

Serie Artes y Comunicación

Alexandra Hasbún

Abril 2009



Colección UNAPEC por un mundo mejor

**El dibujo humorístico.
Una aproximación didáctica.**



UNIVERSIDAD APEC

Colección UNAPEC por un mundo mejor
Serie Artes Comunicación No.5
ISBN-9945-423-00-2

La Colección “UNAPEC por un mundo mejor” es una publicación mensual de la Universidad APEC, constituida por las series Ensayo, Investigación, Artes y Comunicación, Turismo, Tecnología, Administración y otros. Su finalidad es proyectar la vida académica e intelectual de la Universidad mediante las publicaciones de monografías portadoras de avances de investigaciones, estudios de áreas, propuestas de divulgación es de las grandes ideas del mundo contemporáneo, análisis de la sociedad de la información, expresiones artísticas, y todo cuanto atañe a los saberes del mundo de hoy.

UNIVERSIDAD APEC

JUNTA DE DIRECTORES

Ing. Francisco Hernández
Presidente

Lic. Carmen Cristina Álvarez
Vicepresidente

Ing. Pedro Pablo Cabral
Tesorero

Dra. Cristina Aguiar
Secretaria

Lic. Carlos Despradel
Miembro

Lic. Álvaro Sousa Sevilla
Miembro

Lic. Loraine Cruz
Miembro

Lic. Freddy Domínguez
Presidente de APEC

Dr. Franklin Holguín Haché
Director Ejecutivo de APEC

Lic. Justo Pedro Castellanos Khouri
Rector

COMITÉ EDITORIAL

Andrés L. Mateo
Diógenes Céspedes
Carlos Sangiovanni
Manuel Núñez
Aida Roca
Teresa Hidalgo
Frank D'Oleo

ASESOR

Mariano Lebrón Saviñon

Prólogo

El Dibujante Humorístico

Este trabajo recopilado durante largos años en el ejercicio de la docencia, es un humilde aporte para aquellos que se interesen en esta especialidad del dibujo y que no se atrevieron incursionar en él, por considerar al dibujo de humor como una expresión fuera de lo que tradicionalmente conocemos como Arte.

El Dibujo de Humor, como profesión, ofrece a hombres y mujeres de todas las edades, especialmente a los jóvenes, la posibilidad de ganar dinero y conseguir fama y prestigio. Los diarios, revistas, agencias de publicidad, estudios cinematográficos, la televisión, etcétera, solicitan cada día más la colaboración de dibujantes de humor.

Las oportunidades de progreso son muchas y muy atractivas. Los conocimientos que se adquieren son tan completos que abarcan todas las especialidades del dibujo: chistes, caricaturas, carteles publicitarios, animaciones e historietas, para que puedas dedicarte a la que más te guste. No necesitas saber dibujar para estudiarlo.

Este estudio te abrirá las puertas a un conjunto de nuevas profesiones como: caricaturista, dibujante de revistas humorísticas, ilustrador de chistes e historietas, guionista de historietas infantiles y humorísticas, dibujante de revistas y publicaciones infantiles, ilustrador de cuentos, dibujante de anuncios humorísticos, dibujante de reportajes, dibujante de diapositivas, dibujante de filmes para cine animado y televisión, y profesor de dibujo humorístico.

¿Y porqué no? También servirá a aquellos que desean aprender el Humor Gráfico solo por diversión.

Suerte para todos

Alexandra Hasbún

La Caricatura

Breve Introducción

Aunque es muy difícil definir la caricatura en una sola y única definición, intentaremos acercarnos a ella. Según el diccionario Gran Larousse, caricatura es una deformación grotesca de una persona por la exageración voluntaria, con intención satírica, de los rasgos característicos del rostro o de las proporciones del cuerpo". Pero la caricatura puede abarcar o no estas características sin dejar de serlo.

La palabra caricatura viene del vocablo italiano caricare, que significa "cargar". Es un término inventado por Leonardo da Vinci, que fue el primero en utilizarlo explícitamente en algunos de sus dibujos. Lo que no quiere decir que Leonardo haya inventado la caricatura, ya que ésta existe desde siempre, pero este gran genio de la pintura y el dibujo resaltaba es decir, "recargaba" los elementos del rostro que fueran más interesantes del personaje que dibujaba.

La caricatura existe desde la prehistoria, cuando los hombres empezaron a manifestar sus cualidades gráficas e intelectuales, por medio de signos y dibujos esquemáticos en cuevas y bloques líticos, de modo que los demás individuos a su alrededor pudiesen entender y valorar sus sentimientos y necesidades.

Durante la etapa de la prehistoria inició la primera revolución que transformó la economía humana: el control del ser humano sobre su propio abastecimiento de alimentos. Los humanos comenzaron a sembrar, a cultivar y a mejorar por selección algunas hierbas, raíces y arbustos comestibles. También lograron domesticar y criar ciertas especies de animales. (Fig. 1)



Fig. 1

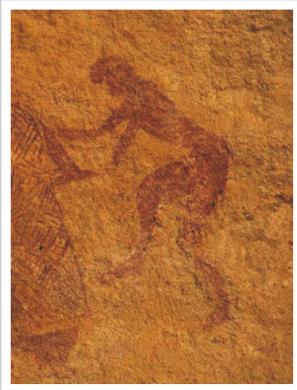


Fig. 2

Sus expresiones artísticas se volvieron cada vez más esquemáticas, como se observa en la imagen que se encuentra a la izquierda donde se observa la representación del trabajo del campo. Estas representaciones (pinturas y grabados) se elaboraban en las cuevas, bloques líticos y abrigos rocosos y se denominó Arte Rupestre. (Fig.2)

Se ha escrito la historia de la Humanidad desde muy diferentes perspectivas: desde la política; desde las victorias y las derrotas en la guerra; desde la conquista; desde la cultura como abstracción, la geografía, la literatura, el cine y hasta la cocina o el traje; pero nunca, jamás, se ha escrito una historia del humor mundial.

El humor surgió con el hombre desde el comienzo de los tiempos, cuando representó satíricamente la imagen de un animal en las paredes de una cueva prehistórica. Con el surgimiento de la historia, es decir, con la aparición de la escritura, el humor se convirtió de inmediato en un subgénero de la literatura. De todas formas, definir al humor como una forma de cultura es confundir los términos: en realidad las formas del humor son sólo sus realizaciones prácticas, pero en realidad la tarea y la necesidad del humor son fenómenos tan humanos y ancestrales como el miedo o el instinto.



Existe una gran tentación a considerar al humor como un hecho de supervivencia, ante la gran magnitud dramática que conlleva el hecho de estar vivo y, sobre todo, ser consciente de la finitud y de que alguna vez desapareceremos como entes de esta realidad. ¿Es el humor una herramienta para hacer más apacible ese camino? Puede decirse casi con seguridad que sí lo es. Y si en verdad es algo más complejo, no es tarea de este volumen deslindar o determinar las características psicológicas que mueven a las personas al humor; tomémoslo, entonces, como una herramienta

para hacer más placentero, más hermoso y más rico nuestro paso furtivo por la existencia.

Cuidado, eso sí, debido a estas propiedades, con considerar al humor igual a un escapismo o una evasión a semejanza de los divertimentos o los vicios, tales como las drogas, el alcohol. Si estamos en afán de comparaciones, se parece mucho más al sentimiento religioso que a cualquier otro, pero despojado de sus rasgos de solemnidad y tragedia. El humor pone en su lugar relativo a las cosas y de ahí que las personas prolijamente serias lo consideren peligroso para lo que aparece, a priori, como ya indiscutiblemente definido y catalogado.

Desde el comienzo de los tiempos, los humoristas fueron perseguidos por el poder político establecido y en general realizaban sus tareas a cobijo de mecenas, pertenecientes a las clases adineradas o poderosas. Paralelamente a la fuente escrita, existía la inagotable fuente del humor popular oral, que es la verdadera cantera de donde nace y se forja la cultura de los pueblos. Estas dos variantes, la culta y la popular, se manifiestan en todas las civilizaciones a lo largo de las centurias.



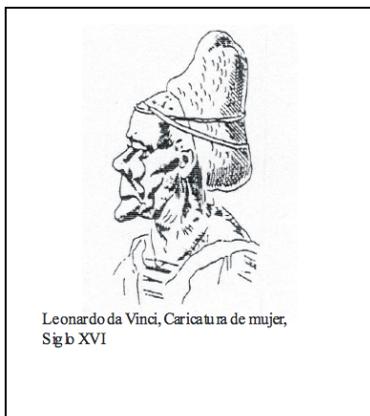
Fig. 3

caricatura, existen retratos cómicos y piedras grabadas con caricaturas satíricas llamadas grillum. Otros precursores de la caricatura fueron el arte románico catalán, las pinturas persas, chinas, mayas, por nombrar algunos.

Ya hemos dicho que Leonardo da Vinci utilizó por primera vez el término

Entrando ya en la historia propiamente dicha, se constata que se conserva en papiros egipcios en donde por ejemplo se ve que los personajes son representados con cabezas de animales. (Fig.3).

Esta especialidad se mantuvo a través de los tiempos y culturas y es lo que en la actualidad algunos caricaturistas llaman “zoocaricatura”. Los griegos también practicaron la

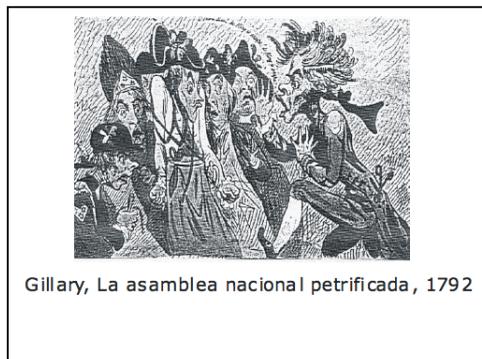


Leonardo da Vinci, Caricatura de mujer,
Siglo XVI

Fig. 4

En esta apreciación incluimos desde Velázquez a Picasso, pasando por Brueghel, Goya, Gillary (Fig. 5) y la gran mayoría los grandes artistas de una manera o de otra han incurrido en el arte de la caricatura.

