

Publicado en Nº 2 de 2000 de revista "Muittu" de A.S.I.F.A./ Euskadi (Asociación Internacional del film de Animación)

DIBUJO ANIMADO Y PERSPECTIVA (realización de la panorámica)

Por Miguel Díez Lasangre

En el presente artículo vamos a hablar de la panorámica en los dibujos animados: primeramente definiremos el concepto, posteriormente nos centraremos en la realización, y finalmente haremos una pequeña reflexión sobre los problemas relacionados con la perspectiva y que se derivan de su trazado.

Lo primero que conviene aclarar es la diferencia que existe entre panorámica (Pan.) y tráveling (Travel.). Muchos animadores y dibujantes utilizan el término "panorámica" para referirse indistintamente a una panorámica o a un tráveling, debido a que su ejecución y trazado, es igual en ambos casos. Creemos que conviene aclarar este tema y tener presente que se trata de conceptos diferentes.

Una panorámica es un movimiento angular de la cámara que resulta de girar ésta sobre un punto fijo (que puede ser un trípode). Lo más normal es que la cámara realice un giro de izquierda a derecha o viceversa (panorámica horizontal) o de arriba abajo y viceversa (panorámica vertical o basculamiento). El tráveling (que a partir de ahora lo escribiré "trávelin") también es un movimiento de cámara, pero ésta, en vez de girar se desplaza paralelamente, se acerca o se aleja del sujeto filmado. En la figura 1 podemos ver el esquema en planta de la realización de un trávelin en el que la cámara pasa de la posición A a B, y el esquema de una panorámica en la que la cámara gira de C a D. En la figura 2 vemos el resultado de los encuadres del trávelin A-B.

