

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ
FACULTAD DE ARTE



PONTIFICIA
**UNIVERSIDAD
CATÓLICA**
DEL PERÚ

**FUNDAMENTOS CONCEPTUALES Y
TENDENCIAS GRÁFICAS EN LA ANIMACIÓN DE AUTOR**

Tesis para optar el Título de Licenciado en Arte con mención en
Diseño Gráfico que presenta el Bachiller:

MICHAEL ARTURO RODRÍGUEZ TINCOPA

Asesora:

MIHAELA RADULESCU DE BARRIO DE MENDOZA

Lima, 2015

Dedicada a mi madre por su amor,
constancia y paciencia



AGRADECIMIENTOS

Quisiera expresar mi agradecimiento a la profesora Mihaela Radulescu por su asesoría y confianza en el desarrollo de esta investigación.

Asimismo, un agradecimiento especial a los artistas Michael Dudok de Wit (Inglaterra) y a Piotr Dumala (Polonia), así como al profesor Howard Lester de Rochester Institute of Technology – RIT (EE.UU.) por sus valiosos comentarios y sus significativas respuestas.

Gracias también a mis compañeros, amigos y colegas diseñadores que me apoyaron de distintas maneras en la realización de esta investigación.

Finalmente, quiero agradecer de todo corazón a mis padres y a mi hermana por su eterno apoyo y por acompañarme en el largo camino que ha significado la culminación de esta tesis.

ÍNDICE

Introducción	6
Capítulo 1. La animación	
1.1. ¿Qué se entiende por animación hoy?	10
1.2. La animación comercial y la animación independiente	17
1.2.1. Surgimiento de la animación comercial y la animación independiente	19
1.2.2. Métodos y diferencias	26
1.2.3. Tendencias de animación en el mundo	41
Capítulo 2. La animación de autor	
2.1. ¿Qué es la animación de autor?	49
2.2. La construcción del estilo personal	54
2.2.1. Análisis de caso: Michael Dudok de Wit	60
2.3. Tendencias gráficas en la animación de autor	64
2.3.1. Carboncillo por William Kentridge	65
2.3.2. Tinta china por Tei Wei	66
2.3.3. Acuarela por Elizabeth Hobbs	67
2.3.4. Óleos sobre vidrio por Alexander Petrov	68
2.3.5. Plaster technique por Piotr Dumala	70
2.3.6. Rotoscopia	71
2.3.7. Otras técnicas	72
Capítulo 3. La animación de autor en la sociedad	
3.1. La animación en la sociedad	77
3.2. La animación de autor en la sociedad	79
3.2.1. Análisis de caso: Bill Plympton	87

Conclusiones	93
Apéndices y material complementario	96
Bibliografía	106
Índice de imágenes	110



INTRODUCCIÓN

La animación siempre ha estado asociada prejuiciosamente a grandes estudios cinematográficos, como los Estudios Walt Disney, cuyas películas animadas (también conocidas como dibujos animados) se orientan principalmente hacia un público infantil. Sin embargo, la animación no se limita a esta condición. Esta nace como una forma de expresión artística que genera imágenes en movimiento a través de la experimentación con técnicas, recursos narrativos y estilos gráficos.

La percepción inicial que se tiene de la animación corresponde a un rubro específico de la denominada “animación comercial”. Desde 1928, Disney impulsó la animación con diversas innovaciones tecnológicas –como la adición de sonido, color y voces sincronizadas– y, a su vez, creó una industria de la animación con una línea estética clásica y predominante. A eso se suman complicadas técnicas de producción que incluían millonarios costos y un extenso personal conformado por cientos de artistas y animadores abocados a un solo proyecto. Es decir, un panorama por demás inaccesible para cualquier artista o colectivo que deseara incursionar en el rubro de la animación. De forma paralela, en 1939, se funda la National Film Board de Canadá, impulsada posteriormente por Norman McLaren, la que surge como rechazo al “modelo Disney”, y a cualquier otro procedimiento de producción comercial en todos sus niveles, tanto estéticos como temáticos, que podía desarrollarse de manera independiente y con pequeños presupuestos. Bajo este modelo de animación independiente, surge la “animación de autor”, la cual se define por presentar un estilo personal del artista, su visión particular del mundo y por la singularidad de su línea gráfica. Esta sería, entonces, una reivindicación de la animación como una categoría artística y no como un producto de consumo.

En este contexto, la hipótesis de la presente investigación propone que **la animación de autor genera valores culturales a través de una visión crítica de la sociedad**. En teoría, los propósitos y objetivos en la animación de autor

son ajenos al entretenimiento infantil y se enfocan en transmitir una visión crítica de aquellas conductas de nuestra sociedad con las que no están de acuerdo. Es decir, bajo la premisa de que el arte es una manifestación cultural y tiene una función crítica y de demanda social, la animación de autor sirve como herramienta para generar actitudes y valores que contribuyen en el cambio de nuestra sociedad o puede ayudar a la comprensión del comportamiento de la misma.

Para profundizar en esta realidad, la investigación ha optado por diferenciar la animación independiente de la animación comercial a partir de su modo de producción, los objetivos que persigue cada una y los mensajes que transmiten. De esta forma, se desea redescubrir el concepto de animación de autor y proponer una estructura para la construcción del estilo personal. Asimismo, se busca analizar las tendencias gráficas en la animación de autor a nivel conceptual, tanto estético como temático. Finalmente, el análisis anterior permitirá identificar y establecer cuál es la función de la animación de autor en la sociedad.

La presente tesis está diseñada como una investigación cualitativa que parte del análisis y estudio de casos de diversos artistas, así como de la interpretación de sus obras más representativas. Además, se realizaron entrevistas a animadores y profesores de este medio. Para complementar el estudio, se realizó previamente una búsqueda y recopilación de material bibliográfico y audiovisual.

En el primer capítulo, el concepto de animación resulta ser una compleja forma de expresión y abarca distintas consideraciones a tomar en cuenta para entenderla. Por ese motivo, es necesario plantearse una serie de preguntas prioritarias: ¿qué se entiende por animación?, ¿por qué hacer una?, ¿por qué es considerada una forma de arte?, ¿cuál es su influencia en la vida cotidiana? Para complementar esta información, se presenta un cuadro comparativo de las diferencias que existen entre la animación comercial y la animación independiente. Así podemos entender el contexto en el que se desarrolla cada una, sus formas de producción, métodos de exhibición, temáticas, técnicas y metrajes. Este ejercicio permitirá entender las bases sobre las que se estructura la animación de autor.

En el segundo capítulo, se trata de establecer qué es la animación de autor, así como establecer pautas que permitan identificar y definir el estilo personal del artista. Para ello, será importante la conceptualización de la teoría de autor que ofrece la Nueva Ola Francesa –entre algunas interpretaciones adicionales–, porque permite tener una referencia para proponer respuestas a la pregunta antes planteada. Esta investigación define que la visión del mundo, los elementos narrativos y las asociaciones simbólicas se integran para formar parte de la construcción de sentido del estilo personal. La propuesta técnica (forma) y conceptual (contenido) de varias animaciones son motivo de análisis para descifrar el importante valor del material utilizado –como el carboncillo, la acuarela, el óleo, la arena, entre otros–, el mensaje que el autor quiere transmitir y el significado que la obra adquiere. Adicionalmente, un estudio particular del trabajo de Michael Dudok de Wit fue preciso para descubrir el valor simbólico de los elementos que componen los planos y secuencias de su película *Father and Daughter*, un cortometraje cargado de emociones y metáforas visuales.

Por último, en el tercer capítulo, se abordará el tema de la función de la animación en la sociedad y sus múltiples clasificaciones, pues existen diferentes puntos de vista que varían entre el enfoque comercial y el artístico, cada uno con objetivos opuestos. Es así que la animación de autor, por su tratamiento artístico, parece adquirir cierta responsabilidad con el público espectador. Por ese motivo, esta investigación enfoca los ideales artísticos, ideológicos o filosóficos de los autores y los mensajes que transmiten a través de sus animaciones. Por ello es que, finalmente, se analiza la figura de Bill Plympton, considerado como uno de los artistas más críticos e irónicos de este medio y que se caracteriza por cuestionar –sin ningún tipo de censura– las normas de conducta y la hipocresía moral de la sociedad. Por su vital importancia, este artista es un ejemplo ideal para ilustrar el tema central de esta tesis.

.

CAPÍTULO 1

LA ANIMACIÓN



1.1. ¿Qué se entiende por animación hoy?

El concepto de animación, por lo general, está asociado a gigantescas producciones cinematográficas, como las de los Estudios Walt Disney y su conocido repertorio de dibujos animados. Si bien la animación se hizo popular gracias a la edad de oro de Disney con películas como *Blanca Nieves y los siete enanos*, esta evocación no puede ser considerada del todo verdadera. Ella solo representa un sector de la animación que se enfoca en la sociedad norteamericana y que responde a intereses estrictamente comerciales satisfaciendo al público familiar e infantil.

Así podemos ver que, dentro del panorama artístico, la animación está afectada por lo expuesto anteriormente. Según la historiadora de la animación Maureen Furniss,¹ en sus inicios, la animación fue señalada como una forma de entretenimiento para niños que resultaba ser demasiado popular como para ser considerada como *arte serio*:

El denigrante estatus de los estudios de animación en la universidad es en gran parte debido a la creencia [...] de que la animación no es realmente una forma de arte porque es demasiado popular, está muy comercializada, o está estrechamente asociada con 'fandom' y las jóvenes audiencias como para ser tomadas en serio por los académicos. Esta impresión es defectuosa porque hay una amplia gama de animación que no es comercial u orientada hacia niños y, en cualquier caso, estas áreas también merecen estudio. (1998: 3)

En este punto, es importante comprender que el concepto de animación no ha sido, ni es, único y preciso. Al igual que sucede con los significados de arte y diseño gráfico, ha evolucionado con el tiempo y constantemente se presta a nuevas interpretaciones, las cuales dependen del contexto espacio-tiempo en el que se encuentra o la visión personal de cada artista.

Si establecemos una línea de tiempo, vemos que, inicialmente, la animación surgió como una forma de arte experimental, en la que se pretendió explorar nuevas técnicas y expandir las aplicaciones del arte a través del movimiento de dibujos estáticos. La animación cuadro por cuadro, o fotograma por fotograma, se llama así porque cada segundo de una película se forma por veinticuatro

imágenes consecutivas . Este concepto nace en 1824 con el descubrimiento de un fenómeno visual llamado la “persistencia de la visión”. Este principio establece que la retina del ojo humano retiene temporalmente cada imagen que visualiza, superponiendo una detrás de otra. Así se crea una ilusión de movimiento, donde las imágenes registradas están, en realidad, estáticas. De la misma manera, al proyectar un fotograma después de otro, se crea la sensación de animación.

Entre las definiciones, está la del veterano animador Gene Deitch², quien afirma que la animación cuadro por cuadro consiste en “fases creadas individualmente y en acciones imaginadas, registradas de modo que parecen moverse cuando se muestran a una velocidad constante y predeterminada superior a la persistencia de visión del ojo humano” (Wells 2007: 7). Esta misma idea se puede parafrasear de la siguiente manera: “La animación es el arte de capturar una serie de movimientos individuales, ya sea en formato fílmico o digital, y de reproducirlos en secuencia y rápidamente para dar así la ilusión de movimiento”. (Patmore 2003: 6)

Una de las definiciones más conocidas es la que establece Norman McLaren —uno de los más importantes impulsores de la animación independiente—, quien indica que es más importante lo que sucede entre los fotogramas que cada imagen en sí. Es en ese lapso que se crea la ilusión de movimiento, la cual representa la esencia de la animación:

La animación no es el arte de hacer dibujos en movimiento, sino es el arte de dibujar el movimiento; lo que pasa entre cada cuadro es más importante que lo que existe en cada uno de ellos; por ello la animación es el arte de manipular las intersecciones invisibles entre cuadro y cuadro. (Furniss 1998: 5)

Por otro lado, el animador Robert Seidel afirma que la animación despierta la imaginación y permite crear algo inverosímil entre fotogramas o formas que varían desafiando la percepción del tiempo y el espacio (Selby 2009: 121). Por su lado, Mischa Kamp —directora y animadora de documentales de animación— prefiere definir la animación como un método para dar vida al universo personal de cada artista:

La animación es el método perfecto para recrear el mundo del animador a través de imágenes en movimiento producidas con técnica de dibujo y modelaje. El proceso creativo debe dar como resultado el mundo imaginario del animador y su manera de percibir la realidad. (Selby 2009: 35)

El animador búlgaro Theodore Usher ve la animación como una forma de arte que le permite expresarse y que pretende ejercer cierto impacto en la sociedad: “Para mí, la animación es un arte, un manifiesto social. No es una forma de entretenimiento. La animación me permite expresarme, como cualquier otra forma artística, y muestra mi pasión por el cine”. (Selby 2009: 93)

Después de revisar estos puntos de vista, ¿qué podemos entender por animación? Si bien estas definiciones son diversas, todas sugieren que la animación deja de ser una técnica para convertirse en una forma compleja de expresión artística que involucra imágenes en movimiento, diferentes niveles de realidad y la creación de universos personales, y que funciona como herramienta de manifiesto social. Por ello, decir que la animación es solo una forma de entretenimiento para niños es dar una visión limitada con respecto al amplio espectro que abarca.

Es por esa razón que, para comprender lo que es la animación, necesitamos abordar el tema desde diferentes perspectivas, que trataremos a continuación.

¿Por qué hacer una animación?

La animación es una forma de arte singular, diferente a otras disciplinas del arte y del cine de acción real. Hay consideraciones que definen la animación como una herramienta popular para la narración de historias y para dar vida a personajes o situaciones imposibles.

Para explicar el primer punto, se empezará con la afirmación de Chris Patmore, profesor inglés de animación: “Todos tienen algo que contar, incluso cuando no sucede nada” (2003: 6). Es decir, para hacer una animación, es preciso tener una historia o alguna idea que justifique lo acontecido. Sin embargo, en el mundo del arte existen diferentes medios para contar historias, como la pintura, el cómic o la novela gráfica. Cada uno de estos recursos permitirá crear experiencias

únicas con respuestas diferentes, pero ¿por qué la animación es un medio de narración tan especial?

El profesor Howard Lester, codirector del programa de posgrado en Rochester Institute of Technology (RIT), presenta las siguientes consideraciones para responder la pregunta planteada:

[...] nuestras tasas metabólicas son muy diferentes cuando vemos una película o leemos un libro u observamos una pintura o una fotografía. Leer un libro implica un proceso intelectual (de interpretar los símbolos que llamamos «palabras») antes de que podamos involucrar a nuestra imaginación o conectarnos a nuestro corazón, pero respondemos de manera diferente a las imágenes que evocan una respuesta directa en nuestros corazones y nuestra imaginación (incluso podría existir una respuesta intelectual a tal estímulo) (Rodríguez 2013a).

Otro valor agregado en la narrativa de la animación es la música. El artista utiliza la música y el sonido junto con las imágenes visuales para crear una conexión directa y sensorial en la audiencia sin necesidad de una interpretación intelectual. Una película animada es diferente de un libro o una pintura, donde el sonido es dejado a la imaginación del público, pues cuenta con la misma capacidad de envolver al espectador o lector. El profesor Lester explica: “[...] Hay ideas, historias y sentimientos que se expresan mucho mejor a través de la pintura o la palabra escrita. Pero los medios de animación son una poderosa herramienta expresiva” (Rodríguez 2013a).

El segundo punto se refiere a la diferencia entre la animación y el cine de acción real. Esto lo podemos verificar si nos atenemos a su origen etimológico: ‘animación’ proviene de la palabra griega ‘anima’, que significa “dar el aliento de la vida”. Es decir, la animación es un recurso efectivo para traer las cosas a la vida, cosas imposibles, cosas que no existen o que no son realizables en el cine de acción real (Rodríguez 2013a). Por ejemplo, un robot gigante que cae del espacio y entabla amistad con un niño —*El gigante de hierro* (Brad Bird, 1999)— o un castillo enorme con la capacidad de moverse gracias a un hechizo mágico —*El castillo ambulante* (Hayao Miyasaki, 2004)— son situaciones que se logran a través de la animación. Esta se origina y está fuertemente vinculada al poder de la imaginación. A través de ella, el artista tiene la facultad de evocar

mundos inexistentes y proponer nuevas representaciones de la realidad al utilizar percepciones alternativas a las leyes de nuestro mundo. En esta línea, Paul Wells afirma: “El lenguaje de la animación se caracteriza por ser el arte de lo imposible: cualquier cosa es factible. [...] desde los dibujos más estrambóticos hasta la más abstracta de las películas vanguardistas”. (2007: 7-10)

Actualmente, las películas de acción real han incorporado secuencias animadas o efectos especiales en sus escenas y viceversa; por ende, la línea que diferencia la película animada de la película no animada ya no es tan clara, pues se integran y ya no hay disimilitud entre una y otra. Por otro lado, existen razones adicionales para considerar a la animación como la posibilidad del control total sobre los procesos de producción y el manejo de cámaras, así como la oportunidad de añadir escenas sin la presencia de actores. Este control, a la vez, implica mayor tiempo y responsabilidad en la elaboración de una obra.

La animación como forma de arte

La animación ocupa el espacio intermedio entre la producción cinematográfica, el arte y el diseño gráfico (Wells 2007: 7).

Si bien la animación puede definirse como una forma artística por tener una finalidad estética, para Wells, su legitimización como arte se justifica por su carácter conceptual y experimental. En primer lugar, Wells indica que la animación se ha definido a través de la elección, el tratamiento y la aplicación de materiales al servicio de planteamientos conceptuales y significados abstractos. En segundo lugar, refiere que toda animación es experimental gracias a sus características estéticas, técnicas y culturales (2007: 147). Estos dos puntos están estrechamente vinculados. Por el lado conceptual, recursos como la materia, imágenes y sonidos funcionan como los principales materiales para la elaboración de la animación. Esta, como *objeto de arte*, no es ajena a todos los elementos formales que caracterizan una producción artística, que incluye la particularidad de sus procesos, la propuesta visual (estética) y sus fines comunicativos. Todo esto bajo la dirección de un concepto o significado de la representación de un sentimiento del artista.

Por otro lado, el aspecto experimental está estrechamente vinculado con la *forma* y el modo como la animación se integra con otras disciplinas artísticas, pues casi todas—la pintura, la fotografía, el diseño gráfico, la escultura, entre otras—tienen aplicaciones en la animación. El mayor atractivo para los artistas de estas ramas es su facultad de movimiento, pues su carácter dinámico y experimental les proporciona nuevas posibilidades narrativas y estéticas:

El elemento de tiempo en la animación ha sido muy atractivo para los artistas que deseen explorar elementos de tiempo o movimiento. Grandes animadores que empezaron como artistas trabajando en dibujo y pintura incursionaron en la animación por la oportunidad de ver sus imágenes en movimiento. (Furniss 1998: 33)

Como primera forma de animación, la herramienta básica para la creación de imágenes nace en el dibujo, que involucra, a su vez, el estudio de la línea, la composición, la figura humana, las texturas y los colores. Este aspecto debería ser suficiente para validar la animación como una forma de expresión creativa y por ende artística. El dibujo es capaz de sugerir la percepción de movimiento, pero este aspecto todavía parece ser insuficiente. La conjunción entre el arte y la facultad de movimiento de la animación permite llevar la *forma* a una nueva dimensión de tiempo —que sobrepasa su estado estático inicial— y, a la vez, mantiene su condición artística original. De esta manera, la animación contribuye a la exploración, experimentación y desarrollo del arte con el fin de encontrar nuevos significados y conceptos. Habría que añadir el elemento narrativo (discutido en párrafos anteriores) como consecuencia del aporte del movimiento, que representa un nuevo valor agregado al carácter conceptual de cualquier propuesta artística. Por estos motivos, se podría decir que la animación es un arte en sí mismo, y es validada como tal a partir de múltiples disciplinas artísticas y del desarrollo de su carácter conceptual, experimental, estético y narrativo.

Cabe remarcar que todas las obras de animación que se estudian en la presente tesis parten de estas premisas básicas y, por lo tanto, pueden considerarse como formas válidas de arte.

La animación en la vida cotidiana

Dice Paul Wells que “la animación es uno de los elementos principales de la cultura popular en el mundo porque refleja todos los aspectos de nuestra realidad diaria” (2007: 6). Hoy en día, la animación está presente en todos los medios de comunicación masiva. Empezó por el cine y la televisión, a los cuales se suscribe como el producto audiovisual que es; sin embargo, su versatilidad le ha permitido adaptarse a otros medios que implican movimiento. Así podemos ver que en el cine y la televisión se muestra como películas de dibujos animados, videos musicales, comerciales y secuencias introductorias para programas de televisión; en internet, a manera de *banners* animados, videos y múltiples efectos de movimiento; en consolas de videojuegos, a través de la posibilidad de interacción del usuario y la animación de personajes, objetos y escenarios. En los teléfonos móviles se integran casi todos los aspectos anteriormente mencionados en aplicaciones móviles y juegos en línea. Esta invasión de la animación en, prácticamente, todos los aspectos de la vida cotidiana es un fenómeno de la cultura actual.

Esta invasión no es gratuita. La era digital ha sido una de las principales razones por las que la animación ha experimentado una formidable expansión, de modo que se ha posicionado en la cultura y vida de la gente. La era digital permitió al arte migrar a nuevos formatos, como los discos de reproducción (DVD), el internet, los teléfonos móviles; son plataformas idóneas para la exploración y desarrollo de la animación. La animación se adaptó perfectamente a este cambio: su fusión de imágenes, sonidos y movimiento le otorgó dinamismo y fuerza visual suficiente para que goce de gran popularidad y aceptación en el público general. Asimismo, al ser un objeto de *industria cultural*, -pues la animación deja de ser solo un objeto de arte para convertirse también en un producto de consumo (Stevenson 1998: 145-150)- ha estado expuesta a una reproducción masiva en todos los medios de comunicación posibles.

Finalmente, ¿qué es la animación?

Por lo expuesto, la animación podría definirse como una forma compleja de arte audiovisual que se caracteriza, especialmente, por generar una ilusión de movimiento, narrar historias y crear cosas imposibles a partir de la imaginación. Como herramienta, la animación le permite al artista experimentar en diferentes niveles, tanto temáticos como técnicos. Hace posible fusionar imágenes, sonido y movimiento; integrar diversas disciplinas artísticas; estar presente en la cultura popular; y, finalmente, tener la posibilidad de plasmar una visión personal. Esta última definición descarta el prejuicio inicialmente expuesto que reduce a la animación a una forma exclusiva de entretenimiento para niños; esta afirmación solo hace referencia a un sector particular del mundo de la animación, que es la animación comercial.