“caricatura” en sus dibujos (Fig. 4), pero casi todos los grandes pintores han sido, en mayor o menor medida, caricaturistas. Excluyendo, por supuesto, a aquellos que estaban desprovistos de sentido del humor. En cuanto un pintor lo poseía (aquí se aclara que el humor puede ser negativo, pesimista, negro, sin dejar de ser humor), una cierta forma de caricatura quedaba implícita en sus obras.



Gillray, La asamblea nacional petrificada, 1792

Fig. 5

Comunicación, Humor y Sociedad Multicultural

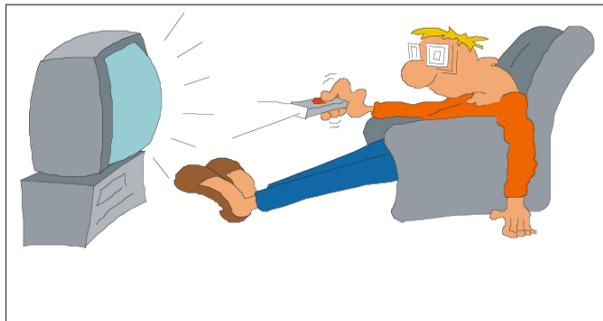
Entre las necesidades básicas de todo ser humano están las llamadas naturales como comer, beber, dormir y otras que podríamos llamar culturales entre la que está la de comunicarse.

Cuando la comunicación se lleva a cabo se produce un proceso de exteriorización que puede ser interpersonal, que puede hacerse con gestos, palabras, sonidos, imágenes, etc, y también intrapersonal como fruto de un proceso interior produciendo sensaciones de satisfacción, disgusto, sorpresa, sin necesidad de manifestarlo a los demás, según como nos comuniquemos podemos entendernos con un mayor o menor grupo de personas.

Hoy en día gracias a los medios de comunicación podemos tener contacto con otras culturas que presentan manifestaciones creativas propias, muy diferentes a las nuestras, que como resultado de este proceso de comunicación de varias culturas proviene el término multi-culturalidad (la convivencia de distintas culturas en un mismo espacio o lugar). Dentro de las sociedades un elemento importante es el sentido del humor con el que las personas pueden enfrentarse a su cotidianidad y a través del que pueden expresar ideas con un sentido social y político muy profundo de manera hilarante.

Este ha sido un arte que hasta ahora no se había tomado en cuenta como tal, pero que en la actualidad su importancia va en aumento ya que el hombre ha tomado muy en serio la relevancia del humor en sus vidas.

El humor gráfico en las últimas décadas ha ido aumentando su popularidad y vemos como artis-

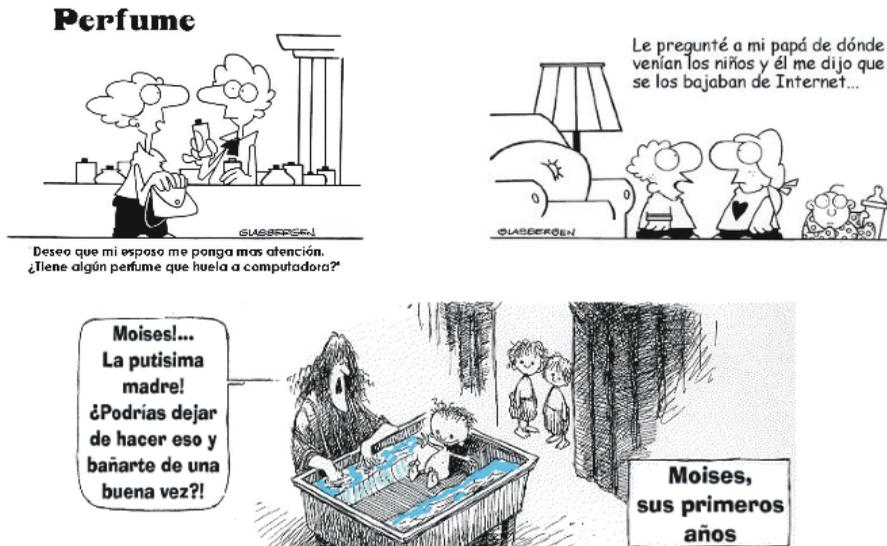


tas de renombre (pintores, dibujantes y escultores) han empezado a desarrollarse en esa tendencia.

El Humorismo como manifestación de cultura

Es sorprendente la poca atención que la gente presta al sentido del humor. La mayoría de los científicos en el área humanística (filósofos, psicólogos y teóricos de las relaciones humanas) no se ocupan de él, sin embargo, se cree que probablemente, el humor sea una de las características más significativas y distintivas de la mente humana. Ningún animal tiene sentido del humor. Este dice con claridad cómo funciona el razonamiento. El sentido del humor sólo puede producirse en un sistema autoorganizado, del tipo que hallamos en las percepciones humanas.

El Humor Gráfico es una especialidad del Dibujo Artístico que proporciona información en tres aspectos importantísimos: el cultural, el estilístico y el sociopolítico. Cultural: porque pone en manifiesto la idiosincrasia de su pueblo, proporcionando información de forma hilarante de sus costumbres y tradiciones. En el estilo se



representan las técnicas y métodos de las tendencias artísticas utilizadas por esa cultura. Y el sentido social y político que destaca el deseo de superación y de cambio del ser humano expresado como crítica, pretendiendo enseñar a aprender de los propios errores, de la experiencia y del fracaso.

Humor Gráfico Cubano



Humorismo dominicano



Tomados de la página web del Diario Libre

Harold Priego. Humorista dominicano



Conceptualización del Humor y el Humorismo

La palabra humor proviene de la palabra latina *umor* y del vocablo medieval *humor*, siendo ambos términos médicos, que significan disposición biológica o temperamento. El humor se define comúnmente, y no sólo en psicología, como estado de ánimo, disposición del espíritu o del carácter.

El Humorismo es una organización afectiva, puramente subjetiva. Su objetivo es la integración, la unificación de los enlaces cómicos de la realidad, a través del conocimiento emocional e intuitivo y de una elaboración fantástica del mundo del humorismo.

El Chiste encarna una situación insostenible, una especie de prueba de resistencia sobre la realidad. Los chistes nos hacen reír cuando sacuden la aterradoramente hiper seriedad. Los juegos de palabras y los retruécanos, al jugar con la rigidez del lenguaje, producen risa. En la ironía el sujeto guarda para sí su juicio desfavorable, manifestando una actitud opuesta a su juicio de valor. Su efecto cómico atenúa el sentido agresivo del “ironista”.

Lo cómico es todo aquello que nos ayuda a liberarnos de nuestros miedos y preocupaciones creados por la mente. Siempre que las leyes físicas o el orden cómico degradan las creencias o abstracciones de nuestra mente, siempre que lo natural humilla lo sobrenatural, lo cómico hace su aparición.

Representación humorística

Representación gráfica de la realidad en líneas simples y estilizadas con la comicidad implícita en ella. Trazado de líneas simples que sirve de referencia a la hilaridad.

Esta se clasifica de la siguiente manera:



Situación cómica: es la situación hilarante que se desarrolla alrededor de los personajes caricaturizados, esta situación cómica se puede dividir de la siguiente manera: contraste, exageración y repetición.

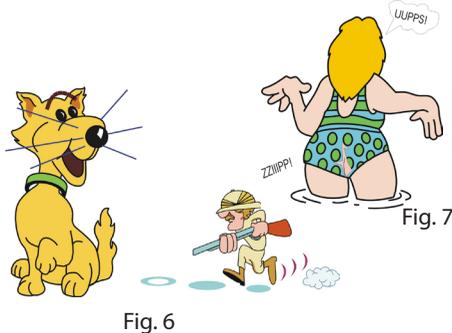
Situación cómica por contraste: etimológicamente significa un enfrentamiento de contrarios y este enfrentamiento se puede producir por las cualidades físicas y psicológicas de los individuos, a su vez esta puede ser dividida de dos maneras que son más elementales, que pueden ser, contraste por desproporción o contraste por incongruencia.

Por desproporción: es cuando físicamente dos cosas no poseen la misma proporción física o psicológica, por ejemplo un personaje flaco y un gordo, un alto y un enano, un miedoso con un valentón. (Fig.6)

Por incongruencia: se produce cuando un cosa que se supone que no debe provocar risa, cuando ocurre nos reímos sin poder evitarlo, esta es una situación que no tiene lógica. Ejemplo: cuando a una persona le pasa un inconveniente, como que se caiga al piso o se le rompa el pantalón, por razones inexplicables esto nos causa risa. (Fig.7)

Exageración: se produce cuando se exagera la acción real, por ejemplo: cuando una persona se asusta, se representa saltandole los ojos de las órbitas o que en un pleito entre varias personas solo se vea humo (Fig.8), cosa que no es posible en la realidad.

Por repetición: es aquella que algo que no produce risa pero que al repetirse una y otra vez provoca cierta hilaridad (Fig.9). Este tipo de situación cómica solo puede realizarse en dibujos animados o videos, ya que pierde su efectividad en las historietas o chistes gráficos porque habría que realizarlo en demasiados cuadros y al final se perdería la efectividad del chiste, este tipo de situación cómica es característica de personajes tontos, como por ejemplo: Pluto de Walt Disney.



