

**TIME**  
FOR KIDS

Un día de trabajo

# Animador



Blanca Apodaca  
Michael Serwich

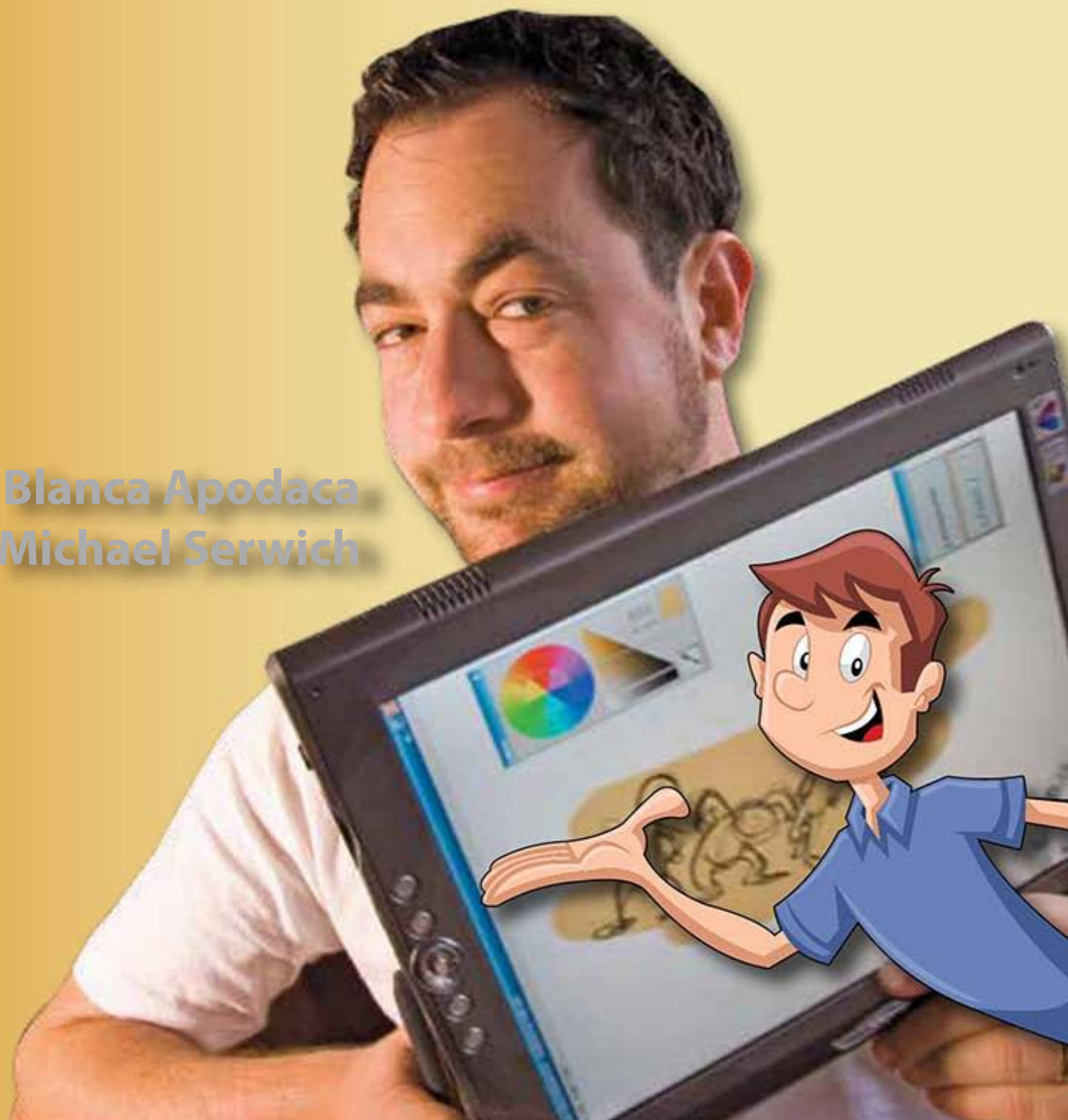


TIME  
FOR KIDS

Un día de trabajo

# Animador

Blanca Apodaca  
Michael Serwich





# Consultores

**Timothy Rasinski, Ph.D.**  
Kent State University

**Lori Oczkus**  
Consultora de alfabetización

**Paula Spence**  
Directora artística, Cartoon  
Network

**Basado en** textos extraídos de  
*TIME For Kids*. *TIME For Kids* y el logotipo  
de *TIME For Kids* son marcas registradas  
de TIME Inc. Utilizados bajo licencia.

