



UNIVERSIDAD NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
MÉXICO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

# ANIMACIÓN EXPERIMENTAL, LA NO-NARRATIVA con imágenes figurativas

Tesis

Que para obtener el título de: Licenciada en Artes Visuales

Presenta: Iris Díaz Gutiérrez

Director de Tesis: Profesor Jesús Carlos Narro Robles

México, D.F., 2015



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

## AGRADECIMIENTOS

a todas aquellas personas que me han ayudado a hacer animaciones: Alita, Pancho, Andi y en especial a Rojo, quien sin su ayuda, *Ante la Nada* no sería lo que es.

a *Warhol Piano Quartet*, Raúl Sotomayor y Víctor Hidmann por prestarme su música para mis cortos.

a Paola y a Vi, quienes leyeron mis primeros escritos de la tesis, proporcionándome sus opiniones y correcciones, además del gran apoyo me han brindado como amigas.

a los Serendipia, por compartir aventuras, desórdenes obsesivos, animaciones raras y por su constante apoyo.

a Tania de León, quien, en sus conferencias sobre animación experimental, me presentó animaciones increíbles y desarrolló en mí ganas por saber más al respecto.

a Carlos Narro por su guía, constante apoyo y entusiasmo para hacer esta tesis.

y a todos aquellos que han compartido películas extrañas conmigo.

## DEDICATORIA

para mi familia, que siempre me ha brindado su guía y apoyo incondicional:

José,  
desde siempre supo que iba a ser animadora,  
Alba,  
siempre ha sido paciente conmigo,  
Abril,  
ha alimentado mi gusto por el arte,  
Citlali,  
siempre está ahí para aconsejarme,  
Alberto,  
me da el impulso y la fuerza para enfrentar lo que venga.



**> contenido**

<b>&gt; INTRODUCCIÓN</b>	<b>13</b>
<b>1. CUESTIÓN DE FORMA</b>	<b>21</b>
1.1. SOBRE LA ABSTRACCIÓN Y LA FIGURACIÓN	24
1.2. IMAGEN COMO SIGNO	34
<b>2. CARACTERÍSTICAS DE LA ANIMACIÓN</b>	<b>39</b>
2.1. UN ARTE TEMPORAL	41
2.2. POÉTICA VISUAL	44
<b>3. NARRATIVA</b>	<b>53</b>
3.1. ANIMACIÓN NARRATIVA	55
3.1.1. HISTORIA	56
3.1.1.1. PERSONAJES	57
3.1.1.1.1. Modelo Actancial	60
3.1.1.2. AMBIENTE	62
3.1.2. ARGUMENTO	65
3.1.2.1. RELACIÓN ENTRE ARGUMENTO E HISTORIA	65
3.1.2.1.1. La Duración	65
3.1.2.1.2. El Modo	66
3.1.2.1.3. El Orden	67
3.1.3. ESTRUCTURA	68
3.1.3.1. EN OTRAS PALABRAS	70
3.1.4. SONIDO	74
3.1.5. EL GUIÓN	76
3.2. ¿LA ANIMACIÓN ABSTRACTA ES NARRATIVA?	76

<b>4. NO-NARRATIVA</b>	<b>83</b>
4.1. EL CINE EXPERIMENTAL	85
4.1.1. MÚSICA VISUAL	86
4.1.2. CINE SURREAL Y DADAÍSTA	90
4.1.3. EL CINE OJO DE VERTOV	94
4.1.4. UNDERGROUND Y CINE ESTRUCTURAL	97
4.1.5. EL MONTAJE A DISTANCIA	101
4.2. DEFINIENDO LO NO-NARRATIVO	104
4.2.1. AUSENCIA DE HISTORIA	105
4.2.1.1. LOS PERSONAJES/SUJETOS	106
4.2.1.2. AMBIENTE	108
4.2.2. SONIDO	108
4.2.3. AUSENCIA DE ESTRUCTURA NARRATIVA	108
4.2.4. EL GUIÓN	109

<b>5. CATEGORÍAS NO-NARRATIVAS</b>	<b>113</b>
5.1. ESTRUCTURA DESCRIPTIVA	115
5.1.1. <i>Pes, Fresh Guacamole</i> (2012)	116
5.2. ESTRUCTURA CÍCLICA	118
5.2.1. Francys Alÿs, <i>El Último Payaso</i> (2000)	120
5.3. ESTRUCTURA MUSICAL	122
5.3.1. Norman McLaren, <i>Canon</i> (1964)	123
5.4. ESTRUCTURA FRACCIONARIA	126
5.4.1. Doble A, <i>Microftalmia</i> (2005)	127
5.5. ESTRUCTURA PARPADEANTE O FLICKER	128
5.5.1. Stan Brackhage, <i>Mothlight</i> (1963)	129
5.6. ESTRUCTURA DE ASOCIACIÓN LIBRE	130
5.6.1. Denis Chapon, <i>12 Drawings a Day</i> (12 Dibujos al Día, 2008-2011)	121
5.7. HÍBRIDOS	133



## **6. MI OBRA ARTÍSTICA** **137**

---

6.1. PROYECTOS PASADOS	139
6.1.1. <i>Ante la Nada</i>	146
6.1.1.1. PROCESO CREATIVO	148
6.1.1.1.1. Planeación	148
6.1.1.1.2. Animación	151
6.1.1.1.3. Postproducción	152
6.1.1.1.4. Análisis No-Narrativo	154
6.2. PROYECTOS AFUTURO	155
6.2.1. <i>Mi Temporalidad es mi Libertad</i>	155
6.2.2. <i>El Affaire de Morfeo</i>	158

## **>CONCLUSIONES** **165**

---

## **>ANEXOS** **173**

---

CATEGORÍAS DE ANIMACIONES	174
NARRATIVA	174
Ryan (Chris Landreth, 2004)	174
DESCRIPTIVA	174
Linde Faas, Según los Pájaros (Volgens de Vogels, 2008)	174
CÍCLICA	175
Pes, My Pepper Heart (s/f)	175
MUSICAL	175
Michel Gondry, Star Guitar (2002)	175
Georges Schwizgebel, Juego (Jeu, 2006)	176
FRACCIONARIA	176
Joan C. Grantz , Mona Lisa Descendiendo una Escalera (Mona Lisa Descending a Staircase, 1992)	176
Ryan Larkin, Caminando (Walking, 1968)	177
FLICKER/PARPADEANTE	177
Paul Sharits, T.O.U.C.H.I.N.G (1968)	177
ASOCIACIÓN LIBRE	178
Larry Jordan	178
Susan Pitt, Asparagus (1979)	178

HÍBRIDOS _____	179
Simon Gerbaud, SaVer (Savoir, 2012) _____	179
Adriana Bravo, Errantes _____	180
PUBLICACIONES _____	181
PREMIOS _____	181
PROYECCIONES _____	183

## **>LISTADO DE IMÁGENES \_\_\_\_\_ 187**

Introducción _____	188
1. Cuestión de Forma _____	188
2. Características de la Animación _____	189
3. Narrativa _____	189
4. No-Narrativa _____	190
5. Categorías No-Narrativas _____	192
6. Mi Obra _____	193
Anexos _____	194

## **>FUENTES CONSULTADAS \_\_\_\_\_ 197**

Bibliografía _____	198
De Internet _____	199
Videos _____	200
Páginas Web de Acervos Filmográficos y de Animación _____	200



# > **INTRODUCCIÓN**

El desarrollo creativo, el tecnológico, el mental y el social del ser humano siempre han ido de la mano, de manera que los objetos que la humanidad ha ido generando modifican la manera en que nos relacionamos con lo que nos rodea. Esto es especialmente evidente con los artículos utilitarios; por ejemplo, las herramientas de caza: la evolución de una roca encontrada usada para golpear a una presa a una roca afilada de manera que sirva como cuchillo que corte la piel del animal. Otro ejemplo, puede ser el la invención de la cerámica que generó la posibilidad de elaborar guisos más complejos.

Así como estos elementos utilitarios han desempeñado un papel muy importante en la forma en que el ser humano se ha relacionado con el mundo exterior, las imágenes han ejercido un papel similar, pues no sólo son un reflejo del mundo en el que vivimos, también genera pautas y cambios en nuestra manera de asimilarlo.

Para crear nuevos instrumentos e imágenes siempre se recurre a la experimentación, trabajar con un nuevo material y/o buscar nuevos contenidos, diferentes a los que estamos acostumbrados.