Estilos de dibujo de humor

Los estilos y tendencias son muchos en lo que se refiere al humor gráfico, pero aquí mostraremos los más elementales, como son el dibujo naturalista, decorativo y el psicológico.

El estilo Naturalista: como su nombre lo dice es casi un retrato natural del individuo donde las características físicas del personaje caricaturizado deben ser fácilmente identificadas, este estilo se usa en los chistes políticos y en los chistes de índole social o deportivo ya que los personajes deben ser fácilmente reconocidos para que el chiste se entienda rápidamente (Fig.10).

El estilo Decorativo: es el que se usa principalmente en publicaciones infantiles, donde el dibujo es ligero, bonito e ingenuo (Fig.11).

El estilo Psicológico: es un estilo que no se fundamenta en los rasgos físicos, si no en las cualidades de los individuos, su objetivo principal es llevar un mensaje profundo (social y político) que sirva para decir la verdad y hacer críticas constructivas a la sociedad. (Fig.12) Este puede ser de dos formas, Psicológico hacia adentro y Psicológico hacia fuera.

Psicológico hacia adentro: es cuando se hace una crítica a un elemento específico de una sociedad, gobierno, comunidad o grupo sin importar el entorno general.

Psicológico hacia fuera: Es cuando se critica a un grupo, sistema o sociedad generalizando sin importar los elementos que lo compongan.



Fig. 10



Fig. 11



Fig. 12

Conceptos sobre dibujo

Caricatura

Entre las muchas acepciones sobre este concepto se destacan estas que menciono en el siguiente renglón:

Deformación grotesca y satírica de una persona. (Diccionario de la Lengua española)

Desfigurar, exagerar, ridiculizar y deformar son las palabras sinónimas. (Diccionario de Sinónimos y Antónimos)

Es la opinión personal que un artista expresa de manera gráfica de una persona o individuo, de los animales y las cosas. (A.Hasbún)

Boceto

Su función es determinar la composición artística. Composición esquemática.

Croquis

Borrador, dibujo de apunte, tanteo.

Dibujo esquemático

Dibujo rápido, donde se utilizan figuras geométricas en la composición, bosquejo.

Historieta

Se califica así a una secuencia de cuadros que narran una historia o un suceso, a este grupo de ilustraciones también se le llama comics en USA, Tebeos en España, en Francia se llama bandes dessinées, en Italia fumetti y en República Dominicana se llaman paquitos o muñequitos.

Necesidad del Dibujo de Humor

El humorismo es un factor importante para el progreso social, en tanto que se impone como instrumento de crítica.”

Ciertamente lo puede ser, si hace que la gente se entere de los defectos de la sociedad a la que pertenece. Pero para asegurar resultados tiene que estar basado en algo más que en simples vulgaridades. Cuando mejor opera la sátira es cuando se basa en la verdad. De aquí la importancia de que conozcamos los conceptos

del dibujo de humor y que este sea utilizado bajo los valores de la ética, la moral y el respeto a los demás.

Este se fundamenta en tres necesidades básicas del individuo que son; reír, estilizar y crítica.

Necesidad de reír: ya que según Freud la risa es una válvula de escape del subconsciente que libera las tenciones que ocasiona la vida moderna.

La necesidad de estilizar: se da en virtud de la rapidez en que se vive hoy en día por la cantidad de compromisos y el poco tiempo que nos resta después de cumplir con nuestras obligaciones, por tanto el dibujo debe ser simple, estilizado y rápido de comprender.

La necesidad de crítica: que es la necesidad que tiene el ser humano de superarse día tras día y que por medio a una crítica constructiva se puede mejorar o corregir los males que la sociedad sufre en su composición social.



El Canon del Cuerpo Humano

Leonardo Da Vinci y la Cuadratura Humana

Sin duda, uno de los más famosos dibujos de Leonardo da Vinci es el llamado “hombre de Vitruvio” .

Este dibujo se ha convertido en un auténtico símbolo ya que recoge varias de las ideas claves del pensamiento renacentista: el hombre medida de todas las cosas, la belleza ajustada a cánones, equilibrio, proporción y demás.

El dibujo responde perfectamente al esquema descrito por Vitruvio: (Fig.13)

“... y también el ombligo es el punto central natural del cuerpo humano, ya que si un hombre se echa sobre la espalda, con las manos y los pies extendidos, y coloca la punta de un compás en su ombligo, los dedos de las manos y los de los pies tocarán la circunferencia del círculo que así trazamos. Y de la misma forma que el cuerpo humano nos da un círculo que lo rodea, también podemos hallar un cuadrado donde igualmente esté encerrado el cuerpo humano. Porque si medimos la distancia desde las plantas de los pies hasta la punta de la cabeza y luego aplicamos esta misma medida a los brazos extendidos, encontraremos que la anchura es igual a la longitud, como en el caso de superficies planas que son perfectamente cuadradas”.

Leonardo da Vinci fue uno de los genios de la pintura, que no solo se destacó por sus obras pictóricas, sino que también desarrolló diseños de ingeniería, diseccionó y dibujó el cuerpo humano, con lo que contribuyó de forma importante a la medicina, dibujó el primer artefacto para que el hombre volara, en fin, su legado en todos sentidos ha sido y será reconocido a través de la historia.



Dibujo de Leonardo da Vinci
“Hombre de Vitruvio”

Fig. 13

El Canon del Cuerpo Humano

La medida estándar del cuerpo humano es de ocho cabezas de altura. Es decir que para comenzar a dibujar un personaje partiremos por la cabeza, la que tomaremos como referencia para el tamaño del cuerpo.

Tanto en el hombre como en la mujer el brazo llega más o menos hasta la cintura. El tamaño del antebrazo es igual al del brazo. La muñeca debe llegar más o menos hasta el pubis.

Observa que el hombre tiene la espalda mucho más ancha que la mujer. (Fig.14) La mujer en cambio tiene las caderas más anchas que las del hombre. Es obvio que en el hombre se resaltan más los músculos que en la mujer.



Fig. 14

Canon de la Mujer

Como dije anteriormente, ésta es una medida ideal lo que quiere decir que no todos nuestros personajes deben medir necesariamente ocho cabezas. El tamaño cambia de acuerdo a la edad o el sexo del personaje. Las mujeres adultas por ejemplo suelen dibujarse con siete cabezas de altura. Pero siempre debemos recordar que, sin importar la altura, el centro del cuerpo humano se encuentra a la altura del pubis.

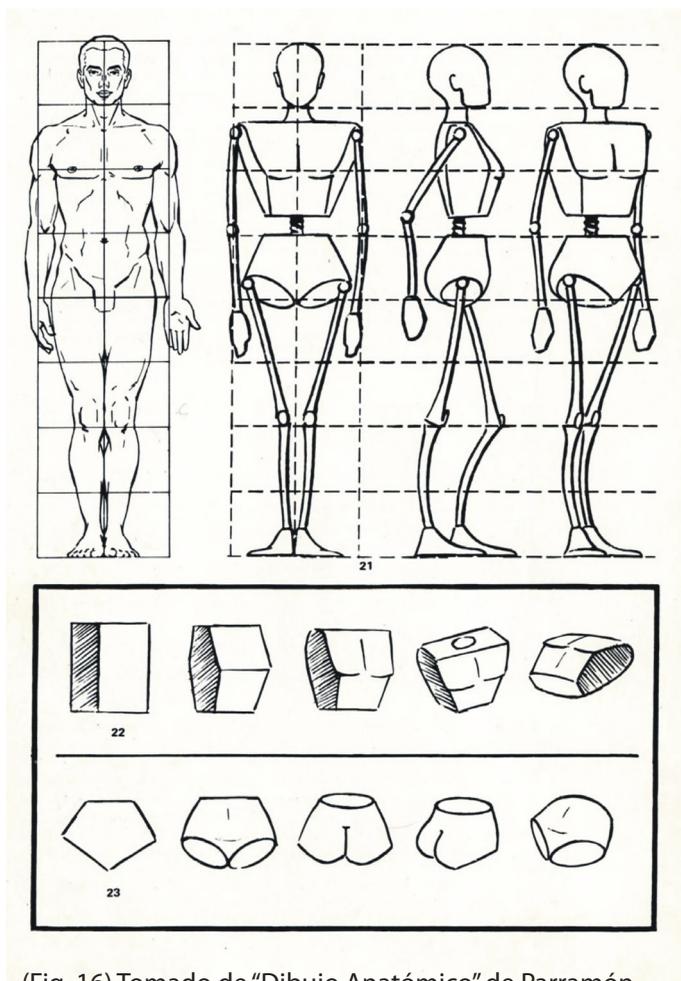


Gillray, La asamblea nacional petrificada, 1792

Fig. 15

Modelo a escala

Para facilitar el estudio del cuerpo humano aquí se explica la forma de construir un modelo a escala del mismo, usando cartulina corriente y alambre dulce, solo se debe calcar sobre el dibujo de la figura las proporciones básicas y luego elaborar las figuras geométricas como se observa en la figura 16.



(Fig. 16) Tomado de "Dibujo Anatómico" de Parramón.

