

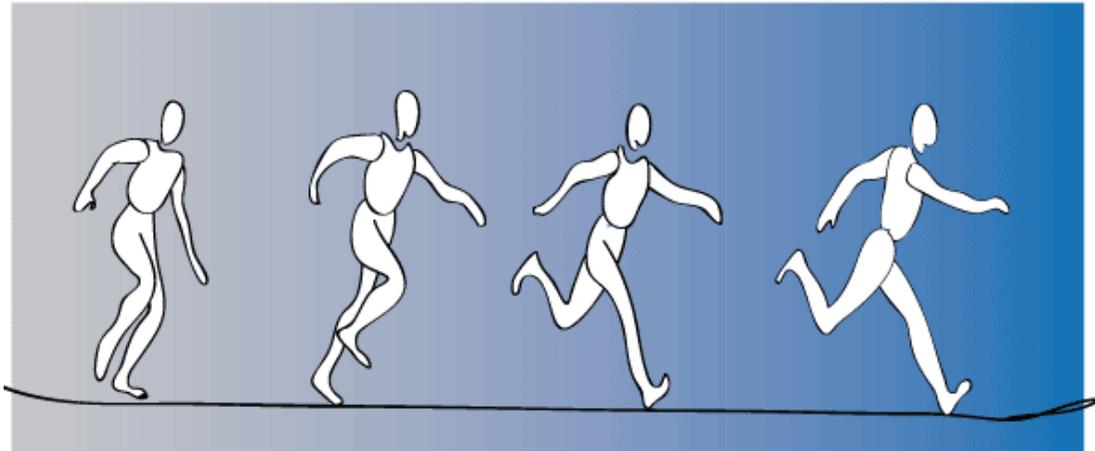
## El dibujo en movimiento

### Técnicas de animar dibujos

Ya hemos visto algunas ideas de cómo puedes hacer una animación con varios elementos sencillos que están al alcance de tus manos.

Es importante incursionar en muchos métodos, formas y técnicas; experimentar es fundamental en el proceso de aprendizaje, de esta manera puedes ir conociendo, y tomando lo que más te gusta y así desarrollar un estilo propio.

### El lenguaje corporal de la animación



A la hora de crear un personaje debes tener en cuenta lo que vimos anteriormente, la descripción física; de estas características depende la actitud y expresión del personaje; ten en cuenta que como todos es un individuo con vida propia y por lo tanto posee expresiones y movimientos que lo hacen partículas mente único.

El movimiento de los personajes sugiere el lugar y la condición en que se encuentran; el lenguaje corporal es tan importante como la expresión del rostro; esto nos habla de un lenguaje más real sin serlo, de una virtud de el poder expresar lo que somos y sentimos; la mejor forma de reconocer el sentimiento y la reacción de las personas; en este caso de los personajes es lo que su reacción frente a las diferentes situaciones, el personaje no dice literal mente que se encuentra contento, eufórico, triste; es la expresión de su rostro y cuerpo los que dan el mensaje, la reacción frente a determinadas situaciones le permite generar una reacción, esta es una cualidad del ser humano.

Uno de los ejercicios más útiles en la animación es dibujar un personaje que tiene una reacción frente a un hecho trascendental o accidental que le permite una serie de movimientos en una misma secuencia sin mediar palabra, así que reconoce el observador la reacción al estado o hechos al que se ve confrontado el personaje.

Sí bien es cierto una de las tareas más complejas es dibujar los personajes de una animación con todas y cada una de sus expresiones corporales y faciales; para esta clase de trabajos complejos se tiene una guía que se va armando según se desarrolla la historia, la idea es que en medio de la labor de dibujar los personajes en sus diferentes movimientos y expresiones se va archivando una serie de dibujos de cada personaje; a este archivo se le denomina biblia, pues guarda todo acerca del personaje; si es una animación que se hace regularmente como un seriado de televisión, muy seguramente hay un buen material adelantado respecto a las personas; estos libros facilitan el trabajo a largo plazo.