La animación experimental es aquella animación que no trabaja con los modelos comunes ni comerciales para animar. Como afirma A.L. Rees sobre el arte experimental: "El *avant-garde*, sin embargo, ha ganado tanto notoriedad como aceptación en sus propios términos: haciendo demandas 'imposibles', resistiendo la censura, molestando, ofendiendo, haciendo preguntas, rechazando cualquier definición del gusto común"<sup>1</sup>

Sin embargo, es importante puntualizar que la experimentación evoluciona, lo que en un principio cuestiona y reta las convenciones, en otro momento puede llegar a ser la norma. Tomemos, por ejemplo, la animación 3D por computadora, ésta en un principio era sumamente experimental, pero poco a poco fue ganando terreno y

1 REES, A. L. *A History of Experimental Film and Video*, UK, Palgrave McMillan, 2008, p.4. // "The avant-garde has, however, won both notoriety and acceptance on its own terms: making 'impossible' demands, resisting censorship, getting up noses, offending, asking questions, refusing any given definition of public taste". Trad. a.

ahora es de las técnicas más usadas. Sólo basta pensar en las películas de animación de este año, ¿cuántas fueron hechas en otra técnica que no sea 3D por computadora?

Éste es sólo un ejemplo a partir de la técnica, pero también puede haber animaciones experimentales en cuanto a contenido. Una norma de contenido puede ser el hecho de que “toda animación debe contar una historia”, pues estamos acostumbrados a ver películas narrativas.

Cuando uno abre un libro sobre cine o animación se encuentra con, por lo menos, un capítulo dedicado exclusivamente a la narrativa, donde proporcionan una serie de instrucciones para poder desarrollar una historia de manera atractiva y donde suelen argumentar que para hacer una buena animación necesitas una buena historia. Entonces yo me pregunto ¿qué pasa con todas aquellas maravillosas animaciones que he visto en la cual no se desarrolla una historia? ¿acaso son, en realidad, malas animaciones?.

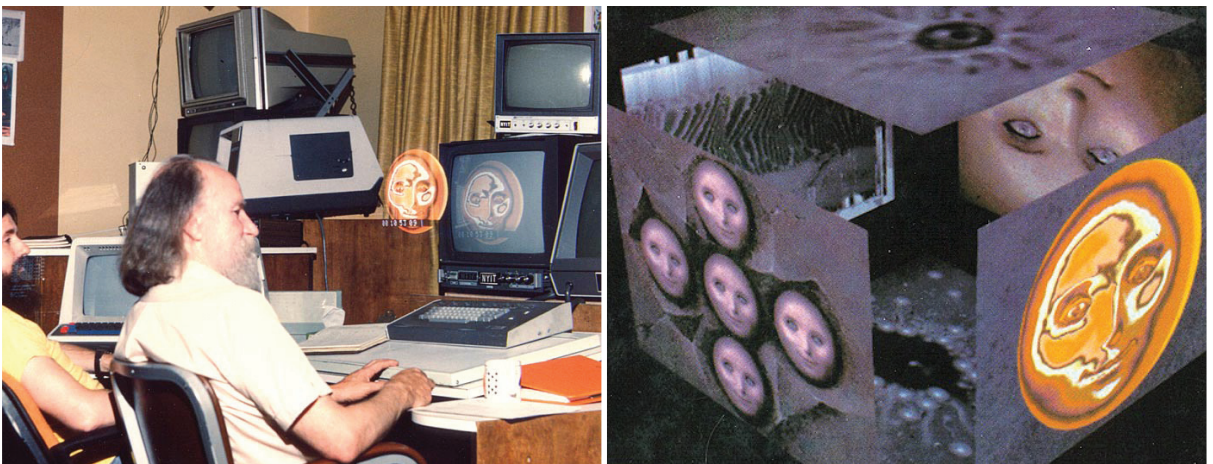


Fig. 01 y 02 - Animación en computadora, que se hizo antes de que existiera el hardware y software necesario para un corto comercialmente viable.

Desde mi punto de vista, no son malas animaciones, simplemente no son el tipo de películas que estamos acostumbrados a ver en la producción comercial. Es cierto que muchas de estas animaciones son abstractas, no obstante puedo pensar en muchas otras que utilizan figuras reconocibles que son alucinantes y sin historia. Para darse una idea de esto sólo basta pensar en un video musical, casi en la mayoría de ellos sólo se muestran a los músicos tocando.

Me interesa en especial la animación porque es un medio muy rico, que conjuga varias disciplinas y cuenta con una gran variedad de recursos y materiales plásticos. Se puede hacer con casi todo lo que uno se pueda imaginar, desde fotos, dibujos, plastilina, recortes de papel, marionetas, con la computadora (que a su vez contiene varias opciones), sobre el celuloide, con guantes, pintura, insectos, etc., y con ellos uno puede hacer lo que se le ocurra, la imaginación es el límite. En esta tesis, sin embargo, se hablará sobre películas de acción real, debido a que al acercarme a la teoría de la animación, encontré escasos recursos para hablar de ésta desde un ámbito más experimental. Además, sirven como punto de partida para la argumentación de mi hipótesis. La cual es que la narrativa no es el único modo posible para hacer cine; existen otros procedimientos que desafían la norma narrativa y como tal, exigen al espectador tomar una actitud diferente frente a una película de éste tipo.



Fig 03, 04 y 05 - La primera película comercial hecha enteramente en computadora fue Toy Story, la cual tuvo tanto éxito que permitió a Pixar hacer muchas más películas en 3D, entre ellas las secuelas de Toy Story.

Las películas experimentales, en un principio, se produjeron desde la esfera del arte; los artistas en vez de hacer historias trabajaban en base a los géneros del arte, muchas veces basándose en otros medios artísticos como ejemplo de lo que podría crearse en el cine; de ahí –en la década de 1920 con el auge del filme abstracto – surgió la *música visual* y la *pintura en movimiento*. Sin embargo, la industrialización del cine y de la animación puso en segundo plano la expresión personal y subjetiva al sistematizar la forma de hacerse y configurarse. La imagen en movimiento, no obstante, no siempre ha tenido un fin narrativo, ¿qué fue lo que pasó para que la narrativa se volviera una norma?

En sus inicios, el cine sólo era una atracción tecnológica y buscaba legitimidad para ser considerada artística, por lo que adoptó los parámetros de las “artes nobles”: el teatro y la novela. De manera que debió demostrar su capacidad para contar historias, su capacidad para narrar.

Esa misma necesidad de legitimación que hizo que el cine adoptara la narrativa de la literatura y el drama, la animación la ha adoptado del cine; es muy común ver animaciones que quieren ser hiperreales, partiendo de las imágenes fotográficas del cine y la narrativa al que éste se adaptó.

Además, la industria cinematográfica obtiene un mayor beneficio de las películas narrativas –aunque su calidad pueda ser cuestionable. Cuando Disney hizo *Fantasia*, su película más experimental y abstracta, acabó siendo un gran fracaso comercial<sup>2</sup>, el cual “...supuso un paro para la producción y las aspiraciones artísticas de Disney que tuvo que centrarse en la realización de productos claramente comerciales.”<sup>3</sup>

2 Hecho que se debió tanto a la experimentación técnica como de contenido, pues tocó varios temas tabúes para la época – como la teoría de evolución de Darwin o que mostrara a las centáurides con los pechos descubiertos –. Además tuvieron que adaptar algunas melodías para que sincronizaran a la perfección con las imágenes, lo cual no gustó al público.

3 BERRIATÚA, Luciano, “Los Artistas de Disney en los Museos del Siglo XXI”, RUIZ DE SAMANIEGO, Alberto, et al, *Estéticas de la Animación*, Madrid, Maia, 2010, p.37.



La narración implica una manera de pensar el cine, pero también existen otras formas y se puede hacer una reconfiguración en la manera de apreciarlo, siempre y cuando los espectadores y, sobretodo, los artistas/animadores asuman su obra como una animación que su finalidad no es transmitir una historia, sino algo diferente.

Para poder probar mi hipótesis, se hará una revisión a diversos aspectos que configuran a la animación. En el primer capítulo se hablará sobre la diferencia entre el arte abstracto y el arte figurativo; es una breve revisión de la historia del arte, que hace énfasis en cómo se fue dando el proceso de regreso a la abstracción en el mundo occidental moderno. Este capítulo me parece importante porque no sólo trata de definir la diferencia entre abstracción y figuración, sino que también es una muestra de cómo el arte cambió la manera de pensarse y percibirse gracias a la evolución de la imagen.