Esquema del cuerpo

Simplificando los esquemas anteriores a líneas y figuras geométricas nos quedamos con estos esquemas finales que son muchos más fáciles de reproducir y puede ser manejado por los estudiantes sin necesidad de supervisión del docente. (Fig.17)



Pintura egipcia satírica: Gato haciendo una ofrenda a una rata.
XX Dinastía. Museo Egipcio de Turín

Masculino

Femenino

Fig. 17

Deformaciones del esquema

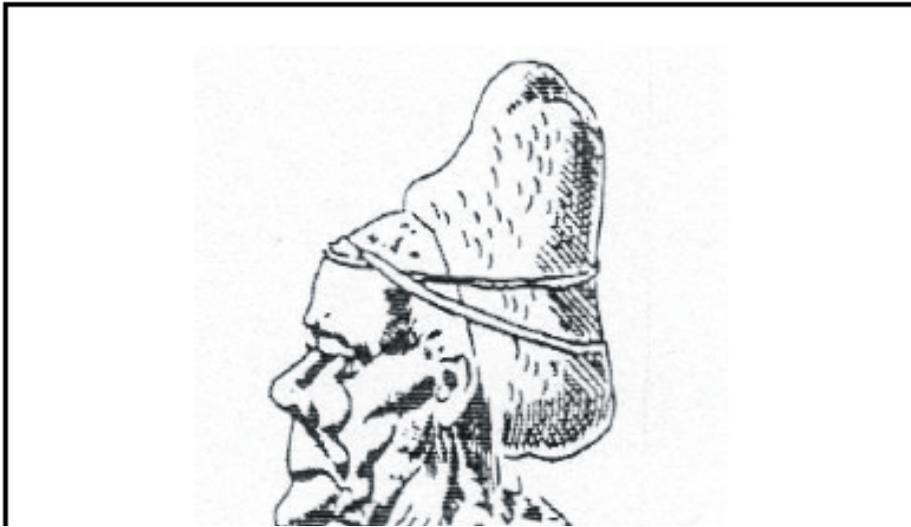
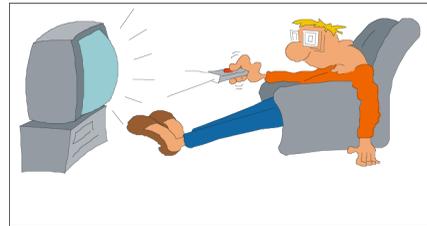


Fig. 18

Cambiar las proporciones del esquema:
El esquema se diseña tomando la cabeza como medida de longitud, como se ve en los esquemas que representan los diferentes tipos de cuerpos, donde el esquema tiene una proporción de ocho cabezas. (Fig.18)



Es mucho más fácil deformar en base al esquema que deformar la figura real y por esta razón el esquema aumenta su importancia en este proceso.

Cambiando el tamaño y la forma de las figuras que componen el esquema se pueden conseguir los diferentes tamaños y tipos de cuerpos, que como sabemos ya

Fig. 19

es cosa de cada artista usar los esquemas de 3 a 5 cabezas, o a cualquier otra medida.

Caricaturizaciones



Las Manos



Fig. 20

Las manos, después del rostro, son la parte más expresiva que posee el ser humano y sirven para apoyar y hacer más efectiva una expresión, además de que son una de las partes más hermosas e interesantes, pero también de las más difíciles de dibujar. (Fig. 20)

Detalles para dibujar las manos fácilmente



Fig. 21

Un buen ejercicio es dibujar su propia mano utilizando el esquema de la misma en diferentes posiciones. (Fig. 21)

Caricaturizaciones de la mano



Gillray, La asamblea nacional petrificada, 1792

La cabeza

El rostro humano es simétrico, si lo dividimos con una línea imaginaria (línea de simetría) por la mitad podremos observar que los mismos elementos que se encuentran en la mitad derecha también se encuentran en la izquierda (Fig. 22), y para cambiar o mover la posición de la cara solo debemos mover la línea de simetría.



Fig. 22

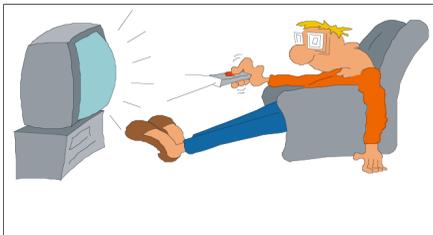
Las proporciones en el rostro

Cuando uno se decide a dibujar el retrato de una persona, lógicamente una de las cosas fundamentales será conseguir el parecido de esa persona pero no menos importante será el partir de una buena base en cuanto a las proporciones en el rostro que se va a dibujar.

Empezamos diciendo que se puede afirmar que el rostro puede encajarse en un rectángulo que tendrá una proporción de 3,5" de alto : 2,5" de ancho, cuadrados, siendo la medida base de la que partiremos la de la frente que corresponde exactamente desde el nacimiento del pelo en la cabeza, hasta la altura de las cejas. (Fig.23)



Fig. 23



Finalmente tendríamos que el rostro de frente medirá dos cuadrados y medio de ancho por tres cuadrados y medio de alto, para el rostro de perfil serían tres y medio por tres y medio. (Fig. 24)

Fig. 24

Caricaturizaciones de la cabeza

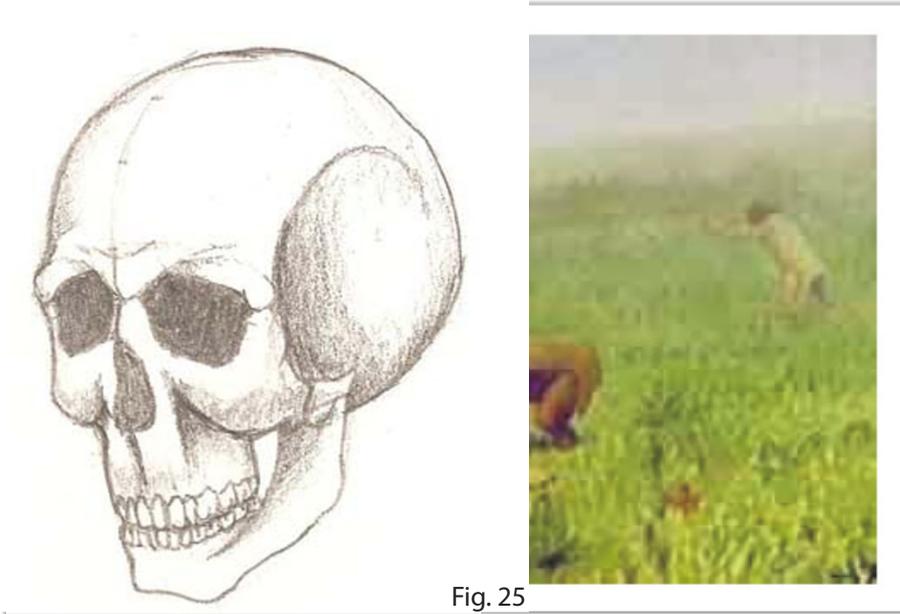


Fig. 25

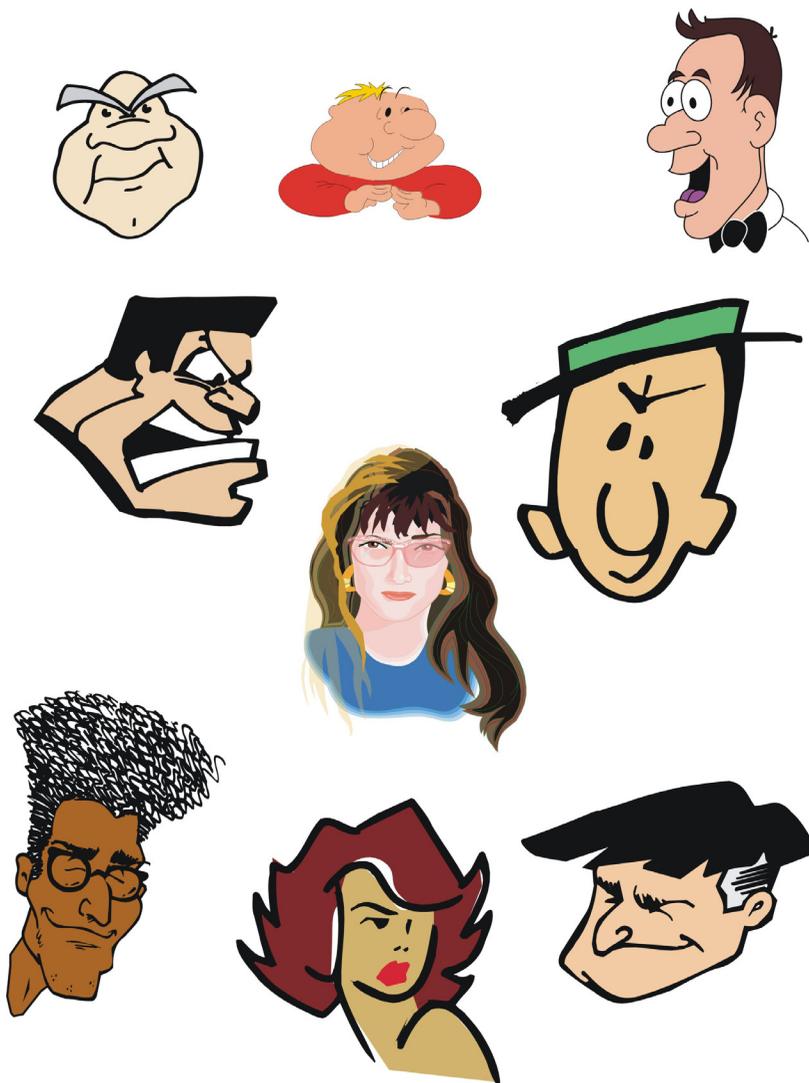
Deformaciones del esquema



Fig. 26

En términos generales es mucho más fácil deformar los esquemas para luego desarrollar los personajes.