1.2. La animación comercial y la animación independiente

Maureen Furniss, en su libro *Art in Motion: Animation Aesthetics* (1998), indica que para entender la estética de una película de animación es necesario comprender el contexto en el cual ha sido creado; es decir, a nivel histórico, social y tecnológico. La autora considera que tanto el concepto como la técnica que utiliza un animador están sujetos al modo de producción de la animación, el cual es muy diferente del que tiene un director de arte perteneciente a un gran estudio de Hollywood o un animador independiente. En el amplio espectro de la animación, existen dos principales vertientes basadas principalmente en su modo de producción: *la animación comercial y la animación independiente* (Furniss 1998: 7).

La *animación comercial* está vinculada al surgimiento de una industria de la animación, la cual fue desarrollada por Walt Disney. En esta se instituyó una línea estética clásica predominante (con conocidos íconos Disney como los guantes del ratón Mickey o el típico modelo de princesa de cuentos de hadas), sistematizadas técnicas de producción, millonarios costos y un extenso personal formado por decenas de artistas y animadores dedicados a un único gran proyecto. Un panorama inaccesible para cualquier artista o colectivo que pretendiese incursionar por cuenta propia en el rubro de la animación.

A la vez que se establecía un sistema de producción industrial en la animación, apareció un modelo alternativo de carácter abstracto y experimental conocido como *animación independiente*. Surge, por entonces, la National Film Board (NFB) de Canadá como rechazo al *modelo Disney* o de cualquier otro procedimiento de producción comercial. Esta iniciativa optó por trabajar con métodos no convencionales de animación, los cuales se desarrollaron de manera independiente y con bajos presupuestos. Estas características permitieron a los artistas de la época plantear una visión personal en sus proyectos de animación y diferenciarse por la innovación de técnicas experimentales y alternativas a las tradicionales. Mientras *la animación comercial* se enfocó en elaborar un producto visual para un público familiar, la NFB proponía devolverle a la animación su valor artístico (Wells 2007: 146-147).³

¿Cuáles son las principales diferencias entre *animación comercial* y *animación independiente*? ¿Por qué es importante esta distinción? Para resolver ambas preguntas, la investigación se enfoca en la historia de la animación correspondiente únicamente a la comparación de la *animación comercial* con la *animación independiente*. Luego, se mencionan las características que definen y diferencian cada uno de estos modelos de animación. Finalmente, se repasan algunas vertientes y tendencias que han surgido a partir de cada uno.

Es importante destacar la influencia de los pioneros como punto de partida para contrastar los objetivos de ambos modos de animación. Su estudio nos permite entender la tendencia separatista que ha existido entre la animación comercial y la animación independiente (Wells 2007: 146-147).

1.2.1. Surgimiento de la animación comercial y la animación independiente

No existe una fecha exacta que marque el nacimiento de la animación, su origen está ligado al surgimiento del cine y a la aparición de los *precursores cinemáticos*.⁴ Mientras que el cine utilizaba fotografías, la animación usaba dibujos, pero la evolución de ambas formas de arte audiovisual significó un proceso de experimentación y desarrollo constante.

Winsor McCay

La primera incursión de la animación en el arte fue impulsada por Winsor McCay, uno de los personajes más importantes de la historia del cómic estadounidense y pionero del cine de animación.⁵ McCay inició su labor como historietista en el *New York Times*, donde publicó su tira cómica *El pequeño Nemo en el país de los sueños* (*Little Nemo in Slumberland*, 1905-1914), su trabajo más conocido. En ella introduce al lector en un mundo onírico y lo lleva a descubrir personajes enigmáticos a través de los sueños de un niño de 10 años. Para dotar de movimiento a Nemo, e inspirado por los *flipbooks* de la época, McCay trabajó con la técnica cuadro por cuadro y realizó más de 400 dibujos a mano. Su primera proyección fue en 1911. Más adelante, McCay creó a *Gertie, el dinosaurio*, un trabajo al que dedicó más de dos años y para el cual elaboró más de 25 mil dibujos.

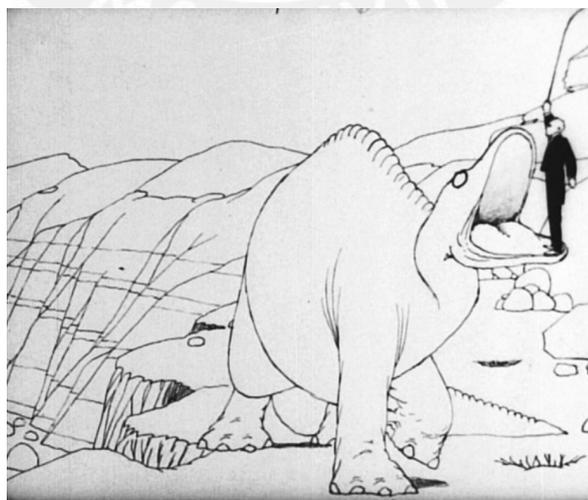


Fig. 1. Fotograma de *Gertie, el dinosaurio* (1914) de Winsor McCay.

No debe subestimarse la influencia de McCay en la historia de la animación, dado que fue el creador de unas de las primeras películas de terror con su *How a Mosquito Operates* (1912), así como una de los primeros en dotar de personalidad a un personaje en *Gertie, el dinosaurio* (1914), y del cine documental, con su reportaje de 1918 *El Hundimiento del Lusitania* (*The Sinking of the Lusitania*). (Wells 2007: 89)

Por otro lado, es importante mencionar cómo los ideales de McCay influyeron en su trabajo. Su mayor temor siempre fue que la animación se convirtiese en un objeto de industria impulsado por cualquier otro motivo diferente al arte. Durante un homenaje, McCay arremetió contra los jóvenes animadores de *dibujos animados* al decirles que les había entregado una nueva forma de arte y que ellos la habían convertido en un negocio para hacer dinero —trabajando fórmulas demasiado cómodas y predecibles—. Esta anécdota pronosticaba la interminable e incómoda relación entre el artista pionero e idealista y la industria de la animación (Williams 2010: 13).

La animación comercial: Walt Disney y la edad de oro de la animación

En 1928, el ratón Mickey Mouse hizo su debut —de la mano de Walt Disney— con *SteamBoat Willie*, la primera animación con sonido sincronizado.⁶ Este hecho dio inicio a un nuevo ciclo para la animación, el cual, tras largos años y la incorporación de innovaciones tecnológicas, la llevó por distintos niveles hasta darle la forma definitiva que tiene hoy en día.

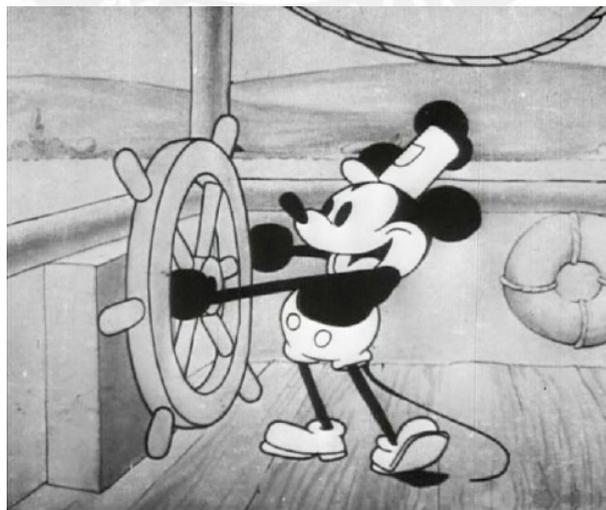


Fig. 2. Fotograma de *SteamBoat Willie* (1928) de Walt Disney.

A esta primera animación le siguió un conjunto de cortometrajes como parte de la serie *Silly Symphonies: The Skeleton Dance* (1929), la primera animación en usar música de fondo original; *Flowers and Trees* (1932), la primera en emplear imagen a color; y *Los tres chanchitos* (1933), en la cual se incorporó personajes con personalidades independientes.

Disney también realizó el primer largometraje a color de animación comercial: *Blanca Nieves y los siete enanos* (1937), con una duración de 83 minutos, que marcó el inicio de La Edad de Oro del estudio.⁷ Esta etapa se complementó durante las siguientes décadas con producciones de gran acogida en el público familiar, como *La cenicienta* (1949), *La dama y el vagabundo* (1955) y *La bella durmiente* (1959).



Fig. 3. Walt Disney en su estudio rodeado de decenas de *storyboards*.

Si bien, gracias al gran éxito comercial de sus películas de animación, Walt Disney logró convertir los antes menospreciados *dibujos animados* en sofisticados medios de expresión artística, su verdadero objetivo siempre fue convertir la

animación en un producto de consumo para las masas.⁸ Sobre su aporte a la animación, Paul Wells asegura lo siguiente:

Surgió un sistema de producción que imitaba las economías y los procesos de producción tayloristas que caracterizaron a la revolución industrial de Estados Unidos, simbolizada sobre todo por la producción del Ford Modelo T [...] y fue Walt Disney quien supo adoptar con eficacia el modelo Ford y crear una industria de la animación. (Wells 2007: 89)

La animación independiente: la National Film Board de Canadá y Norman McLaren

En 1938, surgió la National Film Board de Canadá (NFB).⁹ Este espacio se creó con el fin de recibir jóvenes talentos procedentes de países menos favorecidos que quisieran usar la animación como una herramienta de manifestación personal o un gesto de independencia. La institución buscó, sobre todo, estimular la creación de autor, la expresión artística y la investigación de nuevos lenguajes para el cine de animación (Wiedemann 2007: 195).

La NFB fue codirigida por uno de los más influyentes representantes de la animación independiente: Norman McLaren. Este se dedicó principalmente a la experimentación de técnicas para la animación como la pixilación, la animación con *collage*, la animación con figuras recortadas y el uso de tiza pastel. En una de las técnicas más destacadas, incorporó manualmente sonido sintético a la animación al rayar con un punzón directamente sobre el rollo de la película. Con la técnica de la pixilación realizó el cortometraje documental *Neighbours* (1952). Esta película presenta un fuerte contenido social con un sentido irónico a manera de propaganda antibélica, lo cual resultó controversial para la época. Para Richard Reeves, la animación independiente también funciona como una manifestación artística personal:

Para mí, la animación es una forma artística, la mezcla perfecta de dibujo y música. [...] Aunque de pequeño había visto muchos dibujos animados, hasta que conocí el trabajo de Norman McLaren y otras películas de autor del National Film Board de Canadá no imaginaba que la animación pudiera ser una manifestación artística personal o que las imágenes pudieran ser tan únicas como el estilo del artista. (Wells 2010: 158-159)



Fig. 4. Norman McLaren experimentando sobre un rollo de película.

En la actualidad, la NFB ha apoyado e inspirado a nuevos artistas y animadores a tener una voz propia, a aplicar innovaciones en las técnicas de animación y a proponer temáticas de carácter adulto y espíritu contracultural. Artistas como Paul Driessen, Cordel Baker, Wendy Tilby y Amanda Forbis son sus principales representantes (Wells 2007: 146-147).

Posteriores vertientes en la animación comercial y la animación independiente

Como observamos, la animación comercial y la animación independiente avanzaron en paralelo y sus principales puntos de diferencia están en su modo de producción, su carácter estético y su enfoque temático. Posteriormente, surgieron vertientes similares que se asemejaban en mayor o menor medida a uno de estos dos métodos, pero con algunas variantes; sobre todo en la animación comercial, que abordó temáticas que no estaban enfocadas necesariamente en un público familiar.

Después de la Edad de Oro de Disney, estudios como Warner Bros., los hermanos Fleischer y Hanna-Barbera siguieron elaborando cortometrajes hasta

finales de los años cincuenta, empleando temáticas de carácter urbano, con un alto contenido de humor negro y escenarios surrealistas. Se hicieron populares personajes como Bugs Bunny, Betty Boop, y Tom y Jerry, que pertenecen a los estudios antes mencionados.

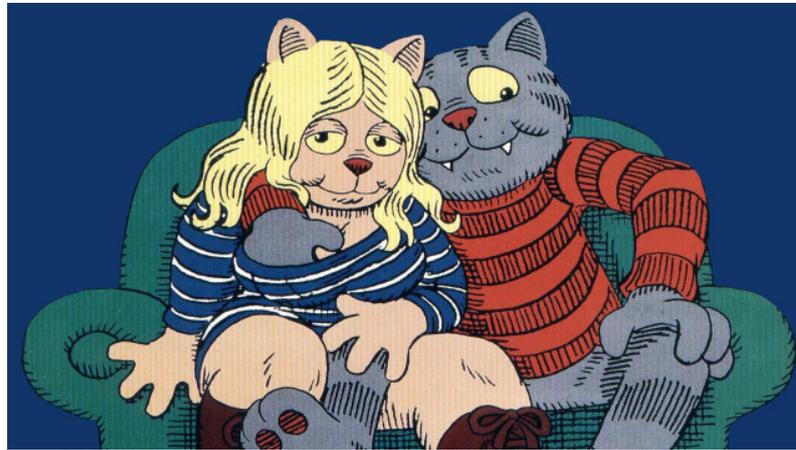


Fig. 5. Fotograma de *Fritz, The Cat* (1972) de Ralph Bakshi.

El primer largometraje en el Reino Unido fue una adaptación de *Rebelión en la granja* de George Orwell (Batchelor y Halas, 1954), la cual destacó por ser la primera película en abordar un tema serio y para adultos. Los personajes (animales antropomorfos) no se presentaron de manera cómica, sino que contenían rasgos propios y complejos de la personalidad humana. En Estados Unidos, *Fritz, The Cat* (Ralph Bakshi, 1972) fue la primera animación en realizar una crítica a la sociedad norteamericana de los años treinta.

La película contracultural de Bakshi dirigida al público adulto rompió tabúes. Fue una película controvertida, pues presentaba una América sexualizada, drogadicta y políticamente consciente mediante dibujos animados de animales que, hasta ese momento, personificaban el humor inocente e infantil. (Wells 2007: 90)

La animación pionera en Japón llegó con *Astroboy* (1963) de Osamu Tezuka. En los años ochenta, se popularizó la cultura del *anime* y fue con *Akira* (Katsuhiro Ōtomo, 1988), que llegó a su máxima expresión.¹⁰ Esta animación introdujo nuevas formas narrativas con estructuras complejas, vanguardistas y con temáticas apocalípticas que se convirtieron en tendencia para la mayoría de las producciones niponas. Obras, como las animaciones de Hayao Miyasaki —*Nausicaä del Valle del Viento* (1984)— y Mamoru Oshii —*Ghost in the Shell* (1995)— tuvieron gran acogida, incluso fuera del continente asiático.



Fig. 6. Fotograma de *Akira* (1988) de Katsuhiro Ōtomo.

Por su parte, el “stop motion” tuvo su propia evolución. Fue el ruso Ladislav Starewicz quien desarrolló esta técnica con objetos tridimensionales. Sus animaciones se basan en cuentos protagonizados por personajes oscuros, como en *Tale of the Fox* (1930). Por otro lado, en Hollywood, Willis O’Brien mezcló en su cinta *King Kong* (1933) imágenes reales con animación en miniatura. Esta película inspiró a Ray Harryhausen, principal referencia de la técnica “stop motion”. Finalmente, la animación abrió un nuevo capítulo en su historia con *Toy Story* (John Lasseter, 1995), la primera animación hecha completamente por computadora, realizada por los Estudios Pixar en colaboración con Disney. Esta casa productora, animada por el éxito del cortometraje *Tin Toy* (1990), firmó un acuerdo con Pixar para llevar el mencionado proyecto al cine, el cual evolucionó en *Toy Story*.



Fig. 7. Fotograma de *Tale of the fox* (1930) de Ladislav Starewicz.

La animación independiente también siguió su propia evolución. En los años cincuenta, los estudios UPA se inclinaron a trabajar más el cine de autor e incorporaron un estilo casi vanguardista como en *The Tell-Tale Heart* (1953), una adaptación de un cuento de Edgar Allan Poe.¹¹ En Australia, surgió un manifiesto UBU Films (1967), un dogma que iba en contra del sistema establecido. Su concepto señalaba que los realizadores independientes debían hacer una película de animación sin estar limitados por cuestiones financieras, metodológicas o de proyección (Wells 2007: 182). La NFB continuó experimentando con todo tipo de materiales (arena, chatarra, etc.) para indicar nuevas vías y facilitar el proceso de creación artística.



Fig. 8. Fotograma de *The tell-tale heart* (1953) de los Estudios UPA Films.

1.2.2. Métodos y diferencias

A continuación, se presentará una tabla —que toma como referencia un cuadro comparativo de Furniss (1998: 30)— que muestra las principales diferencias entre la animación comercial y la animación independiente. Los primeros tres puntos están basados en su forma de producción y determinarán el modo de animación al cual pertenecen, mientras los tres últimos ofrecen características en las cuales la inclinación por la animación comercial o la independiente no es del todo conclusiva. La línea que separa un tipo de animación de otro nunca ha sido precisa, incluso muchas veces se puede ver que ambos tipos de animación

comparten múltiples aspectos, lo que complica su catalogación, pero sirven para delimitar algunas tendencias. De la misma forma, son importantes para entender la estética y temática de cada animación.

Animación comercial	Animación independiente
Es realizada por industrias cinematográficas y cuenta con grandes inversiones de dinero para la realización de sus películas.	Es realizada por individuos y pequeños colectivos, y cuenta con presupuestos limitados de dinero.
Cuenta con un equipo de trabajo que supera el centenar de profesionales.	Es la creación de un solo artista o de colectivos pequeños que asumen casi todas las labores de producción.
Su exhibición es masiva.	Su exhibición está limitada a festivales de animación independientes o vía internet.
Sus temáticas están condicionadas por estrategias de <i>marketing</i> y reflejan el estilo de vida moderno de la sociedad occidental.	Sus temáticas tienen fines artísticos y presentan un punto de vista más crítico y realista de la sociedad.
Tiene preferencia por utilizar técnicas tradicionales de animación (2D, 3D o Stop Motion).	Tiene preferencia por utilizar técnicas alternativas y experimentales de animación.
Predomina la realización de largometrajes.	Predomina la realización de cortometrajes.
Presenta libertad creativa limitada.	Presenta plena libertad creativa.

Elaboración: propia Fuente: Furniss (1998)

1. Inversiones de dinero

Desde sus inicios, los Estudios Walt Disney han ido creciendo como industria y cada proyecto ha requerido un presupuesto mayor al anterior. Para la primera parte de *Toy Story* (John Lasseter, 1995), se invirtieron aproximadamente US\$ 30'000,000 y para *Toy Story 3* (Lee Unkrich, 2010), la cifra alcanzó una cifra astronómica que superó los US\$ 200'000,000. Estos presupuestos son utilizados para la contratación de actores y profesionales de animación, el desarrollo de innovaciones tecnológicas y la adquisición de diversos materiales y equipos. Toda esta inversión es realizada para asegurar el éxito de la película y la retribución económica que permita realizar nuevas películas.

Por otro lado, el panorama para los animadores independientes es diferente. Un caso ejemplar es el del artista estadounidense Bill Plympton, quien ha realizado tanto cortometrajes como películas de larga duración. Para conseguir financiamiento para estas animaciones, ha hecho ilustraciones para revistas y comerciales para la televisión, incluso ha llegado a invertir de su propio dinero. Para financiar su película *Cheatin'* (2013), optó por la modalidad del crowdfunding, una opción que permite a fanáticos y otros colaboradores formar parte activa de una película a través de donativos. En este caso, el objetivo fue recaudar US\$ 75,000 para completar los detalles de post-producción. Una cifra importante, pero mínima en comparación con los presupuestos de las industrias cinematográficas.¹²

2. División de trabajo

En el proceso de animación existen pasos básicos como el guion, el diseño de personajes, el *storyboard*, la ilustración de fondos, la cinemática, el *timing*, el sonido, la edición y la incorporación de efectos especiales, entre los más destacados. Las industrias cinematográficas cuentan con el presupuesto necesario para contratar un equipo de profesionales especialistas en cada uno de estos aspectos y estos, a su vez, están bajo el control creativo de la producción del estudio.

En la animación comercial hay un equipo especializado para el desarrollo de un guion. En la animación independiente, la mayoría de artistas escriben sus propios guiones. Así, el artista toma control total de su obra y se encarga de todos o la mayoría de los aspectos de producción. Una tendencia en la animación independiente está enfocada en los pequeños colectivos como el formado por Wendy Tilby y Amanda Forbes, ambas animadoras canadienses, representantes de la National Film Board de Canadá. En *When the Day Breaks* (1999) —un cortometraje de diez minutos en el que invirtieron cuatro años de trabajo—, ellas se encargaron de todas las fases de producción: la grabación de los actores y objetos, los dibujos y pinturas al óleo, la animación cuadro por cuadro y su integración con medios digitales.



Fig. 9. Fotogramas de *Cheatin'* (2013) de Bill Plympton (arriba) y *When the Day Breaks* (1999) de Wendy Tilby y Amanda Forbes (abajo).

Como se puede notar, los realizadores de animación independiente asumen la mayor parte de las responsabilidades dentro del proceso de producción: escribir,

animar, editar y dirigir la película, incluso algunos graban música de su propia autoría. Esto le permite al artista tener control total de su obra, tanto en los aspectos técnicos como creativos. Sin embargo, es importante considerar que, bajo esta perspectiva, el tiempo de producción de un cortometraje puede llegar a ser igual o mayor al de una superproducción de Hollywood.

3. Métodos de exhibición y distribución

Para el público en general, es más fácil identificar una película comercial de Dreamworks, como *Shrek* (2001) o *Kung Fu Panda* (2008), que un cortometraje de animación independiente como *La Maison en Petits Cubes* (Kunio Kató, 2009). Las animaciones independientes, por lo general, solo son conocidas por artistas visuales, diseñadores y fanáticos de la animación. Esta es una de las consecuencias del manejo de la exhibición y distribución de las películas.

Las películas de animación comercial cuentan con una exhibición masiva y se proyectan en las salas de cine de casi todo el mundo. También cuentan con publicidad en la mayoría de medios de comunicación posibles: afiches, televisión,



Fig. 10. Estreno de *Kung Fu Panda 2* en el Festival de Cannes 2011 con la actriz Angelina Jolie y Jack Black.

internet, entre otros. Adicionalmente se realizan doblajes en diversos idiomas, lo cual es importante para abarcar el mayor público posible. Su estreno tiene lugar en las más importantes plataformas cinematográficas, como el Festival de Cannes y la mayoría de veces cuenta con la asistencia de los famosos actores que han prestado su voz a los personajes. Para ello se requiere de una inversión económica sustanciosa que es adicional al costo de la producción normal de una película. Entonces, ¿cuáles son las posibilidades que tienen los artistas independientes de animación?