Al determinar la diferencia entre ambos modos de imagen, se dará un paso más para entender la diferencia entre la narrativa y no-narrativa, debido a que la narrativa es nuestra tendencia a querer ver los cuadros como descripciones de la vida cotidiana, como con la perspectiva que sigue ciertos cánones y reglas estrictas para generar una lectura determinada. Si no se siguen estas reglas simplemente no funciona, es una convención que determina la manera en cómo el espectador debe acercarse, observar y entender la obra, desde un punto de vista unidireccional. Así como Rees explica: "Cuando Bois escribe que la pintura tradicional es 'leída como una imagen proyectada de otro lugar sobre su superficie' y que 'esta proyección imaginaria siempre es ilusionista' él podría estar describiendo el cine narrativo."<sup>4</sup> pues es nuestra forma de entender al mundo. Pero existen otras formas de pensar que se reflejan tanto en la estética pinturas como en el modo de las películas.

En el segundo capítulo se hablará sobre las características propias de la animación, aquello que es característico del lenguaje animado, un lenguaje que tiene la libertad de expresar y crear todo lo que se le ocurra de una manera

4 REES, *A History of Experimental Film and Video*, p.8. // "When Bois writes that traditional painting is 'read an image project from elsewhere onto its surface' and that 'this imaginary projection is always illusionistic' he could be describing the narrative cinema." . Trad. a.

poética. Pues a pesar de compartir muchos elementos con el cine, no es exactamente lo mismo.

En el tercer capítulo se hablará sobre lo que es la narrativa, pues a pesar de estar tan acostumbrados a ella, entender exactamente cómo se ejerce es un tanto complicado y tiene reglas muy estrictas para poder hacerse. Se empezará a hablar desde la parte más superficial: la historia (el acabado) y se ahondará poco a poco hacia el esqueleto, la estructura que rige toda historia y toda manera de contarlas.

En el cuarto capítulo, se hablará sobre lo que es la no-narrativa. Considerando a la animación como parte del cine experimental y del arte, se hablará sobre algunas aproximaciones del cine no-narrativo, los cuales sentarán las bases para poder definir cómo es lo no-narrativo.

En el quinto capítulo se definirán categorías no-narrativas, pues éste tipo de animaciones son de índole muy variada y necesitan una mirada más a fondo. Dejarlas simplemente como no-narrativas, experimentales o *avant-garde*, sería no darles la relevancia que merecen. Así, la aproximación hacia estas categorías se dará a partir de su estructura, de su morfología, la cual, como dice Propp<sup>5</sup>, es tan importante como el contenido. La morfología, como en la biología, ayuda a clasificar y ubicar especies y así pueden estudiarlas mejor.

Finalmente, en el sexto y último capítulo se hablará sobre mi quehacer como artista visual.

Espero que este texto sirva para tener un acercamiento a un tema que se encuentra escasamente abordado en castellano –tuve el reto de tener que trabajar con textos en su mayoría en inglés –y mostrar que la animación es más que otro medio para contar historias.

5 Cfr. PROPP, Vladimir, *La Morfología del Cuento, seguida de las transformaciones de los cuentos maravillosos y el estudio estructural y tipológico del cuento*, Madrid, Editorial Fundamentos, 1971.



# 1 CUESTIÓN DE FORMA

Pensar formas...  
como modelamos y damos forma  
al mundo en el que vivimos<sup>1</sup>...  
-Joseph Beuys

<sup>1</sup> "THINKING FORMS (...) how we mold and shape the world in which we live...". Trad. a.

En distintas películas –ya sean de animación, cine o la Unión de ambos con los efectos especiales – podemos encontrar diversas calidades de imagen. Maureen Furnis<sup>2</sup> presenta el siguiente diagrama en el que se muestra cómo la imagen puede ser utilizada desde la forma mimética hasta la forma abstracta, pasando por varios intermedios.

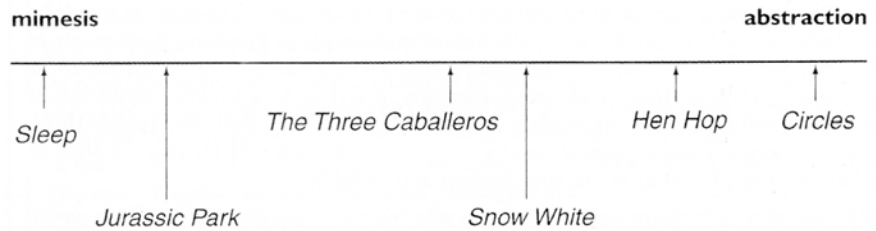


Fig. 01- Gráfica del continuo de la imagen mimética a la abstracta.

La mimesis es una imitación de la realidad como una imagen fotográfica, mientras que la abstracción no busca representar ningún objeto existente, de hecho busca generar imágenes ajenas al mundo real. En medio podremos encontrar otras calidades que se podrán describir como icónicas, las cuales representan algo a través de un dibujo sintético, como las caricaturas:

“La mayoría de las caricaturas contienen ‘figuras’, es decir, personas o animales identificables que corresponden a lo que las audiencias entenderían como un legítimo ser humano o creatura, a pesar de lo colorido o excéntrico que sea el diseño identificado con ellos.”<sup>3</sup>

Tomemos como ejemplo a Felix el gato, quien es una caricatura, una síntesis de un gato: se parece a un gato a pesar de no ser idéntico a los reales.



Fig. 02 y 03 – La diferencia entre un gato caricaturesco y un gato real.

2 Cfr. FURNISS, Maureen, *Art in Motion, Animation Aesthetics*, UK, John Libbey Publishing, revised edition, 2009, p.6.  
 3 WELLS, Paul, *Understanding Animation*, Londres y Nueva York, Routledge, 1998, p.36. // “Most cartoons featured ‘figures’, i.e. identifiable people or animals who corresponded to what audiences would understand as an orthodox human being or creature, despite whatever colorful or eccentric design concept was related to it.” Trad. a.

Así, la manera en que están dispuestos cada trazo, cada objeto, cada color y cada textura generan una imagen, una forma. Partiendo de la forma, se pueden dividir las imágenes en dos grandes rubros:

> Las imágenes figurativas

La cuales son representaciones de la realidad. Éstas abarcan desde el hiperrealismo (imágenes miméticas) hasta la caricaturas (imágenes sintéticas).

> La imágenes abstractas

Que se caracterizan por la ausencia de un referente real, evitan la ilustración de las cosas mediante la pureza de la forma y es tautológica.

Para entender mejor estas diferencias y su connotación en el lenguaje pictórico, se hablará a continuación sobre la evolución de éstas en el arte occidental.



fig. 04- Imagen figurativa.

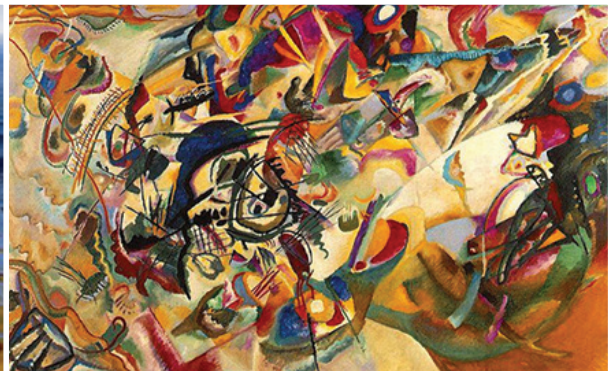


fig. 05 – Imagen abstracta.

## 1.1. SOBRE LA ABSTRACCIÓN Y LA FIGURACIÓN

En la Historia del Arte, la abstracción y la figuración siempre han existido. Se pueden encontrar ambos tipos en las pinturas de las cuevas, en el arte prehispánico, céltico y musulmán, por ejemplo.

Según el investigador André Leroi-Gourman, las figuras de animales que se encontraron en las cuevas de Altamira en España eran conjuntos coherentes ligados por "relatos fabulosos".<sup>4</sup> De manera que la figuración está ligada al desarrollo del lenguaje al describir cosas concretas, funcionando como ideogramas. Mientras tanto, las imágenes abstractas que se han encontrado, no se pueden designar con una sola palabra, pues no hay una referencia existente fuera de ella misma. No obstante, esto no significa que esté desprovisto de significado; es probable que hayan respondido "...a la necesidad de organizarse en el espacio y de hacerse un lugar en él."<sup>5</sup> Como las grecas prehispánicas de Mitla.

A pesar de que ambos tipos de imagen existieron desde los inicios del hombre, la representación figurativa se desarrolló mucho más, quizá por la posibilidad de representar escenarios ausentes y de proveer al receptor de cierta información de manera clara.



Fig. 06 – Grecas de Mitla.

