3.1 DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Interiorizar y poner en práctica la elaboración del blocking dentro de su proceso, ejecutándolo en su proyecto de formación, permitirá evaluar sus destrezas y habilidades en el área de desempeño. Cómo aprendiz, debe reconocer el concepto y aplicarlo de manera adecuada. A continuación, encontrará un desarrollo general del blocking y algunos componentes indispensables en este:

El blocking en la animación, es un boceto en 3D en el cual se integran todos los personajes y objetos que conforman la secuencia que se esté produciendo; allí se posicionan y ubican dichos elementos de acuerdo con lo establecido para cumplir la intención narrativa, en el orden y con los tamaños que requieran según la misma. La técnica del blocking además de permitir modificar las proporciones y las posiciones de cada elemento involucrado dentro de la escena, también permite prever los cambios y ajustes necesarios antes de la puesta en marcha de la animación.

El blocking cumple una función muy importante dentro de la cadena de procesos de producción animada, ya que reduce el margen de error, permitiendo visualizar la secuencia de manera previa, antes de ser animada, y así poder reafirmar o modificar a tiempo los elementos y personajes, en producciones animadas de gran tamaño, generalmente la producción no sigue adelante hasta tener todo el blocking aprobado.

Como aprendiz y para tener una base sólida frente a la animación y los productos que realice a partir de esta, es indispensable que conozca y tenga claros los 12 principios de la animación, los cuales fueron creados y estipulados por los animadores de Disney en 1930 y se convirtieron en principios básicos que deben cumplir las animaciones para ser coherente, funcionales y lograr un enganche con el público objetivo.

Los 12 principios de la animación relacionados por el equipo de Disney son:

1. **Estirar y encoger:** conocido originalmente como “squash and stretch”, la función de este principio es dar la sensación de peso y elasticidad del objeto o personaje.

2. **Anticipación:** con este principio, se prepara al espectador para la acción que ejecutará el objeto o personaje. Es decir que se le entregan algunos elementos visuales o movimientos que permitan prever la acción que sigue.

3. **Puesta en escena:** o staging, su función es centrar la atención del espectador en el punto clave de la escena o secuencia, dirigiendo toda la atención a lo relevante. Los fundamentos de este principio se basan en la puesta en escena del teatro.

4. **Animación directa y/o pose a pose:** su nombre en inglés es straight ahead and pose to pose, este principio se refiere a dos técnicas de animación diferentes, la primera es la **Acción Directa**, que se centra en crear una animación de forma secuencial, cuadro a cuadro; la segunda técnica es la **Pose**, que, en ejecución, es la creación de fotogramas clave dentro de la secuencia que luego son unidos por transiciones.

5. **Acciones complementarias y superpuestas:** este principio fusiona dos técnicas de animación, que relacionadas, ofrecen una ilusión más realista de las acciones o movimientos de los personajes u objetos. Este principio está directamente relacionado con la inercia. La **acción complementaria,** supone que los objetos y elementos complementarios de un objeto o personaje, sigan en movimiento aún cuando el principal ya ha terminado la acción. La **acción superpuesta,** sugiere el movimiento de las partes propias del objeto, aun cuando el elemento principal termina su movimiento.