## Créditos de publicación

Dona Herweck Rice, *Jefa de redacción*  
Conni Medina, *Directora editorial*  
Lee Aucoin, *Directora creativa*  
Jamey Acosta, *Editora principal*  
Courtney Patterson, *Diseñadora*  
Stephanie Reid, *Editora de fotografía*  
Rane Anderson, *Autora colaboradora*  
Rachelle Cracchiolo, *M.S.Ed.*,  
*Editora comercial*

**Créditos de imágenes:** págs. 17 (abajo derecha), 24, 24–25, 28 (derecha), 34–35, 45, 61, Alamy; pág. 25 (abajo) Associated Press; pág. 16 (abajo izquierda) Bridgeman Art Library; págs. 20–21, 33, 37–38 Corbis; pág. 51 Vancouver Film School/Flickr; págs. 7–8, 10–11, 16 (arriba derecha), 18–19, 28 (izquierda), 28–31, 42, 52–53, 63 Getty Images; págs. 12, 17 LOC [LC-DIG-ppmsc-02839]; págs. 17 (arriba izquierda), 30, 47 (abajo) Newscom; pág. 14 ccostas@sacbee.com/Newscom; págs. 2–3, 21 (abajo), 44–45 EPA/Newscom; pág. 46 ITAR-TASS/Newscom; págs. 18, 35 KRT/Newscom; pág. 49 Lucas Film/20th Century Fox/Album/Newscom; pág. 57 MCT/Newscom; págs. 32–33, 54–55 REUTERS/Newscom; pág. 20 Nate Beckett/Splash News/Newscom; págs. 45–46 ZUMA Press/Newscom; págs. 9, 15–16, 26–27, 32–33, 40–41, 43 (ilustraciones) Timothy J. Bradley; págs. 6, 13 Dominio público, vía Wikimedia Commons; todas las demás imágenes de Shutterstock.

Synched Read-Along Version by:  
Triangle Interactive LLC  
PO Box 573

Prior Lake, MN 55372

ISBN-13: 978-1-68444-965-1 (e-book)

## Teacher Created Materials

5301 Oceanus Drive  
Huntington Beach, CA 92649-1030  
<http://www.tcmpub.com>

**ISBN 978-1-4333-7140-0**

© 2013 Teacher Created Materials, Inc.





# TABLA DE CONTENIDO

Historia del arte.....	4
Imágenes en movimiento.....	18
Postproducción.....	46
Glosario.....	58
Índice.....	60
Bibliografía.....	62
Más para explorar.....	63
Acercas de los autores.....	64



# HISTORIA DEL ARTE

Suele decirse que una imagen vale más que mil palabras. ¿Qué significa esto? Las imágenes nos hablan del pasado, el presente y el futuro. Nos hablan de la vida. Nuestra fascinación por el arte se remonta a las primeras pinturas rupestres de animales.

Hoy en día, para contar una historia, nos servimos de bastante más que una imagen en la pared de una cueva. Las historias animadas se componen de miles de imágenes. En lugar de una imagen fija, los artistas dibujan muchas imágenes. Una serie de imágenes puede mostrar a alguien que toma un arco, lanza una flecha y la ve volar por el bosque hasta que hiere a un monstruo. Algunas imágenes en movimiento se componen de fotografías tomadas con una cámara. Los animadores también pueden dibujar o pintar historias a mano o por computadora. Con trazos y colores, se da vida a los personajes. Contar historias a través de imágenes es una manifestación artística antigua que sigue encantando al público de todo el mundo.