4 Cfr. MELOT, Michel, Breve Historia de la Imagen, España, Ediciones Siruela, 2010, p.22.

5 Ibídem, p.24.

Durante el Renacimiento, periodo en el que las preocupaciones humanas se alejaron de Dios y voltearon hacia lo que era la realidad, según la percibe el ser humano, se crearon las reglas para generar la perspectiva, la cual es el procedimiento utilizado para representar tres dimensiones (largo, ancho y profundo) en una superficie plana –a partir de una línea horizontal (horizonte) y los puntos de fuga (donde convergen todas las líneas del lugar que se representa)– que permite escalar los objetos según la distancia que tengan respecto al observador. Sin embargo, este procedimiento “...sólo es válido cuando el espectador no está en el espacio, sino frente al mismo, como quien desde la platea de un teatro contempla el escenario.”<sup>6</sup> Esto significa que la perspectiva es una mera convención, la cual seguimos utilizando hoy en día para generar imágenes realistas. Incluso la cámara fotográfica, reproduce mecánicamente la visión con perspectiva, debido a que parte de un solo punto de vista: es monocular, fija e instantánea.

Con el invento de la fotografía vino el cine, el cual podía reproducir no sólo una imagen realista, sino que el movimiento de lo que se retratara. Tal era la capacidad del nuevo invento que, se dice, cuando los hermanos Lumiere proyectaron *La llegada del Tren* (1895), el público asustado huyó del lugar.



Fig. 07 – Muestra del uso del punto de fuga.



El invento de la fotografía propició que la imagen pictórica, dejara de buscar ser una mera ilustración:

“Lejos de cumplirse las profecías que predecían su pérdida, encontraron, como contrapunto a la imagen ilusionista o documental, un dominio en el cual eran los únicos maestros. El arte pictórico se definió entonces abiertamente como una invención capaz de evocar todo el espectro de lo imaginario, hasta llegar a la abstracción, de componer otro mundo y no un sustituto de éste. La fugacidad del movimiento, la evocación del tiempo que pasa, se convirtieron en los grandes temas de los pintores y de los grabadores.”<sup>7</sup>

Los impresionistas, por ejemplo, se basaron en teorías científicas sobre la percepción fisiológica del color para usarla en los objetos que pintaban, de esta manera, en vez de utilizar el color que vemos tal cual, usaban diferentes matices que conforman el color de la luz. Desde esta escuela el tiempo fue una parte fundamental, pues según la hora en la que se pintaba algún objeto al aire libre era la posición que el sol tendría y por consiguiente la calidad de luz. La serie de cuadros La Catedral de Rouen de Monet ejemplifica muy bien esto.



Fig. 08 – En estos 12 diferentes cuadros de la serie de La Catedral de Rouen, se puede apreciar el interés de Monet por captar la iluminación y atmósfera que se daba en diferentes momentos sobre un mismo lugar.

Aquí empezaron los primeros indicios de autorreflexión en la pintura, pues lo importante no eran ya los objetos representados, sino la luz creada por los colores, el pigmento mismo que utilizaban. La mirada se volcó hacia las cualidades de la pintura misma, sin embargo, seguía siendo arte ilusionista y figurativo.

Cézanne, posteriormente, empezó a quitarse de encima las pesadas reglas de la perspectiva provenientes desde el Renacimiento, donde se puede notar una determinada posición que el espectador toma al ver el cuadro, pues está configurado para ser mirado desde un sólo punto de vista. En los ángulos y planos sobrepuestos de Cézanne podemos ver cómo empezó a pintar como si se mirara de diversos puntos de vista.

Poco a poco el arte se fue desdoblado del bloque ilusionista y realista, pero seguían siendo pinturas figurativas, puesto que la relación entre realidad e imagen aún eran captables, como los Fauvistas que liberaron a los objetos que pintaban de sus colores naturales, pero seguían remitiendo a un objeto específico.



Fig. 09 - En esta pintura de Cézanne, Un coin de table (1895-1900), se puede observar que la posición del plato no cuadra con la perspectiva de la mesa.



Fig. 10 - La Alegria de Vivir es un ejemplo de cuadro Fauvista, en el que los colores de los objetos no corresponden a los de la realidad.

Con las vanguardias, el arte dio un gran salto y se generaron varias vertientes. Por su parte, Braque y Picasso, influenciados por Cézanne, crearon una nueva vanguardia: el Cubismo, en el cual relacionaron el espacio y el tiempo de nuevas maneras. Para empezar, eliminaron la división entre el objeto y el fondo, también buscaron captar en un sólo instante, no sólo diferentes puntos de vista, sino el tiempo en diferentes espacios: el movimiento. Pero lo más importante del cubismo es que cuestionaba la idea de que ver es saber<sup>8</sup> relacionada con la pintura tradicional. Buscaban revolucionar el arte, utilizando nuevos materiales en sus pinturas como el *collage*, rompiendo lo arbitrario en la pintura y creando nuevas sintaxis con los textos e imágenes producidos mecánicamente de los periódicos y dando un paso más cerca hacia la vida cotidiana a partir del material utilizado. También introdujeron el concepto, de esta manera, lo que pintaban ya no era meramente representacional, sino que era un objeto en sí mismo y con significado propio, siendo un importante preámbulo a la pintura abstracta, pues "...el llamado a la pureza –un arte autónomo libre de ilustraciones y de contar historias –ha sido la demanda de los cubistas desde su primera exhibición pública en 1907...".

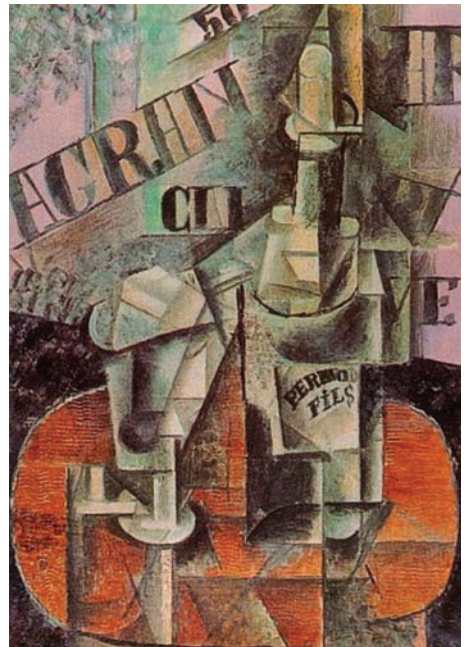


Fig. 11 – "Botella de Pernord y Copa" (picasso, 1912) es un ejemplo de un cuadro cubista.

En cuanto a la captación del movimiento, los futuristas fueron más literales, tratando de captarlo a partir de objetos que se movieran por sí mismos. Para ellos el Cubismo no había ido lo suficientemente lejos pues no llegaron a la vida misma, donde no hubiera distinción entre 'arte' y 'vida', entre 'alta' y 'baja cultura'. Así fue que voltearon hacia la modernidad, haciendo acciones en las calles y acogiendo la música, el cine y la violencia en la que estaban inmersos. Ellos fueron los primeros artistas en experimentar con el cine, el cual era visto como un nuevo soporte para la pintura<sup>10</sup> haciendo posible una pintura múltiple en donde cada cuadro del celuloide corresponde a una pintura autónoma, así como hacer que una pintura se mueva frente a nuestros ojos, como la animación que Arnaldo Ginna y Bruno Corra hicieron en 1910 en el que un punto color rojo sobre fondo verde se va expandiendo hasta cubrir toda la pantalla.<sup>11</sup> También hicieron cortometrajes que contaban historias mínimas.

En todos sus objetos artísticos incorporaron el movimiento. Como en *Desnudo bajando las escaleras No.2* (1912) de Marcel Duchamp, que es una pintura emblemática, muestra el movimiento de lo que su título describe. Ésta se hizo a partir de la yuxtaposición de varias fotografías de la acción, del tipo de fotografías que tomaba Edward Muybridge. Es interesante notar que el movimiento es tan importante en esta pintura que deja de lado la representación realista de la figura, sin embargo, aún no podemos hablar de abstracción total ya que la construcción del cuadro parte de un objeto real, en este caso de una persona que baja las escaleras.

<sup>10</sup> En ese momento el cine aún era mudo, por lo cual lo consideraban un medio únicamente visual.

<sup>11</sup> Se puede considerar el primer experimento abstracto del cine, aunque lamentablemente ya no existe. (Cfr. RUSSETT, Robert y STARR, Cecile, *Experimental Animation*, New York, Da Capo Paperback, revised edition, 1976, p.14 y REES, *History of Experimental Film and Video*, p.28.)



