

Universidad Autónoma del Estado de México

Facultad de Artes

Título del material para la UA:

Clay animation: Animación en plastilina

Licenciatura en Arte Digital

UA: Imagen y animación digital

**Elaboración: M. en E. V. MARIO ALBERTO
BRACAMONTE OCAÑA**

Guión explicativo

Fecha de elaboración: 2 de Septiembre 2015

Guión explicativo

Título del material: Clay animation: Animación en plastilina

Autor: M. en E. V. Mario Alberto Bracamonte Ocaña

Espacio académico: Facultad de artes

Nombre de la UA: Imagen y animación digital

Objetivos de la UA: Clasificar los fundamentos teóricos y prácticos básicos sobre los distintos métodos tradicionales de animación para generar narrativas audiovisuales.

Objetivo de este material audiovisual:

Analizar la lógica de creación artística contemporánea en el clay animation

LAMINA 2



Clay animation es una variante del stop motion, que se distingue por usar material maleable como plastilina, arcilla o cerámica para hacer animaciones. El termino «claymation» fue inventado por el cineasta Will Vinton en 1978. Esta técnica tiene sus orígenes desde de 1900s casi a la par del nacimiento del cine.

LAMINA 3



La primer película en utilizar clayanimation y live action salio en 1908 , «The Sculptor's Welsh Rarebit Dream» producida por Edison Manufacturing Co. Y dirigida por Edwin S. Porter y Thomas Edison.

LAMINA 4



Ese mismo año el estudio lanzó otro corto con clay animation llamado *The Sculptor's nightmare*. Siendo este film uno de los pioneros en utilizar la cámara cinematográfica para utilizar una técnica que consistía en fotografiar y parar

consecutivamente, por ello el nombre de Stop ya que en esos espacios de tiempo se manipulaba la arcilla, de tal forma que; al moverse la película de manera conjunta generaba la ilusión de que las cosas se movían por sí solas.

LAMINA 5



Otro pionero de esta técnica fue el animador y caricaturista **Joseph Sunn**, quien hizo lo que se cree que son las primeras películas completamente con clay animation.

LAMINA 6



Green pastures. 1926

Hechas en 1926, las películas «The penwiper» y «Green pastures» forman parte de la historia de la animación como piezas de culto gracias a la innovación en la animación, lo

que se llegó a convertir en bases para grandes producciones.

LAMINA 7



Ray Harryhausen

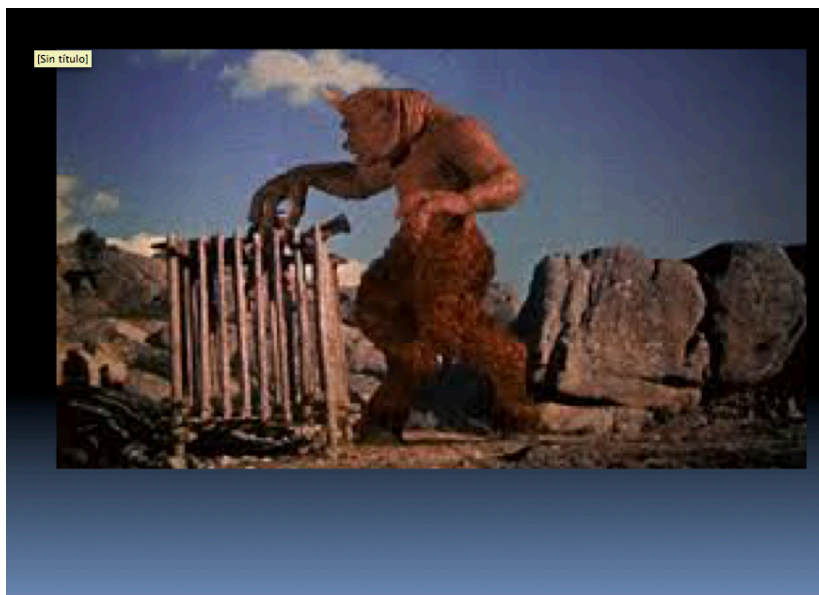
Con la popularidad de esta técnica, en los años subsecuentes el cine usaría el stopmotion y el clayanimation para crear efectos especiales en producciones como King Kong.