Ejemplos



Dibujo Humorístico Computarizado bajo el Programa Freehand, Illustrator, Coreldraw, Utilizando la Técnica del Positivo Negativo

Desarrollo de elementos básicos en los rostros de la caricatura como bocas, ojos, manos, etc. con la técnica de positivo/negativo para lograr la valoración de la línea.

Las herramientas que se usan en esta práctica son: Ellipse, Freehand, Group, Ungroup, Bezigon, Duplicate, Rotate, transparency, Object, Color list, Color mixer, etc.

Para comenzar creamos una paleta de colores abriendo los paneles: Color list y color mixer, después con la elipse dibujamos un círculo que debemos desagrupar para convertirlo a Path y así modificar su forma seleccionando los diferentes puntos que necesitamos en el objeto que se representa con el panel inspector, ya obtenida la forma deseada agrupamos y duplicamos para conseguir el valor de línea, esta operación es repetida en el diseño de todos los otros elementos que componen el rostro.



Gillray, La asamblea nacional petrificada, 1792

Dibujo humorístico computarizado bajo los programas: Freehand, Illustrator, Coreldraw, utilizando la técnica del positivo/negativo

Proceso de elaboración de la mano usando las herramientas anteriores; Group, Ungroup, Bezigon, Duplicate, Etc.



Este es el resultado final después de unir todas las figuras.

La caricatura personal

Dentro del dibujo humorístico un factor importante es lograr la expresión adecuada en el momento oportuno.



Las expresiones del rostro: las expresiones se logran al mover o cambiar la posición de los elementos que componen el rostro humano (ojos, parpados, cejas y la boca).

Este efecto se logra con las mismas técnicas que se usó para realizar el dibujo, desagrupando la figura y con la herramienta Beizigon, halar los puntos hacia arriba si las expresiones son positivas (risa, ternura) o halar los puntos hacia abajo si las expresiones son negativas (terror, ira).

Debemos tener cuidado en la combinación de la dirección correcta de los elementos del rostro.

Es factible que en ocasiones para que una expresión funcione y surta el efecto deseado, se deba exagerar un poco más de lo habitual.

Precisamente en esto radica la ventaja del dibujo humorístico dar libertad al artista para expresarse como le venga en ganas.



Dibujando caricaturas en el computador

Se elige la foto o dibujo que se va a escanear.



Lo que primero vamos a hacer es delinear el contorno de todo el dibujo, es decir, que nos quede todo el dibujo en líneas.

Esto se logra utilizando la herramienta Beizigon, no es necesario tener un pulso exacto. Como base podemos usar un óvalo e ir deformándolo agregando los puntos poco a poco, en esta etapa de ejecución del dibujo hay que tener algo de paciencia.

Cuando traces las líneas del dibujo recuerda trazar también sombras e iluminaciones importantes, porque una vez que borres el dibujo de fondo es más difícil pintarlas.

Numero 1: Verificamos como quedaron las líneas sobre la foto o dibujo.

Numero 2: Se corre la imagen hacia un costado (importante: no la borre para así tener una base de los colores que esta tiene y también en el caso de que se elimine sin querer algún archivo) y nos quedará solamente el dibujo delineado que colorearemos de negro para convetirlo en negativo.

Número 3: Tomamos la herramienta “gotero” lo ponemos sobre la imagen original, y seleccionamos la parte que queremos pintar por ejemplo “la cabeza” el gotero nos tomará el color, y ese color lo aplicamos en nuestro dibujo de líneas. Con esta opción nuestro dibujo tendrá colores similares al original.

Número 4: En esta parte tendremos que tener en cuenta el tema de las sombras y brillo, para hacer que el dibujo sea lo más real posible, esto se puede lograr deformando las mismas partes del rostro minimizándolas y aclarándolas.

Número 5: Para lograr el efecto de positivo y negativo, los elementos como; ojos, nariz, cejas y boca se combinan en el menú modificar para perforar la imagen y así lograr que el color negativo se pueda observar aunque esté detrás.



Colocamos todas las partes una sobre la otra y así obtendremos un dibujo con un gran valor de líneas dando mayor interés al producto final logrado.

Breve historia del comic o historieta

La historia del cómic universal supera ya el siglo de historia, parece ser que la primera publicación de historietas infantiles se produjo en los EE.UU. en 1896, como suplemento a otra publicación. Sin embargo algunos investigadores atribuyen la invención de las historietas gráficas al suizo Rodolfo Toepffer (1799-1846). En España la primera historieta apareció en Cataluña y en lengua catalana (En Patufet), publicado en 1904 por primera vez. Esta especialidad de dibujo humorístico se califica de diferentes formas según el país o región; en USA se llama “comic”, en España “tebeos”, en Francia “designeé”, en Latino América se llama “historieta” y en República Dominicana se le llama “paquito” o “muñequito”.

Sin embargo el tebeo por excelencia de la historia del cómic español es sin duda el TBO, editado por primera vez en 1917 en Barcelona, y que llegaría a dar nombre a la historieta gráfica (tebeo, que ya reconocido por la Real Academia Española significa: “Revista infantil de historietas cuyo asunto se desarrolla en series de dibujos”). En la década de los 20 comienzan a publicarse numerosas revistas con contenidos similares al popular TBO, como son Pulgarcito o Pinocho, y que continuará imparables hasta la década de los 60 con títulos como Yumbo, Jaimito, DDT, Capitán Trueno, Tío Vivo y Tintín.

Se considera que Norteamérica es la cuna del cómic, pues allí se inició su publicación en forma masiva en los periódicos, y también se empezaron a publicar los “comics books” (revistas de comics).

El origen de la historieta en los Estados Unidos está estrechamente ligado al desarrollo del periodismo moderno. La causa principal fue la lucha de poderes de Hearst y Pulitzer, dos magnates de la prensa norteamericana, en la puja por la conquista de nuevos lectores de los diarios de información. Hearst se hace a su propio equipo de dibujantes y se trae del “World” a Richard F. Outcault (1863-1928), quien es considerado el pionero de la literatura dibujada.



Algunas de las más famosas historietas del mundo

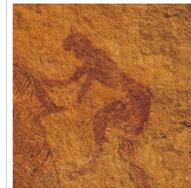
Brasil

Dos autores muy conocidos en Brasil son Gonzáles (autor de “Níquel Náusea”, a la izquierda), y Ziraldo, con personajes como Saci, Moacir, Geraldinho, y principalmente, “O Menino Maluquinho” (año 1989). El 18 de junio de 1951, se realiza en São Paulo la primera exposición internacional del comic, fue la primera vez que se realizó un análisis serio de la historieta como medio de comunicación de masas.



Chile

En 1949, en Okey, debuta Condorito (izquierda), un personaje creado por “Pepo”. Condorito finalmente se independiza (en 1955 tuvo revista propia), y llega a ser el personaje más importante de Chile, ya que su sano humor y el contenido de sus aventuras le han dado una gran proyección y aceptación mundial. En 1947 aparece “Pepe Antártico” (de Percy). Años después llegaría “Perejil” (de Lugoze). En 1954 Guido Vallejos crea Barrabases, revista de historietas con las aventuras de un equipo de fútbol. En 1956 aparece la revista “El Pingüino”, y, en 1968 “La Chiva”, revista de humor político y social donde colaboraron dibujantes como Hervi, Palomo y Pepe Huinca. Allí nace también el personaje “Artemio”.



Cuba

En 1959 se diseña la “Supertiñosa” (de Virgilio y Behmaras), que era una parodia sobre el personaje norteamericano “Súperman”, pero se considera que; el que renovó el lenguaje humorístico de la historieta cubana fue “Salomón”, un mutante perturbado, obra de Chago. En cuanto a las revistas, hay que destacar a “Carteles”, “Bohemia” y “Avance” (con autores como Fuentes, Rodríguez y Fornés Collado), y a las clandestinas “Mella” (con la tira “Pucho”, de Martínez y Behmaras) y “El Cubano Libre” (con “Julito 26” y “Juan Casquito”, ambos de Chago).



México

En México las historietas se denominan “monitos”. En 1910 el periódico “El

Imparcial” publica una de las primeras historietas de este país: “Casianito el niño prodigio” (obra anónima). En 1921 el director de “El Heraldo” llama a Salvador Pruneda, para que dibuje una historieta y llenar el espacio que han dejado los comics norteamericanos, y se crea el personaje “Don Cantarino”, que llega a ser muy popular. Posteriormente llegarían “Rolando el Rabioso” (de Gaspar Bolaños), “A Batacazo Limpio” (de Araiza), “Padrinos y Vampiresos” (de Bismarck Mier), Chanoc (1958, de Martín de Lucenay), Kalimán (1965, izquierda, de Navarro y Vázquez), etc. Por su parte, José G. Cruz, creador de “El santo, luchador enmascarado”, mezcló la fotonovela con la historieta, con un personaje que sería uno de los héroes más populares de México.



Bélgica

Bélgica también tiene una historia en humor gráfico. Una de las tiras más famosas es “Tintín”, creada por Georges Rémi (alias Hergé). El primer número de las aventuras de Tintín apareció en enero de 1929, como “Tintín en el país de los Soviets”. Los personajes principales de la tira son Tintín y su perrito Milú (dibujo), el capitán Haddock, Bianca Castafiore, los detectives Hernández y Fernández, el profesor Tornasol y el mayordomo Néstor. Fué publicada con mucho éxito en Francia.