A la hora de hacer el boceto para una animación es claro que el principio es dibujar el protagonista con sus rasgos físicos más sobresalientes, y alrededor de él sus compañeros de aventuras también con su condición fisionómica; es importante que si tu proyecto de animación es extenso y tiene muchos personajes debes trabajar en lo posible con tus amigos para que te apoyen haciendo los dibujos de los otros personajes; eso sería de gran utilidad, pues tu solo te tardarías mucho tiempo.

## La importancia de la línea en el dibujo animado

Existen varias clases de líneas que ayudan a dibujar la animación de secuencia, es fundamental la armonía del movimiento y está se puede llevar con una serie de líneas que nos sugieren de una forma sencilla la acción, la inercia, el equilibrio.

**Este es un apoyo para estructurar mejor la figura en movimiento.**

### La línea de acción



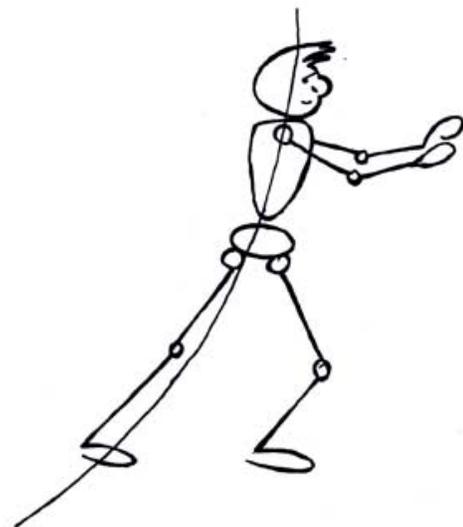
La línea de acción es la que define la intención del movimiento, el dinamismo, la dirección en que va la fuerza, un trazo en el papel para definir el movimiento y la posición del personaje es bueno comenzar con establecer esa línea en los dibujos de movimientos para marcar la pauta y sobre ella elaborar el dibujo.

Cuando hablamos de la línea de acción en un personaje y la dibujamos para saber la dirección del mismo, estamos hablando de una columna vertebral que posee la forma en la que el personaje tomara posición.

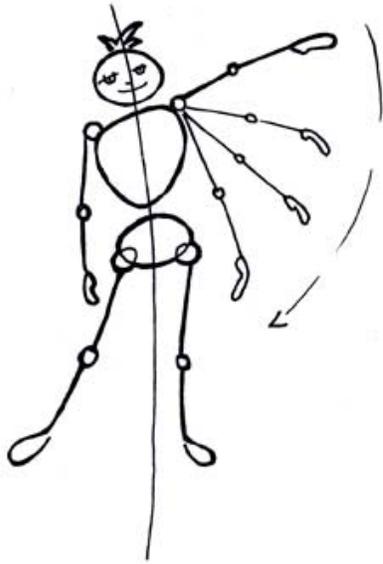
Como bien sabemos la inercia es la resistencia de un cuerpo a salir de reposo, en el caso de la acción

de un personaje es la forma en que se desplazan sus piernas y brazos generando un movimiento distinto a partir de un eje.

Es importante que tengas en cuenta que los ejes de un personaje sean bien estructurados respecto a la acción que quieres que haga; teniendo en cuenta el equilibrio y la resistencia que puede ser natural en la figura en movimiento; si dibujas la acción de tu personaje empujando algo muy pesado debes representar el movimiento y la fuerza que está aplicando al objeto que quiere mover, si por ejemplo va a desplazar un muro, la acción debe estar acompañada por un gesto de esfuerzo en su rostro.



Es una línea que encaja perfectamente las anteriores, permite que el cuerpo distribuya el movimiento de tal manera que se vea natural, sin que se vea recargado el peso más a un lado que a otro de una manera ilógica o que de la sensación de caerse.



Esta regla aplica muy bien en el lenguaje del movimiento sin tener que hacer la figura del personaje convencional; es decir que no importa si nuestro personaje es cabezón, de piernas cortas y rollizas y sus brazos no dan más allá de su cabeza; si aplicas el movimiento correcto con la postura que debe tener en el movimiento que deseas dar no se vera desequilibrado.

