

Chasqui

Revista Latinoamericana
de Comunicación

No. 50 - ENERO 1995

Director

Asdrúbal de la Torre

Editor (E)

Jorge Mantilla Jarrín

Coeditor

Kintto Lucas

Consejo Editorial

Jorge Mantilla Jarrín

Edgar Jaramillo

Luis Castro

Nelson Dávila

**Consejo de Administración de
CIESPAL**

Presidente, Tiberio Jurado, Rector de la
Universidad Central del Ecuador.

Presidente Alterno, Rubén Astudillo.

Min. Relaciones Exteriores.

Fausto Segovia,

Ministro de Educación.

Luis Castro, UNP.

Fausto Jaramillo, UNESCO.

Raúl Izurieta, AER.

León Roldós, Universidad Estatal de
Guayaquil.

Fernando Naranjo Villacís, FENAPE.

Asistente de Edición

Martha Rodríguez

Impreso

Editorial QUIPUS - CIESPAL

Chasqui es una publicación de CIESPAL
que se edita con la colaboración de la
Fundación Friedrich Ebert de Alemania.

Apartado 17-01-584. Quito, Ecuador

Telf. 506 149 544-624. Telex: 22474
CIESPL ED.

Fax (593-2) 502-487 - E-mail/correo
electrónico: editor@chasqui.ec

Registro M.I.T., S.P.I.027

Los artículos firmados no expresan
necesariamente la opinión de CIESPAL o
de la redacción de *Chasqui*.

DIBUJOS ANIMADOS

Cautivan a niños,
jóvenes y adultos.
Existen importantes
experiencias de producción
de programas educativos,
informativos y culturales
que utilizan este recurso
como una opción
comunicacional.



- 4 Historia de la animación,
Juan Ruiz
- 7 Hacia una imagen propia,
Carmen Esquivel
- 10 ¿Y cómo se hacen?,
Juan Ruiz
- 14 Dibujos animados, una opción
comunicacional,
César Herrera
- 18 La familia Simpson y los
nuevos dibujos animados,
Martha Cecilia Ruiz
- 20 Los destructivos B&B,
Daniel López
- 22 Para el comic cubano:
cualquier tiempo futuro tiene
que ser mejor,
Paquita Armas Fonseca

COMUNICACION Y MEDIOAMBIENTE

El periodismo ecológico
tiene un importante
desarrollo en América
Latina. Se analizan
diversos aspectos que
limitan su desarrollo y
experiencias de reportajes
que vinculan el
medioambiente a la
realidad social.

- 28 Posibilidades y límites del
periodismo ecológico,
Christian Schutze
- 32 Historia de un periódico,
Ed Ayres
- 36 Multiplicar la red,
John Young
- 42 Información ambiental: ¿la
responsabilidad es solo de los
medios?,
Fernando Checa M.
- 46 Una vida ligada a la floresta,
Kintto Lucas



- 49** Agrotóxicos son el flagelo de los agricultores,
Adriana Silveira
- 52** Las radios y el desarrollo rural sustentable,
Edgardo Carniglia, Gustavo Cimadevilla
- 55** Comunicación y educación ambiental en el Ecuador,
Marco Encalada
- 36** Multiplicar la red,
John Young



- 85** AVISOS
- 91** UNICEF
- 96** ACTIVIDADES DE CIESPAL
- 99** RESEÑAS

ENTREVISTAS

Gunter Grass y Jesús de Polanco cuentan su experiencia en el camino recorrido dentro del mundo de la comunicación. Gabriel Alba nos adentra en una novedosa forma de usar las computadoras.