Para la animación independiente, las principales oportunidades de proyección son los festivales de animación donde se reúnen artistas y animadores de todo el mundo y se proyectan toda clase de animaciones sin importar su estilo, técnica o enfoque, además de presentar ciclos de animación histórica y elementos contemporáneos. Entre las más importantes festivales alrededor del mundo se encuentran Annecy (Francia), Ottawa (Canadá), Hiroshima (Japón) y Anima Mundi (Brasil). Sin embargo, su exhibición está sujeta a la acogida que tengan en estos certámenes, pues no necesariamente cuentan con el presupuesto para una distribución efectiva y es aquí donde el apoyo de las empresas es determinante para el futuro de la película.

Los más importantes certámenes cinematográficos, como el Óscar, Bafta, Cannes, Sitges, entre otros, tienen una categoría dedicada a los cortometrajes de animación y muchas de estas animaciones son independientes, ganadoras de otros festivales. Evidentemente, para muchos artistas, la obtención de los premios principales en estos eventos les ha permitido ser reconocidos a nivel mundial, asociarse con otros animadores y conseguir financiamiento para nuevos proyectos. El director artístico del Festival Internacional de Ottawa, Chris Robinson, explica la importancia de estos certámenes:

En los Óscar, se necesita dinero y amigos para que una película entre a la lista de posibles candidatos y, al final, en la categoría de cortometrajes se inscriben unas 300 películas, muy pocas en comparación con las 1,500 anuales que reciben Annecy y Ottawa. ¿Conclusión? Aunque los festivales de animación no te lleven a Hollywood ni a un programa de televisión, sí son un baremo significativamente mejor para evaluar la producción de los cortos animados. (Wells 2007: 185-186)

Por otro lado, la difusión a través de internet se convirtió en un boom a mediados de los noventa y su más grande mérito fue hacer las animaciones accesibles a todo tipo de público. Inicialmente apareció como un espacio para los aficionados a la animación (*animación amateur*) por medio del programa de animación Flash. Poco a poco se convirtió en una ventana de difusión para artistas independientes. La publicación de sus proyectos —material que antes era poco difundido— en páginas web es de rápido acceso para el público, lo que permite al artista hacerse conocido, mantener constante contacto con sus fans y faciliten un acercamiento directo a sus proyectos (García 2006: 2-8).

4. Temáticas

En su momento, Walt Disney declaró que sus proyectos de animación tenían fines estrictamente comerciales. Su objetivo principal fue capturar la atención de la mayor audiencia posible al ofrecer un material enfocado en un público infantil y familiar, sobreponiendo este objetivo a cualquier consideración de tipo artístico. Los estudios de *marketing* establecieron que la temática de sus películas debía basarse en una ideología occidental que defendiera los valores del *american way of life* (modo de vida americano), en la cual predominara un exagerado sentimentalismo y el interés por complacer los gustos del público. Una ideología que marca, hasta el día de hoy, el estilo de todas las películas de Disney y de la animación comercial.

La fórmula de Disney consistió en adaptar cuentos de hadas folclóricos —como *La cenicienta* (Charles Perrault) o *La bella y la bestia* (Jeanne-Marie Leprince de Beaumont)— y obras fantásticas de la literatura infantil —como *Alicia en el país de las maravillas* (Lewis Carroll)— en versiones infantiles para el cine de animación. Estas animaciones gozaron de gran popularidad gracias al uso de carismáticos personajes antropomorfos, princesas, castillos, escenarios mágicos, finales felices y mensajes moralistas.

Opuesta a esta visión, la principal motivación en la mayoría de los realizadores de animación independiente se enfoca en la búsqueda de la expresión artística, la experimentación estética y en el deseo de otorgar un significado conceptual

a sus trabajos. La animación independiente tiene una fuerte inclinación por proponer un contenido adulto y realista.

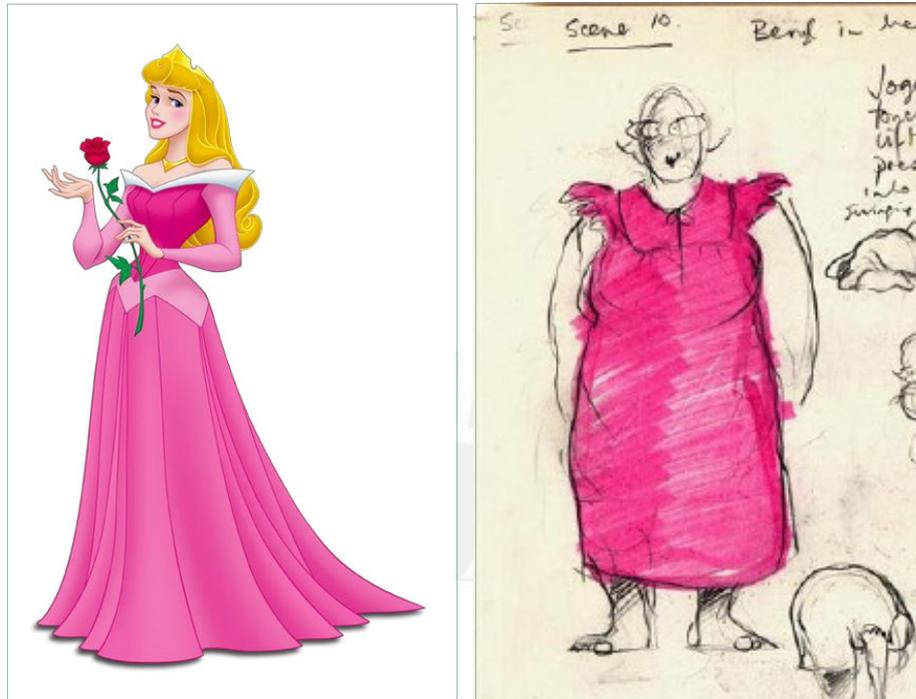


Fig.11. La princesa Aurora (izq.) de *La bella durmiente* (Disney, 1959) es una representación del modelo de «princesa Disney», y como contraparte está Beryl (der.) de *Girl's Night Out* (Joanna Quinn, 1987) que rompe con el estereotipo de mujer que presenta la animación comercial.

Por ejemplo, la animadora británica Joanna Quinn plantea como tema explorar y redefinir la identidad de la mujer contemporánea, en la cual la imagen física femenina está regida por cánones de belleza impuestos por la sociedad moderna. Quinn considera que proliferan representaciones terriblemente sexistas y sumisas de las mujeres (Wells 2010: 106). En esta línea se puede pensar en las *princesas Disney*, cuyas representaciones icónicas definen a la mujer ideal como único modelo: heroínas jóvenes y bellas, de suave voz, aura virginal y actitud inocente. En su obra *Girl's Night Out* (1987), Quinn propone de manera irreverente un personaje antagonista a estas convenciones sociales: Beryl, alter ego de la autora y protagonista de la historia, es una mujer de mediana edad, baja, robusta, de lentes gruesos y risa exagerada, que a su vez es independiente, extremadamente vital y que disfruta al máximo de su cuerpo y sexualidad (temas

tabú en la animación comercial). De esta manera, Joanna Quinn desafía el estereotipo de mujer como fetiche de belleza.

Beryl personifica las intenciones de Joanna Quinn en el sentido de que explora la identidad de la mujer en un mundo dominado por la dictadura de la belleza y de la buena forma física. Quinn atribuye a las cineastas del sexo femenino una gran responsabilidad como creadoras de una imagen positiva de la mujer. (Wiedemann 2007: 146)

5. Técnicas



Fig. 12. *Milk* (2005) de Igor Kovalyov (arriba) y *Romance* (2011) de Georges Schwizgebel (abajo) son animaciones realizadas con la técnica tradicional 2D. Kovalyov ha integrado la ilustración digital a sus animaciones y Schwizgebel prefiere utilizar la tiza pastel como principal herramienta de dibujo y coloreado.



Existe la equivocada impresión de que las técnicas cuadro por cuadro (técnica 2D), la animación por ordenador (técnica 3D) y el “stop motion” (animación con marionetas) son las únicas formas posibles de animación. A la par de estas han surgido técnicas mixtas y experimentales en las que convergen una o más técnicas y otras, cuyo proceso es tan particular que resultan difíciles de clasificar. En el libro *The Animation Bible* (2007), de Maureen Furniss, se presenta una categorización de todas las técnicas de animación que han aparecido hasta la actualidad:

La técnica que elija un animador dependerá de las aptitudes, intenciones artísticas y consideraciones prácticas. Algunos eligen la animación tradicional con dibujos sobre acetatos; otros, la animación “stop motion” con arcilla, muñecos y objetos; o bien la animación generada por ordenador con diferentes aplicaciones de software; y, finalmente, otros prefieren trabajar con técnicas diversas y mezclar distintos medios. (Wells 2007: 64)

Variaciones del 2D: la técnica del 2D, o llamada también *celuloide*, es la forma tradicional de hacer animación. Durante largos años, en la animación comercial, se ha usado esta técnica por su sistematizado proceso de producción. En su inicio, resultaba muy costoso y tedioso, pero gracias a la inclusión de tecnologías digitales se ha hecho asequible para animadores independientes.

Muchos de los animadores independientes que trabajan con esta técnica utilizan diversos materiales con la finalidad de obtener nuevos resultados visuales. Entre ellos encontramos el uso de lápices de colores (Bill Plympton, Frédéric Back, Joanna Quinn, Paul Driessen), el carboncillo (William Kentridge), la tiza-pastel (Georges Schwizgebel), la tinta china (Tei Wei), las tintas líquidas (Gil

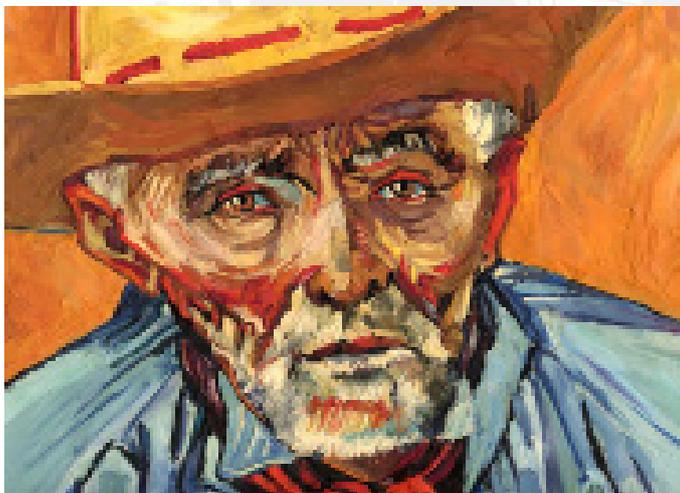


Fig.13. Fotogramas de *Mona Lisa Descending a Staircase* (1992) de Joan C. Gratz y de la serie *Paddington Bear* (Film Fair, 1975), animaciones hechas con variantes del Stop Motion: la primera utiliza la plastilina a manera de pintura sobre una superficie plana; en la segunda, el oso *Paddington* está animado en modo Stop Motion, pero interactúa con elementos 2D como lo son el resto de personajes y los escenarios.

Alkabetz), la acuarela (Elizabeth Hobbs, Michael Dudok de Wit), el óleo sobre vidrio (Alexander Petrov, Wendy Tilby y Amanda Forbis), el rayado sobre piezas de yeso (Piotr Dumala), la ilustración digital (Igor Kovalyov) y técnicas mixtas (Koji Yamamura, Kunio Kató).

Hay una diversidad de variantes del “stop motion”: esta técnica es muy popular por su atractivo poder artesanal y apariencia casi 3D. En la animación comercial, regularmente se usan figuras con plastilina, como en *Pollitos en fuga* (Peter Lord, Nick Park) y *El cadáver de la novia* (Tim Burton). Se usa también en la televisión con programas infantiles, como en las series británicas *Engie Benji* o *Paddington Bear*.

En la animación independiente se experimentó con arena (Caroline Leaf), *pinscreen* (Alexandre Alexeieff y Claire Parker), pintura con plastilina (Joan Gratz),¹³ recortes y siluetas (Lotte Reiniger, Yuri Norstein), figuras de plastilina (Adam Eliot), marionetas (Barry Purves), pixilación (Norman McLaren), *brickfilms* (o animación con piezas de legos) y objetos encontrados.

Variaciones de la animación 3D se observan desde su aparición con *Tron* (Steve Lisbenger) en 1983. La animación 3D y los avances tecnológicos están constantemente redefiniendo el formato de la animación. Debido a su gran atractivo en el público infantil, hoy en día es el método preferido por la animación comercial y estudios como Pixar, Dreamworks y BlueSky.

En la animación independiente, las variaciones son sumamente aleatorias: animación en CGI (Chris Landreth), Flash (Adam Phillips y Gareth Howell), rotoscopia (Mischa Kamp), y otros medios mixtos que aparecen en los juegos y la web.

Las técnicas experimentales, pese a la amplia gama que ofrece la animación, no son suficientes para satisfacer la inquietud artística de algunos realizadores de animación; por ello, optan por experimentar con un tipo de animación sin convenciones ni limitaciones de formas.

Representantes de este tipo de expresión son Norman McLaren, quien se dedicó a proponer nuevas técnicas, entre ellas dibujar directamente sobre la emulsión de la película como en *Mosaic* (1965); Steven Woloshen, quien trabajó con música jazz para crear universos abstractos formados por líneas, manchas y curvas en *Take Five*; Caroline Leaf, que trabajó con arena de playa en *The metamorphosis of Mr. Samsa* (1977); Erica Russell, que se apoyó en la danza en *Feet of Song* (1988); Ferenc Cákó, quien hizo animación con arena a manera de performance en *Four Season* (2000); y Raoul Servais, quien creó una nueva técnica tan complicada que lleva su propio nombre, *servisgrafía*, y la aplicó en *Goldframe* (1969).



Fig. 14. Fotogramas de *Four Season* (2000) de Ferenc Cakó (izq.) y *Feet of Song* (1978) de Erica Rusell (der.).

6. Metrajés

Existen motivos económicos por los cuales las industrias invierten exclusivamente en largometrajes. Un cortometraje (película de una duración menor a los treinta minutos) no genera rentabilidad, pues no puede exhibirse en salas cinematográficas debido a su corto tiempo.

Sin embargo, hay veces que las industrias dedican espacio para el desarrollo de cortometrajes. Un excelente ejemplo son los Estudios Pixar, que durante su proceso de reproducción elaboran nuevos *softwares* de modelado y texturas, que luego son probados en cortometrajes antes de usarse en largometrajes. Previamente al lanzamiento de la película *Los Increíbles* (Brad Bird, 2004), desarrollaron un programa que generaba la forma y textura del cabello de los

personajes a detalle. Este *software* fue probado en el cortometraje de título *One Man Band*, estrenado un año después.

De modo inverso, los cortometrajes también pueden abrirse camino en películas largas como sucedió en *Run Lola Run* (Tom Tykwer, 1998), en la que la autoría de la famosa animación de los créditos iniciales —en que la pelirroja protagonista baja las escaleras a toda velocidad— le corresponde a Gil Alkabetz, animador israelí de amplia experiencia en el circuito independiente y que logró ser reconocido mundialmente gracias a esta escena.



Fig. 15. El segmento animado de la película *Run Lola Run* (Tom Tykwer, 1998) estuvo a cargo de Gil Alkabetz.

Contrario al pensamiento de producción comercial, los cortometrajes también pueden ser rentables. Bill Plympton sugiere para ello tres pasos: primero, hacer películas con una duración menor a cinco minutos porque con esta longitud es más fácil que lo emitan en festivales o canales de televisión; segundo, que sean de un costo menor a los US\$ 5,000; y tercero, que sea una película cómica, pues, para Plympton, es más sencillo congeniar con la audiencia a través de una secuencia divertida e inesperada.

[...] Al público no le importa si está cargado de efectos especiales, música orquestal o sofisticadas imágenes digitales, lo que el público quiere ver es una historia sencilla protagonizada por personajes interesantes. Yo intento mantener el coste en US\$ 1,000-2,000 por minuto. Si se controla el coste, es más fácil recuperar el dinero de la inversión. (Wells 2007: 182)

7. Libertad creativa

La libertad creativa responde a la forma de trabajo del artista. En la animación comercial, la temática y la línea estética están definidas por el estudio de animación. En estos casos, el objetivo de un artista es entregar un trabajo visual que cuente con dicha aprobación. Para algunos artistas, podría significar una experiencia interesante, pero no necesariamente satisfactoria. El artista independiente Bill Plympton ha realizado varios videos musicales animados para artistas musicales e importantes programas televisivos, como *Los Simpsons* y *MTV*:

Obviamente, para un comercial o algo parecido, digamos, MTV o cualquier gran campaña publicitaria son muy críticos al respecto porque están gastando un montón de dinero y quieren exactamente lo que desean. Así que hay poca libertad en un comercial, pero el pago es mucho más grande. Te dan mucho más dinero que un video musical, así que no me importa trabajar para sus directores de arte. Me dicen lo que quieren y yo lo hago exactamente de esa manera. (Wong 2013)

Por otro lado, cuando un artista trabaja a nivel independiente asume la mayoría de las funciones del proceso creativo y eso lo lleva a definir casi todos los aspectos de su obra: temáticos, estéticos y narrativos. Como no rinde cuentas a nadie, no existen limitaciones creativas de ningún tipo. Precisamente, es este espíritu libre con el que se identifica la mayoría de los artistas independientes, pues lo que buscan es la capacidad de expresar su visión sin atadura alguna. Para Michael



Fig. 16. Fotogramas del video musical *Heard 'Em Say* (Kayne West, 2005) animado por Bill Plympton (izq.), y del comercial de televisión *Crickets* de la compañía AT&T animado por Michael Dudok de Wit (der.).

Dudok de Wit, la principal motivación en hacer una película radical en la libertad y el autodescubrimiento del interior:

La diferencia más grande para mí es el hecho de que hacer animación comercial satisface sobre todo el deseo de complacer a la gente y divertirse, mientras que la animación independiente también puede satisfacer el deseo de complacer, pero al mismo tiempo puede estar motivado por un deseo más fino y difícil de alcanzar, que viene desde un punto más profundo, digamos desde un lugar más atemporal. (Rodríguez 2013b)

La tendencia en los animadores noveles es trabajar en un ámbito industrial con el fin de aprender y enriquecer su propia experiencia. Pero los más experimentados, como Plympton o Dudok de Wit, se trata de aprovechar los trabajos publicitarios como recursos para financiar sus proyectos personales.

La animación comercial y la animación independiente: puntos de convergencia e inflexión

Podría indicarse que las principales diferencias entre la animación comercial y la independiente están en su modo de producción y los objetivos que cada una persigue. El metraje, la técnica, la temática, la libertad creativa y el modo de exhibición son simplemente consecuencia de los dos primeros aspectos, pero — como se ha planteado en los ejemplos anteriormente expuestos— hay muchos puntos de convergencia entre ambos métodos, lo cual hace difícil la división y hace de la animación una experiencia interesante y diversa.

En síntesis, la animación comercial, al ser desarrollada por estudios de animación, tiene un modo de producción industrial y maneja altos presupuestos. Asimismo, se inclina por fórmulas por las que pueda obtener resultados seguros con acogida del público y rentabilidad económica. En este sentido, la obvia elección son los largometrajes, la constante inclusión de innovaciones tecnológicas (sobre todo en la animación 3D), la preferencia por una temática enfocada en un público familiar (aunque este aspecto no es necesariamente concluyente) y una exhibición a escala mundial. Por su lado, los artistas que forman parte de este modelo probablemente estén adscritos a la visión tanto estética como temática

del estudio. Los productos de este tipo de animación son de gran calidad visual y artística, muchos son envidiables y muy difíciles de superar.

Por su lado, la tendencia en la animación independiente se desarrolla con artistas que trabajan individualmente o en pequeños colectivos, que a su vez asumen todos los aspectos del proceso de producción. Si bien manejan un presupuesto limitado, su prioridad es artística y apuestan todo por satisfacer una visión personal: el desarrollo de cortometrajes, la innovación de técnicas alternativas, la preferencia por temáticas adultas. Su exhibición se limitan a festivales de cine y animación. Asimismo, los artistas tienen total libertad creativa por tratarse de un producto personal.

1.2.3. Tendencias de animación en el mundo



Fig. 17. Fotograma de *Chico y Rita* (Fernando Trueba y Javier Mariscal, 2010).

Los largometrajes de animación tienen su foco de desarrollo en Estados Unidos, pero en el resto del mundo (especialmente en Europa y Asia) existen largometrajes que son realizados por directores y artistas de amplio reconocimiento en el mundo de la animación. La mayoría de estos tienen un sistema de producción y exhibición similar a los comerciales, pero sus temáticas responden a una visión personal del director, muchas veces de género adulto. Asimismo, muchas de estas películas son coproducciones desarrolladas por instituciones de diferentes países, lo cual ayuda a completar los presupuestos de la película, como el pago

a los artistas, el costo de añadir efectos de post edición o la distribución en otros países. La animación *Chico y Rita* (2010), del cineasta Fernando Trueba y el artista gráfico Javier Mariscal, fue realizada entre España y el Reino Unido y contó con la colaboración de otros países asociados. Esta participación permitió a los directores recrear la antigua Cuba y transmitir el espíritu que rodea a la música jazz.

La primera plataforma de exhibición para estas producciones son los festivales de animación. Del éxito en cada uno de estos dependerá su futura distribución en otros países. Varios de estos creadores han estado presentes en los premios Óscar (compitiendo con importantes productoras como Pixar), como Sylvain Chomet (Francia) con *Las trillizas de Belleville* (2003) y *El ilusionista* (2010) o los Estudios Ghibli (Japón) con *Spirit Away* (2001).

Las temáticas tampoco son exclusivas para el público infantil. Muchos de los largometrajes animados muestran un contenido adulto y pretenden crear un efecto de conciencia en el espectador. *Arrugas* (2011), dirigida por Ignacio Ferreras y basado en una novela gráfica de Paco Roca, desarrolló el tema del Alzheimer, el enfrentamiento de las personas de la tercera edad con la enfermedad y cómo esta afecta sus relaciones familiares. En Israel, *Waltz with Bashir* (Ari Folman, 2008) aborda las consecuencias de la guerra del Líbano a través de una innovadora técnica basada en la *rotoscopia*.



Fig. 18. Fotograma de *Waltz with Bashir* (Ari Folman, 2008).

Un caso especial es Francia y la prolífica producción de animaciones que emite año a año. No por nada dicho país europeo cuenta con el festival más importante en el mundo de la animación: el Festival de Annecy. En las últimas décadas, Michel Ocelot, uno de los máximos exponentes de la animación francesa, ha destacado con *Kiriku y la bruja* (1998), y *Azur y Asmar* (2006). La adaptación de la novela gráfica *Persépolis* (2007), de Marjane Satrapi y codirigida por Vincent Paronnaud, narra a manera de autobiografía cómo sobrevive una niña iraní (la autora) a la revolución islámica de los años setenta. Esta película representa el descubrimiento interior de la protagonista y su disputa entre su perspectiva occidental y la perspectiva de su propio pueblo.