**“EL DIBUJO HA SIDO PRÁCTICAMENTE LO MISMO DESDE LA PREHISTORIA. UNE AL HOMBRE CON EL MUNDO. VIVE A TRAVÉS DE LA MAGIA”.**

**—KEITH HARING, ARTISTA**





## PARA PENSAR

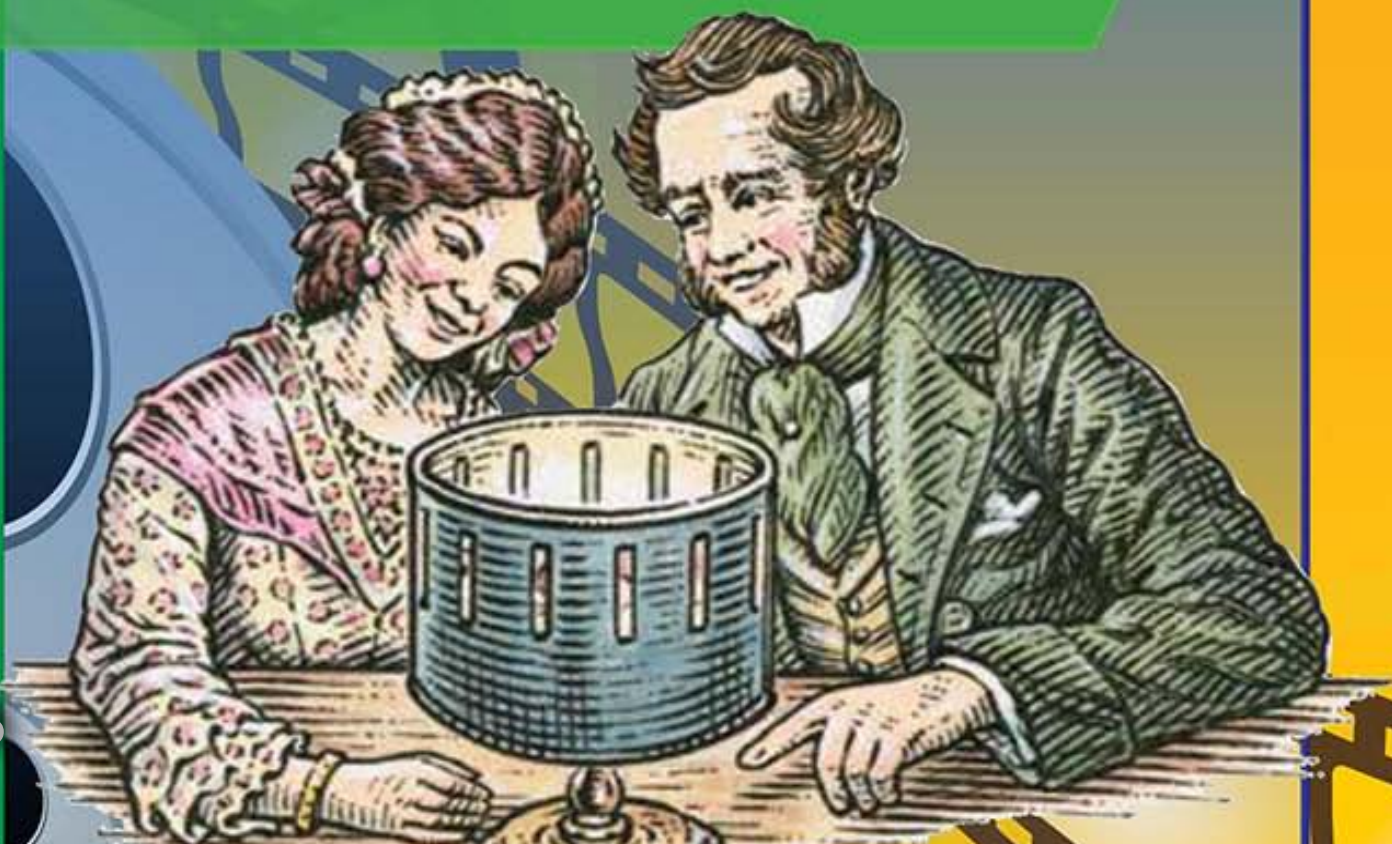
- ¿Cómo cuentan historias los animadores a través de imágenes en movimiento?
- ¿Qué habilidades se necesitan para ser un buen animador?
- ¿Por qué les gustaría ser animadores?