Leonardo da Vinci, Caricatura de mujer, Siglo XVI

España

Es en 1915 que aparece la primera colección de cómics español que se publica como una revista de aparición regular y continuada: “Dominguín”. Pero es a partir de 1917 cuando el comic cobra más importancia, gracias a los dibujos de gran calidad de la revista infantil “TBO” (de ahí el término “tebeos” para los cómics en España); allí aparecerían, entre otros, El profesor Franz (de Copenhague) y La familia Ulises (de Benejam). En 1921 se comenzó a publicar la revista “Pulgarcito” (relanzada en 1947); allí aparecieron personajes como los gemelos Zipi y Zape (1948, de Escobar), Las hermanas Gilda (1949, de Vázquez), El reporter Tribulete (1951, de Cifré), y los aún vigentes “superagentes secretos de la T.I.A” Mortadelo y Filemón (1958, de Francisco Ibáñez).



Francia

Francia transcurre con la clásica historieta hasta finales del siglo XIX. En 1959 aparece la revista Pilote, publicación semanal que daría a conocer a dibujantes tan diferentes como Uderzo y Goscinny (los creadores de Astérix y Obélix, a quienes vemos a izquierda y derecha, respectivamente), Gotlib (y sus famosos Dingodossiers), Moebius (creador del sargento Blueberry, en 1963), Cabu, Charlier, etc. Vale aclarar que Moebius era uno de los tres seudónimos de Jean Giraud (también llamado Gir), el dibujante francés más prolijo, y quien impondría su estilo en la ciencia ficción. Con un punto culminante entre 1968 y 1972, durante esos cinco años, Pilote fue la mejor revista de cómic que nunca tuvo Francia. En 1972 se crea la editorial Futuropolis (desaparecida en 1994).



Italia

La historieta italiana (fumetti) nació en diciembre de 1908, en el “Corriere dei piccoli”, con tiras dedicadas a los niños; los pioneros fueron Antonio Rubino (y su obra “Pippotto e Barbabucco”) y Attilio Mussino (con “El negrito Bilbolbul”, izquierda). La historieta italiana de aventuras surgiría en los años treinta, y durante la segunda guerra mundial se lanzaría “Dick Fulmine” y “Romano el Legionario”. Posteriormente llegaría Hugo Pratt con “L’Asso di Picche” (una mezcla de Batman y el Fantasma), con estilo de los años treinta.



Estados Unidos

Los escritores y dibujantes de Estados Unidos adquieren un estilo característico del comic al que ahora se le llama “americano”. Surgen historias de detectives, científicos y personajes más atractivos, y con habilidades superiores a las humanas, siempre salvando al planeta o a su comunidad de una catástrofe mayor. En 1938 llega “Superman” (izquierda) de Siegel y Shuster, que inaugura la moda de los “superhéroes” disfrazados, poseedores de poderes extraordinarios y dotados de una doble personalidad. Así, aparecerían también “El Fantasma” (de Moore), “Flash” y “La Mujer Maravilla”. Posteriormente llegarían “Batman” (de Kane) y “Linterna Verde”.



Por otro lado, en 1950 llega la serie “Charlie Brown”, de Schulz, con sus personajes “Peanuts”, “Lucy”, y, sobre todo, “Snoopy” (izquierda). Bastante tiempo después se crearía la serie policial Secret Agent X-9, escrita por Dashiell Hammett.



El “comic-book” permitió a las tiras independizarse del soporte brindado por los periódicos y abrirse a un mercado de consumidores más específico. Además, personajes que fueron famosos como dibujos animados, también tendrían su aparición en las historietas, como; “Felix the Cat” (El gato Félix), de P. Sullivan (en 1923), “Betty Boop”, de D. Fleisher, en 1925, “Mickey Mouse” (el ratón Mickey, abajo), de Walt Disney, en 1930, y “Donald Duck” (el pato Donald), también de Walt Disney, en 1934.

Japón

En el año de 1814, el artista Katsushika Hokusai comenzó a realizar dibujos en los cuales narraba historias cortas protagonizadas por samuráis, representando las guerras y sucesos por los cuales había atravesado Japón durante aquel período. Justamente, este pintor crearía el término “manga”, juntado los términos “man” (involuntario) y “ga” (dibujo o pintura). En 1930 ve la luz



Ogon Bat, de Suzuki y Nagamatsu; el personaje era un semi-dios justiciero que combatía el crimen, un pequeño preferente al mundo de los superhéroes. El primer autor japonés que rompió las filas del material extranjero fue Rakuten Kitazawa, en el suplemento dominical Jiji Manga (del diario Jiji Shimpou). He aquí, pues, la génesis de la aplicación del nombre manga, que tendría su desarrollo y se convertiría en una verdadera industria.



Una gran industria en la posguerra. Fue así que ciencia ficción, fantasía, y aventura cotidiana relajaron a toda una generación. Personajes como Centella (1968), Mazinger Z (1980), Fantasmagórico (1975) y Meteoro (1982) triunfaron también en el resto del mundo.

La humanidad de los personajes nipones, que tenían



debilidades y se enamoraban, calaron perfectamente en América. Las series se desarrollaron con longitudes extensas y numerosas sagas, como en el caso del popular manga “Dragón Ball” (creada por Akira Toriyama, inspirado en una vieja leyenda china), en la que se narran las aventuras de Goku (al principio) y de todos los personajes a los que va conociendo a lo largo de más de siete mil páginas.

Actualmente en la República Dominicana se esta desarrollando un gran número de seguidores del Animé y del Manga, entre los jóvenes y adultos que gustan del arte de los dibujos animados, hasta el punto de que están aprendiendo el idioma japonés con el fin de enterder un poco más de la cultura de este país.

Argentina

Es el año 1957 el que dará a la “literatura dibujada” argentina el perfil que ha mantenido hasta la actualidad, puesto que se comienzan a hacer cosas nuevas, distintas de las que se hacen en el resto del mundo, con asuntos más complejos y más humanos, que se apartan del modelo norteamericano que se seguía hasta el momento. Sustentadas por el éxito de sus predecesoras y por el afianzamiento de Oesterheld como guionista, aparece Hora Cero, de editorial Frontera, fundadas por el propio Oesterheld, autor también de la mayoría de los guiones, y rodeado de los mejores dibujantes del momento: un ya depurado Hugo Pratt, Alberto Breccia, Solano López, Arturo del Castillo, José Muñoz, Leo Durañona y Juan Jiménez, nombres que harán que el comic no sea nunca más el de antes y que elevarán la historieta argentina al top que hoy ocupa a nivel mundial.



Un capítulo aparte lo conforman las insuperables “Chicas”, objetos eróticos inalcanzables para los hombres e ideal de belleza femenino. Y se da que, en este decisivo año 1957, comienza a colaborar, tanto en esas revistas como en la recién salida Tía Vicenta, un autor que también revolucionará el comic mundial, y lo cambiará para siempre: Joaquín

Lavado (Quino), quien, algunos años después, dará a luz a “Mafalda”.



En 1963 Quino comienza a afianzarse como dibujante y publica su primer “libro”, Mundo Quino, recopilación de los chistes sin palabras que habían aparecido en las revistas en las que él colaboraba, y dibuja una “tira” con una familia tipo: una madre, un padre (en cuyos rasgos ya reconocemos a los padres de Mafalda) y un nene, con la aparición esporádica de una hermanita (Mafalda). El 29 de septiembre de 1964 se publica la primera de ellas. “Mafalda” acaba de nacer. Continúan publicándose dos tiras por semana, pero a principios de 1965, por diferencias de criterio, Quino se enoja con la gente de Primera Plana y se lleva a Mafalda, que diez días después reaparece, pero esta vez en El Mundo, uno de los diarios con mayor circulación nacional. Mafalda comienza a hacerse famosa, al igual que otros personajes como “Felipe”, “Manolito”, “Susanita” y “Miguelito”. En 1966 Mafalda ya edita en varios periódicos del interior, y, para Navidad, aparece el primer libro de recopilaciones de las tiras, que se agota en dos días; Mafalda ya es un “boom”.

Diferentes tipos de historietas

Aquí se observan los tipos de historietas más conocidas, según el estilo del dibujo y sus técnicas.

Infantil



Históricas



Policíaca



Sentimental
(Pintura a la
aguada)



La rotulación de la historieta

La rotulación de la historieta o del chiste tiene algunos requisitos:

La tipografía que se usa generalmente es la tipo “palo seco” característica del tebeos (la que aparece en el recuadro) y las del tipo o grupo de la Comic Sans, se aplica la mínima distancia entre letra y letra, y aunque algunos artistas rotulan utilizando minúsculas y mayúsculas, es la opinión de la autora que utilizar solo las mayúsculas le da más categoría a la ilustración del chiste o de la historieta.

(Pero ojo, aún se usen las mayúsculas debemos procurar el acentuar todas las palabras correctamente).

Nubecitas y Globitos



Las nubecitas o globitos sirven para los diálogos que se desarrollan en una historieta, cada frase y forma de bocadillo tiene un uso específico como puede observar arriba, estos pueden ser cuadrados, ovalados o redondos, su función es la misma.

El dibujo de humor animado



Los dibujos animados nacieron antes que el cine. Emile Reynaud creó en 1877 el Praxinoscopio, partiendo del zootropo que desarrolló Honer en 1834. Reynaud consiguió la proyección de imágenes animadas en buenas condiciones y la proyección de movimientos no cíclicos. Más tarde mejorando su Praxinoscopio creó el teatro óptico que añadía la posibilidad de proyectar las imágenes sobre cintas perforadas. Durante diez años y antes de la aparición del cinematógrafo de los Lumière,

Reynaud hizo representaciones públicas sobre una pantalla en el museo Grévin de París en 1892.

Para hacer del cine de animación una realidad, era necesaria la invención del trucaje, llamado paso de manivela o imagen por imagen, cuya paternidad está muy reñida.

Breve cronología...