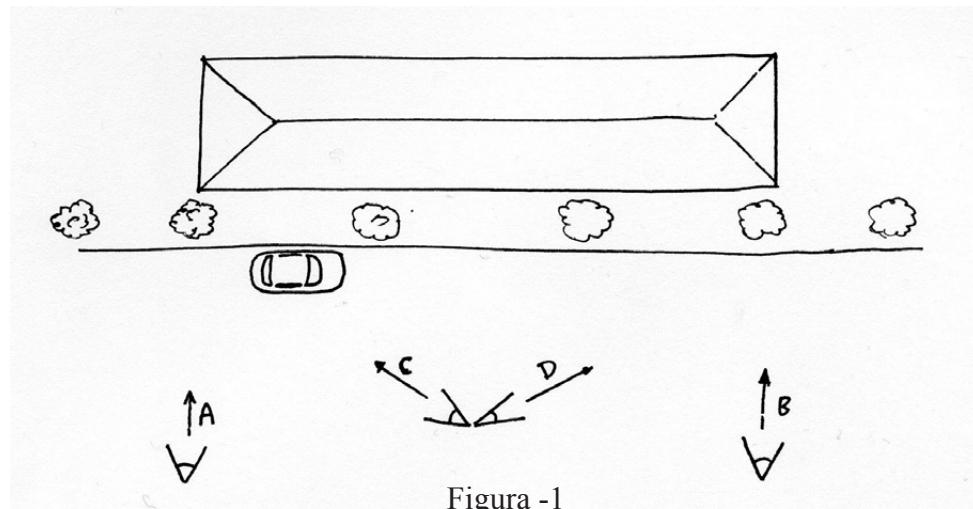


Figura -1

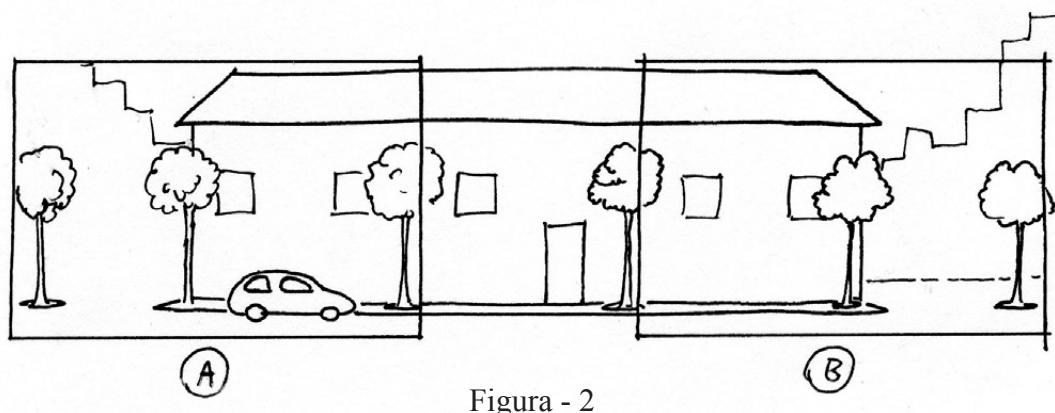


Figura -2

Tanto para trazar una panorámica como un trávelin vamos a tener que dibujar el decorado sobre un papel de mayor tamaño que el campo que hayamos previsto para ese plano concreto. Si queremos representar los movimientos de cámara que hemos descrito en la figura 1, tendremos que desplazar el decorado de derecha a izquierda en el stand de animación de igual forma para ambos casos, cuando vayamos a rodar. Esta es la razón por la que muchos animadores usan el término "panorámica" indistintamente para referirse a cosas distintas. Sin embargo, si comparamos la figura 2 (representación del trávelin), con la figura 5 (representación de una panorámica), vemos que en el primer caso no hay una variación aparente de la perspectiva, mientras que en el segundo caso va a haber un continuo cambio de referencias en el sistema de perspectiva (representado en la figura 4 por las tres perspectivas principales del movimiento).

Por tanto y como ejemplo, una manera de representar el interior de un salón (del que la figura 3 es la planta). Utilizando la panorámica sería:

- 1-Elegid los puntos de vista más descriptivos de dicho salón y dibujad sus perspectivas (figura 4),
- 2- Poned juntos y en orden los tres dibujos,
- 3- Calcar o copiar, en otro papel y "conectar" las tres imágenes suavizando las uniones al trazar en curva aquello que en un principio parecía ser recto.