LAMINA 8



Ray Harryhausen fue uno de los más reconocidos artistas que incursionaron en el modelado para efectos espaciales entre sus trabajos mas conocidos están «Jasón y los argonautas(1963)» y «El 7º viaje de Sinbad(1958)»

LAMINA 9



Ray Harryhausen se mantuvo a la vanguardia mediante el diseño de personajes articulados que permitian el movimiento de los personajes y así generar la ilusión de estar interactuando con los actores, ejemplo de ello fue

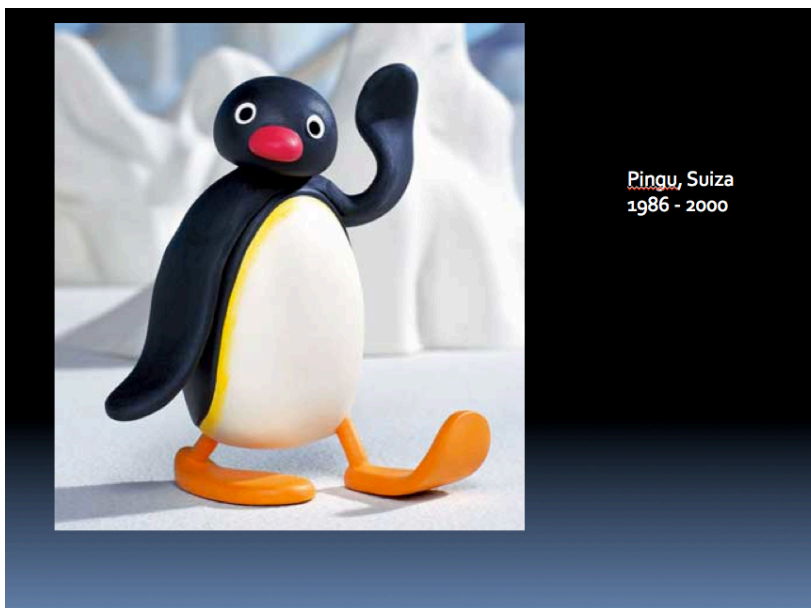
el film Furia de Titanes de 1981.

LAMINA 10



Con la popularización de estas técnicas, más y más productores se comenzaron a interesar en la animación cuadro por cuadro usando materiales plásticos como modelos.

LAMINA 11



Una de las series más famosas en Pingu, producida para la televisión suiza que contó con una gran producción viéndose reflejada en la gran calidad de los personajes y escenarios. La iluminación, la cámara, la edición y los guiones de cada capítulo fueron de alta calidad hasta consagrar a esta

serie como una de las más reconocidas en la animación.

LAMINA 12



Procesos del Clay Animation. Básicamente es el utilizar un material moldeable como arcilla o plastilina que permita generar movimiento parecidos a los de un ser humano o animal.

LAMINA 13



En producciones más profesionales se utilizan armaduras las cuales son estructuras de metal articuladas las cuales son el esqueleto del modelado el cual será forrado de material plástico. Aquí un ejemplo de la empresa Kinect Armatures.

LAMINA 14



Al ser moldeadas las armaduras se busca la más alta calidad en el modelado, desde pintura, diseño de vestuario, fabricación de ojos y rostro así como todas las características psicológicas del personaje reflejadas en su totalidad mediante el

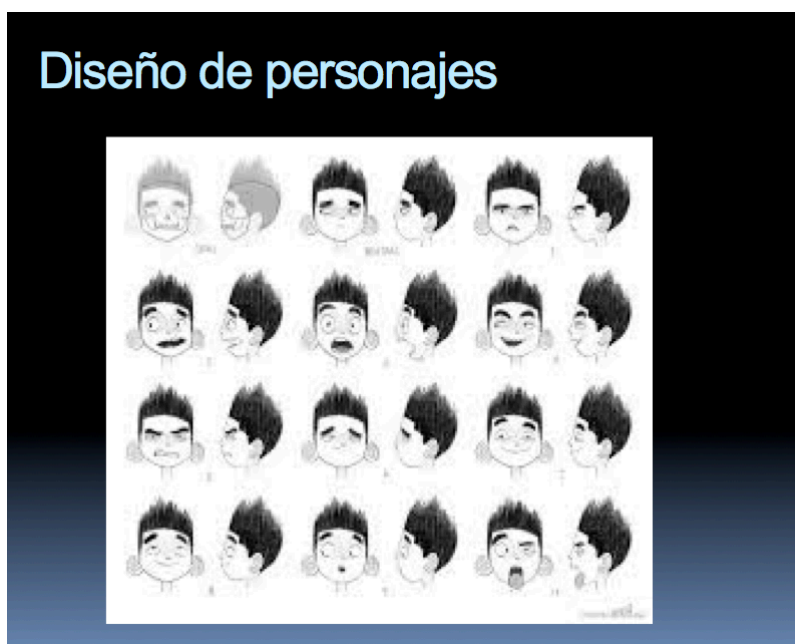
modelado terminado. Aquí un ejemplo: *Corpse Bride, 2005*.

