

La expresión plástica del espacio-tiempo en animación: el movimiento vivenciado y las cualidades creativas de su representación

AUTORA: Rosa Gertrudis Peris Medina. Programa de doctorado en Arte: Producción e Investigación.

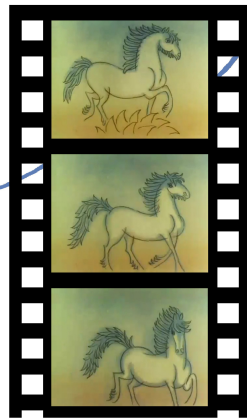
DIRECTORA: Dra. Carmen Lloret. Catedrática de Movimiento-Animación de la Universidad Politécnica de Valencia. Departamento de Dibujo.

HIPÓTESIS: en animación es posible transmitir la esencia del movimiento por medio del **movimiento vivenciado** con mayor eficacia que con la aplicación de criterios objetivos a través de los que se pretende hacer una representación del movimiento coincidente con la realidad.

OBJETIVOS GENERALES

- Definir qué es el **movimiento vivenciado** y el movimiento matemático en la animación, y definir las características de las obras en las que se presentan.
- Analizar las características que hacen de la animación un medio de expresión plástica del movimiento abierto a la imaginación.
- Averiguar si en la animación la concepción del movimiento vivenciado comporta la expresión de la esencia del devenir y si la concepción del movimiento como matemático deriva en la representación objetiva del movimiento.
- Averiguar si en animación los **procesos de representación** basados en criterios personales dan lugar a infinidad de lenguajes válidos de expresión del movimiento y si los medios mecánicos y los códigos de representación móvil regularizan la expresión.

MOVIMIENTO VIVENCIADO

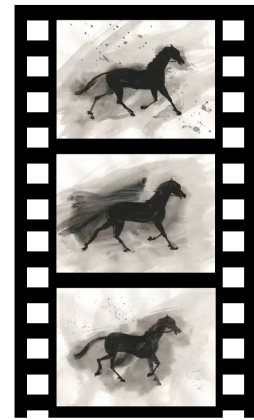


REPRESENTACIÓN EN SÍNTESIS DEL MOVIMIENTO

La representación del movimiento vivenciado se define por:

- Transmitir la esencia del movimiento (la continuidad)
- Evocar la sensación visual que se tiene al observar el movimiento
- Estimular sensaciones cinéticas al contemplar la obra

MOVIMIENTO MATEMÁTICO



REPRESENTACIÓN REALISTA DEL MOVIMIENTO

La representación del movimiento matemático se define por:

- No estimular sensaciones cinéticas al contemplar la obra
- Fragmentar el movimiento (mecánica del movimiento y leyes físicas)
- Representar el movimiento por medio de códigos preestablecidos



OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Describir el papel del movimiento real, virtual y óptico en la animación, así como los conceptos de continuidad y fragmentación que conllevan.
- Definir los componentes espacio-temporales del medio cinematográfico.
- Analizar las diferencias técnicas y de expresión móvil entre animación y acción real.
- Diferenciar entre los elementos espacio-temporales y los elementos plásticos de la animación, y analizar cómo todos ellos participan en la expresión de la cuarta dimensión.
- Analizar cómo se usan los componentes espacio-temporales de la animación en la expresión plástica del movimiento vivenciado.
- Analizar cómo se usan los componentes plásticos y espacio-temporales de la animación cuando se yuxtaponen a la acción real en películas que combinan ambos medios.
- Estudiar la relación entre movimiento vivenciado y **representación en síntesis del movimiento**, y entre movimiento matemático y representación objetiva del movimiento.
- Analizar si el proceso de creación puede influir en que el movimiento se exprese de manera vivenciada o matemática.
- Examinar si el grado de creatividad de una obra de animación puede ser determinado por el nivel de analogía con la realidad de las acciones y móviles representados.
- Estudiar si el proceso de expresión del movimiento implica diferentes grados de creatividad.

ETAPAS PRINCIPALES DE LA INVESTIGACIÓN

- 1. Estudio teórico del fenómeno:**
 - Estudio bibliográfico de obras de estética, historia de la animación y monografías que se aproximen al tema de estudio.
 - Estudio videográfico. Estudio cualitativo de películas utilizando **tablas de análisis**; a través de ellas se estudia la presencia de las cualidades del movimiento vivenciado y el tipo de movimiento que se expresa (acotando el campo de estudio a las obras figurativas de cualquier época y autor).
- 2. Experimentación plástica.** Realización de animaciones en las que se estudian, por medio de la práctica, los conceptos teóricos de la investigación.
- 3. Extracción de conclusiones,** que quedarán reflejadas junto al total del discurso teórico en la memoria de investigación.

Ejemplo de investigación por medio de la creación:

- 1º Planteamiento teórico:** ¿Es posible expresar el movimiento vivenciado por medio de imágenes que no muestren la sucesión detallada de la acción?
- 2º Premisa plástica:** Expresar de manera vivenciada el movimiento de elementos figurativos mediante la técnica de **película pintada** longitudinalmente (habitualmente usada en animaciones abstractas).
- 3º Diseño de una animación en la que estudiar la cuestión.** Se escogió el movimiento de un grupo de jinetes al galope para experimentar la idea planteada.
- 4º Ejecución de la obra:** Se dibujó sobre largas tiras de papel una única imagen compuesta por multitud de figuras que transmiten el movimiento de la masa de individuos desplazándose.
- 5º Montaje:** Se editó el video determinando el fragmento de dibujo que correspondía a cada fotograma.
- 6º Análisis de los resultados**
- 7º Extracción de conclusiones:** a través de esta obra observamos que es posible expresar el movimiento vivenciado sin mostrar el desarrollo secuencial de una acción, sino por medio de imágenes sucesivas que correspondan a distintas fases no consecutivas de la acción.

Fragmento de tabla de análisis

ANÁLISIS DEL MOVIMIENTO DE UNA OBRA	
TÍTULO:	AÑO:
AUTOR:	DURACIÓN: min.
TÉCNICA:	PAÍS:
CUALIDAD DEL MOVIMIENTO	
MOVIMIENTO VIVENCIADO	MOVIMIENTO MATEMÁTICO
- Cada móvil evoca las características particulares de acciones y sucesos y la acción no representa el movimiento real, pero evoca la sensación de movimiento	- No evoca las características particulares del movimiento de acciones y sucesos
- Movimiento virtual. Continuidad entre fotogramas	- El movimiento es poco claro, contenido
- La interpretación del espacio-tiempo es original (no corresponde a un código popularizado ni está generada por ordenador)	- FRAGMENTACIÓN del movimiento (por tener movimiento visual)
- El cine clásico colabora en la expresión del movimiento, o genera sensaciones cinéticas (sonido discontinuo o uniforme)	- La representación del espacio-tiempo corresponde a un código preestablecido
- Proceso de creación	- La representación del espacio-tiempo es automática (por medio de acciones generadas por ordenador) o por captura de imágenes o movimiento, o se basa en la mecánica -utiliza líneas cinéticas
	- se basa en "leyes físicas"

Algunas de las animaciones realizadas como parte de la investigación



RESULTADOS PREVISTOS Y UTILIDADES

- Verificación de la hipótesis.
- Contribución al estudio de la animación y de la imagen en movimiento.
- Los conceptos desarrollados pueden aplicarse en:
 - la **creación de animación**
 - el estudio crítico/teórico de animación