Fig. 19. Fotograma de *Persépolis* (2007) de Marjane Satrapi y codirigida por Vincent Paronnaud.



Fig. 20. Fotograma de *Azur y Asmar* (2006) del animador francés Michel Ocelot.

En Estados Unidos también se tienen casos de directores que incursionan en la animación: Richard Linklater adaptó a Philip K. Dick con *Scanner Darkly* (2006) y exploró su visión futurista de la adicción al mundo de las drogas. Wes Anderson incursionó en la técnica del “stop motion” con *Fantastic Mr. Fox* (2009), en el cual logró mantener el mismo estilo personal e independiente de sus películas de acción real.



Fig. 21. Fotograma de *Fantastic Mr. Fox* (2009) de Wes Anderson.

Sin embargo, hay que rescatar que el primer largometraje de animación en el mundo se dio en Latinoamérica y se llamó *El apóstol* (1917), del argentino Quirino Cristiani. A pesar de ello, la producción de largometrajes en Latinoamérica ha sido escasa, aunque en los últimos años han aparecido propuestas interesantes. En Brasil, destacan *Until Sbornia Do Us Apart* (Otto Guerra, 2013), *2096: A Story of Love and Fury* (Luiz Bolognesi, 2013); en Argentina, una adaptación del cómic de Roberto Fontanarrosa, *Boggie, el aceitoso* (Gustavo Cova, 2009), y recientemente *Metegol* (Juan José Campanella, 2013).

En el caso de Perú, el país ha tenido una cuantiosa producción de películas animadas en 3D con un enfoque estrictamente comercial, como *Piratas en el Callao* (Alpamayo Entertainment, 2005) y *El delfín* (Dolphin Films, 2009).

NOTAS DEL CAPÍTULO 1

- 1 Maureen Ruth Furniss es una escritora, teórica e historiadora de la animación, crítica, profesora y presidenta de la Society for Animation Studies. Sus libros *Art in Motion: Animation Aesthetics* y *The Animation Bible* son objeto de estudio en esta tesis.
- 2 Gene Deitch es un ilustrador, animador y director estadounidense, ganador de un premio Óscar. Ha producido dibujos animados para estudios, como UPA y MGM (Tom y Jerry).
- 3 Son diferentes los nombres que recibe tanto la animación comercial como la independiente, pero todos significan lo mismo. A la animación comercial se le conoce también como animación tradicional o convencional. Asimismo, debido a su método sistematizado de producción, adquiere el nombre de animación industrial. En la otra orilla, se encuentra la animación independiente o alternativa. Si bien esta también fue conocida como animación experimental por sus vínculos con el vanguardismo y con la propuesta de obras subjetivas relacionadas con una forma de arte esencial, actualmente no presenta necesariamente este enfoque. Otro nombre por el que se le conoce es el de animación subversiva, en clara referencia a su oposición a la animación convencional.
- 4 A finales del siglo XIX, surgieron los llamados “precursores cinemáticos”, objetos formados por proyectores de imágenes continuas y juguetes ópticos que generaban movimientos secuenciales. Aparecieron, por ejemplo, el penatoscopio (1833), el praxinoscopio (Freshman Raynauld, 1877) y el kinatoscopio (Thomas Edison, 1890). Entre ellos, destaca el *flipbook* (1868), un método que consiste en pasar rápidamente una imagen en papel detrás de otra (a manera de secuencia), que da la impresión de que la imagen se encuentra en movimiento.
- 5 Zenas Winsor McCay (1869 - 1934) se unió al diario *New York Herald* en 1903, donde se publicaron varias de sus tiras cómicas, entre ellas *Little Nemo in Slumberland*, una tira de fantasía al estilo Art Nouveau. En ella, McCay experimentó con el lenguaje del cómic para mejorar los elementos narrativos: reestructuró las dimensiones de las viñetas para aumentar el impacto y se enfocó en la arquitectura y el color. Como pionero de la animación, McCay autofinanció y animó diez películas entre 1911 y 1921. *Gertie, el dinosaurio* era una rutina interactiva en la que McCay parecía dar órdenes a un dinosaurio entrenado. *El hundimiento del Lusitania* es una recreación del ataque alemán, en 1915, del RMS Lusitania; para esta animación, McCay y sus colaboradores trabajaron durante más de veintidós meses. A nivel técnico, la animación de McCay destacó por su naturalismo, suavidad y el uso de escala, técnica que solo sería igualada por Disney en la década de 1930.

- 6 Mickey Mouse fue creado por Ub Iwerks (a petición de Walt Disney) y se basó en Oswald, el conejo afortunado. Este fue una creación previa de Iwerks y Disney, pero cuyos derechos le pertenecían a los Estudios Universal. Mickey Mouse llegó a convertirse en la marca de los Estudios Disney y fue el mismo Walt Disney quien le dio su voz al ratón animado por más de diecisiete años.
- 7 Cuando Walt Disney decidió realizar una animación en formato de película, la industria del cine calificó esta empresa como “La locura Disney” y se pronosticó un fracaso seguro. Disney excedió el presupuesto de la producción en repetidas ocasiones y sus trabajadores trabajaron horas extras a veces, incluso, sin descansar los fines de semana. La exigencia y el perfeccionismo de Walt Disney crearon un descontento general en su equipo de trabajo que terminaría en una huelga en 1941.
- 8 Desde 1913, Henry Ford, creador de la compañía Ford para autos, impulsó un modelo innovador de trabajo que fue adoptado por muchas industrias, un modelo de producción masiva y a bajo costo para los consumidores. Además, dentro de sus políticas laborales, estableció un horario semanal de cuarenta horas, mejores condiciones de trabajo y salarios decentes. Lo que logró Walt Disney fue aplicar este sistema al proceso de acetato de animación.
- 9 La NFB (Academia de Cine de Canadá) fue fundada por John Grierson, un documentalista del cine canadiense, quien auspició a McLaren en la experimentación de técnicas y la producción de películas abstractas.
- 10 El *anime* es el nombre que se usa para definir un estilo de animación surgido en Japón. Este término es una abreviación del inglés *animation*. Muchas de estas series de animación son adaptaciones de sus versiones en *manga* o historieta japonesa y entre sus características más reconocibles están sus personajes con ojos grandes, narices perfiladas y cabellos de formas extravagantes. Durante las décadas de 1980 y 1990, hubo un importante incremento de aficionados del *anime* —gracias a las comunidades formadas en Internet y la proliferación de elementos de *merchandising* de sus series y películas—, por lo cual el *anime* pasó a convertirse de un producto de entretenimiento comercial a todo un fenómeno cultural.
- 11 United Productions of America (UPA) fue un histórico estudio de animación estadounidense fundado alrededor del año 1941, cuando varios animadores veteranos de los estudios Disney, en desacuerdo con el estilo ultrarrealista de Disney, decidieron marcharse de la compañía para satisfacer sus propias necesidades artísticas. Uno de sus personajes principales fue el conocido personaje Mister Magoo.
- 12 Actualmente, el *crowdfunding* es una metodología que sirve como plataforma a artistas independientes para conseguir financiamiento para proyectos personales. Páginas como *kickstarted.com* permiten exhibir el plan de proyecto (o un avance) y así diferentes

personas, entre fanáticos o usuarios regulares, tienen la opción de realizar diferentes tipos de donativos. En retribución, el artista ofrece algún tipo de compensación a los donantes (que pueden ir desde un dibujo, un póster, una copia de la película, entre otras cosas).

- 13 La pintura con plastilina (*clay animation*) es una técnica de “stop motion” en la cual se aplica la plastilina sobre un soporte plano y se la manipula con los dedos como si de una capa de pintura sobre lienzo se tratara, generando un efecto de 2D (plano) texturizado.



CAPÍTULO 2

LA ANIMACIÓN DE AUTOR



2.1. ¿Qué es la animación de autor?

El autor Paul Wells señala que así como en el cine existe una serie de obras denominadas *cine de autor* (un cine donde el director plasma su universo personal con un estilo propio distintivo), en el contexto de animación independiente existe una línea particular que puede definirse como *animación de autor*. Se trata de animaciones que son obras individuales y que tratan temas complejos y específicos, utilizando nuevas técnicas o métodos experimentales, distintos a los convencionales (2007: 147).

La teoría de autor

La mejor forma de entender el concepto de *animación de autor* se da a partir del estilo fílmico denominado *cine de autor*. Esta noción apareció a finales de la década de 1950 con el surgimiento de un grupo de cineastas franceses de la denominada “Nueva Ola Francesa”, cuyas pretensiones eran determinar cuál era la verdadera función del *auteur* (autor) o del director de una película.¹⁴

La teoría de autor, que se expuso en la década de 1950, promovía la idea de que el director cinematográfico debía ser visto como único autor de la película, y como artista cuyas preocupaciones estéticas y temáticas se mantienen a lo largo de toda su obra. Esta teoría puede aplicarse perfectamente a aquellos directores de animación que a menudo crean toda la obra personalmente. (Wells 2010, 150)

Bajo este modelo, el director se convierte en el centro de la película, incluso por encima de los mismos productores. Esta nueva condición le permite rechazar cualquier agente que lo controle, presione o le imponga limitaciones creativas, tal como sucedía en el cine comercial. Con este recién adquirido control creativo, el director muchas veces se encargaba de otros aspectos de la película, como la escritura del guion y la composición de la música. De esta forma, plantea de manera personal sus preocupaciones estéticas y temáticas.

Si bien el cine de autor se generó a raíz del planteamiento de la “Nueva Ola Francesa”, dicho concepto no es exclusivo de este movimiento. Maureen Furniss, por ejemplo, agrega dos interesantes puntos de vista sobre la **teoría de autor**.

Primero, una crítica sobre la *politique des auteurs* (la política de autor), plantea algunas premisas para ser tomadas en cuenta al valorar el trabajo de cualquier realizador de cine: (1) competencias técnicas; (2) el carácter inconfundible del director; (3) el significado interior (o el “alma” de la producción). Segundo, coloca estos criterios dentro de tres círculos concéntricos: el círculo exterior representa la técnica, el círculo medio el estilo personal y el círculo interno representa el significado interior. En esta configuración, el rol del director debe estar diseñado para corresponder a estos aspectos.

Un segundo análisis parte de una “teoría individualista del arte” utilizada para justificar la reputación de un artista y su trabajo. La teoría destaca los siguientes puntos: (1) un talento especial; (2) la posibilidad de crear obras de excepcional belleza; (3) la posibilidad de expresar una profunda emoción humana y valores culturales. Adicionalmente, se incluye el valor artístico del trabajo en sí, que debe testificar el talento del autor (Furniss 1998: 21).



Fig. 22. Ilustración de la teoría de autor según Andrew Sarris (arriba) y de la teoría individualista del arte según Howard Becker (abajo).

Si bien todos estos enfoques convergen en muchos aspectos, es necesario notar cuáles son los más adecuados para aplicarse en la *animación de autor*. Primero, está la relación entre un único autor y su obra, que puede definirse como el carácter inconfundible del autor. Es decir, se refiere a una obra que posee características tan particulares que permiten a los espectadores identificarla como el trabajo de este autor, pues rescata sus rasgos distintivos, artísticos y personales. Esta relación autor-obra puede notarse a través de la asociación de conceptos, imágenes, sonidos, signos y otros detalles recurrentes en el trabajo del artista. Este conjunto de características forma parte de su *estilo personal*, que le brinda una identidad al autor y otorga a sus obras de animación un reconocimiento distintivo por su carácter personal, único e íntimo.



Fig. 23. Ilustración del estilo personal en la animación de autor.

Para entender cómo se forma la identidad del autor, es imprescindible definir las características que conforman el estilo personal. Según los conceptos anteriormente vistos, son dos los aspectos esenciales en la animación: la temática y la estética. En primera instancia, la temática está definida como el concepto de la obra y se forma a partir de una ideología, filosofía o intereses artísticos del autor. Por otro lado, la estética está definida como la experimentación técnica y está compuesta por elementos visuales conformados por el trazo, el color, el diseño de personajes y escenarios. Ambos aspectos contribuyen en la construcción del sentido con el fin de otorgarle un valor artístico único a la animación.

La animación de autor entre la animación independiente y la animación comercial

Para entender qué significa la animación de autor habría que responder qué lugar ocupa esta entre la animación independiente y la animación comercial. Por un lado, muchos artistas que hacen animación de autor han surgido dentro del espectro de la animación independiente; pero también existen directores de animación comercial cuyo estilo es fácilmente reconocible en sus películas. Si bien este asunto resulta aparentemente debatible, es preciso retomar los puntos vistos en el capítulo uno sobre las diferencias entre ambos modelos de animación para tomar una posición al respecto.

Primero, como único autor, realiza todas o la mayoría de las labores de producción (el guion, el *storyboard*, la animación, la edición, entre otras). Bajo la lupa del cine comercial, esta **división de trabajo** involucra decenas de personas bajo las alineaciones conceptuales y estéticas de un estudio de animación. En consecuencia, la autoría del artista se vería ampliamente influenciada por agentes ajenos a su visión particular.

Es así que el principal **espacio de exhibición** de la animación de autor está en los festivales de cine y animación. Muchos de estos artistas parten de este escenario como animadores independientes y es ahí donde acumulan prestigio con los años, son requeridos por una audiencia que los conoce bien y sus trabajos de animación alcanzan el reconocimiento para ser considerados obras de arte por su aporte en el rubro de la animación.

Solo bajo la modalidad independiente, el artista puede abordar aspectos tan importantes para construir su estilo personal, como **la temática y la estética**. En principio, la temática responderá únicamente a sus inquietudes personales y no a las normativas del sistema comercial en cuanto a la construcción de fórmulas narrativas que sirvan para satisfacer a un público objetivo específico; esto le permitirá alejarse de los métodos convencionales para experimentar con nuevas técnicas y desarrollar sus propios procesos. Adicionalmente, solo la plena **libertad creativa** les permitirá a los autores explorar y encontrar su propia voz

artística. Por todo lo expuesto, puede anotarse que la animación de autor se configura como una subdivisión dentro de la animación independiente. Solo esta condición le permitirá la construcción de su propio estilo personal.

Sin embargo, existen casos excepcionales de directores que empezaron haciendo animación independiente o trabajos menores y que luego migraron al cine de acción real, como David Lynch con *Six Men Getting Sick* (1966) y Tim Burton con *Vincent* (1982). En estos trabajos, se mostraban características propias de sus inconfundibles estilos en el cine y la animación. En el caso de Burton, se puede reconocer fácilmente sus atmósferas sombrías y góticas, sus figuras en forma de espiral y sus personajes huesudos de ojos grandes, casi siempre inadaptados y enigmáticos. Otros artistas como Hayao Miyasaki, uno de los fundadores del Estudio Ghibli y mundialmente reconocido por dirigir *El viaje de Chihiro* (2001). Miyasaki ha sido referencia en el anime por sus personajes frágiles, mundos fantásticos y rica mitología espiritual. Tomando todo esto como referencia, la animación comercial no puede ser considerada como animación de autor, pero es fuente de importantes referencias en el mundo de la animación.



Fig. 24. Afiche de *La Princesa Mononoke* (1997) dirigida por Hayao Miyasaki.

2.2. La construcción del estilo personal

Otro aspecto clave para comprender la definición de animación de autor es entender cómo se desarrolla el estilo personal de un artista en este rubro.

El estilo personal surge desde el planteamiento inicial de la idea, o incluso desde la experimentación con los primeros dibujos o esbozos. Estos primeros dibujos son fundamentales para que el concepto o la idea tomen forma. Su interpretación es un factor importante en el estilo característico de cada artista. Habría que preguntarse cómo la facultad interpretativa del artista influye en su estilo. Para Paul Wells, la interpretación es un claro indicador del grado de comprensión de la forma por parte del artista; es la manera de entender algo y también de representarlo. El artista refleja en el dibujo cualquier objeto a través de su mirada, de un punto de vista o de cómo mira el mundo. Una interpretación que sirve para la construcción de la **visión del mundo** por parte del artista formará inevitablemente parte de su estilo personal (2010: 28-31).

Las cualidades de la animación hacen posible que los artistas creen sus propias perspectivas que denotan idiosincrasia e individualidad y que muchas veces son intrínsecamente diferentes al cine comercial de Hollywood y a la narrativa convencional de los cortometrajes y la televisión. Dichas perspectivas a menudo ofrecen un tratamiento particular sobre el género, las razas, el origen étnico, las generaciones y la identidad social, cuestionando muchos estereotipos establecidos en la narrativa clásica y ortodoxa. (Wells 2010: 32-33)

La visión personal del artista a menudo implica una intención artística, ideológica, filosófica o una perspectiva particular del mundo a través de representaciones simbólicas y metafóricas. Es decir, el artista utiliza la animación como recurso para proponer nuevos enfoques que desafían los estándares sociales, estéticos y culturales, pero que a la vez resultan atractivos por su fuerza visual y narrativa. Subvierten, revisan y personalizan todas las convenciones del arte de la animación para alcanzar una visión singular. Todo este ejercicio le permite al artista ahondar en sí mismo y expresar sus más profundas inquietudes, preocupaciones y sentimientos a través de una mirada personal (Wells 2010: 42-43, 148-149).

En síntesis, el concepto responde a esta actitud interpretativa del artista, que está formada por cómo entiende o concibe el mundo, o de lo que este significa

para él. Esta perspectiva personal es lo que se entiende como la visión personal del artista o su visión del mundo. Esta construcción del concepto, que forma parte del estilo personal, responderá inevitablemente a su visión personal; y es a partir de aquí que se formarán otros aspectos del estilo, como el aspecto estético o la elección misma de la técnica.

Elementos integradores en el concepto de la animación

Un punto esencial en la estructuración de un concepto unificador es el tratamiento de los aspectos narrativos en la animación, aspectos que también ayudan a construir la visión del mundo del artista y comunicar su idea.

Cuando el artista tiene una idea o una historia que contar, la primera versión que visualiza aterriza en un guion. Este le permite formular su visión personal con composiciones, secuencias, personajes y acciones que ayuden a estructurar el concepto que quiere transmitir. Por otro lado, le permitirá definir el carácter estético de la obra, dado que el elemento narrativo siempre está por encima del tratamiento estético. Por esta razón, Howard Lester considera relevante y necesaria la elaboración de un guion para la construcción del sentido de la animación:

Un buen guion es absolutamente esencial —se trata de una historia o lo que normalmente se describe como “música visual” [...] Hermosas imágenes por sí mismas no hacen una buena película. Una secuencia aleatoria de imágenes no hace una buena película. El guion proporciona una guía organizacional, la estructura básica y la unificación de factores requeridos para una obra de arte. Hay tantas variables que intervienen en las decisiones creativas sobre los Motion Media que simplemente no se puede hacer sin la construcción de una base sólida y un concepto unificador (Rodríguez 2013a).

Algunos artistas tienen predilección por gestar sus ideas a través de un guion gráfico o *storyboard* en vez del mismo guion en sí. El *storyboard* permite visualizar la historia en imágenes y sirve como una herramienta para lograr una composición efectiva que permita comunicar el mensaje que el artista quiere enviar. Este sistema maneja las reglas de composición y el funcionamiento de todos los elementos espaciales que componen la pantalla, permite el encuadre y genera efectos específicos que sirven para dirigir la vista del espectador hacia aquello

que se quiera que vea, orientándolo al descubrimiento del significado específico de la obra (Wells 2007: 36-38). Artistas como Alexander Petrov y Michael Dudok de Wit consideran importante la dedicación al tratamiento del *storyboard*, pues ellos invierten años en su desarrollo para que sus animaciones comuniquen de manera profunda su visión del mundo y las emociones que quieren transmitir.

En la animación, a diferencia del cine, existen personajes que parten de los *dibujos animados* con figuras estilizadas y características antropomorfas. Es importante notar cómo el diseño de los personajes y la personalidad de estos contribuyen a la formación del estilo personal. Para la construcción del personaje, el artista pasa por diferentes etapas, desde la observación y la investigación hasta la interpretación dramática. Durante la etapa de observación, el artista recopila expresiones faciales, gestos, rasgos físicos, expresiones del movimiento y otras actitudes distintivas de las personas que sirven como repositorio para definir el perfil de un personaje y como este expresará sus emociones. En la etapa de interpretación dramática, el artista adopta aptitudes teatrales para representar personalidades y comportamientos específicos, así como para expresar los movimientos de los músculos del cuerpo en diferentes posiciones —dinámica que ayudará en la construcción del personaje— (Wells 2007: 44). La representación de estos personajes es fundamental para su estilo: su estética, sus acciones, sus pensamientos, su forma de moverse, su estructura familiar y su entorno social son parte de un todo creado a partir de la visión del artista.

Para Andrew Selby, los personajes son elementos esenciales de cualquier narración ingeniosa, y deben desarrollarse como elementos complejos. Es necesario explorar minuciosamente todas sus características y detalles abarcando todas las perspectivas, por muy inusual que éstas resulten. (Wells 2007: 43)

El sonido permite dar un flujo natural a una historia, reforzar su concepto e incluso reinterpretar su discurso narrativo (Wells 2007: 57). Son tan poderosas las asociaciones simbólicas que produce que incluso la ausencia de sonido contiene un potente significado. Por ejemplo, unos segundos de silencio podrían significar una pausa reflexiva que ayude a reforzar el mensaje o intensificar un momento dramático de la historia. El sonido es importante porque transmite conceptos, ideas y emociones. Además, también se usa para enfocar la acción dramática,

sustentar la narrativa y ambientar los lugares y épocas en donde transcurre la acción.