Fig. 12 – *Desnudo bajando las escaleras No.2*, de Marcel Duchamp.

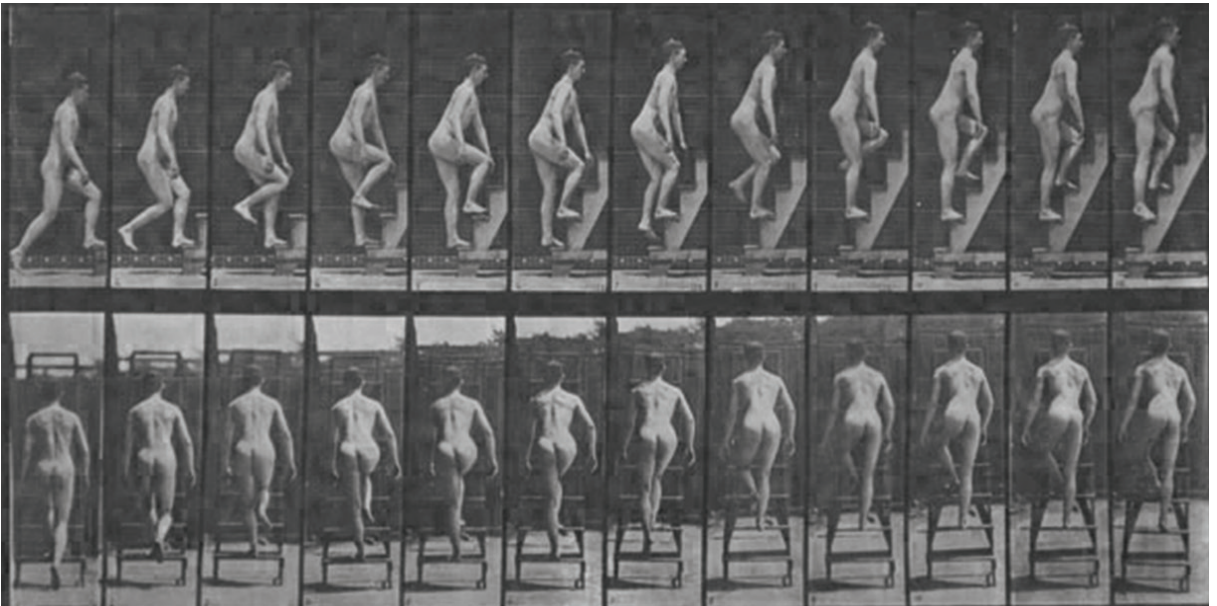


Fig. 13 – *Animal Locomotion* de Edward Muybridge.

Por otro lado, Wassily Kandinsky y Piet Mondrian entre otros crearon las primeras pinturas abstractas en el mundo moderno. Una imagen abstracta es una imagen que busca la reducción de los elementos hacia una forma más pura, a la esencia de las cosas, donde el objeto mismo es lo importante: es una presentación que proclama a la pintura como una simple superficie plana cubierta de pintura; ya no la representación de lo que percibimos en el mundo exterior, ya no la ilusión. La textura ya no se refiere a un tipo de tela, a unas hojas, a un tronco o a nubes; el color ya no es el de la carne, el del cielo o del bosque. Busca un acercamiento más espiritual que terrenal al transmitir lo esencial, lo más puro, ya sea mediante las bases de las matemáticas, la música o algo más impulsivo y gestual.

La abstracción debe causar impresiones mediante sus propios medios: el color, la forma y la composición, los cuales afectan al espectador psicológicamente y llegan directo a su conciencia interior. Entre más abstracto sea el objeto, más puro y directo será su sonido –comparándolo con la música, que es el arte que ha podido expresarse en la forma más pura y abstracta posible.

Se pueden diferenciar dos acercamientos diferentes hacia la abstracción:

### 1. Intuitiva

Como Kandinsky o los Expresionistas Abstractos, que articularon sus pinturas con trazos sueltos, gestuales e improvisados.



Fig. 14 –Ritmo de Otoño, es una abstracción intuitiva de Pollock, quien formó parte de los expresionistas abstractos.

## 2. Reflexiva

Es el geometrismo abstracto, en donde podemos encontrar movimientos como el Neoplasticismo con Mondrian o el Suprematismo con Malevich, que articularon sus pinturas mediante figuras geométricas y un acercamiento más racional.

Sin embargo, ambos acercamientos comparten la idea de que una imagen que parte de la realidad, conlleva otro problema más allá de lo pictórico: el del objeto mismo, siendo éste un problema secundario, cuando lo importante es lo esencial del objeto artístico. El espectador está tan acostumbrado a entender un cuadro en su forma exterior: su parecido con la realidad, ambientación, anatomía, perspectiva, etc. que ha olvidado a la obra en sí: la vida propia del cuadro y la sensibilidad que suscita en uno.

Por otro lado, los dadaístas, como respuesta al racionalismo del geometrismo abstracto generaron un nuevo arte que se basa en la intuición y el absurdo. Dejaron de buscar la representación/presentación de una forma a través de un medio, para cuestionar y protestar hacia todo lo que estaba sucediendo en el mundo, tanto en la guerra como en el instituto del arte, mediante un arte amorfo que generara escándalo, shock<sup>13</sup> y sinsentido. Fungió como "...un arte demente para una época demente."<sup>14</sup> Esto se hace evidente con los *Ready Mades* de Duchamp, que al presentar objetos como esos mismos objetos, pero en situaciones totalmente absurdas, ya sea cambiar la posición en la que normalmente estamos acostumbrados a ver o uniendo objetos de uso cotidiano en algo que no es funcional, vaciándolos de sentido, descontextualizándolos, generaron una nueva forma de cuestionar al arte ilusionista.



Fig. 15 - Este cuadro Suprematista de Malevich, ejemplifica el tipo de aproximación reflexivo dentro de la abstracción.

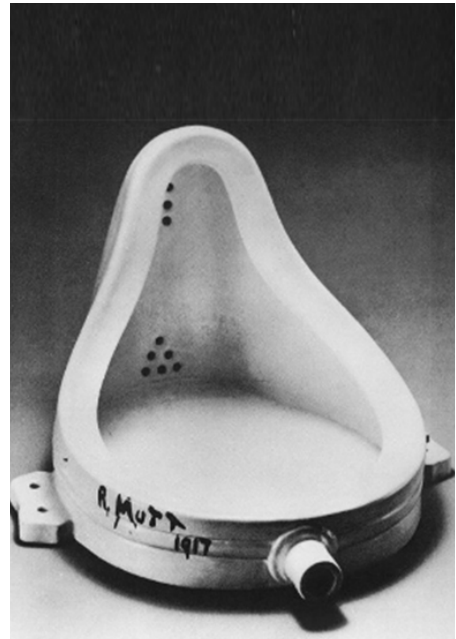


Fig. 16 - Ready-Made de Duchamp: Fuente (1917).

<sup>13</sup> El shock, para Antonin Artaud, importante dramaturgo francés, debía ser diseñado y basado únicamente en la visión, de manera que sustituya al lenguaje verbal. De no ser así, acabaría siendo una simple ilustración y no una imagen que incida por sí misma directamente al cerebro del espectador.

<sup>14</sup> REES, History of Experimental Film and Video, p.42. // "...a mad art for a mad age." Trad. a.

Los surrealistas, al igual de los dadaístas más que ser un movimientos con reglas formales y estéticas, tenían una actitud ante la vida, la cual consistía en liberar el subconsciente y derrumbar la frontera entre el mundo interior y el mundo exterior, basándose en la teoría de psicoanálisis de Freud. Dentro de la amplia gama de imágenes que se pueden encontrar en este movimiento, podemos encontrar desde imágenes de un realismo impresionante como las pinturas de Dalí hasta imágenes de con un tono abstracto como las pinturas de Joan Miró.<sup>15</sup>

Después de esta breve revisión del uso de la imagen en algunas vanguardias, se puede concluir que éstas lograron componer un mundo diferente al real, que no buscara sustituirlo. Los surrealistas y dadaístas por el lado del shock y de lo inesperado, cambiando el orden acostumbrado de las cosas y cuestionando, a pesar de usar casi siempre imágenes figurativas. Los cubistas y los abstractos por medio de la reducción de la forma, de encontrar la esencia del medio, buscando la universalidad y una comunicación más allá de la lógica.

