



LESSON CONTENT TEMPLATE



Erasmus+

Proyecto fundado por: **Erasmus+ / Key Action 2 - Cooperation for innovation and the exchange of good practices, Knowledge Alliances.**

1. Historia y legado de la animación

Tema 1_ Lección 1

La animación como “gadget”

Introducción

En esta lección veremos cómo la animación juega un papel importante en la historia de la creación audiovisual de la humanidad. También entenderemos de dónde viene y su explicación física, asimilando que su creación requiere tiempo y comprensión tanto del movimiento como de la física que conlleva, además de la captura de la luz realizada por los ojos.

Objetivos

1. Comprender la importancia de la animación para la humanidad desde el ámbito creativo y físico.
2. Entender el efecto físico que tiene la luz para generar movimiento en nuestros ojos humanos.
3. Identificar las animaciones antiguas y modernas para poder distinguirlas en sus procesos narrativos y físicos.

A través del conocimiento que hemos adquirido:

¿Cómo ha ayudado la animación a diferentes procesos creativos a través de la historia audiovisual?

La animación nos ha llevado a visualizar un mundo que sólo ocurre en las mentes de los creadores, como dijo Walt Disney: "si se puede imaginar se puede dibujar, y si se puede dibujar se puede animar". Las creaciones que nos alejan de la realidad nos llevan a comprender que no sólo estamos limitados por los objetos y personas que nos rodean, sino por todo lo que hemos percibido e imaginado. Además, la animación es una herramienta de los procesos documentales, narrativos e infantiles a través de la historia.

¿Cuál es el efecto físico que tienen nuestros ojos en la creación de movimiento?

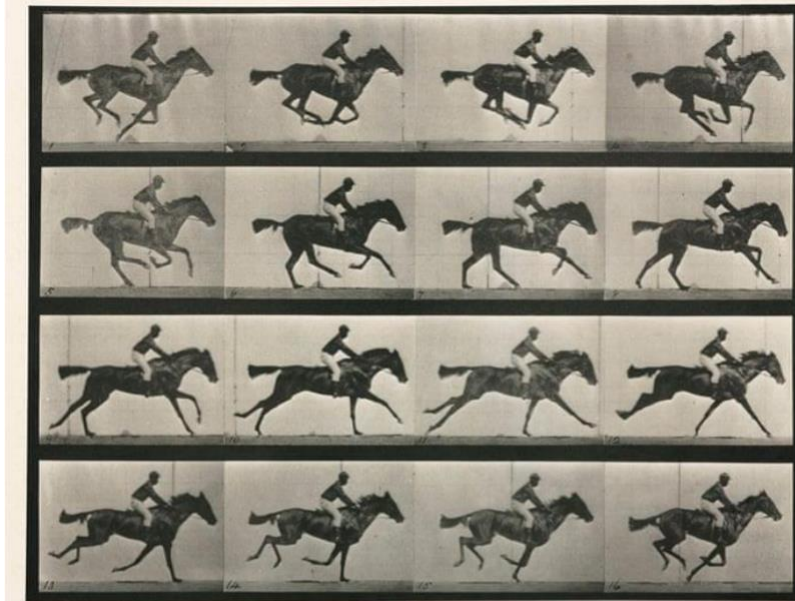
El efecto físico que nos ayuda a percibir la animación es el Fenómeno “phi”, que a través del tiempo que transcurre entre la imagen e imagen hace que nuestro cerebro entienda que no hay realmente muchas imágenes, sino sólo una que tiene movimiento, y de esta manera podemos re-hacerlo para crear animaciones.

¿Qué animaciones se consideran antiguas o clásicas? ¿En qué se diferencian de las animaciones conocidas por los estudiantes?