La música es un lenguaje no verbal, difícil de traducir en conceptos y que se desarrolla en un campo eminentemente simbólico – muy parecido al lenguaje corporal - . Es un lenguaje no conceptualizable, nunca podremos asegurar que una música dice tal cosa, si no que, sugiere, provoca, induce... Va más allá del lenguaje hablado o escrito, más allá de la conciencia, comunicando sensaciones y sentimientos que incluso en ocasiones no pueden transmitirse de otro modo y que llegan a lo más profundo, sin que nuestra voluntad pueda intervenir la mayor parte de las veces. (Yebeles 2009)

En la animación de autor existe la tendencia a que se obvian los diálogos. La diversidad de idiomas de los realizadores de animación hace necesario el uso de *animaciones mudas*, donde la música es la principal guía, la cual llevará al espectador por una diversa gama de sensaciones. Barry Purves, reconocido maestro británico del “stop motion”, afirma que la música permite a los personajes sugerir diversos estados de ánimo y sustituir todo tipo de diálogos innecesarios: “Yo prefiero contar la historia con más movimiento, que se vea el cuerpo completo de los personajes y utilizar cuando más mejor el lenguaje corporal para expresar el drama y la emoción. Para mí un cuerpo es más interesante que una boca que no calla”. (Wells 2007: 104)

¿Cómo influyen los elementos narrativos como el guion, el *storyboard*, los personajes y el sonido en la construcción del sentido en la animación de autor? Primero, son elementos fundamentales para la narración de la obra, es decir, guiarán al espectador a través de la historia en la animación. Segundo, se construyen en torno al concepto y la visión del mundo del autor, por lo tanto cada aspecto responde a una perspectiva personal del artista. Tanto el guion como el *storyboard* son herramientas con funciones estructurales que permiten componer historias, planos, secuencias, personajes, acciones y sonidos; cada aspecto con un valor significativo que colaborará con la intención del autor y la emisión de su mensaje. De la misma manera, los personajes y el sonido contienen fuertes asociaciones simbólicas que también contribuirán al concepto unificador. Finalmente, estos elementos son parte intrínseca del estilo personal en la animación de autor.

La generación de sentido

La propuesta temática, estética y narrativa ayuda a la construcción de un estilo personal y gira en torno a un concepto unificador. Para ello, el artista tiene como recursos una serie de signos y símbolos para representar lo que quiere decir y aportar en la construcción misma del concepto.

Para la construcción del concepto, primero es necesario entender cómo funciona la generación de sentido. Esta se centra en la representación y significación de un concepto a través de la interacción semántica con la memoria colectiva del contexto y un planteamiento semiótico apoyado en la estructura narrativa. El autor construye un concepto y lo desarrolla a través de una asociación e interacción de signos (elementos de imagen y sonido) que contiene determinados significados.

La semántica¹⁵ ofrece el espacio de interacciones para la identificación, comprensión e interpretación de cada signo, así como para la creación y comunicación de la imagen y el sonido. Los signos están compuestos por significantes, referentes y significados. El significante es la expresión visible (el elemento seleccionado por el emisor para transmitir una idea), el referente remite a la contextualización de este signo en la cultura (se puede identificar su valor simbólico porque es parte del conocimiento colectivo) y el significado es lo que se sabe que significa (por el lado del emisor) o lo que se espera que se entienda (enfocado en el receptor). Estos signos se articulan dentro del discurso narrativo.

La estructura del discurso narrativo se basa en la composición y la secuencia. En la composición (imagen), cada unidad visual o plano está formada por elementos básicos, como espacios, objetos, personajes y ambientes; cada uno de estos desarrolla un valor semántico. La composición contiene referencias pensadas y una distribución semántica en el espacio que pretende incluir intertextualidades visuales y conceptuales. La secuencia tiene una función de cambio y movimiento donde cada acción es significativa porque tiene una intención y genera expectativa, tensión y reacción. El control de estos dos componentes, composición y secuencia, permite el control de la subjetividad de la obra de animación (Radulescu 2013: 41-44).

¿Cómo funciona este proceso de generación de sentido? Es el proceso de construcción (por parte del emisor) y de interpretación (por parte del receptor) del conjunto de signos y de sus valores semánticos. Los signos permiten comunicar la visión personal del mundo. El emisor, en este caso el artista, selecciona conceptualmente signos visuales y sonoros. Su combinación en planos y secuencias genera el sentido, refuerza el concepto y se presta a la interpretación del espectador. La animación conlleva una intención comunicativa (vínculo enunciador-destinatario) y, por ende, propone una lectura cultural.

El autor construye su discurso narrativo a partir de su propia personalidad, memoria, cultura e identidad. Elabora el conjunto de signos con cierta intención comunicativa, la cual es subjetiva y parcial, valiéndose de referentes culturales. Si bien la visión semiótica ayuda a construir el concepto, este se encuentra al servicio de la lectura del destinatario. El segundo momento es la etapa de la interpretación, en la cual los signos se articulan en función al contexto del observador. Desde esta perspectiva, la interpretación del espectador se basará en su propia personalidad, memoria, cultura e identidad y estos signos se conceptualizarán en su memoria a través de sus referentes.

Lo más importante de la visión semiótica es el intercambio de valores simbólicos. El enfoque semiótico del emisor/artista ayuda a comprender el “fenómeno de creación de universos” a través del uso de referentes y la elección de significantes en la animación. El mismo orienta al receptor durante el proceso de recepción hacia el reconocimiento lógico e inmediato del significado.

La compleja dinámica del encuentro del significante del signo con la memoria y los referentes que se actualizan en el acto de la recepción es motivada entonces por la búsqueda del significado. Queremos saber la idea, el concepto, el contenido, comprender de qué se trata. El significado no es el resultado de una adivinanza, sino del producto dinámico, en permanente cambio, de este proceso de búsqueda que requiere de la asistencia de la memoria y de sus referentes. Por esta razón, podemos entender siempre algo más o algo menos, ante el mismo signo, en momentos diferentes. De este modo, se asocian nuevos significantes a nuevos significados. (Radulescu 2013: 39)

De esta forma, nos podríamos preguntar cómo la asociación de símbolos ayuda a la construcción del estilo personal del autor. Para el artista de animación, es

importante mantener este concepto unificador a lo largo de toda su obra a nivel temático, estético y narrativo. La visión semiótica propone que la animación construye su generación de sentido, creando universos e intercambiando valores semánticos. En este sentido, el artista refuerza el concepto unificador de su obra a través de signos, composiciones y secuencias, y así genera el significado de su obra. Entonces, la importancia del significado de la obra radica en la expresión de su particular visión del mundo, pues el artista tiene la oportunidad de decir algo importante para él. Con ese fin, se vale de todos los recursos disponibles y herramientas para llegar al espectador y conmoverlo. Las atmósferas que crea, los personajes y sus acciones, los colores y trazos forman parte de los planos y secuencias que se construyen para enviar este mensaje.

2.2.1. Análisis de caso: Michael Dudok de Wit

El artista holandés Michael Dudok de Wit alcanzó el reconocimiento internacional con los cortometrajes *El monje y el pez* (*Le Moine et poisson*, 1994) y *Father and Daughter* (2000); por este último recibió, además, el premio Óscar al mejor cortometraje animado. En la obra de Dudok de Wit se puede encontrar múltiples referencias a la caligrafía china, la pintura de Rembrandt, el cine de Kurosawa, *Las aventuras de Tintin* y la música clásica. La temática de *Father and Daughter* —una obra que narra la separación entre un padre y su hija menor— es una reflexión sobre el amor filial, la niñez interrumpida, la soledad, el paso del tiempo, la memoria, la muerte y la esperanza. Para este cortometraje, utilizó como técnica una variación del 2D al combinar carboncillo (para los personajes), pintura acrílica y acuarela (para los paisajes).

En la construcción del concepto unificador en la película, Michael Dudok de Wit siempre está a la búsqueda de símbolos y metáforas. Para él, buscarlos no es difícil porque tiene la facultad de verlos en todos lados. Sin embargo, seleccionar solo los correctos e integrarlos dentro de sus narraciones representa un importante reto para él (Rodríguez 2013b).

Cada uno de los planos ofrecidos en *Father and Daughter* se presta a una interpretación tanto conceptual como emocional; para construir el sentido, elabora

una fuerte relación personaje-paisaje-música. En sus composiciones, Dudok de Wit prefiere los planos abiertos a los primeros planos o expresiones faciales. Por ejemplo, a pesar de que el personaje de la hija está dibujado con líneas muy sutiles, sus sentimientos se transmiten a través de su movimiento corporal (y sugerentes miradas), las distintas tonalidades de color que presentan las estaciones y la envolvente música (que toma como base un fragmento de *The Danube Waves* de Iosif Ivanovici). Cada uno de estos elementos se complementan para formar el panorama nostálgico que presenta la obra y contribuyen a la identificación de su estilo personal.



Fig. 25. Fotograma de *Father and Daughter* (2000) de Michael Dudok de Wit.

Para entender *Father and Daughter*, es preciso descomponer esta película, que haremos a continuación, en tres grandes momentos: (1) la separación, (2) el paso del tiempo y (3) el reencuentro. Así podemos descubrir los signos que mejor la representan a partir del análisis de determinados planos, secuencias, objetos y acciones.

La separación

El viaje que el padre inicia en bote es una clara representación del paso a la otra vida. Al igual que las almas que son llevadas a través del río Aqueronte en la mitología griega, el padre se adentra en un bote a un destino desconocido y del cual no volverá. Este viaje es el inicio de esta pronta separación entre el papá y su pequeña hija, pero a esta le espera un destino diferente.

El paso del tiempo

A la vez que el personaje de la niña pasa por distintas etapas de su vida, se retrata este “paso de los años” a través de las estaciones del año: los colores rojos y naranjas ocres ilustran el verano y otoño, y los sutiles tonos de azul ultramar (casi blanco) corresponden a las estaciones de invierno y primavera. Adicionalmente, a lo largo de esta presentación, hay varios temas que se evocan, como la soledad, la memoria, la adversidad y el ciclo de la vida.

Por ejemplo, son recurrentes los planos panorámicos. En este tipo de composición, la hija se ve muy pequeña y envuelta por amplios paisajes. Esto da a los planos una sensación de vacío y, por lo tanto, de soledad y melancolía; a la vez que el personaje transmite una sensación de fragilidad. La acción misma de la hija que regresa al punto de separación y sus constantes miradas al horizonte sugiere una evocación a la memoria, en este caso, a no olvidar a su progenitor o a sus seres queridos. Otras acciones, como subir con su bicicleta por una empinada pendiente y el viento de otoño intentando hacerla retroceder, son representaciones de la lucha contra la adversidad.

Michael Dudok de Wit colocó especial atención a las ruedas de la bicicleta que enfoca desde el principio de la película. Este símbolo de la rueda es muy potente, tiene una simbología universal, se vincula fuertemente con el círculo y, por ende, con la imagen del cosmos, con la perfección, la totalidad, el sol, los ciclos y el



Fig. 26. Fotograma de *Father and Daughter* (2000) de Michael Dudok de Wit.

movimiento. En *Father and Daughter*, la rueda representa el ciclo de la vida así como las distintas edades de un hombre (niñez, juventud, madurez y vejez) y las estaciones del año (primavera, verano, otoño e invierno). Tanto las edades como las estaciones son elementos que ya están presentes literalmente en la animación y la rueda complementa este concepto, así como la representación del ciclo de la vida. Un evento curioso es que la protagonista siempre se cruza en el camino con una mujer de edad opuesta; es decir, primero, como niña, se cruza con una anciana, luego, como anciana, se cruza con una niña. Esta construcción refuerza el concepto de la rueda, de la vida como un estado cíclico que afecta a todos. Personalmente, considero que la rueda también podría significar avanzar, continuar con la vida. Asimismo, la rueda ejerce una fuerza que la impulsa a moverse, en este caso hacia adelante; y está podría ser una analogía más sobre continuar con la vida y seguir creciendo a pesar de la adversidad, la nostalgia y la soledad.

El reencuentro

Así como hay una denotación de la nostalgia, también hay una de esperanza de reencuentro, como en las miradas de la hija frente al lugar de separación. Esto representa, de alguna manera, una búsqueda por recuperar lo perdido. El bote

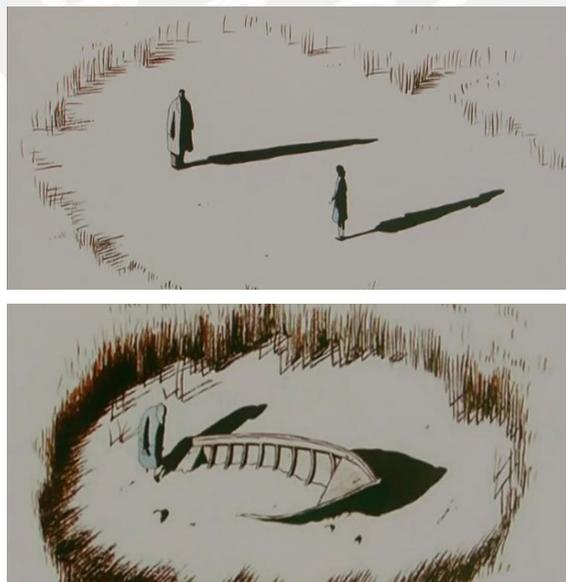


Fig. 27. La escena final de *Father and Daughter* (2000) de Michael Dudok de Wit deja en el espectador una sensación de melancolía.

extraviado de su padre, sobre el cual ella descansa, representa una vez más el paso a la otra vida. El final, cuando ella corre hacia él —mientras rejuvenece—, es una llamada que cierra este concepto del ciclo de la vida.

Por último, Michael Dudok de Wit le regala al espectador una escena final significativa y abierta a una libre elección en su significado. Algunos pueden creer que la mujer muere al final, otros que es solo un sueño, pero como él mismo dice: eso dependerá de los sentimientos de la persona sobre la muerte (Furniss 2008: 200). Este espacio libre se presta a la interpretación personal, un pensamiento activo y la postura frente a los temas abordados.

2.3. Tendencias gráficas en la animación de autor

Existen muchos artistas en el mundo de la animación reconocidos por su labor en este campo: su estilo personal, su visión del mundo, sus años de experiencia y su aporte en el desarrollo de técnicas alternativas en el arte de la animación. Uno de los más importantes aspectos en la animación de autor es la amplia variedad de técnicas y líneas gráficas que han desarrollado, las cuales escapan de los límites de las técnicas convencionales (2D, 3D y “stop motion”), para explorar y experimentar con diferentes materiales y descubrir nuevas aplicaciones artísticas que conlleven a nuevos significados. Es decir, la animación de autor está en una constante búsqueda de nuevas técnicas, mezclas y experimentaciones con el fin de ampliar su abanico de posibilidades visuales y formas de expresión.

Es necesario hacer un análisis de las tendencias gráficas en la animación de autor para entender el flujo que existe entre el descubrimiento artístico y exploratorio de la técnica. Mientras que para algunos artistas, como Dudok de Wit, diferentes técnicas pueden funcionar igual de bien para transmitir una idea; para otros, una técnica en particular puede resultar precisa para evocar un determinado concepto porque existe una relación única entre ambos o porque el artista encuentra en esta técnica cierto valor simbólico o aporte significativo que se integra con el mensaje que quiere proponer (Rodríguez 2013b).

2.3.1. Carboncillo por William Kentridge



Fig. 28. Fotograma de *Sobriety, Obesity and Growing Old* (1991) de William Kentridge.

William Kentridge es un animador sudafricano cuyo trabajo está influenciado por la historia de su país, así como por el efecto del colonialismo en la sociedad. En su obra *Sobriety, Obesity and Growing Old* (1991), Kentridge utiliza un método de *dibujo y borrado* con carboncillo. Realiza entre veinte y cuarenta dibujos y cada uno de estos le sirve como fotogramas para una secuencia animada, luego los captura fotográficamente, borra y redibuja para obtener el siguiente cuadro, vuelve a fotografiar y así sucesivamente. De esta manera, realiza un constante ciclo de dibujo, borrado y captura de imagen; proceso que le da a la animación una sensación de *desenfoco* formado por la imperfección de los borrones dejados por el carbón.

El valor del carboncillo se debe a su suave trazo, su variedad de grosores, tonalidades y texturas. En sus trabajos, Kentridge propone evocar la memoria histórica de su país y no dejar que se olvide. Con este ciclo de constante dibujo y borrado, sugiere que se “devele el proceso del acto de dibujar”, pues el conjunto de líneas y borrones que restan entre dibujo y borrado son formas con muchos matices que, a su manera de ver, sugieren que sus personajes están obsesionados por las huellas y los recuerdos del pasado (Furniss 2008: 198-199).

Para la crítica, *Sobriety, Obesity and Growing Old* (1991) es una metáfora sobre el auge y la destrucción del mundo como consecuencia a su sobreexposición al capitalismo industrial (Wiedemann 2007: 342).

2.3.2. Tinta china por Te Wei

Te Wei fue un gran maestro y precursor en el uso de la tinta china en la animación. *Feeling from Mountains and Water* (1988) narra el viaje de un músico y su protegida a lo largo de vastos paisajes naturales en China. La tinta china, una de las más utilizadas en el mundo del arte, es usada especialmente por artistas chinos y expertos calígrafos; a diferencia de otros materiales que tienen solo finalidades estéticas, la tinta china tiene un trasfondo espiritual basado en el *Shan shui* (montañas y agua).



Fig. 29. Fotogramas de *Feeling fro Mountains and Water* (1988) de Te Wei.

La decisión de usar tinta china, en el caso de Te Wei, responde a la decisión de retomar la tradición y filosofía del *Shan shui*, con místicas connotaciones de la naturaleza remarcadas por la representación de extensos escenarios naturales y paisajes conformados por prominentes montañas, ríos y cascadas. Se trata, entonces, de una filosofía artística donde el concepto, la composición, los elementos (tierra, aire y fuego) y los colores están intrínsecamente ligados. Incluso, la preparación de la tinta es parte importante de este proceso espiritual, puesto que no solo beneficia el proceso creativo, sino también clarifica la mente de pensamientos obtusos. Este cortometraje se considera una obra maestra a nivel artístico porque funciona como la pintura de un paisaje en movimiento: una contemplación perfecta entre arte, música y movimiento.¹⁶

2.3.3. Acuarela por Elizabeth Hobbs



Fig. 30. Fotograma de *The Emperor* (2001) de Elizabeth Hobbs.

Al principio, la acuarela fue utilizada en la animación solo para pintar fondos, pero actualmente este uso es poco frecuente debido al uso de *softwares* capaces de imitar su textura. Ajeno a ello, la británica Elizabeth Hobbs usa la técnica de la acuarela en obras como *The Emperor* (2001), un cortometraje sobre el ocaso y exilio de Napoleón Bonaparte. Como parte de su proceso, Hobbs pinta y fotografía cada posición del personaje en el mismo papel (incluso cuando está

todavía húmedo) para lograr un efecto de modificación y movimiento. Es decir, cada secuencia animada está formada por un único soporte de papel, el cual muchas veces se arruga durante el proceso de coloreado, lo que acentúa el efecto mencionado (Furniss 2008: 213).

El uso de la acuarela se da porque permite al artista crear trazos más sueltos y producir un efecto traslucido en sus obras. A Elizabeth Hobbs le permite crear imágenes casi impresionistas, obras abstractas donde prioriza los colores y la fluidez de las formas. En la mayoría de escenas de *The Emperor*, los personajes y elementos visuales (como los barcos, las armas y los caballos) apenas se perciben por una asociación de formas físicas. Conceptualmente, la artista siente que la acuarela está bien adaptada para mostrar la destrucción dejada por la guerra y que funciona como una analogía entre el paso del tiempo y la condición efímera del poder: “El medio refleja el tema: una eficaz evocación al estilo de Turner del mar y del cielo de formas fluidas, vinculadas e intercambiables. La acuarela dota al paisaje marino de un carácter efímero y temporal” (Wells 2007: 149-150). En su análisis sobre la acuarela de Elizabeth Hobbs, Wells resalta lo siguiente:

Esta imagen [...] sugiere la mutabilidad de la forma animada al mismo tiempo que se captan las perspectivas cambiantes de las figuras que se mueven en el entorno y se atrae la atención al flujo figurativo del cuerpo en la animación. Todos los aspectos de *The Emperor* están en movimiento, todo fluye literalmente, y reivindica el uso y el valor técnico y estético de la obra. (2007: 150)

2.3.4. Óleo sobre vidrio por Alexander Petrov

El animador ruso Alexander Petrov realizó la adaptación de *The Oldman and The Sea* (1999), de Ernest Hemingway, con la técnica de óleo sobre vidrio. El óleo siempre ha sido el material dominante en las finas artes; se distingue por ser espeso, viscoso y por la variedad de herramientas utilizadas para su aplicación, como los pinceles, espátulas, telas, esponjas, incluso los dedos o las palmas de las manos. En su estudio, Petrov pinta sobre un vidrio retroiluminado claro (una mesa de trabajo con un vidrio que emite una luz blanca), traza un cuadro de trabajo y deja un espacio lateral del vidrio como área de prueba de color. Luego,



Fig. 31. Para la aplicación de óleo sobre vidrio, Alexander Petrov utiliza sus dedos, pinceles y unas finas espátulas para los pequeños detalles.

inicia con los personajes pintando al óleo con los dedos, retoca algunas zonas de mayor precisión con pequeños pinceles y, para lograr retirar la luz, remueve el exceso de óleo con pequeñas espátulas. La luz del fondo, en contraste con la pastosidad del óleo, otorga a sus escenas una sensación de claroscuro. Para los fondos, Petrov esparce con bastante soltura el óleo con las palmas de sus manos. Finalmente, fotografía el resultado cuadro por cuadro antes de pasar al cuarto de edición. El inmenso trabajo en *The Oldman and The Sea* se realizó en tres años y está compuesto por más de 29 mil fotogramas.

El uso del óleo sobre vidrio, en Alexander Petrov, se da porque resalta las cualidades del material, pues le permite crear una sensación plástica que no se refleja en la animación tradicional. Desde un punto de vista subjetivo, Petrov considera que el óleo es el enlace más corto entre su corazón y la imagen que está creando (Furniss 2008: 218). En *The Oldman and the Sea*, hay una asociación entre el espíritu literario de Hemingway y el concepto artístico de Petrov, el cual transmite los mismos dilemas existencialistas que brinda la obra y su propia visión caracterizada por paisajes naturales y retratos realistas. La plasticidad del óleo le permite al artista retratar de manera fiel y realista los



Fig. 32. Fotograma de *The Oldman and the Sea* (1999) de Alexander Petrov.

personajes. “Petrov trabaja con retratos, paisajes y acontecimiento históricos, siempre desde una perspectiva realista. Sus pinturas transmiten detalladamente la textura de los materiales, así como la suavidad de la piel de las personas” (Wiedemann 2007: 19). Esta animación le valió a Alexander Petrov un premio Óscar y el reconocimiento como el artista por excelencia en esta técnica.

2.3.5. Plaster technique por Piotr Dumala

Piotr Dumala se especializó en escultura en la Academia de Bellas Artes de Varsovia y luego incursionó en la animación con las adaptaciones de obras literarias, como *Crime and Punishment* (2000) de Fiodór Dostoyevski. Dumala creó una técnica muy novedosa que bautizó como *plaster technique*, que combina la escultura con la animación. Para ello emplea grandes y pesadas placas de yeso como soportes, las cuales pinta y araña con herramientas puntiagudas. Este resultado le sirve como base para los fotogramas de sus animaciones.