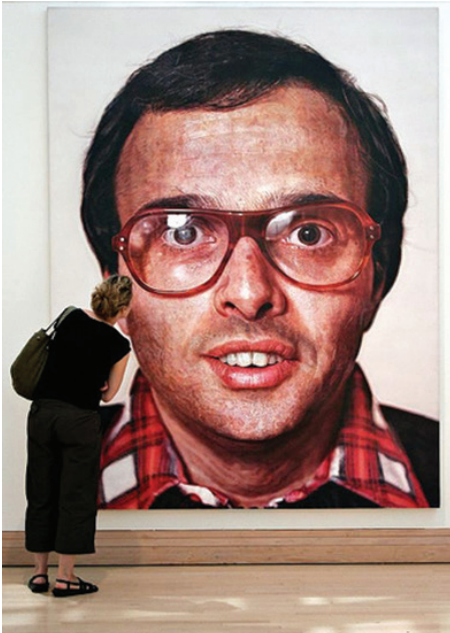


Fig. 17 – Esta fotografía muestra la diferencia de escalas entre el retrato hiperrealista de Mark y una persona normal.

Así, los movimientos artísticos que siguieron se configuraron a partir de las premisas de las vanguardias, generando la posibilidad de hacer imágenes abstractas como figurativas que no buscan la ilustración de nada real. Incluso la forma dejó de tener un peso tan grande para dar paso al gesto, a la acción y al discurso.

Sin embargo la ilustración de la vida cotidiana nunca dejó de existir. Por ejemplo, en E.U.A. en los 60's surgió el Hiperrealismo, el cual se caracteriza por replicar imágenes de fotografías, generalmente a escalas gigantes, de manera que el objeto retratado se ve extraño e, incluso, genera una sensación inquietante al afrontarnos con un objeto tan grande cuando estamos acostumbrados relacionarnos con él a una escala menor.

Entonces, aunque la imagen figurativa parte de la existencia del objeto en la vida real, no siempre conlleva un mismo significado. Éste dependerá del contexto en el que se inserte y la relación se genere con



## 1.2. IMAGEN COMO SIGNO

La relación que tenemos con las imágenes se da a dos niveles, por un lado a través de la analogía: por medio de una relación sensible con lo que se presenta y lo que representa; y por otro lado lo hacemos a través de un código, cuando tienen un significado unívoco por mera convención, como un alfabeto.<sup>16</sup> Ambos modos influyen en toda imagen, actuando en mayor o menor medida, dependiendo del conocimiento y contexto que tengamos de éstas. De manera que tanto imagen figurativa como abstracta se relacionan con el espectador estética y simbólicamente.

Jaques Aumont, en *La Estética del Cine* afirma que una imagen reconocible tiene la virtud de transmitir "...una cantidad de valores que él representa y «cuenta»: todo objeto es en sí mismo un discurso... toda representación conduce a la narración, aunque sea embrionaria."<sup>17</sup>

Es cierto que la figuración siempre va a tener un bagaje cultural por el hecho de ser una representación de otra cosa existente, un símbolo. Incluso en las animaciones con objetos (Svankmajer, Hermanos Quay, Pes) se generan relaciones semánticas a partir del material del que están hechos, para qué se utilizan, el contexto del que vienen y en el que se insertan, la idiosincrasia del que los genera y del que los observa.



Fig.18 - En este fotograma de *Western Spaguetti* (2008) de Pes se puede observar un post-it (que se usa para escribir notas) que parece mantequilla. Los objetos pueden ser tergiversados por el contexto en el que se insertan, creando una nueva lectura, la cual no depende de la "historia" del objeto.

16 Cfr. MELOT, *Breve Historia de la Imagen*, p.26.

17 AUMONT, Jaques, et al, *Estética del cine, Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*, España, Paidós, 1985, p.90.

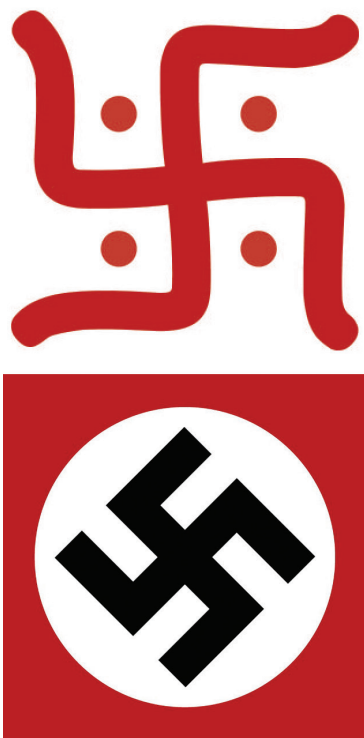


Fig. 19 y 20- En la parte superior se encuentra la suástica hindú y en la parte inferior la versión Nazi.

También hay imágenes cuyo mensaje es claro y preciso como los estandartes o logos, pero de igual manera hay imágenes que a lo largo de la historia y en diferentes contextos cambian de significado –como la suástica, que en las religiones hindúes significaba “ser bueno”, posteriormente Hitler la utilizó como símbolo de su partido, por lo que en el mundo occidental está vinculado con el fascismo y la creencia de supremacía de la raza aria pura.<sup>18</sup>

Las connotaciones simbólicas de las imágenes no tienen mucho que ver con la figuración, sino con la interpretación que se da a través de códigos culturales. Esto no significa que sea sinónimo de narrativa, ya que un objeto, a pesar de existir dentro de un determinado tiempo, no cuenta una historia. Éste se entiende por lo que es dentro de una cultura: algo que está en constante reinterpretación y reapropiación.<sup>19</sup> Sin embargo, uno como individuo histórico y cultural puede asimilarlo a través de una interpretación narrativa.

Si se les dice a un grupo de personas que piensen en una silla, cada quien va a imaginarse una silla de forma diferente, tal vez se parezcan, tal vez no, pero el concepto de *Silla*, está contenido en cada una de las representaciones mentales: un objeto que se usa para sentarse.

En cambio, si se le enseña a un público una imagen, el espectador identifica qué clase de objeto nos referimos, así *silla* ya no es cualquier *silla*, es la silla que se ve en la imagen. No obstante, una misma imagen puede generar diferentes relaciones con diferentes espectadores, debido a que el referente depende de la información y experiencia que disponga cada espectador, de este modo, un espectador puede asociar la silla con algún evento de su vida o puede relacionarla con nada en concreto y se percibe como una imagen abstracta, asociar la silla con algún evento de su vida o puede no relacionarla con nada en concreto y se percibe como una imagen abstracta, aunque ésta parte de un objeto determinado.

18 ROSENBERG, Jennifer, The History of the Swastika, <http://history1900s.about.com/cs/swastika/a/swastikahistory.htm> , 23 de febrero de 2012.

19 Cfr. MELOT, Breve Historia de la Imagen.

Así, las imágenes pueden ser un punto de partida para que cada individuo piense y reflexione, según sus conocimientos y experiencias previas. Como bien define Michel Melot el modo en que las imágenes comunican:

“La imagen, en sí es un lenguaje, es un lenguaje en estado salvaje, indisciplinado, es decir, lo contrario de lo que debe de ser un lenguaje, cuyo principio consiste en ser articulado para permitir el intercambio. Sin embargo, una misma imagen evocará, en una comunidad determinada, interpretaciones semejante siempre y cuando compartamos una misma historia, y nos dará la ilusión de tener el mismo sentido para todos.”<sup>20</sup>

De tal manera que una imagen nos puede proporcionar un mensaje muy claro pero, si la insertamos en otro contexto ésta puede generar otra lectura totalmente distinta (como la suástica o los *Ready Mades*).

Entonces, la narrativa que puedan generar las imágenes depende del conocimiento que tengamos sobre ellas y de las convenciones sociales, no tanto si las imágenes son figurativas o abstractas.

Incluso en la música instrumental se tiene cierto consenso en que algunas piezas son narrativas, a pesar de no utilizar lenguaje verbal, debido a que existen ciertas convenciones respecto a lo que significan ciertos sonidos. Un buen ejemplo de esto es el experimento que hizo Paul Wells a sus alumnos. Les hizo oír la banda sonora de *D'Fighting' Ones* (Warner Brothers, 1957) sin que vieran la animación, cuyo sonido no es nada realista<sup>21</sup>, pero sigue un canon “...y solo por las convenciones y significantes del sonido, ellos pudieron determinar la narrativa del filme.”<sup>22</sup>

20 MELOT, Breve Historia de la Imagen, p.55.

21 “Si Disney es salpicadura líquida, Warner Bros. es un choque de metal [...] y si Disney aspiró a la vida orgánica de la música, Warner Bros. capitalizó la presencia innatural de los efectos de sonido.” Citado en WELLS, *Understanding Animation*, p.99. // “If Disney is splashing liquid, Warner Bros. is crashing metal [...] and if Disney aspired to the organic life of music, WarnerBros.capitalized on the unnatural presence of sound effects.” Trad. a.