- 61** Las confesiones de Gunter Grass,
Daniel Morales
- 65** Con Jesús de Polanco: "somos el enano más crecido",
Víctor M. Amela
- 67** Cyberpungks ¿Guerrilleros de la tecnología?,
María del C. Cevallos

DEBATE

- 71** Economía, cultura y comunicación,
Octavio Getino
- 75** La publicidad vía televisión,
Gino Giacomini Filho
- 77** La evolución del "merchandising" en las novelas brasileñas,
Gina López
- 81** ¿Exigir ética solo al periodista?,
Fabián Garcés

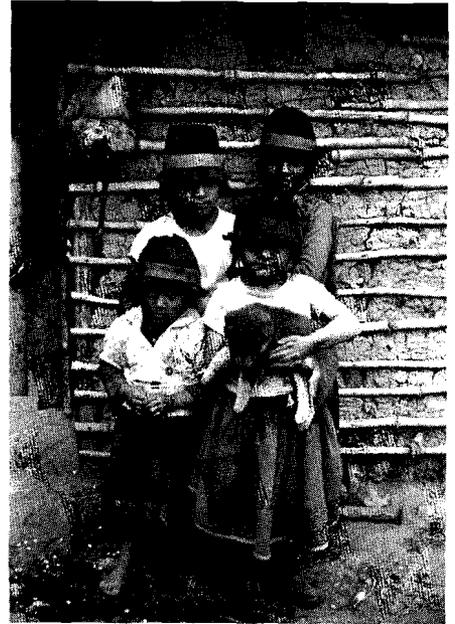


FOTO DE PORTADA INTERIOR

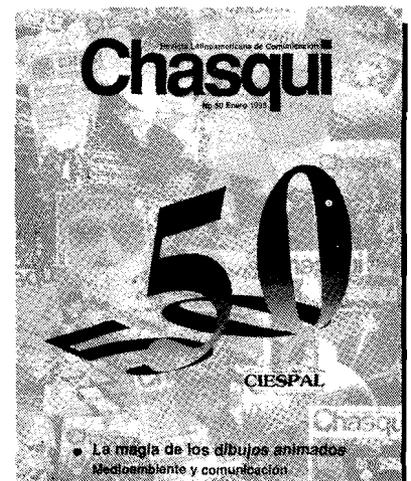
LUCIA CHIRIBOGA
TALLER VISUAL
12 DE OCTUBRE Y VEINTIMILLA
EDIF. ABYA-YALA

NUESTRA PORTADA

Collage de las portadas de Chasqui, dedicado a la edición 50 de la Revista.

Diseño: Arturo Castañeda

Fotografía: Kira Tolkmint



Y, cómo se hacen?



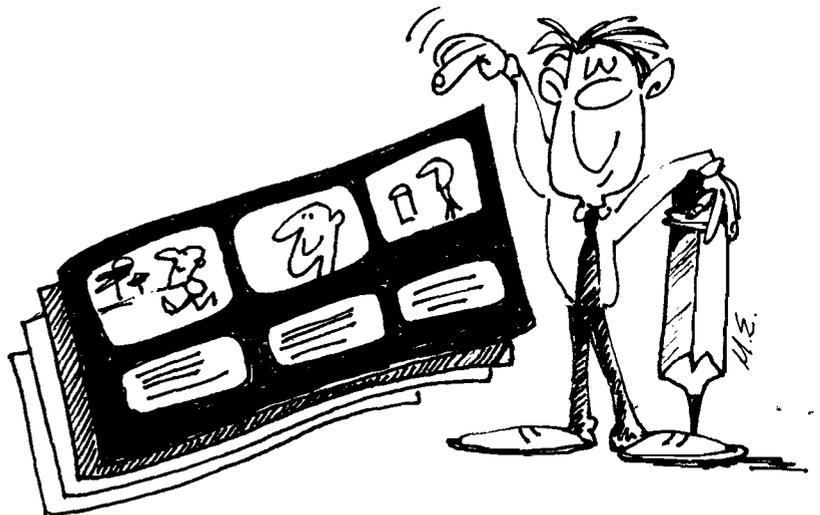
Grandes y chicos disfrutamos de la magia de los dibujos animados. Su mundo es el producto de nuestra imaginación, esa fantasía que vuela en nuestros sueños, no importa la edad que tengamos. ¿Cómo es posible que esos simpáticos personajes que vemos a diario en el cine y en la televisión, puedan moverse tan libremente y con tanto desenfado?

Poco conocemos del largo y paciente trabajo que hace posible la realización de una película de animación. Todo comienza con la idea o argumento, a partir de aquí, el guionista nos narra la historia de lo que será el animado.