El uso de la técnica *plaster technique* forma parte de la visión personal de Dumala, pues rescata conceptos literarios, como el fatalismo de Kafka, y las referencias de la pintura clásica holandesa para transmitir un universo lúgubre y onírico en

sus trabajos de animación. En ellos, plasma los mismos rasgos dramáticos y elementos destructivos que en sus esculturas. Asimismo construye personajes solitarios, corrompidos y enigmáticos que viven en constante estado de paranoia y metamorfosis, como representaciones simbólicas de los temores y tormentos del inconsciente o la culpabilidad del ser.

Para Piotr Dumala, es importante cómo el concepto y la técnica se integran desde el primer momento y cómo la técnica tiene una gran influencia sobre la historia, pues “crea la atmosfera”. Además, le permite integrar sus ideas a través de un lenguaje metafórico, hermoso, poético y corto (Rodríguez 2014).

Las películas de Dumala son crueles cuentos que usan como tema las zonas oscuras de la naturaleza humana. *Lycantrophy*, por ejemplo, desdobra una terrible sucesión de acontecimientos en los que el hombre aparece claramente como lobo del hombre, y *Walls* sintetiza el miedo y el fatalismo de la vida bajo un régimen totalitario (Wiedemann 2007: 240).



Fig. 33. Fotograma de *Crime and Punishment* (2000) de Piotr Dumala realizada con la técnica que él mismo denominó *plaster technique*.

2.3.6. Rotoscopia

La rotoscopia es una técnica digital cuya acción principal es la captura de movimiento. Consiste en la grabación de actores reales, que sirve como base para la animación; cada fotograma de acción real es calcado digitalmente

(vectorización) y luego los fotogramas son reemplazados en la proyección animada por las nuevas ilustraciones vectorizadas. Esta técnica permite captar con mayor naturalidad y fluidez el movimiento corporal y las expresiones faciales de los personajes.¹⁷



Fig. 34. Los actores Julie Delpy y Ethan Hawke en *Waking Life* (2001) de Richard Linklater.

En el largometraje *Waking Life* (2001), de Richard Linklater, se reflexiona sobre diversos temas existencialistas, como la percepción de la realidad y el significado de la vida. El director estadounidense recurre al movimiento tembloroso que delinean a los personajes como recurso visual para representar el estado de sueño lúdico en el que viven los protagonistas. La rotoscopia le permite a Linklater desafiar constantemente la lógica establecida dentro de este mundo animado manipulando la percepción de la realidad con escenas surrealistas que hacen dudar si se trata de un sueño o no. Una técnica similar es aplicada en *Waltz with Bashir* (Ari Folman, 2008) con novedosas aplicaciones del programa Flash. En esta cinta, un exsoldado de la guerra del Líbano no consigue recordar eventos del conflicto. La rotoscopia como recurso es efectiva para presentar el trastorno y reconstrucción de la memoria.¹⁸

2.3.7. Otras técnicas

Michael Dudok de Wit tiene gran afinidad con el carboncillo, pero para la elaboración *The Aroma of Tea* (2005) —animación que narra la travesía de una

gota de té a lo largo de una geografía montañosa— experimentó con un proceso similar al de la técnica de la acuarela al utilizar como único material de pintura concentrados de bolsas de té.

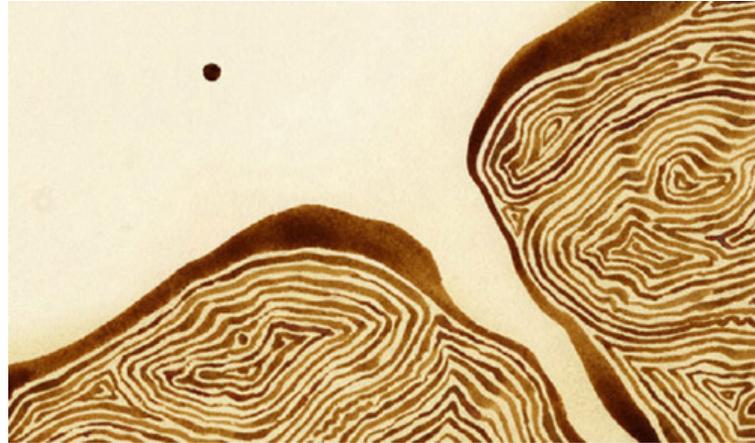


Fig. 35. Fotograma de *The Aroma of Tea* (2005) de Michael Dudok de Wit.

Por otro lado, Caroline Leaf se convirtió en una de las pioneras en el uso de arena en la animación. Inspirada por las playas de Boston, utilizó la técnica cuadro por cuadro pero usando como material la arena. Para Leaf, en *The metamorphosis of Mr. Samsa* (1977) —una libre y personal adaptación de la obra de Franz Kafka— la arena proporciona una gran fluidez a la adaptación de formas, lo que le permite construir y destruir libremente los personajes y los escenarios creados, en un constante estado de transformación y “metamorfosis”.¹⁹



Fig. 36. Caroline Leaf trabajando con arena sobre vidrio (izq.) y un fotograma de *The metamorphosis of Mr. Samsa* (1977) (der.)

Tendencias en la animación de autor

En el marco de la integración entre concepto y forma, la técnica cumple un papel importante en el desarrollo conceptual de la animación. Todas estas técnicas están basadas en el material usado para su desarrollo, como el carboncillo, la tinta china, la acuarela, el óleo, lápices de colores, la inclusión de medios digitales y todas las combinaciones posibles de estas. La elección de un material u otro depende de la exploración misma de la herramienta con la finalidad de encontrar un lenguaje que sea afín con la propuesta estética y la interpretación personal de cada artista. Más allá de ello, no existe una diferencia específica entre estos materiales; incluso el artista podría usar distintas técnicas para desarrollar el mismo concepto, o la misma técnica y otorgar un significado diferente a lo expuesto.

Tomando algunos ejemplos, la tinta china de Te Wei —basada en el *Shan shui*— no tendría el mismo valor simbólico y espiritual (de montañas y agua) si se hubiera realizado con carboncillo. De la misma manera, la acuarela de Elizabeth Hobbs —con sus tonalidades transparentes, perfiles sugeridos y referencias a William Turner— no tendrían el mismo efecto visual si se hubiese planteado bajo la técnica del óleo o la mirada realista que esta técnica (utilizada por Alexander Petrov) propone; tampoco se hubiera podido lograr el efecto dramático de los personajes de Piotr Dumala con la suavidad y finura de la arena. Cada material le da un valor visual y un significado conceptual diferente a la obra de animación. Lo más importante es comprender cómo el artista lleva su concepto, lo integra con estos recursos plásticos y desarrolla un proceso personal, que le dará un resultado conceptual/visual único y que definirá su estilo en la animación de autor.

NOTAS DEL CAPÍTULO 2

- 14 La “Nueva Ola Francesa” (*Nouvelle Vague*) estuvo formada por un grupo de críticos y escritores de la revista especializada *Cahiers du Cinéma* (Cuadernos de cine), que surgieron en contraposición al “cinema de qualité” (cine de calidad) y su realismo psicológico. Tuvo como fundador al director y crítico Alexander Astruc y participaron reconocidos realizadores, como Jean-Luc Godard, François Truffaut y Claude Chabrol.
- 15 Semántica: sistema donde funcionan las relaciones de los signos con el contexto; las relaciones entre referente, significante y significado en el interior de los signos empleados. Las relaciones son desarrolladas en las constelaciones de signos instaladas en planos y secuencias. (Radulescu 2013: 34)
- 16 La tinta china surgió durante la dinastía Tang (siglos VII-X) para realizar pinturas monocromáticas. Se obtiene del pigmento que sale del carbón (madera quemada) y su preparación consiste en frotarlo en unas piedras rugosas de cavidad cóncava. La continua frotación lo va deshaciendo hasta convertirlo en tinta y esta acción puede repetirse hasta que la tinta adquiera la densidad deseada.
- 17 El *rotoscopio* fue inventado por Max Fleischer, quien lo utilizó para su serie *Out of the Inkwell* a partir de 1912. La *rotoscopia*, o *rotoscopiado*, es una técnica de animación que consiste en redibujar sobre los fotogramas de una filmación con actores reales. Básicamente, la intención es capturar la naturalidad y secuencialidad de movimientos, las dimensiones, expresiones, luces y sombras, para, finalmente, todo ello transmitido fielmente al formato de animación.
- 18 La técnica usada en *Waltz with Bashir* es una variación de la rotoscopia que combina Flash, animación clásica 2D y efectos 3D. Esta técnica mixta fue inventada por Yoni Goodman en el Bridgit Folman Film Gang en Israel.
- 19 Posteriormente, otros artistas han adoptado también esta técnica, como el reconocido artista húngaro Ferenc Cakó o más recientemente la ucraniana Kseniya Symonova.

CAPÍTULO 3

LA ANIMACIÓN DE AUTOR EN LA SOCIEDAD



3.1. La animación en la sociedad

¿Cuál es la función de la animación en la sociedad? Primero, hay que considerar que la animación como medio audiovisual está formada por una mezcla de imágenes y sonidos que la hacen una herramienta muy dinámica y genera un gran impacto en el público espectador. La animación siempre está en búsqueda de un espacio en la memoria de los espectadores y tiene la capacidad de generar un cambio en el pensamiento, identidad, actitud y acciones del espectador. Esto convierte a la animación en una herramienta efectiva de comunicación y con gran poder de influencia en la sociedad. Por ello, la animación debe tomar partido y ejercer cierta responsabilidad con la sociedad misma.

Una de las predisposiciones más frecuentes en la animación es el uso de mecanismos para conducir los pensamientos y emociones de los espectadores a través de, por ejemplo, la creación de figuras estereotipadas o de panoramas utópicos como ideal del *sueño americano*. Muchos de estos métodos contienen una gran cantidad de subtextos que devienen en una forma de manipulación subliminal. Este tipo de enfoque responde a fines estrictamente comerciales y publicitarios y es una práctica que se ha extendido en la animación y que todo artista de este rubro debe tomar en cuenta. Howard Lester explica cómo el poder de la animación incide en la sociedad:

[...] Se utiliza para vender productos de entretenimiento e inútiles productos, para servir a los políticos hambrientos de poder, para convencernos de apoyar a los egoístas y codiciosos a nuestra costa, y sí, felizmente, por algunos, para señalar las contradicciones de la sociedad o para inspirarnos a tratar de ser mejores. Esta es una forma de arte, pero su uso no está limitado solo a los artistas que buscan la expresión personal, es una herramienta de muy poderosa e influenciable como para no ser explotada por aquellos que controlan la sociedad. (Rodríguez 2013a)

Como manifestación artística, la finalidad de la animación pareciera ser totalmente opuesta a esta primera impresión. El artista Adolfo Winternitz, en *Itinerario hacia el Arte: XI Lecciones* (1993), considera que el artista siente de manera intuitiva todo aquello que acontece tanto en su vida particular como a nivel cultural y político, y su obra es fiel reflejo de este sentir. Winternitz pretendió reconsiderar la posición del artista frente a la sociedad que lo rodea. Indica que la

responsabilidad del arte es llevar al espectador a través de su obra a la claridad y la redención para que genere valores o un aporte positivo y significativo a la sociedad (Winternitz1993: 62).

Roger Bastide afirmaba que “el arte no es un simple juego individual sin consecuencias, sino que actúa sobre la vida colectiva y puede transformar el destino de la sociedad” (Bastide 2006: 29). Asimismo, indicaba que toda época tiene una visión particular del mundo, es decir, una concepción para expresar una ideología de vida o un estado colectivo; y el arte se manifiesta dentro de esta visión. Además concluye que si bien el arte es un producto de la sociedad, esta se forma como efecto y consecuencia del primero.

El arte modifica la sensibilidad del hombre, le crea una determinada concepción del mundo, determina cierto comportamiento, petrifica su alma, y esta alma, una vez transformada en sus profundidades, impone al exterior un estilo de vida, una estatización del medio psíquico y social en que vive. (Bastide 2006: 233)

Juan Acha indica que la función de arte comienza por su valor sensitivo-visual, es decir, por su calidad estética. La obra de arte satisface las necesidades sensitivo-visuales del ser humano, pero estas son vehículos de diversas ideologías y representaciones del mundo. Es así que cualquier función que se le dé al arte — ya sea política, social o religiosa— resulta ser un factor generador de lo estético y su manifestación, como obra de arte, influye de igual manera en la sociedad (Acha 1979: 45-49).

Viéndolo bien, la utilidad o valor sociocultural comprende también los efectos racionales, sensitivos y afectivos de la obra, que a su vez implican mutaciones ideológicas, en el consumidor, mediante lo sensitivo visual del producto. Su ruptura ideológica sitúa la utilidad en el momento determinado de la sociedad concreta en que nace la obra, confirmando al valor sociocultural dimensiones no contempladas por las estéticas: que sacan la obra de su contexto social y la llevan a la eternidad universal. Porque la obra surge como respuesta a unos factores sociales e ideológicos determinados y revierte sobre éstos correctiva, innovadora y ampliatoriamente. (Acha 1979: 48)

Llevando estos planteamientos al campo de la animación, es preciso resaltar el valor estético y sociocultural que esta adopta del arte. La animación está condicionada por los objetivos que esta persigue. Mientras la animación comercial

se ha inclinado a utilizar fórmulas temáticas que le permitan llegar a un público cada vez más amplio, la animación independiente responde en mayor medida a su valor artístico y su función como tal y se pronuncia frente a esta responsabilidad a través de una búsqueda de la expresión personal (valor sensitivo-visual) y una manifestación crítica de la sociedad (factores socioculturales).

3.2. La animación de autor en la sociedad

Para definir cuál es el rol de la animación de autor en la sociedad, es preciso partir de su enfoque como manifiesto artístico. Visto el rol de la animación desde este punto de vista, esta investigación propone la idea de que el autor de animación no solo busca expresar su universo personal, sino que utiliza la animación como herramienta para reconocer su cultura, mostrar su sociedad, reflejar sus cambios, demandar sus problemas y generar valores en los espectadores. Aquí surge una serie de preguntas: ¿cumple la animación de autor con estos requisitos?, ¿cómo plantea el artista aquello que quiere mostrar y demandar?, ¿qué tipo de valores es capaz de generar? La hipótesis de esta tesis plantea la siguiente afirmación: la animación de autor genera valores culturales a través de una visión crítica de la sociedad.

Como se observó en la sección dedicada al estilo personal del autor, el artista desarrolla en su temática su visión personal del mundo, que responde a intereses artísticos, ideológicos y filosóficos. Esta resulta ser un compromiso que define no solo su trabajo sino también su vida, que lo involucra con su entorno y que se plasma en sus obras de animación. Muchas veces sucede que esta perspectiva personal deviene en una forma de crítica o manifiesto social.

[...] En todos ellos se debe resaltar del elemento crucial la manera en la que el dibujo (de animación) les permite mostrar una visión muy personal del mundo, que a menudo implica una intención ideológica o artística, llevando la política al arte y el arte a la política, y cuestionando cualquier ortodoxia establecida sobre lo que debe ser y para lo que debe utilizarse el dibujo para animación. (Wells 2010: 148-149)

El artista tiene una inquietud o una preocupación sobre un tema que le concierne o un problema que ha identificado en la sociedad y tiende a mostrar dichos

problemas —según su estilo o lenguaje— de diversas maneras: poniéndolo de manifiesto, criticándolo, ironizándolo o transformándolo en algo opuesto y mejor. Lo que el artista busca es crear cierto impacto en el espectador: que vea, interprete, comprenda, se emocione, se identifique y reaccione ante aquello que acontece en el mundo o simplemente comparta las inquietudes del artista. Para eso es importante definir qué se entiende por valores culturales. Los valores culturales indican los significados de conducta colectiva y los principios que deben regir la cultura de la comunidad. Muchos de estos valores se expresan de distintas maneras y están presentes en las animaciones que se analizarán a continuación.

Phill Mulloy

El artista inglés Phill Mulloy tiene una visión extremadamente crítica de la sociedad. Su estilo personal está marcado por explotar temas como la corrupción moral y la represión de la religión. Sus perturbadores personajes son identificables por el trazo minimalista, los tonos negros, los dientes puntiagudos y su adicción a la violencia y el sexo.

El único límite para el sarcasmo y la acidez de la comedia negra de este gran animador es la increíble franqueza con que desnuda el comportamiento social sometido a los diferentes tipos de represión. El espectador se ríe mucho, aunque en el fondo se estremece. (Wiedemann 2007: 232)

La serie *Cowboys* (1992) está situada dentro del Lejano Oeste, es aquí donde Mulloy expone múltiples vicios del hombre, como la avaricia, la lujuria, la ira, la venganza y la intolerancia. Todo ello dentro de un marco de violencia cíclica. En *Intolerance I, II y III* (2000-2003), se narra un evento en el cual los habitantes de la Tierra se dan cuenta de la existencia de los *zogs*: unos extraterrestres similares a los humanos, excepto que sus partes genitales toman el lugar de sus cabezas y viceversa. Al no entender el comportamiento “antinatural” de los *zogs* —y bajo la idea moralista que pregona la religión católica—, condenan a esta raza y deciden invadir y destruir su planeta.



Fig. 37. Fotograma de *Intolerance I* (2000) de Phill Mulloy.

Intolerance I es un claro ejemplo de intolerancia, ignorancia, xenofobia y censura. Incluso podría decirse que es de hipocresía, pues la sociedad impone juicios bajo un concepto de moralidad que ella misma no respeta. ¿Se debe atribuir esta conducta irracional a toda la sociedad? Phil Mulloy usa como excusa y eje central a la religión para representar esta represión moral, lo cual parece remitirse a la era de la Santa Inquisición del catolicismo. Pero esta referencia en realidad apunta al respeto por “ser diferentes”, un tema que está cada vez más activo en nuestra sociedad y sobre todo en nuestro país, donde todavía se sigue luchando por el respeto a derechos humanos, como la igualdad y la libertad de expresión; y donde, además, se sigue desaprobando a aquellos que piensan de manera diferente —sobre todo en el ámbito político—. Punto aparte, la obra de Phill Mulloy propone revisar ciertos valores como la tolerancia, el conocimiento, la libertad y la igualdad.

Joanna Quinn

Joanna Quinn utiliza la animación como herramienta para construir historias que exploren la identidad de la mujer en una sociedad donde el fetiche de la mujer joven, hermosa y delgada se ha impuesto en un gran porcentaje del subconsciente colectivo. Se ha mostrado como un ideal a seguir, pero realmente resulta ser una representación sexista y fantasiosa de la imagen femenina.

[...] Al cambiar el cuerpo de Beryl, Quinn consigue incidir con gran eficacia en el modo en que la gente juzga a los demás por su apariencia física, a veces debido a la edad y a menudo a las expectativas creadas por convenciones sociales (y artísticas). El dibujo representativo juega deliberadamente con las convenciones, y trata de cuestionar esas expectativas revisando y poniendo en duda el modo en que se construye la identidad. (Wells 2010: 34-35)

Quinn aborda este problema con mucho humor e ironía, además atribuye a las cineastas una gran responsabilidad en la creación de modelos realistas y empoderados de la mujer. Para lograrlo, se apoya en las aventuras de Beryl: una mujer robusta y divertida que representa todo lo opuesto a la visión comercial de mujer perfecta o el modelo princesa Disney, presentándola como un ser humano íntegro y con una gran personalidad. En *Girl's Night Out* (1987), se narra cómo Beryl escapa de su vida rutinaria al buscar un momento de entretenimiento con sus amigas en un club nocturno. En *Body Beautiful* (1990), Beryl es víctima de las burlas de sus amigas debido a su dieta elevada en calorías; pero ella decide cambiar de actitud, se ejercita y participa en un concurso de fisicoculturismo en el cual sale vencedora.

El tema de la imagen tiene bastante presencia tanto en la vida de las mujeres como en la percepción que tienen los hombres sobre ellas, pues ambos



Fig. 38. Fotograma de *Girls' Night Out* (1987) de Joanna Quinn.

persiguen inconscientemente esta imagen fetiche y machista impulsada por el cine comercial, la publicidad y la *cultura MTV*; en donde se muestra la belleza física como el único medio para alcanzar la felicidad y el amor. Asimismo se aborda el dilema que representa el “bajar de peso”, situación que antepone la estética física sobre otras prioridades, como la salud, además puede devenir en otras enfermedades, como el sobrepeso y la anorexia. En ese sentido, Joanna Quinn es asertiva al denunciar problemas como la baja autoestima, la arrogancia, la imitación (el pretender ser personas que no son), el cotilleo y la intolerancia social. A su vez, propone temas como el amor propio, la sencillez, la originalidad, la sinceridad y la tolerancia.

Don Hertzfeldt

El artista estadounidense Don Hertzfeldt es considerado uno de los animadores más influyentes del mundo. Su estilo personal se caracteriza por presentar personajes dibujados a manera de “palitos” y sus temas giran en torno al existencialismo, el surrealismo y lo absurdo. *The Meaning of Life* (2005) narra la evolución del ser humano y el estancamiento de la gente en la era actual, quienes viven y conviven atormentados entre gritos, llantos, peleas y desesperación. También muestra una mirada al futuro con nuevas y múltiples formas evolucionadas de los humanos, pero que, incluso después de siglos de evolución, aún mantienen esa actitud de desorden, caos y derrota. Sobre esta película, una crítica de *The Austin Chronicle* dice lo siguiente:

Las animaciones de palitos de Hertzfeldt se complementan por efectos pictóricos que añaden una nueva dimensión a su inconfundible estilo. [...] *The Meaning of Life* narra todo el panteón de la existencia humana con un ojo seriamente crítico. Acompañado por las notas crecientes de Tchaikovsky, esta es su película más ambiciosa y madura (es decir, más inteligente, menos cómica) hasta la fecha. Las verdades universales literalmente expresadas en todos ellos son bastantes sombrías, por cierto escuchen de nuevo el mórbido existencialismo vienés: estamos condenados, nos dice, condenados. Gracias a Dios tenemos a Hertzfeldt para alejar nuestras mentes de todos nuestros dilemas con estas vivificantes imágenes. (Savlov 2005)

Con la presencia de tantos personajes, Don Hertzfeldt realiza un intenso repertorio de los antivaleores de la sociedad. Entre todas las voces se pueden identificar caos,

confusión, egoísmo, angustia, odio, guerra, enemistad, infidelidad, melancolía, ignorancia, estupidez, desprecio, gula, negación, entre lo más rescatable. La segunda parte de esta película tiene mayor impacto al mostrar que la humanidad no tiene la capacidad ni las intenciones de cambiar para mejor. Visto desde un ángulo opuesto, pareciera que aunque el ser humano evoluciona, no lo hace conscientemente. Don Hertzfeldt postula que la humanidad tiene la tendencia a repetir siempre los mismos errores, como si de un estado cíclico se tratase, y que no existe posibilidad de mejora. Propone un compromiso o una actitud de cambio en todos los sentidos posibles.