LAMINA 15



La producción de una animación es muy parecida a la producción cinematográfica, teniendo como mayor énfasis en aspectos técnicos y de movimiento generalmente proporcionados por el storyboard y el guión literario.

LAMINA 16



El diseño de personajes refiere a las características físicas y psicológicas de los personajes, la descripción debe ser muy bien detallada. En la imagen podemos observar las “vistas” del personaje así como sus facciones en distintos estados de ánimo.

LAMINA 17



El estudio del personaje mediante estos bocetos son va a facilitar la manipulación del personaje de acuerdo a las escenas planteadas en la historia.

LAMINA 18



Así mismo el personaje deberá contener los colores y objetos definitivos para que el departamento de diseño de arte pueda avocarse a la construcción de los mismos. En esta imagen podemos ver un sombrero y unos lentes, los cuales tendrán que ser construidos.

LAMINA 19

Diseño de personajes

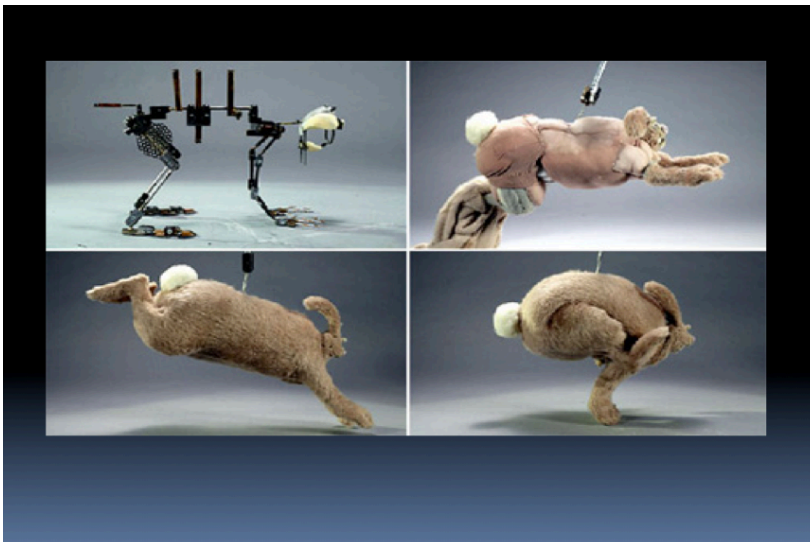


Después del boceto, se procede a la construcción de la armadura, esta puede ser comprada o construida mediante el uso de materiales como alambre.

La desventaja de comprar una armadura es que su costo es muy elevado, alrededor de 4000 y 6000 pesos, lo cual restaría presupuesto para la producción, si esta es independiente

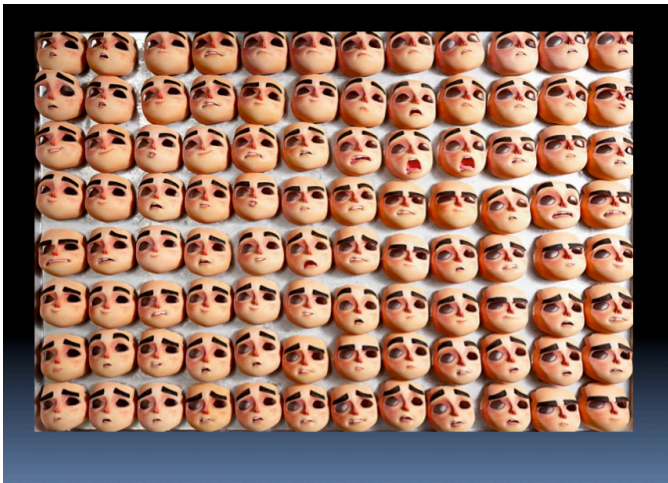
o no cuenta con apoyo económico.