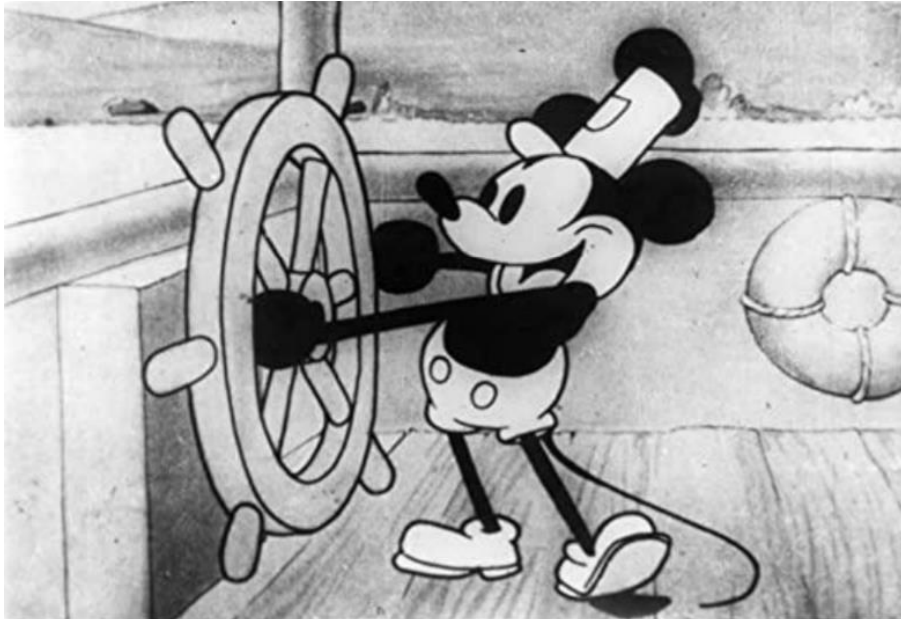
Las animaciones clásicas son animaciones cuadro por cuadro que aprovechan el “gadget” de los ojos para recrear estos coloridos personajes que encontramos antes. Las animaciones han variado y pueden reflejar una realidad más seria, más adulta y más cercana para todas las audiencias.

Imágenes

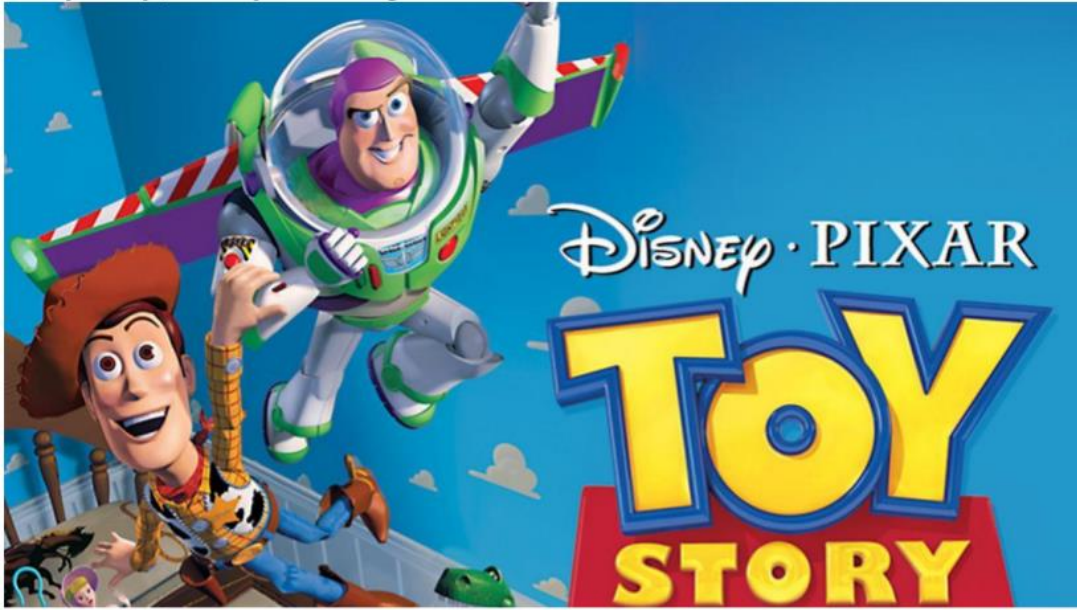
1. Caballo de Muybridge. El primer descubrimiento del Fenómeno “phi”



2. Steamboat willie, Disney. Primera animación que sincroniza audio y vídeo.



3. Toy Story , Disney. Primera animación generada en 3D.



4. Discobolus. Mirón de Eléuteras. Escultura antigua que muestra más de un movimiento y al mismo tiempo.



Conclusiones

El afán de mostrar movimiento ha sido un evento continuo en la historia de la humanidad, de esta manera los humanos descubrieron una forma en la que un efecto físico puede ser utilizado para representarlo. Con el tiempo, se han descubierto nuevas técnicas y nuevas narrativas para animar.