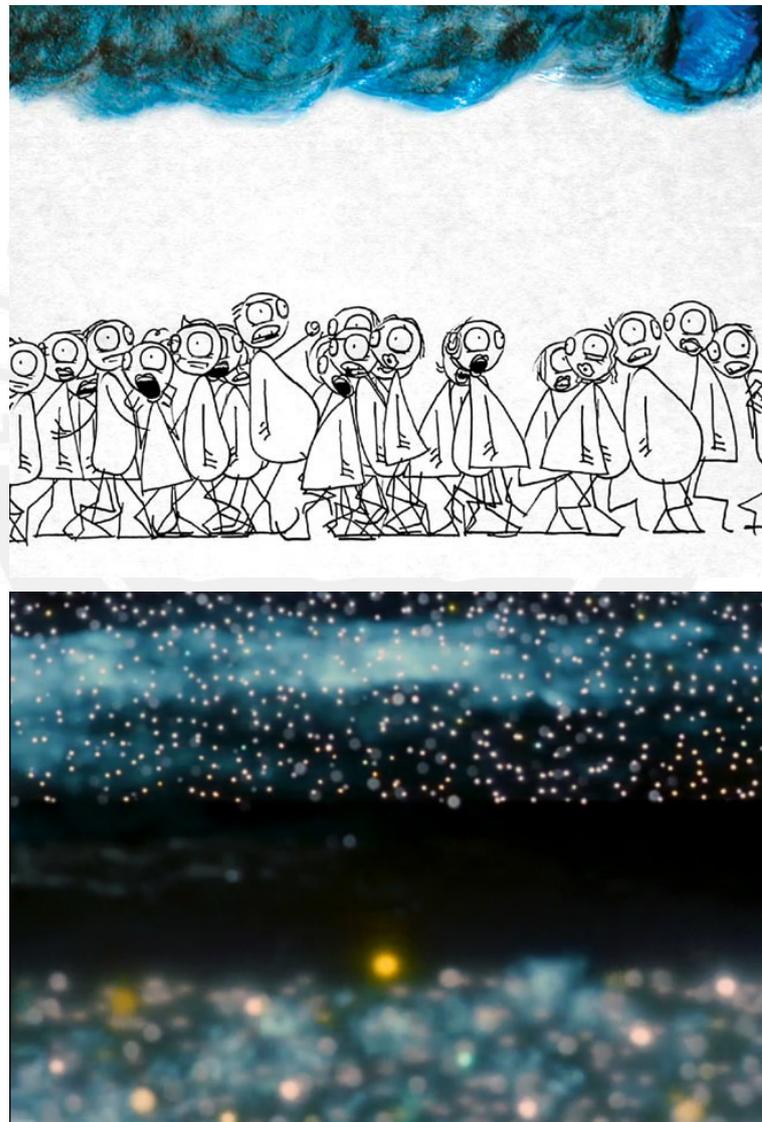


Fig. 39. Fotogramas de *The Meaning of Life* (1987) de Don Hertzfeldt.

Frédéric Back

Frédéric Back fue un ecologista y un gran amante de los animales.²⁰ Sus ideales fueron la defensa del medio ambiente y la protección de la Tierra contra el calentamiento global. En todas sus películas pretendió crear conciencia sobre ello: “El cine según lo concibe, es un gran medio para promover la ecología. Con el éxito de sus películas aspira a incentivar a artistas y productores a hacer más películas sobre la relación entre el hombre y la naturaleza” (Wiedemann 2007: 94). En *The Man Who Planted Trees* (1987), narra la historia de un hombre que durante más de cuatro décadas se dedica a repoblar de árboles cientos de kilómetros de estériles llanuras. *Mighty River* (1993) es una oda a la naturaleza marina y a la belleza de los animales que habitan en el océano. “Para Back, la animación no solo una forma artística, es también una vocación espiritual por expresar ideas y sentimientos importantes sobre la condición humana y el entorno natural” (Wells 2010: 152-153).



Fig. 40. Fotograma de *The Man Who PLanted Trees* (1987) de Frédéric Back.

A diferencia de los artistas anteriormente mencionados, las obras de Back tienen un enfoque más contemplativo al abordar los problemas que plantea, sin inclinaciones irónicas ni humorísticas. *The Man Who Planted Trees* apunta como principal problema la deforestación y el poco cuidado al planeta. Sin embargo, en su película se distinguen en mayor medida los valores positivos como la perseverancia, el respeto por la naturaleza, el trabajo, la unidad, la felicidad y la

paz. La mayoría de ellos están representados en las acciones y los ideales del pastor que plantaba árboles.

Esta obra es una adaptación del libro del autor francés Jean Giono y tuvo cierto efecto en la vida real, pues sirvió de inspiración para distintas personas y organizaciones con las mismas preocupaciones por el medio ambiente.

¿La visión crítica a la sociedad en la animación de autor genera valores culturales?

Es importante anotar que el punto de vista crítico de la sociedad no es necesariamente algo a lo que apunten todos los artistas de animación, muchos de ellos solo pretenden realizar una visión contemplativa del mundo o transmitir las sensaciones y sentimientos que lo llevaron a realizar la animación. No se precisa demandar a la sociedad, pero sí se busca generar una reacción emotiva en los espectadores. Para Michael Dudok de Wit, la función de la animación de autor es evocar en el espectador una emoción que le permita redescubrir su propio ser interior: “Al igual que toda la creatividad, (la animación) inspira a la gente a mirar más lejos y más profundo, y a veces les recuerda que ellos son verdaderamente más grandes que sus personalidades, y más buenos de lo que general piensan que son” (Rodríguez 2013b).

Entonces, ¿se puede afirmar que la visión crítica de la sociedad genera valores culturales? Si examinamos los casos expuestos, en la animación de autor se puede identificar diversos problemas sociales, defectos y antivalores que devienen en una manifestación crítica de la sociedad. Es decir, se exponen problemas específicos como la corrupción moral, la intolerancia social, el fetiche de la imagen femenina, la reincidencia de la humanidad en cometer los mismos errores, el calentamiento global, entre otros. A su vez, se propone implícitamente soluciones, como la decencia humana, la tolerancia a aquello que es diferente, la igualdad de género, el compromiso al cambio y la preservación del medio ambiente. Cada uno de ellos muestra además una gama de antivalores y entre los más rescatables se reconoce la ignorancia, la censura, la baja autoestima, la arrogancia, la imitación, el caos, la confusión, la angustia, la pereza, la

desconsideración y la inconstancia. Asimismo, se propone valores éticos y cualidades como el conocimiento, la libertad, la igualdad, el amor propio, la humildad, la originalidad, el orden, la tranquilidad, el trabajo, el respeto y la perseverancia. De esta manera, la animación de autor pretende generar una reacción positiva en los espectadores y valores de cambio que sirvan como aporte a la sociedad y la cultura.

Finalmente, se podría decir que existe una fuerte tendencia en la animación de autor a utilizar la animación como herramienta de demanda social o materia de inspiración para los espectadores, pues invita a una reflexión que va más allá del puro placer visual de ver una animación. Como respuesta, la animación de autor sí genera valores culturales a través de una visión crítica de la sociedad. Dicho de otra forma, la animación de autor —como manifestación artística— cumple con una función crítica y de demanda social, analiza lo que no funciona bien en la sociedad y el mundo. Este enfoque le permite generar actitudes y valores que contribuyen con el cambio de la sociedad.

3.2.1. Análisis de caso: Bill Plympton

Bill Plympton es uno de los artistas referentes más importantes en el mundo de la animación y perfecto ejemplo de una visión crítica hacia la sociedad moderna. Este tema ha estado presente en sus obras desde que trabajó como caricaturista político en importantes publicaciones, como *The New York Time*, *Vogue*, *Vanity Fair* y *Rolling Stone*. Su primer cortometraje *Your Face* (1987) lo llevó por sus primeros festivales, capturó la atención del público y obtuvo una nominación a los premios Óscar. Hasta ahora, ha realizado cinco largometrajes —como *I Married a Strange Person!* (1997) y *Mutant Aliens* (2001)— y más de treinta cortos entre los que destacan *25 Ways to Quit Smoking* (1989), *Eat* (2001), *The Fan and the Flower* (2005) y la serie de *Guard Dog* (2009).

Entre los elementos que definen su estilo personal, Plympton aborda una gran variedad de temas que reflejan con ironía ciertas conductas de la sociedad norteamericana, como el patetismo de lo cotidiano, la hipocresía política y la supuesta moralidad sobre la sexualidad. Para ello, utiliza un lenguaje sarcástico,

ácido e irreverente; sus animaciones están compuestas por imágenes bizarras de carácter violento, sexualmente explícitas, repletas de transformaciones y desmembramientos. Este artista genera así un alto contraste entre lo cotidiano y lo absurdo, carga sus animaciones de mucho humor y les da un trasfondo bastante significativo. El fuerte contenido político y social ha hecho de él un artista controversial y le ha traído algún tipo de censura a su trabajo. Sin embargo, Bill Plympton no está limitado por las barreras de la ética ni susceptibilidades ajenas, ni por productores o estadísticas de venta; él muestra sus impresiones del mundo bajo un sentido crítico e irónico.

Los personajes de Bill Plympton son ciudadanos estadounidenses comunes y corrientes que no se acercan a los clichés del cine comercial. Son personajes que están dominados por sus instintos básicos y retorcidas obsesiones. La figura del cuerpo humano que dibuja Plympton es maleable y se encuentra en constante estado de metamorfosis, muta de un estado a otro, para luego terminar estrellado, desmembrado, comprimido o salpicado de vísceras. Una analogía al merecido sufrimiento del alma como respuesta a la corrupción a la que ha estado expuesta.



Fig. 41. Fotogramas de *25 Ways to Quit Smoke* (1989) de Bill Plympton.

Varios cortometrajes de su autoría ilustran estos conceptos. Para ello Bill Plympton utiliza como técnica una combinación de lápices de colores, acuarela, tinta y pintura. *25 Ways to Quit Smoke* (1989) muestra a manera de manual métodos dramáticos para dejar de fumar, como encender el cigarrillo con un lanzallamas, esconder los cigarrillos dentro de una licuadora encendida o aceptar la intervención divina de Dios. Todos estos temas parten de lo cotidiano para luego deformar la realidad hasta llevarla a situaciones extremas y absurdas. En esta animación, Plympton propone dos acciones contradictorias: uno, que las personas no fumen o, dos, que las personas dejen de intentar que otros no fumen. Por este lado, Plympton critica la necedad de algunas pretensiones morales e inútiles convicciones.



Fig. 42. Fotograma de *Sex & Violence* (1998) de Bill Plympton.

Sex & Violence (1998) es la primera parte de una serie de animaciones que enfocan eventos aislados y que tocan múltiples temas como el matrimonio, la seguridad, el sexo, la religión y, nuevamente, lo cotidiano. Entre los eventos muestra, por ejemplo, una visión del futuro de dos jóvenes esposos en la cual sus bien formados cuerpos repentinamente engordan, envejecen y se arrugan; muestra a una mujer que prefiere maquillarse antes de evitar ser arrollada por un tren; los supuestos primeros esbozos de Dios sobre la reproducción humana; y a un hombre clavándose salvajemente dos zanahorias en sus ojos luego de

mal interpretar la frase “las zanahorias son buenas para los ojos”. Habría que preguntarse una vez más, ¿qué propone Bill Plympton con estas pequeñas historias? Este artista reprocha la superficialidad y predictibilidad con la que la sociedad interpreta las relaciones sexuales y cómo el deseo personal lleva a las personas a un estado de violencia, estupidez y destrucción.

En *Eat* (2001) se cruzan tres historias dentro de un restaurante: hay un hombre solitario, una joven pareja y una familia. En cada una de ellas resaltan los defectos y las malas costumbres de sus integrantes —por ejemplo, el hombre transforma su apetito en una obsesión sexual; en la pareja, las palabras de la joven mujer son ignoradas por las transformaciones fantásticas de su pareja—. Aquí Plympton desafía las normas de etiqueta en la mesa establecidas en nuestra cultura como una imposición poco realista frente a conductas normales. El momento más extraño de esta historia es cuando uno de los personajes vomita por todo el restaurante y crea un caos entre los presentes; para el autor, esta es una forma de “vomitarle en la cara” a estas normas.



Fig. 43. Fotograma de *Cheatin'* (2013) de Bill Plympton.

Los problemas y valores que Plympton identifica en sus obras son diversos. En *25 Ways to Quit Smoke*, va más allá del tema de “fumar” o “no fumar”. Contrario a descalificar este vicio, y en oposición a presentar la moralidad y la perfección como valores fundamentales, Plympton pretende demandar la hipocresía de la sociedad y resaltar el valor de la tolerancia social. En *Sex & Violence*, el tema

sexual sirve como una excusa para abordar diferentes problemas, como la superficialidad de la belleza física, la lujuria, la negligencia y la estupidez humana. En contraposición, la animación propone la búsqueda de los valores personales, el respeto, la prudencia y la sensatez. Finalmente, *Eat* gira en torno a la comida y se identifican temas como la gula, la indiferencia, el caos y el descontrol, para sugerir empatía y moderación. De esta forma, se puede comprobar que la visión personal en la animación de autor —en este caso de Bill Plympton— se basa en una profunda crítica y una demanda nada pasiva a la sociedad. Al mismo tiempo, existe una intención de generar una actitud de cambio en los espectadores y crear en ellos ciertos valores que ayuden al mundo a ser un lugar mejor para vivir.



NOTAS DEL CAPÍTULO 3

- ²⁰ Frédéric Back (1924 - 2013) fue un artista germano-canadiense y director de cine de cortos de animación. Ha sido dos veces ganador del Óscar por sus películas de animación *Crac* (1981) y *The Man Who Planted Trees* (1987). También es llamado el “misionero del lápiz” por su gran talento artístico en el dibujo.



CONCLUSIONES

01 La animación se considera como arte porque contribuye a la exploración, experimentación y desarrollo de este con el fin de encontrar nuevos conceptos y significados. La facultad de movimiento de la animación le da un valor agregado al carácter conceptual, estético y narrativo de la obra.

02 La animación es una forma compleja de expresión artística que le permite al artista narrar historias, experimentar en niveles tanto conceptuales como estéticos, integrar diversas disciplinas del arte, plasmar una visión personal; es decir, funciona como herramienta de manifiesto cultural.

03 La animación comercial y la animación independiente son diferentes en cuanto a su modo de producción: la primera se realiza en estudios de animación que manejan altos presupuestos y un extenso número de profesionales. Además se caracteriza por la realización de largometrajes, la inclusión de innovaciones tecnológicas, una exhibición a escala mundial y una temática enfocada en un público familiar.

Como contraparte, la animación independiente parte de artistas que trabajan individualmente o en pequeños colectivos que asumen todos los aspectos del proceso de producción. Maneja presupuestos limitados y se caracteriza por la realización de cortometrajes, la experimentación constante de técnicas, una exhibición concentrada en festivales de animación y proponer temáticas de contenido adulto.

04 La animación comercial y la animación independiente son diferentes respecto a la construcción de sentido, los objetivos que persiguen y

los mensajes que transmiten. En sus temas, la animación comercial tiene predilección por plantear adaptaciones de cuentos de hadas y obras fantásticas, por el uso de carismáticos personajes folklóricos y por resaltar los valores del modo de vida americano. Su principal objetivo es complacer los gustos de un público familiar y, a la vez, generar rentabilidad económica.

Opuesta a esta visión, en la animación independiente existe una fuerte inclinación por proponer un contenido adulto y realista, pues su principal motivación está enfocada en la búsqueda de la expresión artística, la experimentación estética y otorgar un significado conceptual a sus trabajos.

05 La animación de autor se define por el estilo personal propio del artista. Esta le brinda una identidad al autor que otorga a sus animaciones un reconocimiento distintivo por su visión particular del mundo, tanto conceptualmente como estéticamente. Ambos aspectos contribuyen a la construcción de sentido de la animación.

06 El artista que hace animación de autor nace dentro del espectro de la animación independiente. Solo bajo esta modalidad, el artista puede construir su estilo personal, plantear temáticas que respondan a sus inquietudes personales, experimentar con nuevas técnicas, desarrollar sus propios procesos y encontrar su propia voz artística sin la influencia de agentes ajenos a su visión particular.

07 La visión del mundo del autor implica un interés o una intención artística, ideológica, filosófica o una perspectiva particular del mundo a través de representaciones simbólicas y metafóricas. El concepto responde a cómo el artista entiende o concibe el mundo y a lo que este significa para él.

08 Los elementos narrativos —guion, storyboard, personajes y sonido— influyen en la construcción del sentido en la animación de autor porque

son fundamentales para la narración de la obra, se construyen en torno a la visión del mundo del autor, tienen funciones estructurales que contienen fuertes asociaciones simbólicas y valores significativos que contribuyen a formar un concepto unificador, y son parte del estilo personal en la animación de autor.

09

La asociación de símbolos ayuda a la construcción del estilo personal del autor. Esto desarrolla el concepto y el significado de la obra a través de signos, composiciones y secuencias, que permiten al espectador involucrarse en la construcción de sentido al interpretar la visión del artista con sus propios referentes y significados.

10

En el marco de la integración entre concepto y forma, la técnica cumple un papel importante en el desarrollo conceptual de la animación. Las técnicas están basadas en diversos materiales, como el carboncillo, la tinta china, la acuarela, el óleo, lápices de colores y todas las combinaciones posibles. La elección de un material depende de la exploración del mismo con la finalidad de encontrar un lenguaje que sea afín con la propuesta estética y la interpretación personal de cada artista.

11

En la animación de autor se puede identificar diversos temas que abordan problemas sociales y morales que se manifiestan a manera de crítica o demanda; se propone implícitamente soluciones con valores éticos que sirvan como aporte a la sociedad y la cultura. En conclusión, la animación de autor sí genera valores culturales a través de una visión crítica de la sociedad.

APÉNDICES Y MATERIAL COMPLEMENTARIO

Para complementar esta investigación, se adjuntan las entrevistas realizadas al profesor de animación Howard Lester (New York, USA) y a los artistas Michael Dudok de Wit (Inglaterra) y Piotr Dumala (Polonia).

Entrevista 1

Entrevista al profesor Howard Lester, codirector del programa de posgrado en Rochester Institute of Technology – RIT, realizada 05 de septiembre del 2013.

Michael Rodríguez:

The animation is a way to tell a story through an artistic and personal look. But, why tell a story through animation? What makes it different from a painting or a book?

Howard Lester:

Why tell a story with animation? My first thought is simply “Why Not?” Animation is an effective and popular form for story-telling. The traditional test for an animation idea was to ask “Can it be done in live action?” or “Why not do it live action?”—consistent with the idea that the most powerful work in any artistic medium is that which can’t be done in any other—that which can only be done as animation. But since digital technology is now allowing us to (relatively) easily apply single-frame production (animation) techniques to be applied to live action imagery, the line between animation and live action production is no longer so clear and the traditional test question is no longer so relevant. The question may now need to be “Why do it as a motion picture?” Why not as a book or painting or comic strip?

So—what’s the difference between an animation and a book or painting?

The word “Animation” comes from the Greek, meaning “to give the breath of life.” A good animator creates that “breath” for the audience, however with a book or

painting that breath is created by the audience in their imagination. That may be one way of looking at the many differences—the experience for the audience is very different in response to each of the different media. Our metabolic rates are even very different when we watch a movie or read a book or observe a painting or photograph. Reading a book involves an intellectual process (of interpreting the symbols we call “words”) before we can involve our imagination or connect to our hearts—but we respond differently to images which evoke a direct response in our hearts and imagination (although there also may be, in addition, an intellectual element to our response). A painting (or photograph or any static image) may evoke a story in our minds, but its power has to do with the fact that it is a single instant abstracted from reality and the flow of time—a frozen moment—whereas a motion picture is anything but frozen—it’s imagery is constantly in flux, constantly in transition, always flowing. I think to really understand the aesthetics of animation (or any motion media) it is important to remember that there is no such thing as “moving pictures”—we perceive motion as a result of an optical illusion when a series of still images are flashed before our eyes. The art of animation, or any form of motion media, is the art of manipulating sequences of images—whether at the level of a 24th or 30th of a second, or that of shot to shot, or scene to scene. It is time based. It has a beginning and end controlled by the artist (what is the beginning and end of our response to a painting?).

It is constantly changing. It has rhythm. All these qualities it has in common with music—so some of its power is that it is, among other things, visual music. And then what about sound? Sound is left to the audience’s imagination with a book or painting—but a motion media artist can also control and create that for the audience. And they can use music—which also connects sensuously directly to our hearts without needing intellectual interpretation. And then with the use of the spoken word, or intellectual elements of visual imagery, the motion media artist also can involve us as a book does. There are good reasons to express oneself through a painting or by writing a book. There are ideas and stories and feelings that are much better expressed through painting or the written word. But motion media is a hell of a powerful expressive tool.

There are also probably economic and cultural reasons in this modern world for

choosing to express oneself through motion media—a contemporary audience may be more likely to watch a film than read a book or go to an exhibit. The internet and social media also provide opportunities for motion picture expressions to be viewed by vast audiences not available in the past.

Michael Rodríguez:

How important is the development of a good script in animation?

Howard Lester:

A good script is absolutely essential—whether it is a story or what I usually describe as “visual music”. It creates the structure on which I design and build my sequence of images. If there are characters that speak it provides the believable dialogue that is required. Beautiful imagery by itself does not make a good film. Random sequencing of images does not create a good film. The script provides the organizational guide, the basic structure, and the unifying factors required for a work of art. There are so many variables involved in making the creative decisions involved in motion media that it simply can not be done without building from a solid foundation and unifying concept. My definition of script is very broad—including dialogue dependent dramas, as well as structured sequences of images, or concepts that provide a consistent way of choosing each image in sequence.

Michael Rodríguez:

Throughout history, art has taken a critical look at their own culture and point out the contradictions of society. What is the role of animation in our society?

Howard Lester:

Single frame filmmaking (Animation) has already become a prominent tool in all forms of motion media. Motion media has a very powerful influence on society—so animation is very important. I would hope all filmmakers would use this powerful means of expression ethically; with awareness of the subtle messages they may not be aware of sending as they think only of attracting an audience; with the intention of making a positive influence on making our lives better. But I can't imagine that will happen. It will be used to sell entertainment and useless

products; to serve power hungry politicians; to convince us to support the selfish and greedy at our own expense, and yes, thankfully, by some, to point out the contradictions of society or inspire us to try to be better. It is an art form, but it is not controlled or limited to artists seeking personal expression— it is too powerful a tool of expression and influence to not be exploited by those that control society. I heard a lecture many years ago by Aldous Huxley in which he suggested that the only thing we could do about the situation was to educate the public as to how popular motion media manipulates them. The internet and social media might create more opportunities for alternative points of view and expression to reach a large audience—but I don't really see that making much difference—but at least there's some room there to hope.