LAMINA 20



Los materiales con los que se puede forrar una armadura también pueden ser hechos con tela, espuma o algún otro material ligero pero que proporcione estabilidad y volumen.

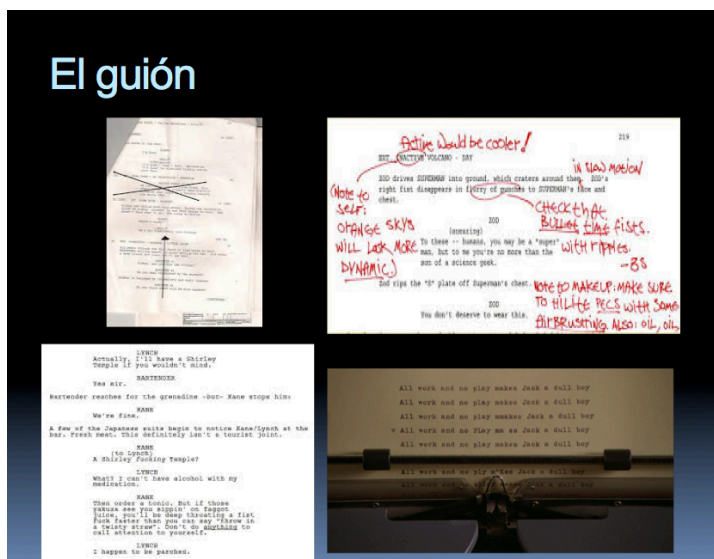
LAMINA 21



Existen dos principales técnicas para manipular el rostro de un personaje y darle vida mediante las expresiones faciales; la primera de ellas y la más sencilla consiste en construir un modelado de material plástico (flexible como la plastilina común) y modelar las expresiones de manera directa. Otra forma es la construcción de máscaras las cuales son intercambiables, esto resulta

ser más eficaz pero muy laborioso ya que se llegan a producir de entre 400 a 800 máscaras, cada una con una expresión o con la apertura vocal correspondiente para la producción de los diálogos.

LAMINA 22



El guión

El guión es uno de los procesos más importantes ya que es aquí donde se diseña la historia lo cual nos da información acerca del número de personajes que necesitamos, los escenarios a construir, los props (objetos) a elaborar como vasos, mesas, sillas, camas, cortinas, lámparas, etc. etc. De este guión generalmente se desprenden otros como el guión técnico, el storyboard y el guión de color.

LAMINA 23



Del guión técnico se estipula cuantos escenarios se tendrán que elaborar en el set de filmación así como la escala a la cual se va a trabajar.

LAMINA 24



Definida la escala, se construye el set en relación proporcional a los personajes construidos, se recomienda trabajar en una escala mayor donde los personajes tengan una medida estándar de 40 cm o más, en relación a esto, el set es considerablemente mayor como lo muestra la

diapositiva.

LAMINA 25



El set de trabajo debe contemplar una vista en perspectiva de acuerdo al storyboard y tomando en cuenta los ángulos de la cámara.

LAMINA 26



Es por ello que en el storyboard se recomienda una exhaustiva planificación de las escenas ya que los errores cuestan menos dinero en papel que un error en producción.

