Francia y personificarlo a través de su guión era arriesgado. El film se realizó en cinco años, Toni trabajó en los últimos dos, después de que el director definió el guión, los storyboards y la animática.

6. CONCLUSIONES

La animación es una forma de actuar y se actúa a través de un personaje, contar una historia a través de un personaje es actuar. Estudiar el guión de un film y entrar en el personaje por medio de nuestra habilidad o estilo personal puede derivar en una interpretación brillante, o no, y es ahí cuando nos podemos preguntar si somos buenos o malos actores.

Las secuencias animadas interesante son una mezcla de agudeza visual y sensibilidad.

Pero el animador no es el único responsable de construir a los personajes, su actividad se fundamenta principalmente en el guión. Los directores aportan bocetos iniciales y algunas pautas de comportamiento y a partir de ahí, los animadores trabajan en el modelo y la personalidad y se especializan en un personaje. El director no profundiza en la animación de secuencias, es un trabajo más personal del animador.

Una diferencia entre actores y animadores es que los actores están en el momento físicamente mientras que los animadores se proyectan a través de un personaje. Este puede ser el principal motivo de que la figura de un animador se pierda en el anonimato.

Todavía no existen muchos cursos que motiven a animadores a estudiar actuación. Poco se ha escrito sobre el paralelismo existente entre estos dos campos.

CITAS BIBLIOGRÁFICAS

- [1] Goldberg, E. (2008). Character animation crash course!. 1st ed. Beverly Hills, CA: Silman-James Press.
- [2] Awn.com. (2017). The Animated World of John Canemaker. [online] Available at: <http://www.awn.com/mag/issue1.9/articles/lyons1.9.html> [Accessed 16 Apr. 2017].
- [3] Animation World Network. (2017). Performance And Acting For Animators. [online] Available at: <http://www.awn.com/animationworld/performance-and-acting-animators-0> [Accessed 7 Apr. 2017].
- [4] David OReilly. (2017). Basic Animation Aesthetics. [online] Available at: <http://www.davidoreilly.com/downloads/> [Accessed 10 Apr. 2017].

BIBLIOGRAFÍA

- Monjas, C.L. 2011, "Un "actor en 2D"", Academia: Noticias del Cine Español, , no. 183, pp. 45.
- Thomas, F., Johnston, O. and Thomas, F. (1995). The illusion of life. 1st ed. New York: Hyperion.
- Kristian, V.H. 2015, "Animated film and the Construction of a Caribbean Cultural Identity: ¡Vampiros en la Habana! by Juan Padrón and Chico y Rita by Fernando Trueba and Javier Mariscal", Arte y Políticas de Identidad, vol. 13, pp. 79-97.
- Pluralsight.com. (2017). Become a Better Animator by Becoming a Better Actor: The Importance of Acting for Animation. [online] Available at: <http://www.pluralsight.com/blog/film-games/become-better-animator-becoming-better-actor-understanding-importance-acting-animation> [Accessed 15 Apr. 2017].
- Animationarena.com. (2017). Acting and Animation. [online] Available at: <http://www.animationarena.com/acting-and-animation.html> [Accessed 1 Apr. 2017].
- David OReilly. (2017). Basic Animation Aesthetics. [online] Available at: <http://www.davidoreilly.com/downloads/> [Accessed 10 Apr. 2017].
- Animation World Network. (2017). Performance And Acting For Animators. [online] Available at: <http://www.awn.com/animationworld/performance-and-acting-animators-0> [Accessed 1 Apr. 2017].

Nota

ⁱ Adriana L. Quizhpi Salamea, Máster en Animación. Universidad Pompeu Fabra. Diseñadora Gráfica. Docente en la Facultad de Artes. Universidad de Cuenca. adriana.quizhpi@ucuenca.edu.ec

ⁱⁱ *Mayra L. Pomaquero Yuquilema, Máster en Animación. Universidad Pompeu Fabra. Máster en Creación Multimedia y Serious Games. Ingeniera en Diseño Gráfico. Docente en la Facultad de Informática y Electrónica. Escuela Superior Politécnica de Chimborazo. Mayra.pomaquero@epoch.edu.ec