1824-PETER ROGET presenta ante la British Royal Society su ensayo “La persistencia de la visión” cuyo tema son los objetos en movimiento.

1831-Los doctores JOSEPH PLATEAU y SIMON RITTER construyen una máquina llamada fenokitoscopio que produce una ilusión de movimiento para permitir que un espectador vea en un disco en rotación que contiene pequeñas ventanas, detrás de las cuales hay otro disco que contiene una secuencia de imágenes. Cuando los discos son girados a la velocidad correcta, la sincronización de las ventanas con las imágenes crea un efecto animado.

1834-HORNER desarrolla el zoetrope, a partir del fenakitoscope de Plateau.

1872-EDWARD MUYBRIDGE inicia su compilación fotográfica de los animales en movimiento.

1887-THOMAS ALVA EDISON comienza su trabajo de investigación acerca de las imágenes en movimiento. En 1889 anuncia su kinetoscopio que proyecta una película de 50 pies en aproximadamente 13 segundos.

1895-LOUIS y AUGUSTE LUMIERE solicitan la patente de una máquina llamada cinematógrafo capaz de proyectar imágenes en movimiento.

1896-THOMAS ARMAT diseña el vitascopio que proyecta las películas de Thomas Alva Edison; ésta máquina tuvo una influencia muy importante en el desarrollo de los siguientes proyectores.

1906-J. STUART BLACKTON produce la primera película animada llamada “Fases divertidas” de caras graciosas.

1908-EMILE COHL produce una película pintando imágenes blancas sobre un fondo negro.

1908-WINDSOR McCAY produce una secuencia de animación empleando a su personaje de tiras cómicas “Little Nemo”. En 1909 produce una caricatura llamada “Gerlie the trained dinosaur”, que consistió de 10,000 dibujos.

Breve historia de la animación

Emile Cohl, dibujante de comics, creó sus primeros monigotes en Francia entre los años 1908 y 1912, pero prosiguió su carrera en Estados Unidos a partir de 1914, en donde dio vida en colaboración con McManus, al personaje Snookum, protagonista de la primera serie de dibujos animados del mundo.

En Francia, al acabar la primera guerra mundial, creó junto con Louis Fortón la serie protagonizada por Pieds Nickelès. Realizó a continuación Fantasmagoría, film que tiene el valor de abrir la animación al campo del grafismo. Cohl, no animaba objetos sino caracteres autónomos con personalidad propia, de ahí que se le considere el precursor específico de los cartoons.

Si el género nació en Francia, conoció su desarrollo y esplendor en los Estados

Unidos. Winsor McCay, dibujante de comics, era autor de una famosa tira del New York Herald, El pequeño Nemo. McCay se interesó por el cine de animación y se puso en contacto con el propio Blackton. El resultado fue el estreno en 1911, de un vodevil en el cual, en un momento dado, sobre una pantalla aparecía el popular Nemo en movimiento. Unos años después McCay realizaría Gertie, el dinosaurio, considerada su obra maestra.

La principal contribución a la técnica de la animación aportada por los hermanos Fleischer fue el rotoscopio, un aparato que permite calcar personajes animados sobre personajes reales proyectados.

El estadounidense Otto Messmer, fue el autor del gato Félix para los estudios del australiano Pat Sullivan. El gato Félix fue prelude de los animales antropomórficos que crearía Walt Disney.



Gillray, La asamblea nacional petrificada, 1792



Walt Disney

Disney es considerado el genio de los dibujos animados del milenio pasado. Nacido en Chicago en 1901 y fallecido en Hollywood en 1966, el caricaturista y dibujante publicitario Walt Disney se interesó por los dibujos animados hacia 1919 y creó la serie Alice Comedies (1924-1920). La incorporación del

sonido en 1928 le permitió jugar con los efectos musicales y adaptó el Technicolor a partir de el corto animado “Árboles y flores” (Flower and Trees, 1932).

En 1935 perfeccionó la truca multiplana (mesa de filmación de varios planos), que facilitaba la descomposición del dibujo en varios términos independientes y que utilizó por primera vez en El viejo Molino (The old Mill, 1937).

La madurez de su compleja organización industrial le permitió abordar los primeros largometrajes de dibujos animados de la historia del cine. El primero de ellos fue Blanca nieves y los siete enanos (Snow White and the seven dwarfs, 1937).

Walt Disney emprendió con Fantasía (1940) un ambicioso experimento audio-visual, combinando imágenes con música clásica; para ello ideó un sistema de sonido estereofónico con cuatro pistas (Fantasound). Fantasía venía a inscribirse en el dibujo animado de vanguardia, que había conocido ya curiosas experiencias audiovisuales en Europa. Así, por ejemplo, Une nuit sur le Mont Chavre (1933) de Alexandre Alexeïeff y Claire Parker, con música de Musorgki, obra en que obtenía la animación mediante una pantalla de alfileres, cuyas cabezas componían las figuras en un estilo puntillista.

Walt Disney comenzó a sentir a partir de 1940 los agujeros de los competidores. Walter Lantz, creador del osito Andy Panda, inició en 1941 la serie del pájaro carpintero Woody Woodpecker, producida por la Universal, que introdujo el sadismo y el furor destructivo en el género, rasgos que fueron quinta esencia de la pareja formada por el gato Tom y el ratón Jerry, creados por William Hanna y Joe Barbera, al servicio de Fred Quimby (Metro-Goldwyn-Mayer) Los excitantes sádicos de sus

agitadas aventuras, que contrastan con la ternura de Disney, marcaron un cambio de rumbo en el género, que se acentuó durante la posguerra.

La segunda guerra mundial cierra, en la historia del dibujo animado, la gran era de Walt Disney.

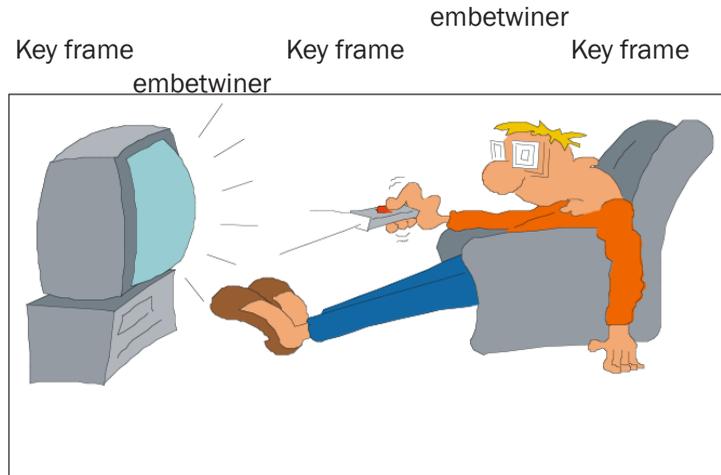
Técnicas de Dibujos Animados

Para tener una idea general de cómo se desarrolla una producción animada ofrecemos a continuación algunos términos y técnicas usadas internacionalmente en los dibujos animados ya sean dibujados de la manera tradicional, en el computador o con el uso de softwares especializados y sofisticados.

Poses Extremas (key frame) son los dibujos que determinan la secuencia de una escena, la primera posición empieza el movimiento, la tercera lo termina y la posición número dos que se encuentra en el medio es la que sirve de guía a los movimientos intermedios.

Los intermedios (inbetweens) son dibujos que sirven de relleno en una secuencia animada y su número dependerá de si la escena se necesita rapidez o lentitud. En este sentido se entiende que para una escena rápida se harán menos dibujos que para una escena lenta.

Para este fin debemos tener en cuenta que en una película de 35mm un segundo es igual a 24 cuadros o fotogramas, en video con los adelantos de tecnología, serían aproximadamente unos 33 a 36 cuadros.



El sonido, la voz y los efectos al igual que en una película de cine se graban en un estudio antes de empezar a filmar, esto se hace por que los ruidos del medio ambiente harían que fuera imposible que el sonido se escuchara sin interferencias, además de que sirve para determinar el tiempo exacto de una toma o escena.

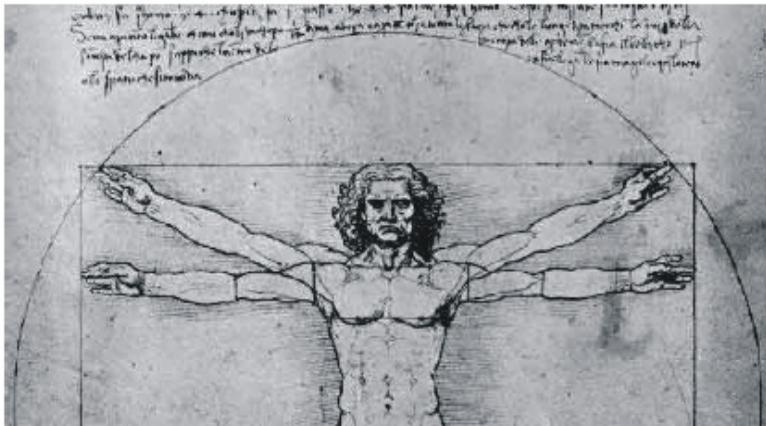
La Animación es un trabajo de equipo y este equipo esta conformado por una serie de artistas como; los que pintan el background, los que dibujan las escenas a lápiz, también están, los que entintan los dibujos, los que los pintan, los que trabajan los storyboard, los que programan, los que filman, en fin es un trabajo que requiere de un gran número de especialistas.

Técnicas de animación

En el rebote de una pelota podemos observar el nivel de distorsión que se puede desarrollar para que el movimiento se vea real. En las figuras que siguen debajo también se aprecia la distorsión de los cuerpos para lograr un movimiento agradable y real.



