



LA CORRECCIÓN DE ERRORES EN LA ANIMACIÓN DE ARENA

Dr. Raúl Gléz.-Monaj
Universidad politécnica de Valencia (España)



A partir de las enseñanzas de la animación de tóner, técnica analógica basada en la manipulación del tóner latente –sin fijar–, dimos con una aplicación de posible interés para la veterana (1968) técnica de la arena. El fortuito hallazgo fue propiciado por el contexto del que partíamos al experimentar con el tóner, ya que se tomó como modelo el proceder en la arena por evidentes semejanzas formales.

La obtención del tóner en estado latente es posible a partir de cualquier máquina basada en el principio electrostático indirecto de reproducción –fotocopiadoras e impresoras analógicas o digitales– y se logra anulando la acción de los rodillos fijadores y de temperatura sitos en la parte final del recorrido de la copia. Una vez impresa la imagen sin fijar al soporte podemos situarla bajo la cámara y manipularla –animarla– bien en seco o bien mediante pincel y alcohol. Pero como en todas las técnicas directas, cabe la posibilidad del error y/o del accidente durante el proceso de la animación para lo cual desarrollamos una solución que denominamos vuelta atrás. La misma consiste en:



Impresora digital manipulada



Copia en fijar

- 1º. Localizar el último fotograma válido grabado e imprimirlo en estado latente.
- 2º. Situarlo bajo la cámara y continuar con la animación, no sin antes haber eliminado de la grabación el último fotograma válido para evitar una frenada.

Una vez hallado este recurso nos preguntamos: ¿Será posible aplicar esto mismo a la animación de arena? Tras varios ensayos dimos con una solución satisfactoria que pasaba por repetir el mismo proceso de la corrección de errores con el tóner pero con alguna modificación.

El proceder, en este caso, sería el que sigue:

- 1º. Localizar el último fotograma válido grabado de la animación de arena e imprimirlo en estado latente sobre acetato transparente.
- 2º. Retirar la imagen de arena errónea bajo la cámara y sustituirla por la copia de tóner latente sobre acetato.
- 3º. Eliminar el último fotograma válido de la grabación para evitar una frenada.
- 4º. Añadir progresivamente algo de arena sobre la imagen de tóner a medida que vayamos animando para que la arena vuelva a ser la protagonista bajo la cámara.

Gracias al principio de la vuelta atrás del tóner podemos decir que la técnica de la arena se puede beneficiar de un recurso evidentemente útil como es la corrección de errores creándose así una simbiosis entre ambas. Esta solución, impensable hasta hoy, libera a la arena de la tensión propia de la animación directa y progresiva y la conecta con el 2D tradicional revitalizándola cuando ya se creía agotada.

Para terminar, animamos a reflexionar sobre cómo este recurso de aplicación analógica ha sido posible en gran medida desde entornos digitales, cuando la tendencia hoy día es suplir o simular las técnicas analógicas por completo, sin salirse de la interfaz digital.



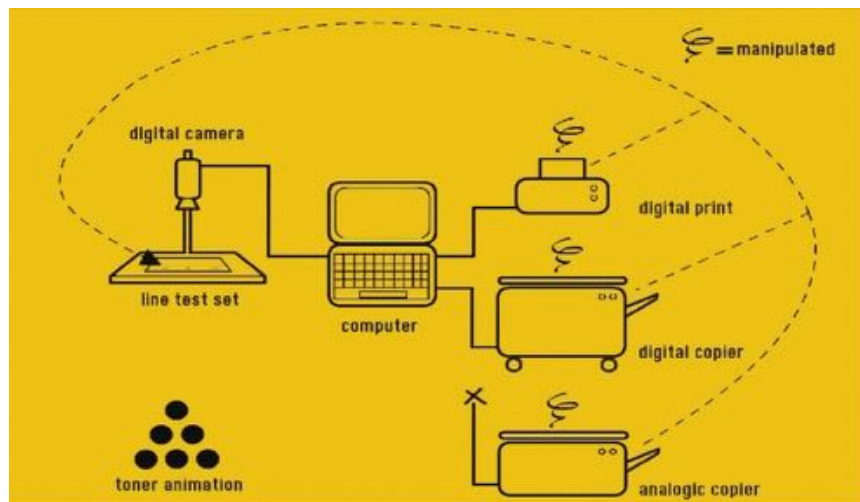
Dibujo en arena



Copia latente sobre acetato del anterior dibujo lista para ser animada



POSTER: Corrección de errores en la animación de arena.



A partir de las enseñanzas de la animación de tóner, técnica analógica basada en la manipulación del tóner latente –sin fijar–, dimos con una aplicación de posible interés para la veterana (1968) técnica de la arena. El fortuito hallazgo fue propiciado por el contexto del que partíamos al experimentar con el tóner, ya que se tomó como modelo el proceder en la arena por evidentes semejanzas formales.