22 WELLS, *Understanding Animation*, p.99. // “...and from the sound conventions and signifiers alone, they were able to determine the narrative of the film.” Trad. a.

Si la concepción de la imagen parte de un mismo punto, de una misma historia, de un mismo contexto, una imagen se podrá interpretar de una manera más directa y puntual. Así, al reconocer inmediatamente una imagen o sonido se genera una lectura unidireccional y se vuelve un código, el cual puede estructurarse de forma narrativa, como las animaciones de la *Warner Bros.* o de otras maneras que se verán más adelante.

Teniendo en cuenta de que toda imagen, sea abstracta o figurativa, puede suscitar ideas, sensaciones, recuerdos y experiencias en el espectador. Podremos hablar de la narrativa y no-narrativa en otro nivel que no dependa del tipo de imagen que se utilice, sino de algo más estructural que se comentará en los siguientes capítulos.



# 2 CARACTERÍSTICAS DE LA ANIMACIÓN

...la animación se trata esencialmente  
de crear un espacio imaginario...  
es sobre construir un régimen temporal único <sup>1</sup>...  
-Edwing Carels

<sup>1</sup> "...animation is essentially about creating an imaginary space... it is about constructing a unique time regime..." Trad. a.

Es común insertar a la animación como un género de cine. Aunque ambas son imágenes en movimiento que se proyectan en una pantalla, tienen sus diferencias. Para empezar, la manera en que están hechos difiere en cuanto uno se hace a partir de la grabación de acciones y objetos reales, mientras que el otro crea el movimiento cuadro a cuadro y no siempre tiene que existir el objeto en la vida real para darle vida.

Aún cuando se cuenten historias ficticias, el cine es una forma de registro; los actores son personas reales, sus acciones, sus voces, sus gestos e incluso sus siluetas son inscripciones de la realidad misma. El cine muestra la realidad objetiva a través del tiempo porque utiliza la cámara, dispositivo que procesa la realidad de forma objetiva. No tiene un cerebro que decodifique o interprete lo que percibe<sup>2</sup>. Mientras que la animación es algo creado y modificado con la mente y manos humanas, ya sea en la interpretación de la figura (como en una pintura) como por el mismo movimiento del objeto. Simplemente hay que pensar en la regla de encoger y estirar un cuerpo para hacer que un movimiento parezca más fluido, el cual no tiene nada que ver con la manera real en que rebotan los objetos. Como dijo Alexander Alléxeieff:

“A diferencia del cine, la animación extrae los elementos de sus futuros trabajos a partir un material en bruto hecho exclusivamente de ideas humanas, esas ideas que distintos animadores tienen respecto las cosas, seres vivientes y sus formas, movimientos y significados. Ellos representan estas ideas a través de imágenes que crean con sus propias manos. Con la concatenación casual de sus imágenes –una concatenación que ellos mismos conciben – nada puede ser dejado a la suerte. Por esta razón, la creación requiere de un tiempo excesivo que está en desproporción con respecto al cine. Sin embargo el repertorio de ideas humanas es inagotable”<sup>3</sup>

2 Hasta cierta medida porque hay una persona que manipula la cámara y decide cómo tomar la foto; posteriormente, en el montaje, se puede generar algo más subjetivo según la mirada de los artistas involucrados. Sin embargo, en este momento me refiero a la imagen en tanto cualidades formales.

3 Citado en: *Ibidem*, p.7. // “Contrary to live-action cinema, animation draws the elements of its future works from a raw material made exclusively of human ideas, those ideas that different animators have about things, living beings and their forms, movements and meanings. They represent these ideas through images they make with their own hands. In the casual concatenation of their images –a concatenation they conceive themselves –nothing can be left to chance. For this reason, creation requires an exceedingly long time which is out of proportion to live-action cinema. But the repertoire of human ideas is inexhaustible.” Trad.a.

Así, la animación es algo creado en su mayor parte por la imaginación humana. Puede crear el movimiento de cualquier tipo de figura que se nos ocurran y pueden generar una gran diversidad de mundos ficticios, yendo desde lo abstracto, pasando por la caricatura y la imagen realista hasta llegar a la hiperrealista.

## 2.1. UN ARTE TEMPORAL

La animación es un arte temporal, esto significa que está definida por marcar al espectador un determinado periodo de tiempo para recibir cierta información<sup>4</sup>. Esta información se da en base a la organización y relación de sus elementos que generan diferentes experiencias y sensaciones.

Uno de los elementos más importantes es la coreografía, es decir, el movimiento, el cual depende tanto del tiempo como del espacio.

Cada movimiento debe de tener un ritmo y una dirección, debe poder crear la sensación de que algo está sucediendo, que no es un movimiento sin ton ni son, a partir de hacer énfasis en el peso, el espacio, el tiempo y la fluidez. El animador debe estar consciente de cuál es la fuente de la acción, el impulso del que surge, su dirección y su propósito debido a que se encarga de hacer mover figuras a partir de cientos de cuadros individuales. Simplemente el hacer que un personaje camine conlleva a planear la coreografía que seguirá su caminar, pues deben marchar con cierta cadencia para que parezca que está caminando y no está corriendo o cojeando. "Para McLaren cada animación simula una danza 'porque la cosa más importante es el movimiento. Sin importar qué estés moviendo, ya sean personas, objetos o dibujos; y en la manera en la que se hace, es un tipo de danza' "<sup>5</sup>

4 A diferencia de las artes espaciales que se pueden aprehender en un instante.

5 5 Citado en: Ibídem, p.111. // "...for McLaren every animated film echoed dance 'because the most important thing in film is motion, movement. No matter what it is you're moving, whether it's people or objects or drawings; and in what way it's done, it's a form of dance' [Bendazzi, 1994: 117]". Trad. a.



La coreografía no es un elemento exclusivo de la animación, pues ésta no es el único medio expresivo que se desarrolla en el tiempo, que tiene un antes y un después, un principio y un final. También se encuentra la danza, la cual no necesita de una historia para expresarse, como Andy Horwitz comenta:

“Bailarines y coreógrafos entrenan por años, y continúan entrenando a diario, para dominar sus cuerpos, posibilitándoles hacer cosas extraordinarias. Ellos exploran profundamente la naturaleza del movimiento, la manera en que el cuerpo se mueve en el espacio transmitiendo diferentes significados y experiencias, apunta a diferentes ideas.”<sup>6</sup>

De hecho, Jules Engels, importante animador experimental, también ve en la coreografía un medio único para generar diversos significados:

“Mi énfasis personal se concentra en el desarrollo de un lenguaje dinámico visual, independiente de las tradiciones literarias y teatrales, demostrando que una coreografía gráfica pura es capaz de su propia verdad libre de palabras. No busco ningún tipo de narrativa que se preste a la expresión gráfica. Debo transmitir ideas/sentimientos a través de movimientos que no se pueden poner en palabras. Líneas, Cuadrados, Manchas, Círculos, variedades de Color –a veces difíciles de comprender –proveen la llave a nuestras imágenes. En el filme, el movimiento natural no le da presencia a cualquier objeto: el talento del cineasta le da una expresión estética al movimiento.”<sup>7</sup>

Otro medio expresivo que sólo existe en el transcurso del tiempo es la música, considerada el medio abstracto por excelencia. Aaron Copland comenta sobre la asimilación de ésta:

6 HORWITZ, Andy, “Visual Art Performance vs. Contemporary Performance” en *Culturebot, Maximum Performance*, November 25, 2011, <http://www.culturebot.org/2011/11/11663/visual-art-performance-vs-contemporary-performance/>. // “Dancers and choreographers train for years, and continue to train every day, to master their bodies, enabling themselves to do extraordinary things. They deeply explore the nature of movement, the way bodies moving in space convey different meanings and experiences, point to different ideas.” Trad.a.

7 ENGELS, Jules, *Experimental Animation, the Joy of Movement*, Center of Visual Music, <http://www.centerforvisualmusic.org/library/JoyMove.htm>. // “My personal emphasis concentrates on the development of a visual dynamic language, independent of Literature and theatrical traditions, demonstrating that pure graphic choreography is capable of its own wordless truth. I do not look for any kind of narrative that would lend itself to graphic expression. I must convey ideas/feelings through movements that could not be put into words. Lines, Squares, Spots, Circles, varieties of Color -- sometimes difficult to comprehend -- provide the keys to our pictures. In film, natural movement does not give presence to any object to line: the filmmaker’s talent gives movement an aesthetic expression.” Trad.a.