## HISTORIAS QUE GIRAN

Muchas mentes creativas y sus ingeniosos inventos han hecho posible la magia del cine que disfrutamos en la actualidad. El **zoótropo** llegó antes de la generalización de la electricidad. Se inventó en la década de 1880 y fue una de las primeras máquinas que produjeron imágenes en movimiento. El zoótropo contenía una tira de imágenes en un cilindro. Cada imagen era ligeramente distinta a la siguiente. El cilindro tenía una hilera de ventanitas. El espectador giraba el zoótropo y miraba a través de ellas. Con un giro de muñeca, la imagen parecía cobrar vida. El zoótropo fue una de las primeras maneras de presentar una historia corta que podía verse una y otra vez.

Uno de los primeros zoótropos se fabricó en China hace casi 2,000 años. Se llamaba *chao hua chich kuan*. Esta expresión puede traducirse como “el tubo que hace aparecer las fantasías”.

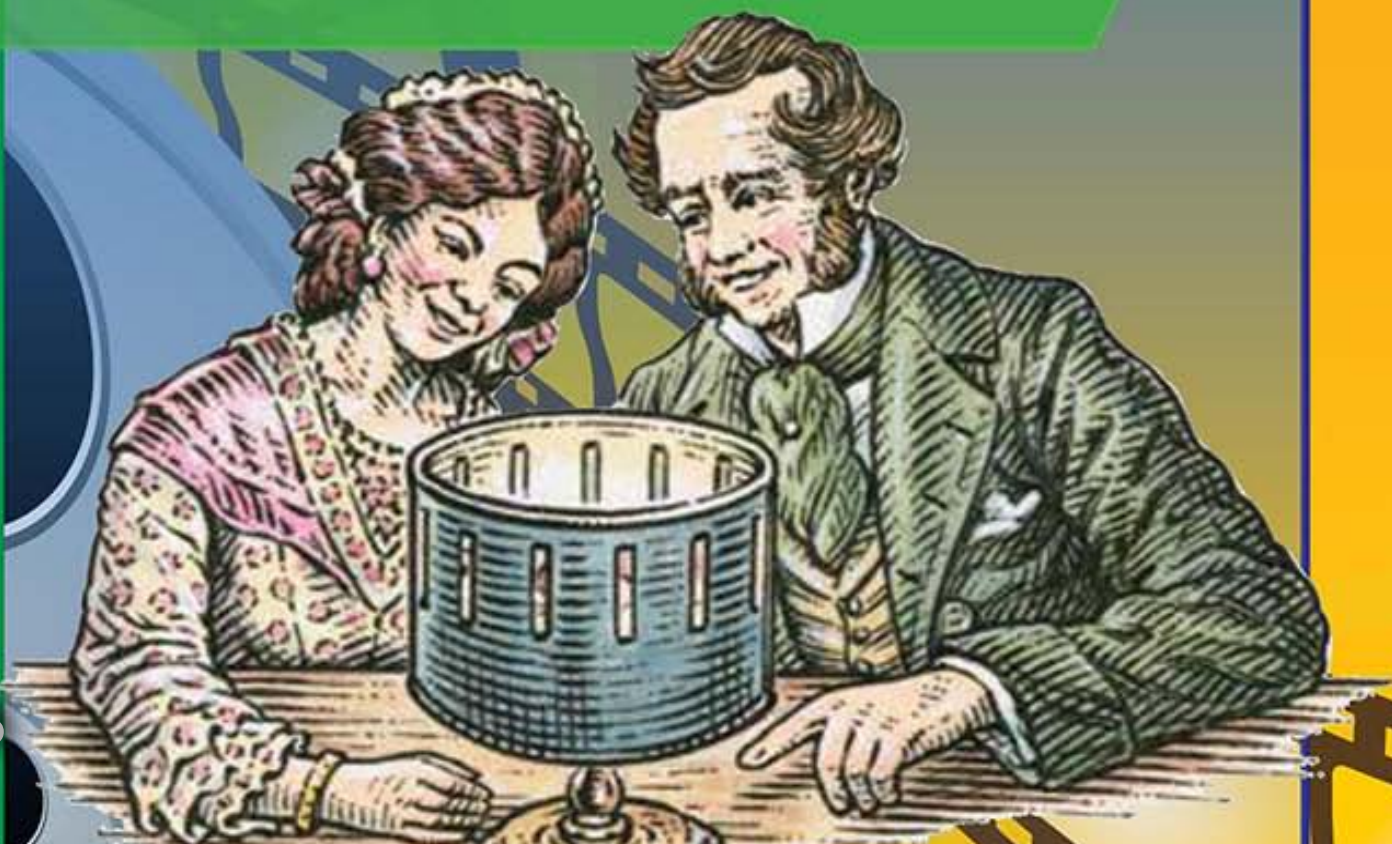




## HISTORIAS QUE GIRAN

Muchas mentes creativas y sus ingeniosos inventos han hecho posible la magia del cine que disfrutamos en la actualidad. El **zoótropo** llegó antes de la generalización de la electricidad. Se inventó en la década de 1880 y fue una de las primeras máquinas que produjeron imágenes en movimiento. El zoótropo contenía una tira de imágenes en un cilindro. Cada imagen era ligeramente distinta a la siguiente. El cilindro tenía una hilera de ventanitas. El espectador giraba el zoótropo y miraba a través de ellas. Con un giro de muñeca, la imagen parecía cobrar vida. El zoótropo fue una de las primeras maneras de presentar una historia corta que podía verse una y otra vez.