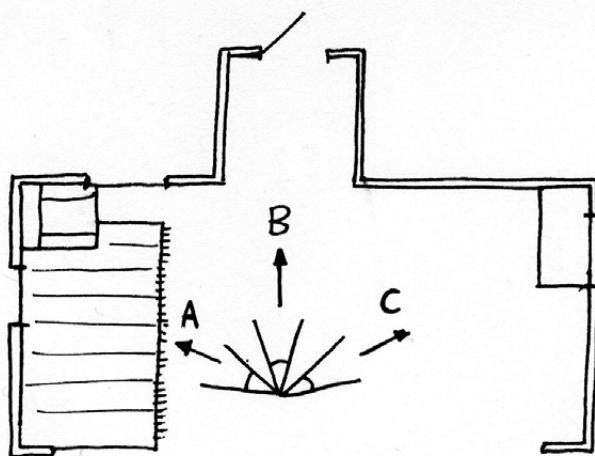


Figura - 3

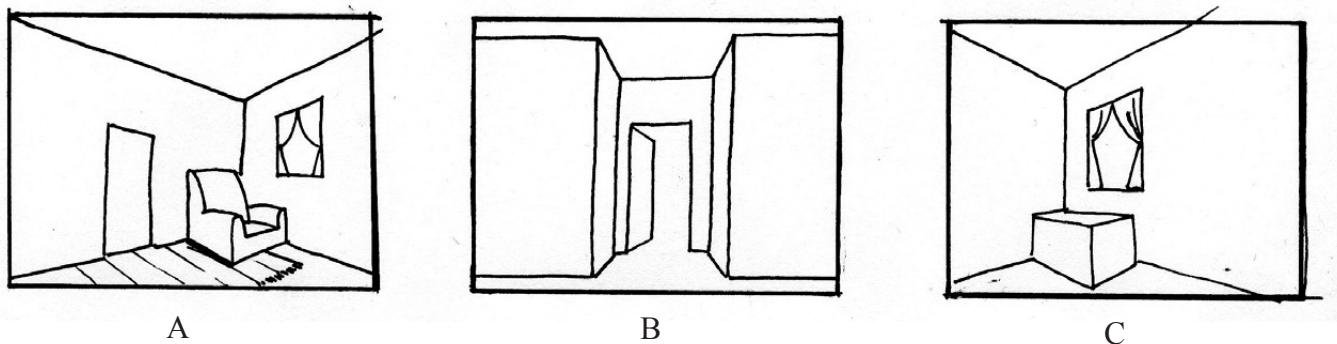


Figura - 4

De esta forma obtendremos el boceto del decorado que serviría para representar ese giro de cámara o panorámica (como se muestra en la figura 5). Las precauciones que se suelen tomar en este tipo de diseños van encaminadas a evitar que se note el truco de empalmar perspectivas con referencias tan dispares y que las curvas no sean tan evidentes. Con ese fin se suelen poner apliques cerca de cámara para tapar las zonas de tránsito de una perspectiva a otra. Hay que tener en cuenta que el decorado lo vamos a ver secuencialmente en la pantalla, lo que contribuirá a una percepción más natural del espacio representado. Me gustaría destacar que el aspecto del decorado en su conjunto es similar al de una fotografía tirada con gran angular desde la posición B de la figura 3.

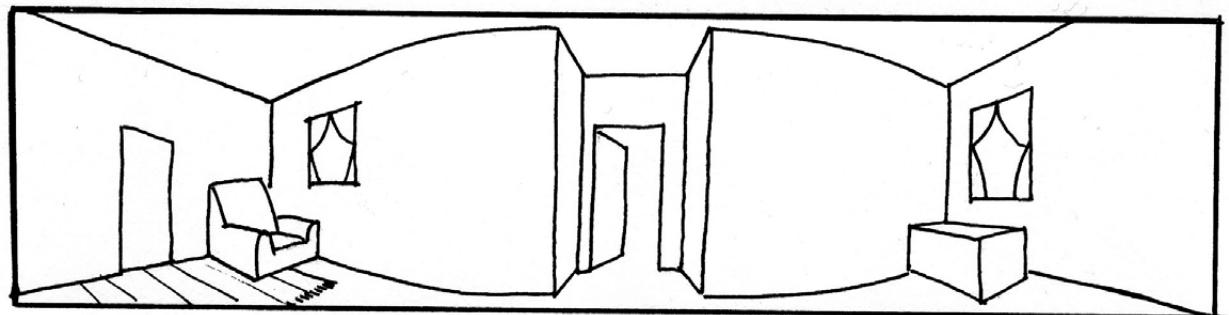


Figura - 5

El sistema utilizado para dibujar las perspectivas de la Fig.4 es el que habitualmente utilizaron dibujantes y arquitectos a partir del S XV en Occidente. La mayoría de la gente lo ha considerado, y sigue considerando, como una representación fiel del espacio. Esta idea tan extendida está lejos de la realidad ya que se trata de un artificio geométrico cuyo fin es proyectar los objetos tridimensionales del espacio en una superficie plana. La forma más intuitiva de entender el fundamento del sistema es imaginar que dibujamos lo que estamos viendo desde nuestro punto de vista, sobre un cristal situado delante de nosotros (hay un famoso grabado de Alberto Durero que describe muy bien el proceso). Sin embargo, todo aquel que ha estudiado perspectiva sabe que cuando estamos muy cerca del objeto representado y cuanto más intentamos representar lo que está fuera de un cono de visión de unos 60°, más aberraciones y "monstruos" aparecen en la perspectiva que ponen de manifiesto su incongruencia con la visión humana. Si en lugar de proyectar sobre una superficie plana, proyectamos sobre una superficie esférica, el resultado sería bastante parecido a la Figura-5. En este sistema, que algunos llaman perspectiva curvilínea, el dibujante está dentro de una burbuja de cristal que le permitiría girar la cabeza y "calcar" en todas las direcciones hacia las que mira. Indudablemente se acerca más al concepto de panorámica.

Queridos lectores, si queréis saber más sobre el dibujo de decorados de panorámicas os recomiendo que estudies todo lo que podáis sobre perspectiva porque este artículo ya no da para más.