La obtención del tóner en estado latente es posible a partir de cualquier máquina basada en el principio electroestático indirecto de reproducción –fotocopiadoras e impresoras analógicas o digitales– y se logra anulando la acción de los rodillos fijadores y de temperatura sitios en la parte final del recorrido de la copia. Una vez impresa la imagen sin fijar al soporte podemos situarla bajo la cámara y manipularla –animarla– bien en seco o bien mediante pincel y alcohol. Pero como en todas las técnicas directas, cabe la posibilidad del error y/o del accidente durante el proceso de la animación para lo cual desarrollamos una solución que denominamos vuelta atrás. La misma consiste en:

- 1º. Localizar el último fotograma válido grabado e imprimirlo en estado latente.
- 2º. Situarlo bajo la cámara y continuar con la animación, no sin antes haber eliminado de la grabación el último fotograma válido para evitar una frenada.

Una vez hallado este recurso nos preguntamos: ¿Será posible aplicar esto mismo a la animación de arena? Tras varios ensayos dimos con una solución satisfactoria que pasaba por repetir el mismo proceso de la corrección de errores con el tóner pero con alguna modificación. El proceder, en este caso, sería el que sigue:

1º. Localizar el último fotograma válido grabado de la animación de arena e imprimirlo en estado latente sobre acetato transparente.

2º. Retirar la imagen de arena errónea bajo la cámara y sustituirla por la copia de tóner latente sobre acetato.

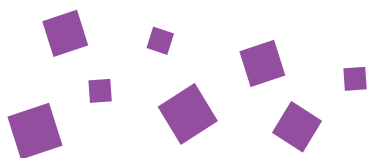
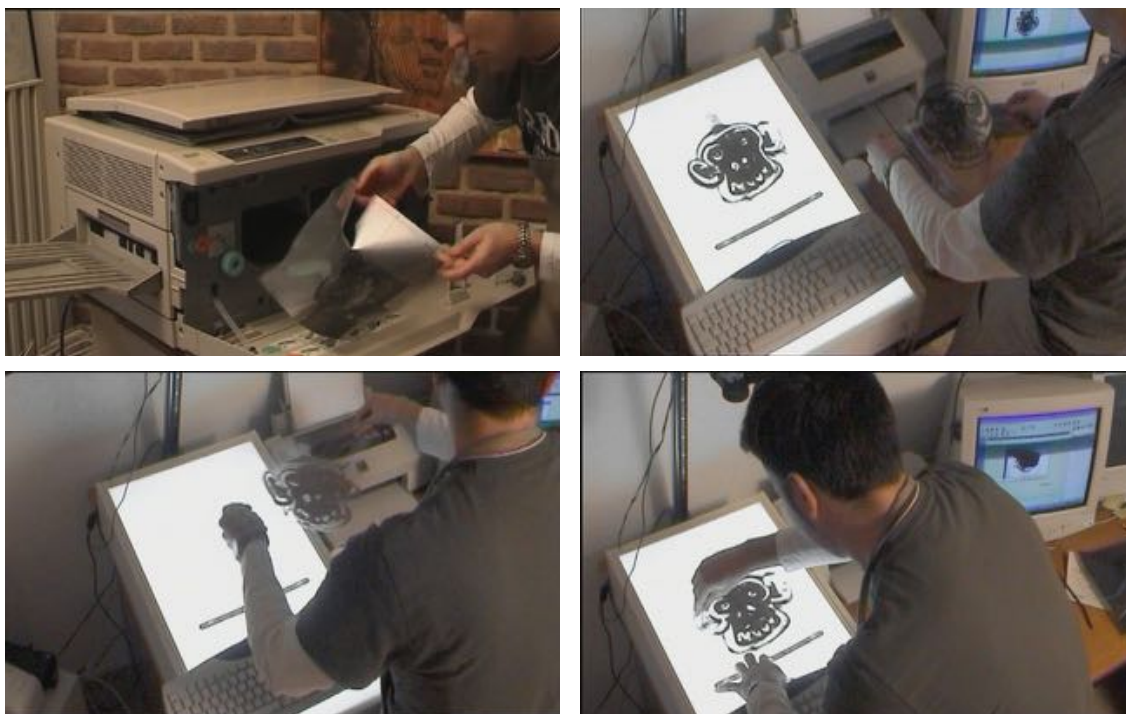
3º. Eliminar el último fotograma válido de la grabación para evitar una frenada.

4º. Añadir progresivamente algo de arena sobre la imagen de tóner a medida que vayamos animando para que la arena vuelva a ser la protagonista bajo la cámara.

Gracias al principio de la vuelta atrás del tóner podemos decir que la técnica de la arena se puede beneficiar de un recurso evidentemente útil como es la corrección de errores creándose así una simbiosis entre ambas. Esta solución, impensable hasta hoy, libera a la arena de la tensión propia de la animación directa y progresiva y la conecta con el 2D tradicional revitalizándola cuando ya se creía agotada.

Para terminar, animamos a reflexionar sobre cómo este recurso de aplicación analógica ha sido posible en gran medida desde entornos digitales, cuando la tendencia hoy día es suplir o simular las técnicas analógicas por completo, sin salirse de la interfaz digital.

POSTER: Corrección de errores en la animación de arena.



La Animación y las otras Artes. Actas del III Foro Internacional sobre Animación - ANIMA 2013:
Raúl González Monaj: "Corrección de errores en la animación de arena" - Pág. 239 - 242, 2014
ISBN 978-950-33-1096-0 (E-Book)
<http://www.animafestival.com.ar/forum/home-2/actas-iii-foro-2013/>
CEAn - Dpto. de Cine y TV – Facultad de Artes – Universidad Nacional de Córdoba – Argentina