Uno de los primeros zoótropos se fabricó en China hace casi 2,000 años. Se llamaba *chao hua chich kuan*. Esta expresión puede traducirse como “el tubo que hace aparecer las fantasías”.





## Dentro de un zoótropo

Una serie de dibujos muestran a un personaje que cambia de postura ligeramente en cada imagen.



Observar las imágenes que giran a través de rendijas da sensación de movimiento.

El cilindro gira sobre un soporte.



## FOLIOSCOPIOS

El primer folioscopio fue patentado en 1868. El concepto era similar al de un zoótropo, pero más pequeño. Los folioscopios se componen de una serie de imágenes. Cada una se dibuja en una hoja de papel distinta. La idea es que cada dibujo sea ligeramente diferente al anterior. Los dibujos se amontonan en orden y se pasan rápidamente. Al pasar rápidamente, las imágenes parecen moverse.

### Imágenes mentales

Cuando uno cierra los ojos tras observar la llama de una vela, sigue "viéndola" mentalmente. Esto se denomina *persistencia de la visión*. El mismo efecto hace que las imágenes del folioscopio parezcan moverse.



El *filioscope* es uno de los primeros ejemplos de folioscopio.



## Crean el suyo

Cualquiera puede hacer un folioscopio. Solo se necesita papel, algo con lo que dibujar y mucha imaginación.