Las técnicas pueden variar para los diferentes tipos de animación, si es filmado en película de 35mm., si es dibujado paso a paso a computador, en 3D o escaneado en Betacam, pero el método es igual para todas, tienes que programar, elaborar el storyboard, diseñar los personajes, etc.



El Gag Cómico

1. Reposo

Es una posición de relajamiento del personaje, es cuando el personaje esta desarrollando una actividad por un período de tiempo entonces se dice de una actividad de reposo.

2. Anticipación

La anticipación es un punto muy importante a la hora de mostrar “claramente” nuestra animación. En una escena animada, que consta de una secuencia de acciones una detrás de otra, si no separamos debidamente estas acciones el espectador se perderá, por lo que una de las mejores maneras de hacerlo es anticipando esas acciones, es decir avisando lo que va a ocurrir.

Además con la anticipación mostraremos más contraste en el movimiento y por lo tanto “más cambio y más vida” a nuestro personaje.

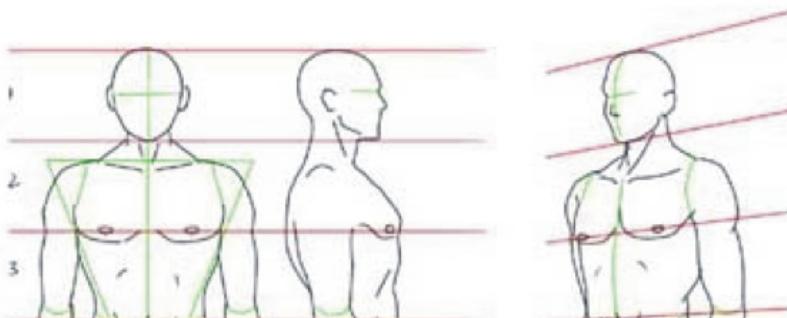
Por lo general una anticipación es un movimiento previo y en sentido contrario al movimiento principal, esta es la base pero no siempre es así, de hecho no debe ser siempre así o conseguiremos una animación muy extraña y forzada.

Muchas de las anticipaciones son gestos naturales, por ejemplo una persona parada que va a empezar a caminar hacia un lado, debe cargar su peso en la pierna contraria a la que va a avanzar anticipando así su movimiento:

Reposo

Anticipación

Acción o exageración



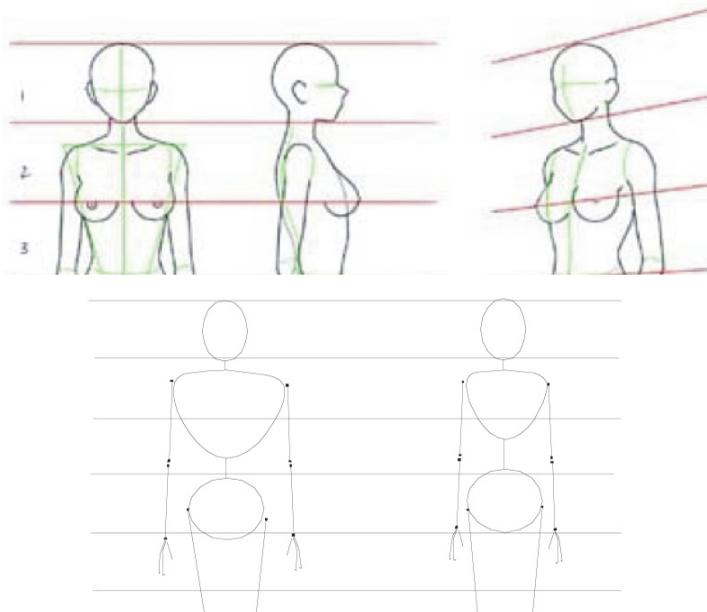
En principio es tal como suena... exagerar. Y ahora vienen los matices, el porqué y el cómo. Tanto si trabajamos en 2D ó 3D tenemos un pequeño problema a superar, ambos medios son visuales pero sin embargo nuestros personajes no son reales con

la consecuencia, ya existe la rotopscopia (caso del 2D) y la captura de movimiento (caso del 3D). Si intentamos que nuestros personajes se muevan tan sutilmente como en la realidad, acabaremos quedándonos cortos y nuestra animación carecerá de fuerza. Esto no quiere decir que haya que sobreactuar a nuestro personaje pero si dotarle de “personalidad” Además, conociendo los límites de la exageración tendremos mejor conciencia de lo que es sutil.

Para finalizar con este punto, debo añadir que exagerar y distorsionar no son lo mismo.

El Storyboard

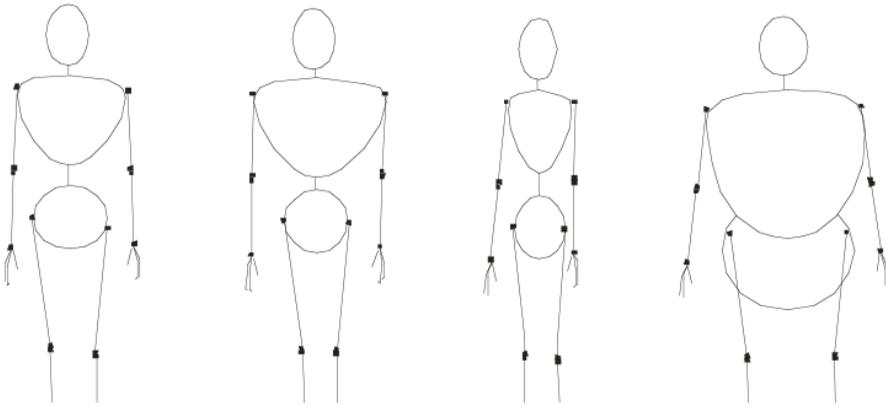
El storyboard es un documento donde se describe de forma visual y escrita todo lo que va a desarrollarse en una película, corto o video de animación y de cualquier trabajo en que se desarrolle una secuencia. En la figura que semeja una pantalla de televisión se dibujan las imágenes y en el recuadro debajo se describe la escena o se escriben los diálogos.



El Programa de Filmación

Es una de las partes donde debemos tener más cuidado ya que cualquier error se reflejará negativamente en el filme y correremos el riesgo de hechar a perder todo el trabajo realizado y vernos en la obligación de volver a comenzar desde el principio.

1 seg.



Un segundo en película lleva 24 cuadros o fotogramas por esto el programa se diseñó en base a cuadrillas de 24 espacios, en el caso de animar en video serían 33 recuadros por segundo y así sucesivamente.

1 segundo= 24 frames

Cada recuadro significa un movimiento que debe estar debidamente identificado y numerado, y cada parte del cuerpo del personaje que se tenga que mover o cambiar de posición debe estar hecha por separado en la programación.

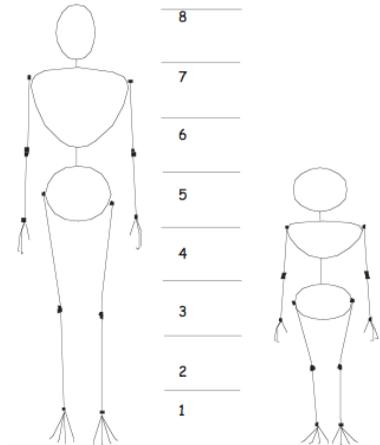
La era de la tecnología y la animación

No podemos dejar de mencionar los programas o softwares que actualmente son usados para animar y crear efectos especiales en las producciones de cine en todos los niveles, como son; 3D Studio Max, Macromedia Flash Animator, Gif Animator, Maya, ZBrush, Brice 0.7, y otros como Corel Draw. 12, Free Hand MX 11, Ilustrador Cs2, entre otros.

Unos más que otros facilitan la producción de dibujos animados o animatics, Vectoriando los dibujos creando figuras tridimensionales para Luego cambiarle el movimiento con incrementos de cuadro a cuadro, pero es una realidad, que ya el poder crear una animación, es algo tan simple que se podrá hacer desde un simple computador y en su propia casa.

Hablar de animación digital es un capítulo aparte que conllevaría realizar un folleto que solo tratara de esto, pero lo que si recomiendo a mis estudiantes es que solo se aprende con la práctica y esta debe ser día tras día, siempre que podamos debemos practicar.

Es notable que estemos obligados a realizar una obra de avanzado para poder seguir hurgando en el mundo maravilloso de Dibujo de Humor y sus especialidades, pero en esta primera entrega tienes las bases y podrás comenzar a disfrutar de este popular arte del humorismo.



Conclusión

El humor gráfico se ha visto siempre sometido a una paradoja: su buena salud se corresponde a la buena salud social de un país pero, a la vez, encuentra muchas veces su mejor campo de acción en los regímenes más o menos autoritarios, donde la falta de libertades sirve a los humoristas gráficos como un acicate a su imaginación.

El humor nos pone en nuestro lugar y nos obliga a vernos desnudos, limitados, indefensos, dentro de la maravillosa inmensidad del cosmos y la eternidad. Incluso la invención de la divinidad resulta una broma, de la que se burla Voltaire cuando afirma: “Dios es un comediante ante un público temeroso de reír”, el humor nos dice la verdad en nuestra cara, pero sobre todo nos da la oportunidad de reflexionar.

Este folleto pretende cautivar a todo aquel que desee incursionar en arte del humor gráfico, en cualquiera de sus especialidades; el chiste, la historieta, el dibujo humorístico computarizado o la animación, ya que su diseño esta fundamentado en la concepción científica de la didáctica, y una de las tareas fundamentales de la didáctica comprende el estudio profundo de las regularidades y leyes del proceso de enseñanza. Solo así es posible establecer el sistema de principios de enseñanza que responda a las exigencias de la escuela contemporánea.