Después de esta fase, el director con un dibujante, si es necesario, dibuja las escenas principales de la historia, a esto lo llamamos **storyboard** o **guión dibujado**. Este guión es discutido por el director y los principales artistas que intervendrán en la realización del filme.

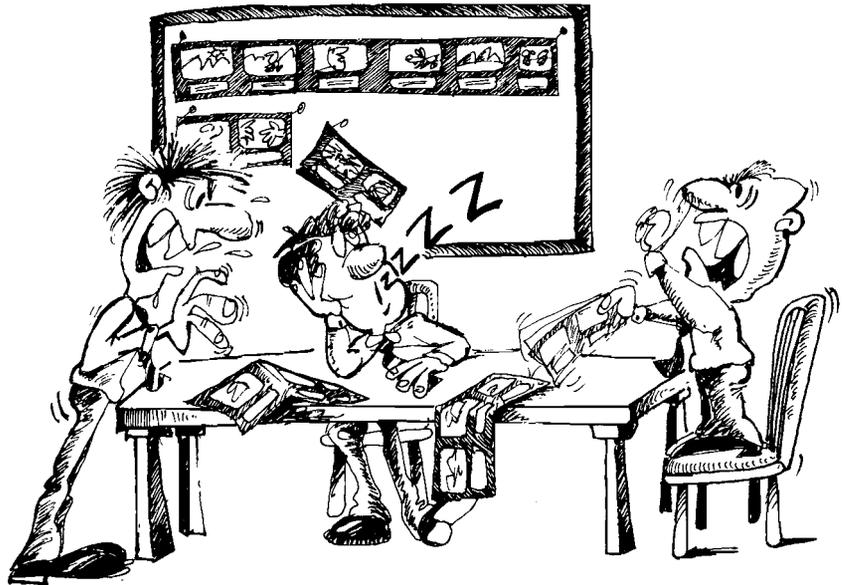
Ya aprobado el guión dibujado, con los ajustes necesarios, se procede por parte del director, o de un di-



JUAN RUIZ, cubano. Animador Principal del ICRT.
Las ilustraciones de este artículo son de María Emilia Suárez, cubana, Directora de Filmes Animados de la Televisión.

bujante diseñador a perfilar el diseño de los personajes, dibujándoles de frente, de espaldas y de perfil. También se realiza la escenografía o los fondos, por donde actuarán los distintos personajes en cada escena. Muchas veces, para facilitar el trabajo de los diseñadores, se hacen modelos a escala de los escenarios que se van a dibujar. Estos modelos a escala, también se les conocen como maquetas.

De las escenas del guión dibujado se extraen los parlamentos o diálogos de los personajes, para que actores y actrices les pongan sus voces. En esta grabación es muy importante el tono y el énfasis que se le imprime a cada voz. Estos diálogos ya grabados se leen por sílabas en la moviola de edición o en un lector de sonido y se pasan a papel, entregándoseles al animador principal.