Entrevista 2

Entrevista al artista holandés Michael Dudok de Wit, ganador del premio Óscar en 2000 al Mejor Cortometraje de Animación por su trabajo *Father and Daughter*, realizada el 05 de diciembre del 2013.

Michael Rodríguez:

Regarding your experience in commercial and independent animation, what is the most underrated difference?

Michael Dudok de Wit:

I don't know really, I would have to ask many people what they think about the differences. The biggest difference for me is the fact that making commercial animation mostly satisfies a desire to please people and to have fun, while making independent animation may also satisfy the desire to please, but at the same time it may be motivated by the much finer, elusive desire to come from a deeper point, let's say from a more timeless place.

Michael Rodríguez:

"Aroma of Tea" was made of real tea. How important it is to keep the relationship between concept and technique in animation films?

Michael Dudok de Wit:

It totally depends on the film. In some films, different techniques will work equally well, in other films there is clearly the perfect technique for the concept. In *The Aroma of Tea* I felt a strong and unique relationship between the technique and the concept.

Michael Rodríguez:

“Father and Daughter” is full of visual metaphors. How do you put together those symbols and ideas in your storytelling?

Michael Dudok de Wit:

I just look for symbols and metaphors, and then I select the appropriate ones. Looking for symbols was not really difficult and I have a tendency to see symbols in everything, especially visual symbols, but selecting the few right ones and expressing them in film language was challenging. A very enjoyable challenge, by the way.

Michael Rodríguez:

Do you prefer to make a selection of the music before creating a new story? Or the music comes out when the story is complete?

Michael Dudok de Wit:

Yes, I prefer, but it does not always work like that. In the film I’m making now, I conceived the story, style and ambiance without having any idea about the music.

Michael Rodríguez:

Which do you think is the role of “independent animation” in our society?

Michael Dudok de Wit:

Like all creativity, it inspires people to look further and deeper, and sometimes it reminds people that they are truly vaster than their personalities, and finer than they usually think they are.

Entrevista 3

Entrevista al artista polaco Piotr Dumala realizada el 31 de marzo del 2014.

Michael Rodríguez:

What are your considerations to choose a theme or a literary reference for your animation films?

Piotr Dumala:

Very personal attitude to the author and personal attitude to the story but also kind of simplicity and filming language of piece of literature.

Michael Rodríguez:

Most of your animations as “Lycantrophy” and “Walls” are full of visual metaphors. How do you put together those symbols and ideas in your storytelling?

Piotr Dumala:

It comes from my mind so it is from the beginning integrated with the story; it is a way to show something in a metaphorical language, which is beautiful, poetical and short.

Michael Rodríguez:

You are well-known for your plaster technique. How important it is to keep the relationship between concept and technique in animation?

Piotr Dumala:

It is integrated from the first moment, anyway the technique makes a big influence to the story, creates the atmosphere.

Michael Rodríguez:

How the sculpture has enriched the visual language of your animations films?

Piotr Dumala:

I see every picture in three dimensions. It has also the aspect of light and shadows.

Michael Rodríguez:

Which do you think is the role of “independent animation” in our society?

Piotr Dumala:

It is like poetry. Now it is even more unusual than some years ago, when I started my way of making films.

Michael Rodríguez:

How do you define an “animation artist”?

Piotr Dumala:

Artist is artist, doesn't matter if it is animator or not.

Lista de animaciones

En los siguientes enlaces: <http://goo.gl/f6eCIh> y <http://bit.ly/1mqSZDd>, se podrán encontrar una lista con los siguientes cortometrajes de animación que son motivo de estudio en esta investigación:

Autor

Obras

Alexander Petrov

Título: [The Old Man and the Sea](#)

Técnica: óleo sobre vidrio

País y año: Rusia, 1999

Duración: 19:56 min.

Amanda Forbes y

Wendy Tilby

Título: [When the Day Breaks](#)

Técnica: óleo

País y año: Canadá, 1999

Duración: 9:28 min.

Bill Plympton

Título: [25 Ways of Quit Smoking](#)

Técnica: animación tradicional, dibujo sobre papel

País y año: Estados Unidos, 1989

Duración: 4:48 min.

Caroline Leaf

Título: [The Metamorphosis of Mr. Samsa](#)

Técnica: manipulación de arena

País y año: Canadá / Estados Unidos, 1977

Duración: 9:45 min.

Don Hertzfeldt

Título: [The Meaning of Life](#)

Técnica: animación tradicional, dibujo sobre papel

País y año: Estados Unidos, 2005

Duración: 12:37 min.

Elizabeth Hobbs

Título: [The Emperor](#)

Técnica: acuarela sobre cartulina

País y año: Reino Unido, 1998

Duración: 4:20 min.

Frédéric Back

Título: [The Man Who Planted Trees](#)

Técnica: animación tradicional, lápices de colores

País y año: Canadá, 1987

Duración: 30:00 min.

Joanna Quinn

Título: [Girl's Night Out](#)

Técnica: animación tradicional

País y año: Reino Unido, 1987

Duración: 6:07 min.

Título: [Body Beautiful](#)

Técnica: animación tradicional

País y año: Reino Unido, 1990

Duración: 7:50 min.

Michael Dudok de Wit

Título: [Father and Daughter](#)

Técnica: tinta y acuarela

País y año: Reino Unido / Países Bajos, 2000

Duración: 9:20 min.

Título: [The Aroma of Tea](#)

Técnica: experimental, bolsitas de té

País y año: Reino Unido / Países Bajos, 2005

Duración: 3:23 min

Phill Mulloy

Título: [Intolerance I](#)

Técnica: animación tradicional

País y año: Reino Unido, 2000

Duración: 10:57 min.

Título: [Cowboys I](#)

Técnica: animación tradicional

País y año: Reino Unido, 1992

Duración: 2:53 min

Piotr Dumala

Título: [Crime and Punishment](#)

Técnica: rayado sobre yeso

País y año: Polonia, 2000

Duración: 29:35 min.

Título: [Lycantrophy](#)

Técnica: rayado sobre yeso

País y año: Polonia, 1981

Duración: 5: 20 min.

William Kentridge

Título: [Sobriety, Obesity and Growing Old](#)

Técnica: carboncillo

País y año: Sudáfrica, 1991

Duración: 8:31 min.

Te Wei

Título: *Feeling from Mountains and Water*

Técnica: tinta china

País y año: China, 1988

Duración: 18:25 min.



BIBLIOGRAFÍA

ACHA, JUAN

1979 *Arte y sociedad: Latinoamérica*. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica.

ACME FILMWORKS

2007 *The animation show of shows: Volume 1-18*. [Videograbación] California: Acme Filmworks.

BASTIDE, ROGER

2006 *Arte y sociedad*. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica.

BROOKS, Xan

2005 "A god among animators". The Guardian. Fecha de consulta: 15/05/2014.
<<http://www.theguardian.com/film/2005/sep/14/japan.awardsandprizes>>

FULL SAIL UNIVERSITY

2013 "Bill Plympton Illustrates The Story of His Animation Career". Full Sail University. Videoconferencia. Fecha de consulta: 23/03/2014.
<<http://www.youtube.com/watch?v=zHVqZFv638I>>

FURNISS, Maureen

1998 *Art in motion: Animation aesthetics*. Londres: John Libbey.
2008 *The animation bible: a practical guide to the art of animating, from flipbooks to Flash*. New York: Abrams.

GARCÍA P., Carmen

2006 *Internet. Un medio emergente para la animación de autor*. Paperback, N° 1. Fecha de consulta: 19/01/2011.
<<http://www.artediez.com/paperback/articulos/poblacion/internet.pdf>>

- JOUSSE, Thierry
2010 *Maestros del cine: David Lynch*. París: Cahiers du Cinema Sarl.
- MCCAY, Winsor (dir.)
2000 *Winsor McCay: una leyenda de la animación*. [Videograbación]
Buenos Aires: Época.
- MCLAREN, Norman (dir.)
1990 *Norman McLaren: un innovador en animación*. [Videograbación]
Buenos Aires: Blackman.
- MOEBIUS ANIMACIÓN
2009 *Cecilia Traslaviña - "Preguntas a Piotr Dumala" (2009)*.
Videoentrevista. Fecha de consulta: 17/05/2014.
<<http://www.youtube.com/watch?v=Rz6XpffLHBQ>>
- NATIONAL FILM BOARD OF CANADA
1990 *El arte de la animación*. [Videograbación] Montreal: National Film
Board.
- PATMORE, Chris
2003 *The complete animation course*. Londres: Thames & Hudson.
- PLYMPTON, Bill
2006 *Bill's Dirty Shorts: A collection of Bill Plimpton's Naughty Cartoons*.
[Videograbación] New York: Plympton Studio.
2009 *Bill Plympton's Dog Days: A collection of short films 2004-2008*.
[Videograbación] New York: Plympton Studio.
- RADULESCU, Mihaela
2013 *Stop Motion*. Lima: Laboratorio de Investigaciones y Aplicaciones
de Semiótica Visual.
- RIVERA, Raúl
2011 *El cine de animación en el Perú*. Lima: Fondo Editorial UAP.

RODRÍGUEZ, Michael

- 2013a Entrevista al profesor Howard Lester. Correo electrónico del 5 de septiembre a Howard Lester.
- 2013b Entrevista al artista Michael Dudok de Wilt. Correo electrónico del 5 de diciembre a Michael Dudok de Wilt.
- 2014 Entrevista al artista Piotr Dumala. Correo electrónico del 31 de marzo a Piotr Dumala.

SELBY, Andrew

- 2009 *Animación: Nuevos proyectos y procesos creativos*. Barcelona: Parramón Ediciones.

SVALOV, MARC

- 2005 "The Animation Show 2005". *The Austin Chronicle*. Fecha de consulta: 16/03/2015.
<<http://www.austinchronicle.com/calendar/film/2005-04-15/266328/>>

STEVENSON, NICK

- 1998 *Culturas mediáticas: Teoría social y comunicación masiva*. Buenos Aires: Amorrortu editores.

WELLS, Paul

- 2007 *Fundamentos de la animación*. Barcelona: Parramón Ediciones.

WELLS, Paul y otros

- 2010 *Dibujo para la animación*. Barcelona: Blume.

WIEDEMANN, Julius (ed.)

- 2007 *Animation Now!* Colonia: Taschen.

WILLIAMS, Richard

- 2001 *The animator's survival kit*. Londres: Faber and Faber.

WINTERNITZ, Adolfo

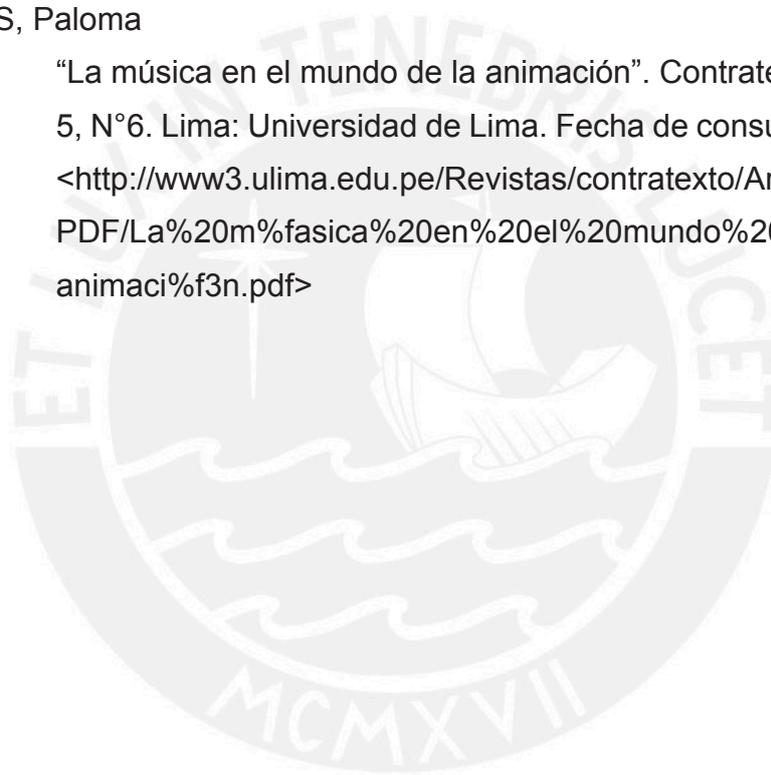
1993 *Itinerario hacia el arte: XI lecciones*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú, Fondo Editorial.

WONG, Amy

2013 “Kickstarting cheatin’: Interview with Bill Plympton”. Yam Magazine.
Fecha de consulta: 15/05/2014.
<<http://www.yam-mag.com/features/film-features/kickstarting-cheatin-interview-with-bill-plympton/>>

YEBENES, Paloma

2009 “La música en el mundo de la animación”. *Contratexto Digital*, año 5, N°6. Lima: Universidad de Lima. Fecha de consulta: 20/01/2009.
<<http://www3.ulima.edu.pe/Revistas/contratexto/Art%edculos/PDF/La%20m%fasica%20en%20el%20mundo%20de%20la%20animaci%3n.pdf>>



ÍNDICE DE IMÁGENES

- Pág. 19 Figura 1: Fotograma de *Gertie, el dinosaurio* (1914) de Winsor McCay (McCay 2000).
- Pág. 20 Figura 2: Fotograma de *SteamBoat Willie* (1928) de Walt Disney (Wells 2007: 90).
- Pág. 21 Figura 3: Fotografía de Walt Disney en su estudio rodeado de decenas de *storyboards*. Derecho de autor de fotografía de The Walt Disney Company.
- Pág. 23 Figura 4: Fotografía de Norman McLaren experimentando sobre un rollo de película. Derecho de autor de fotografía de National Film Board de Canadá.
- Pág. 24 Figura 5: Fotograma de *Fritz, The Cat* (1972) de Ralph Bakshi.
Consulta: 08 de marzo del 2015.
<https://mubi.com/films/fritz-the-cat>
- Pág. 25 Figura 6: Fotograma de *Akira* (1988) de Katsuhiro Ōtomo.
Consulta: 16 de abril del 2013.
<http://www.comicsblog.it/post/82363/evangelion-e-akira-in-arrivo-nei-cinema-italiani>
- Pág. 25 Figura 7: Fotograma de *Tale of the fox* (1930) de Ladislaw Starewicz (Wells 2007: 100).
- Pág. 26 Figura 8: Fotograma de *The tell-tale heart* (1953) de los Estudios UPA Films. Consulta: 26 de octubre del 2011.
<http://www.djdmac.com/2011/10/26/upas-tell-tale-heart/>

- Pág. 29 Figura 9: Fotogramas de *Cheatin'* (2013) de Bill Plympton (arriba) y *When the Day Breaks* (1999) de Wendy Tilby y Amanda Forbes (abajo). Consulta: 08 de marzo del 2015.
<http://cheatinmovie.com/>
https://www.nfb.ca/film/when_the_day_breaks
- Pág. 30 Figura 10: Fotografía del estreno de *Kung Fu Panda 2* en el Festival de Cannes 2011 con la actriz Angelina Jolie y Jack Black. Consulta: 20 de enero del 2015.
<https://www.facebook.com/JackBlack/photos/pb.22498263800.-2207520000.1425806213./10152744662563801/?type=3&theater>
- Pág. 33 Figura 11: Imagen de la princesa Aurora de *La bella durmiente* (Disney, 1959) e imagen de Beryl de *Girl's Night Out* (Joanna Quinn, 1987). Consulta: 01 de noviembre del 2012.
<http://www.disney.es/princesas/princesas/Aurora.jsp>
<http://www.berylproductions.co.uk/>
- Pág. 34 Figura 12: Fotogramas de *Milk* (2005) de Igor Kovalyov y *Romance* (2011) de Georges Schwizgebel. Consulta: 01 de noviembre del 2012.
<http://www.igorkovalyov.com/>
<http://www.studio-gds.ch/>
- Pág. 35 Figura 13: Fotogramas de *Mona Lisa Descending a Staircase* (1992) de Joan C. Gratz y la serie *Paddington Bear* (Film Fair, 1975). Consulta: 01 de noviembre del 2012.
<http://gratzfilm.com/>
<http://www.imdb.com/title/tt0343288/>
- Pág. 37 Figura 14: Fotogramas de *Four Season* (2000) de Ferenc Cakó y *Feet of Song* (1978) de Erica Rusell. Consulta: 01 de noviembre del 2012.
<https://www.youtube.com/watch?v=go7wIUOC5dg>
<http://www.screenonline.org.uk/film/id/559747/index.html>

- Pág. 38 Figura 15: Fotograma de la película *Run Lola Run* (Tom Tykwer, 1998) estuvo a cargo de Gil Alkabetz. Consulta: 01 de noviembre del 2012.
<http://www.imdb.com/title/tt0130827/>
- Pág. 39 Figura 16: Fotogramas del video musical *Heard 'Em Say* (Kayne West, 2005) animado por Bill Plympton, y del comercial de televisión *Crickets* de la compañía AT&T animado por Michael Dudok de Wit. Consulta: 08 de marzo del 2015.
<https://www.youtube.com/watch?v=eIVF7oG0pQs>
<http://www.acmefilmworks.com/directors/michael-dudok-de-wit/>
- Pág. 41 Figura 17: Fotograma de *Chico y Rita* (Fernando Trueba y Javier Mariscal, 2010). Consulta: 23 de febrero del 2011.
<http://www.35milímetros.org/chico-y-rita-el-bolero-de-trueba-y-mariscal/>
- Pág. 42 Figura 18: Fotograma de *Waltz with Bashir* (Ari Folman, 2008). Consulta: 13 de Octubre del 2014.
<http://gizmodo.com/waltz-with-bashir-war-story-animation-and-documentar-1645911556>
- Pág. 43 Figura 19: Fotograma de *Persépolis* (2007) de Marjane Satrapi y codirigida por Vincent Paronnaud. Consulta: 01 de noviembre del 2012.
<http://www.imdb.com/title/tt0808417/>
- Pág. 43 Figura 20: Fotograma de *Azur y Asmar* (2006) del animador francés Michel Ocelot. Consulta: 01 de noviembre del 2012.
<http://www.imdb.com/title/tt0439123/>
- Pág. 44 Figura 21: Fotograma de *Fantastic Mr. Fox* (2009) de Wes Anderson. Consulta: 08 de marzo del 2015.
http://draffhouse.com/movies/kids_camp_fantastic_mr_fox/austin
- Pág. 50 Figura 22: Ilustración gráfica de la teoría de autor y de la teoría

- individualista del arte. Diseño de imagen por Michael Rodríguez.
- Pág. 51 Figura 23: Ilustración gráfica del estilo personal en la animación de autor. Diseño de imagen por Michael Rodríguez.
- Pág. 53 Figura 24: Afiche de *La Princesa Mononoke* (1997) dirigida por Hayao Miyasaki. Derecho de autor de imagen de Studio Ghibli.
- Pág. 61 Figura 25: Fotograma de *Father and Daughter* (2000) de Michael Dudok de Wit. (Acme Filmworks 2007)
- Pág. 63 Figura 26: Fotograma de *Father and Daughter* (2000) de Michael Dudok de Wit. (Acme Filmworks 2007)
- Pág. 64 Figura 27: Fotogramas de *Father and Daughter* (2000) de Michael Dudok de Wit. (Acme Filmworks 2007)
- Pág. 66 Figura 28: Fotograma de *Sobriety, Obesity and Growing Old* (1991) de William Kentridge. Consulta: 20 de julio del 2011.
<http://camilayelarte.blogspot.com/2011/07/william-kentridge.html>
<http://www.artishock.cl/2013/02/la-fortuna-de-william-kentridge/>
- Pág. 67 Figura 29: Fotogramas de *Feeling from Mountains and Water* (1988) de Te Wei. Consulta: 10 de febrero del 2013.
http://www.planetzot.com/news.php?a=2&tid=59258#.VPwyKvmG8_Z
- Pág. 68 Figura 30: Fotograma de *The Emperor* (2001) de Elizabeth Hobbs. Consulta: 01 de noviembre del 2012.
http://www.animateprojects.org/films/by_artist/h/e_hobbs
- Pág. 70 Figura 31: Fotografías de Alexander Petrov en su estudio de animación. Consulta: 27 de septiembre del 2011.
<http://lafilmotecadesantjoan.blogspot.com/2011/09/mi-amor-de-aleksandr-petrov.html>

- Pág. 71 Figura 32: Fotograma de *The Oldman and the Sea* (1999) de Alexander Petrov. Consulta: 06 de enero del 2011.
<http://www.tcdailyplanet.net/arts/2011/01/04/movies-omnifest-2011-science-museum-minnesota-old-man-hubble-and-tropical-sea-safari>
- Pág. 72 Figura 33: Fotograma de *Crime and Punishment* (2000) de Piotr Dumala. (Acme Filmworks 2007)
- Pág. 73 Figura 34: Los actores Julie Delpy y Ethan Hawke en *Waking Life* (2001) de Richard Linklater. Consulta: 01 de noviembre del 2012.
<http://www.imdb.com/title/tt0290336/>
- Pág. 74 Figura 35: Fotograma de *The Aroma of Tea* (2005) de Michael Dudok de Wit (Selby 2009).
- Pág. 74 Figura 36: Fotografía de Caroline Leaf trabajando con arena sobre vidrio y un fotograma de *The metamorphosis of Mr. Samsa* (1977) .
Consulta: 13 de marzo del 2015.
<http://www.acmefilmworks.com/directors/caroline-leaf/>
- Pág. 82 Figura 37: Fotograma de *Intolerance I* (2000) de Phill Mulloy.
Consulta: 13 de marzo del 2015.
<http://www.philmulloy.com/>
- Pág. 83 Figura 38: Fotograma de *Girls' Night Out* (1987) de Joanna Quinn.
(Acme Filmworks 2007)
- Pág. 85 Figura 39: Fotogramas de *The Meaning of Life* (1987) de Don Hertzfeldt. Consulta: 13 de marzo del 2015.
<http://www.bitterfilms.com/>
- Pág. 86 Figura 40: Fotograma de *The Man Who PLanted Trees* (1987) de Frédéric Back. Consulta: 13 de marzo del 2015.
<http://www.fredericback.com/>

- Pág. 89 Figura 41: Fotogramas de *25 Ways to Quit Smoke* (1989) de Bill Plympton. (Plympton 2006)
- Pág. 90 Figura 42: Fotograma de *Sex & Violence* (1998) de Bill Plympton. (Plympton 2006)
- Pág. 91 Figura 43: Fotograma de *Cheatin'* (2013) de Bill Plympton.
Consulta: 18 de marzo del 2015.
<http://cheatinmovie.com/>