## Volumen y elasticidad

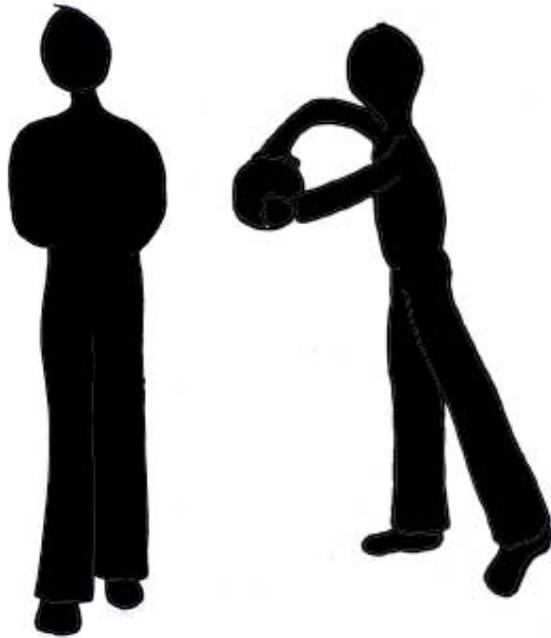
Una de las virtudes que posee el dibujo animado es el un valor agregado de elasticidad resistencia a sus personajes, en donde al dibujo se le agrega compresión o estiramiento, de tal forma que permita cierta flexibilidad en la figura en donde solo se percibe un ligero cambio de tamaño en el personaje, permitiendo un movimiento rápido a la vista del observador.



## Siluetas en la animación

Este es un recurso gráfico que es de mucha utilidad en el proceso de generar movimientos; si se sabe utilizar muy bien esta técnica facilitara el trabajo en una gran proporción pues una serie de movimientos se pueden sugerir con una acción contundente y dinámica; siempre y cuando sea muy bien dibujada y no haga saltar la secuencia.

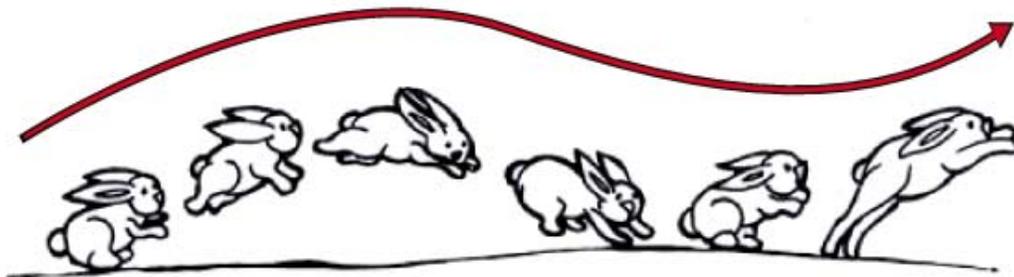
Por ello es bueno exagerar el movimiento un poco para que la silueta refleje la acción, o la verdadera intención del movimiento.



## La extensión del movimiento

Es fundamental a la hora de hacer una animación la trayectoria que el animal o personaje recorren, junto con el movimiento del cuerpo y la agilidad.

En estos dibujos de movimiento rápido se debe saber dibujar la línea de la trayectoria para hacer los dibujos de cada movimiento en una secuencia lógica.



## El movimiento

Es importante que tengas en cuenta que los dibujos de la animación se hacen en una hoja calco para ir viendo la secuencia del movimiento; en el desarrollo de la animación se van puliendo detalles y estructuras de mínima

importancia en el contenido de la historia pero si en la dinámica de la animación.

En la estructura de un movimiento sencillo como el de caminar o sentarse en una silla pueden existir muchos dibujos y es una labor de observación para no incurrir en el error de distorsionar la imagen; es importante tener en cuenta que los personajes según su edad y condición no caminan de la misma forma, ni se sientan igual; en el análisis del movimiento es fundamental el paso a paso, una secuencia bien hecha permite que la labor se vea más realista.



### Todos nuestros cursos creativos



Mandarín



Trabalenguas



Mapas Mentales



Crear Comics



Animación

"Ciencia y humanismo han de ser un brazo y no un muro que separa razón y sentimiento".  
Pablo Serrano