LAMINA 27

Grabar



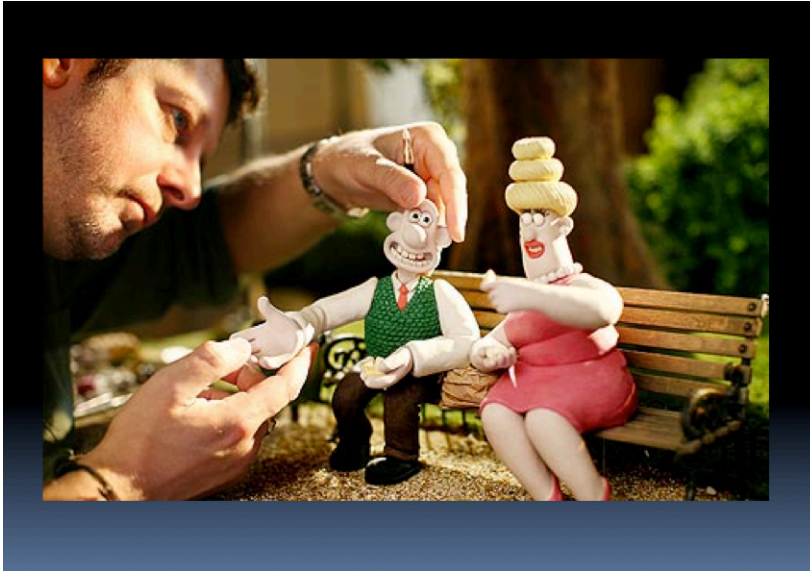
Al momento de grabar o filmar la animación se requiere de un equipo de personas las cuales tendrán roles a su cargo como la iluminación, la cámara, el monitoreo de imagen y la manipulación de los modelados.

LAMINA 28



El camarógrafo debe tener muy clara la idea del director para poder desarrollar la escena además de contar con el storyboard que le indicará las tomas y ángulos correspondientes.

LAMINA 29



La manipulación de los modelados debe ser cuidadosa intentando no dejar marcas y evitar la avería de los mismos. Es muy importante contar con una persona que se encargue especialmente

de la continuidad para que no existan manipulaciones bruscas o desfasadas de tiempo.

LAMINA 30



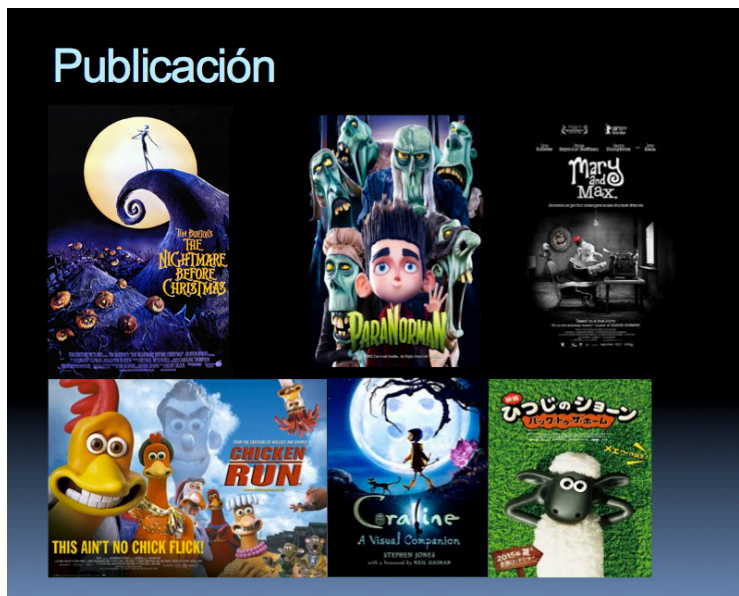
“Medir la luz” resulta sumamente importante para no tener variaciones notables ante la cámara, el uso de exposímetros y de una cinta métrica (flexometro) es uno de los procesos más confiables.

LAMINA 31



La post producción es un proceso que implica la corrección de color, inserción de la banda sonora, inserción de los diálogos, edición y asignación de formatos de video correspondientes.

LAMINA 32



Y por ultimo tenemos la publicación del trabajo que puede ser mediante páginas web o el uso de distribuidoras las cuales se encargaran de promover la animación en cines y videotecas.

Bibliografía

Alexander, Kate. Sullivan Karen, Schumer, Gary. "Ideas of the animated Short. Finding and building stories". 2008, Edit. Focal Press. USA.

Cardwell, Ben. "Action! Cartooning, How to Havoc". 2004. Edit. Sterling Publishing CO. INC. USA.

Patmore, Chris. "The complete animation course. The principles, practice and techniques of successful animation". 2007. Edit. Quarto Publishing. USA.

Selby, Andrew. "Animation in Process". 2009. Edit. Laurence King Publishing Ltd. United Kingdom.

Taylor, Richard. "The encyclopedia of animation techniques". 2003. Edit. Quarto Publishing. USA.

White, Tony. "How to make animated films". 2009, Edit. Focal Press. Oxford, USA.

Webster, Chris. "Animation. The mechanics of motion". 2005, Edit. Focal Press. USA.