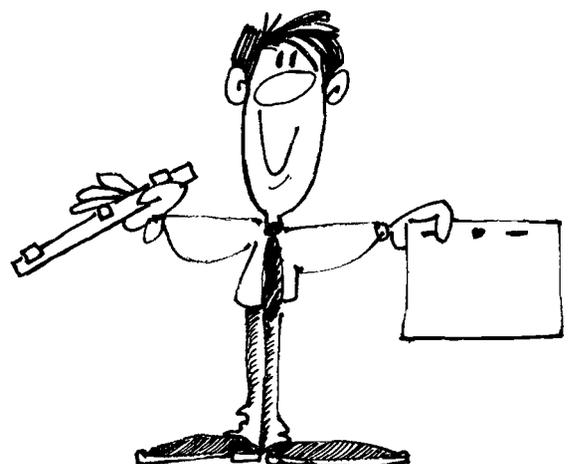


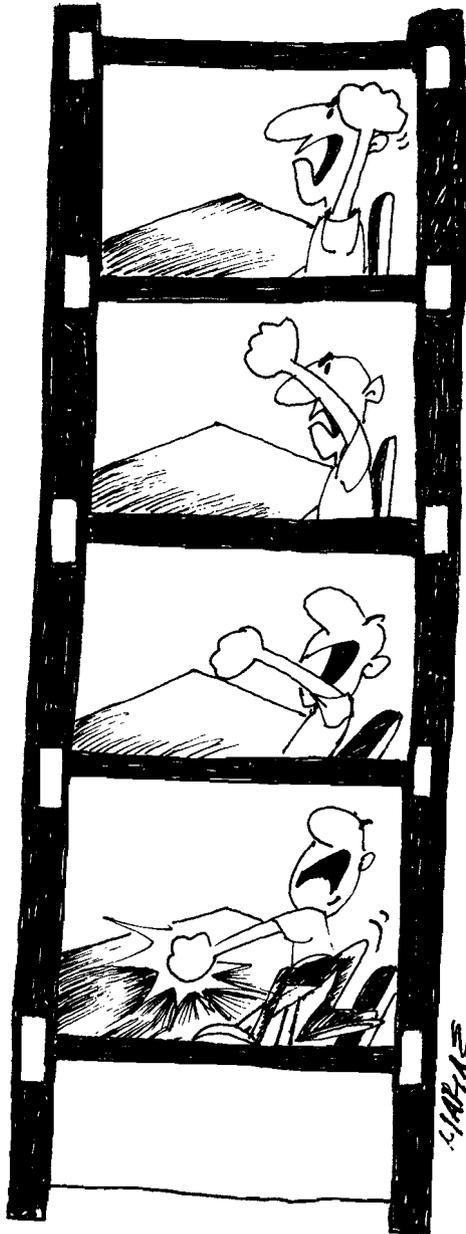
Con el guión dibujado, los diseños de los personajes y los fondos, el director comienza a crear las poses principales de cada escena del filme.

El animador principal recibe las poses creadas por el director, acompañadas de la lectura del sonido si lo tiene y comienza a mover los personajes en su mesa de luz.



Los papeles para los dibujos tienen unos ponches u orificios que coinciden exactamente con los pines del plato de animación, que posee en su centro un rectángulo de acrílico nevado que transparenta la luz de la mesa, logrando ver los dibujos de dos o tres personajes, así, como el boceto de fondo. De esta manera el animador principal relaciona las figuras que se van a mover con el fondo, trasladando cada movimiento a un papel conocido como **hoja de entable**. Esta hoja, tiene divisiones que sirven para saber cuántos fotogramas o cuadros corresponden a cada dibujo. Debemos saber que en cine hay 24 fotogramas o cuadros por segundo y en video-tape son 30 fotogramas o cuadros por segundo.