1. Dibujen un personaje sencillo en 10 posturas ligeramente distintas.



2. Recorten las imágenes.



3. Organícnlas en orden de arriba abajo.



4. Grapen el lado izquierdo del montón.



5. Pasen las imágenes rápidamente con el pulgar derecho.

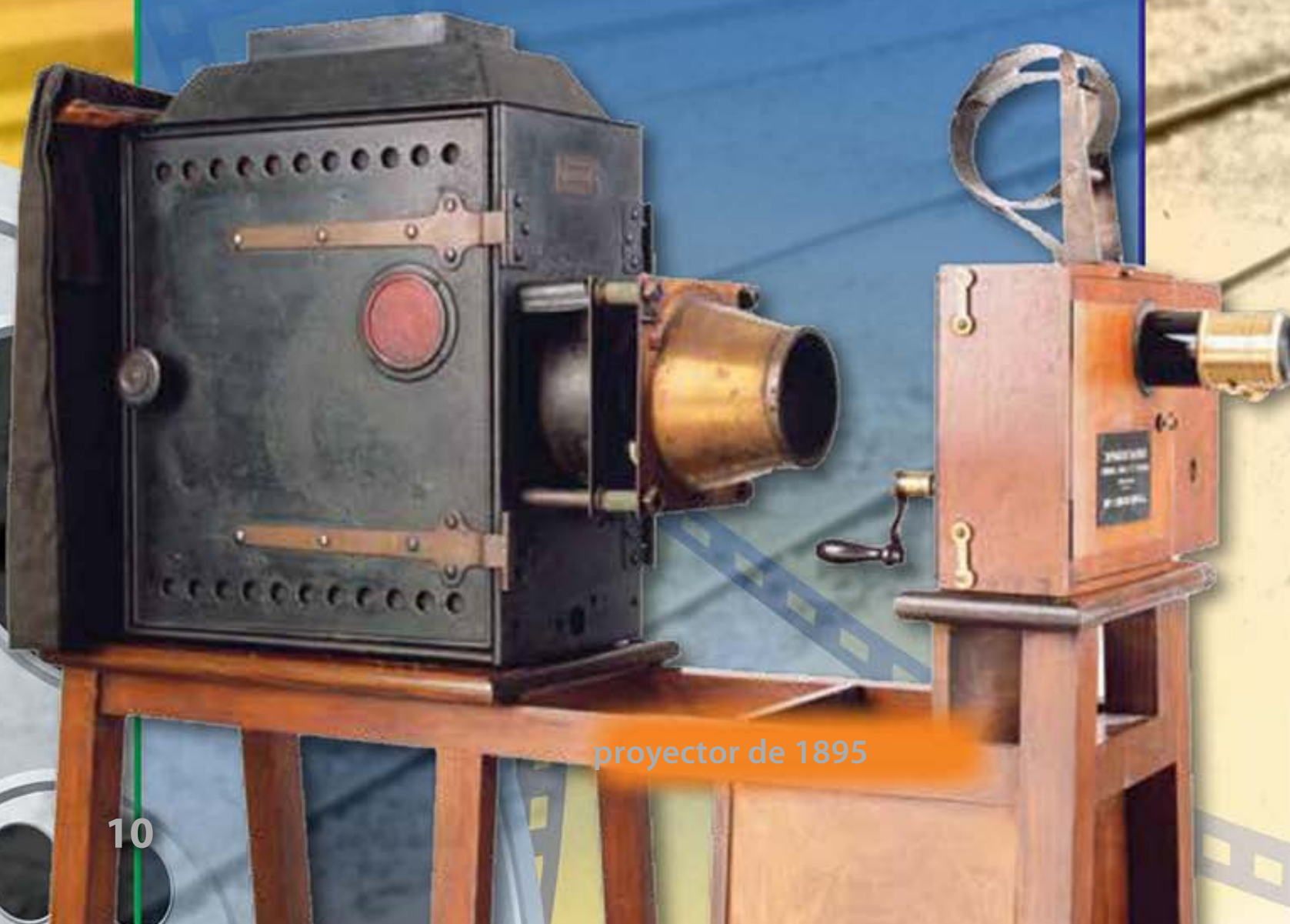




## GIRAR LA MANIVELA


Hoy en día, tomar una fotografía o grabar una película es tan fácil como apretar un botón. No siempre ha sido tan sencillo. El desarrollo de las cámaras de video modernas llevó más de 100 años.

En el laboratorio de Thomas Edison, se inventó una versión temprana de la cámara de video alrededor de 1891. El **cinetógrafo** exigía que alguien girase una manivela para que la película pasase por la cámara. A medida que la película se movía, el obturador se abría y se cerraba y tomaba fotografías. Después, podía verse el resultado en un **cinetoscopio**. Cuando se pasaban rápido, las fotografías daban sensación de movimiento.



proyector de 1895





“CREO QUE EL CINE, LAS PELÍCULAS Y LA MAGIA SIEMPRE HAN ESTADO MUY RELACIONADOS. LOS PRIMEROS QUE HICIERON PELÍCULAS ERAN MAGOS”.

—FRANCIS FORD COPPOLA, DIRECTOR

### **¡Corran!**

*Llegada de un tren a la estación de La Ciotat fue un corto que hicieron los hermanos Lumière en 1895. En él, un tren llegaba a una estación. Cuando la película se proyectó por primera vez, algunos pensaron que el tren se dirigía hacia ellos. Los espectadores de las primeras filas se asustaron y salieron corriendo del cine.*



**You've Just Finished your Free Sample**

**Enjoyed the preview?**

**Buy: <http://www.ebooks2go.com>**