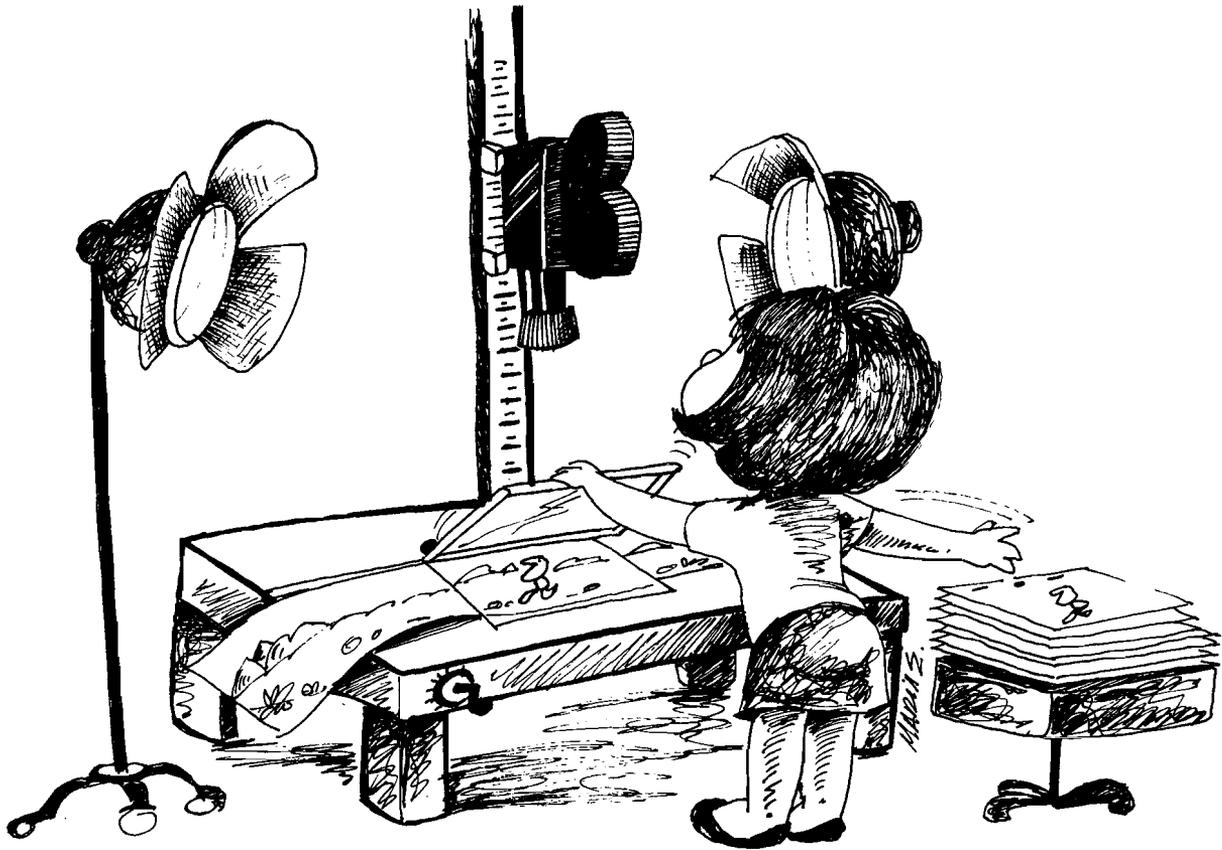


El animador principal entrega los dibujos a su equipo de animación, que puede constar de dos, tres o más animadores.

Estos animadores realizan los intermedios o los dibujos que faltan en cada movimiento. Por ejemplo, un personaje va a dar un golpe sobre una mesa. Llamémosle pose uno a la pose inicial, donde el personaje tiene el brazo en alto y pose dos a la pose final, donde ya dio el golpe en la mesa. Entre la pose uno y la pose dos el animador principal plantea que se deben realizar tres intermedios o dibujos para completar el movimiento. Los animadores los realizan teniendo en cuenta el diseño y la distancia que hay entre la pose uno y la pose dos. Como resultado tenemos una serie de dibujos con muy poca diferencia entre sí, que al ser grabados o filmados y luego proyectados dan la ilusión que son una misma figura que se mueve. A esta fase del trabajo se le llama **prueba a lápiz**, donde el animador principal hace las correcciones necesarias para mejorar el movimiento de los personajes. Con el visto bueno del director, estos dibujos son copiados a tinta en unas hojas transparentes de celuloide.

El director revisa el color de los personajes con la persona encargada de hacer las mezclas, conocida como colorista. Cada personaje tiene sus colores y son aplicados por detrás de los dibujos entintados. Paralelamente son pintados los fondos o escenarios de toda la película.





Una vez terminada cada escena se revisan los dibujos sobre el fondo donde se moverán. Listo todo esto, el camarógrafo filma o graba los dibujos de cada escena sobre el fondo que corresponda.

Una vez filmadas todas las escenas, se envía la película al laboratorio. Si es grabado en video-tape, este paso no es necesario. Después de filmado o graba-

do es necesario ordenar cada escena y darle el tiempo preciso. A este proceso se lo conoce como edición. El editor y el director trabajan mancomunadamente en esta importantísima y decisiva fase.

Con la película ya editada, se le añaden las voces y los efectos sonoros y luego se le inserta la música que casi siempre es compuesta especialmente para el dibujo animado que se va a realizar.

Hasta aquí, hemos visto como se realiza un dibujo animado, en lo que podríamos llamarle filme clásico. Pero, existen otras técnicas de animación, como son: los muñecos animados, conocidos como marionetas; papel recortado y computación. Esta última ha revolucionado por sus posibilidades tecnológicas el mágico mundo del cine de animación.

A este cine de fantasía donde los sueños y las ilusiones superan cualquier expectativa, podemos llamarle sin lugar a dudas, la octava maravilla del mundo. ❁