“Mi parecer es que toda la música tiene poder de expresión... siempre hay algún significado detrás de las notas, y este significado que hay detrás de las notas constituye, después de todo, lo que dice la pieza, aquello de lo que trata la pieza. Todo este problema se puede plantear muy sencillamente preguntando: “¿Quiere decir algo la música?” Mi respuesta será: “Sí”. Y “¿Se puede expresar con palabras lo que dice la música?” Mi respuesta a eso será: “No”. En esto está la dificultad.

Las almas cándidas no se satisfarán nunca con la respuesta a la segunda de las preguntas... Cuanto más les recuerde la música a un tren, una tempestad, un entierro o cualquier otro concepto familiar, más expresiva les parecerá.”<sup>8</sup>

Las diferentes obras creadas por el ser humano, al ser expresiones artísticas, siempre parten de una idea que inscribe la visión del mundo del artista, sean abstractas o figurativas, narrativas o no. Artavazd Peleshyán, cineasta experimental cuyas películas compone a partir de archivos filmográficos, afirma que “...con el material de mis películas [... tenía] un solo objetivo: expresar las ideas que me preocupaban, hacer llegar al espectador la posición filosófica que sostengo.”<sup>9</sup>

Es a través de la forma y el lenguaje utilizado que se puede transmitir una concepción del mundo que no siempre se puede expresar con palabras: “...la forma de cualquier obra expresa su contenido, y la unidad entre ambos siempre se determina por la coherencia de la concepción del mundo del autor...”<sup>10</sup>

Sin embargo la animación tiene posibilidades plásticas que pocas veces o nunca comparte con otros medio expresivos temporales, de los cuales se hablará a continuación.

8 COPLAND, Aaron, *Cómo Escuchar la Música*, México, FCE, 2ª edición, 1994, p.29.

9 PELESHYÁN, Artavazd, *Teoría del Montaje a Distancia*, México, UNAM, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos : Festival Internacional de Cine, 2011, p.33.

10 *Ibidem*, p.22.

## 2.2 POÉTICA VISUAL

Einsteinstein consideraba a la animación como un lenguaje utópico porque proporciona gran libertad de expresión gracias a su capacidad de usar cualquier tipo de imagen y la facultad de poder trasformarla a capricho, *plastmaticness*, como él lo llamaba<sup>11</sup>.

Esta cualidad plástica hace posible una poética visual única que ayuda a exaltar ciertos aspectos del discurso. Sin embargo, estas posibilidades no siempre se encuentran presentes y, cabe mencionar que muchas veces sólo funcionan cuando se utilizan imágenes figurativas.

Como se vio en el apartado anterior, la coreografía es de suma importancia para crear movimientos precisos, sin embargo, a diferencia de la danza, los movimientos que se generan en la animación tienen la capacidad de desafiar el mundo real. Por ejemplo, cuando el Coyote persigue al Correcaminos, se sale del camino y se queda unos segundos flotando en el aire. No es, sino hasta que se percata de que no tiene donde sostenerse que se cae. De manera que se alteran las leyes físicas y se crea una situación cómica.

Así mismo, la animación puede desafiar las convenciones de la realidad al unir imágenes totalmente distintas de forma fluida. Es interesante advertir que, aun utilizando imágenes figurativas al inicio y final de esta transformación, la metamorfosis siempre se hace mediante imágenes abstractas que unan ambos puntos. Es una mera construcción cinética, que sólo puede existir en el tiempo.

Un ejemplo de metamorfosis es aquella escena en *La Espada en la Piedra* (Wolfgang Reitherman, 1963) donde los magos pelean entre sí, pero también se puede encontrar como un eje rector de la animación como en *Fantasmagorie* (Émile Cohl, 1908) o *Love and Theft* (Andreas Hykaid, 2010).



Fig. 01 - Serie de fotogramas que muestran la metamorfosis de Madame Mim en *La Espada en la Piedra*.

1 WELLS, *Understanding Animation*, p.22.

Incluso se puede encontrar como una alternativa al corte de plano<sup>12</sup>, ya que lo que se ve en pantalla no depende solamente del movimiento y posición de la cámara, sino de las posibilidades de transformación de la misma animación, la cual propicia diversos cambios de posición del objeto respecto a la “cámara” sin un corte. Por ejemplo, en *The Street* (Caroline Leaf, 1976), podemos ver varios ejemplos, uno de ellos es cuando se muestra a la mamá en plano medio batiendo algo, poco después lo que bate se transforma en el pelo de la hermana, que ahora la peina; luego se metamorfosea a un plano general de la mamá limpiando el piso para finalmente regresar a la primera acción de batir.

La metamorfosis, además, posibilita los juegos visuales. Éstos suceden cuando un objeto o alguna forma que aparece en escena cambia de sentido y función al utilizarlo de diferente manera a como se presentó en un principio<sup>13</sup>. En las caricaturas es un recurso muy utilizado y presenta al dibujo animado como lo que es: tinta. Paul Wells, explica muy bien los juegos visuales:

“La manipulación de la puesta en escena gráfica [de Felix el Gato] de Mesmer cambia el énfasis de imágenes que denotan cosas a imágenes que connotan cosas, de este modo se desestabiliza el espacio visual, posibilitando que continuamente sucedan eventos cómicos.”<sup>14</sup>

12 El plano o toma es la unidad más pequeña de acción en la que la cámara tiene un movimiento o posición simple y determinado como: plano medio, plano general, primer plano, *close-up*, plano de *travelling*, etc.

13 Esta posibilidad solo aparece en la animación. En el cine esto se hace mediante la metáfora: mostrando algo que parece otra cosa si no se le ve de manera literal. Como el paso de los panecitos de Chaplin en *La Quimera de Oro*.

14 WELLS, Paul, *Understanding Animation*, p.132. // “Mesmer’s [Felix el Gato] manipulation of the graphic *mise-en-scène* shifts the emphasis from images which denote things to images which *connote* things, thus destabilizing the visual space, and enabling comic events to continually take place” Trad. a.

15 *ibidem*. // “The castle turret, evidently a large construction in the way it’s understood in the ‘real world’, becomes an ice-cream cone in Felix’s hand, obviously a much smaller, lighter, object. The ‘fluffy’ cloud which looks the same as the consistency of ice-cream, is, of course, lighter and more transient. The transition bequeaths ‘weight’ to the ice-cream.” Trad. a.



Posteriormente describe uno de estos eventos:

“La torre del castillo, evidentemente una construcción grande en la manera en que se entiende en el ‘mundo real’, se convierte en un cono de helado en la mano de Felix, un objeto obviamente más chico y ligero. La nube ‘acolchonada’ que parece tener la misma consistencia del helado, es, claro, más ligera y efímera. La transición transfiere ‘peso’ al helado.”<sup>15</sup>

Fig. 03 – Estos fotogramas de *Felix the Cat* as *Romeow* muestran la cómo Félix convierte el techo de unas torres y una nube en dos conos de helado.

15 *ibidem*. // “The castle turret, evidently a large construction in the way it’s understood in the ‘real world’, becomes an ice-cream cone in Felix’s hand, obviously a much smaller, lighter, object. The ‘fluffy’ cloud which looks the same as the consistency of ice-cream, is, of course, lighter and more transient. The transition bequeaths ‘weight’ to the ice-cream.” Trad. a.

Así mismo la animación utiliza símbolos al verter a las imágenes un significado que no tiene que ser necesariamente parecido a aquello que simboliza, pero tiene una estrecha relación con el contexto donde se desarrolla. Normalmente los símbolos son culturalmente establecidos, por lo que aunque no siempre sean tan obvios, generan una lectura más o menos precisa. Por ejemplo la mano, en *Ruka* (Jiri Trnka, 1965), que simboliza el estado represor. También hace uso de sinécdoques, que consiste en mostrar una parte para designar el todo; metonimias, usar una imagen como símbolo de una acción; y metáforas, en las cuales se hace una asociación entre dos cosas que son diferentes, pero que comparten alguna cualidad, de manera que se puede sustituir una por la otra.

Todas estas figuras retóricas aplicadas de manera visual dan cabida a una lectura libre, como en *Balance* (Wolfgang y Christoph Lauenstein, 1989) que mediante el uso de pocos elementos retóricos – un cofre cuyo contenido nunca averiguamos, un piso con una determinada área suspendido en la nada y aislado – se desarrolla una historia que invita a la interpretación, ya que la falta de un ambiente cercano a lo real permite que el espectador pueda designarle su significado: una cárcel, un espacio mitológico, el equilibrio social, etc. Sin embargo se logra comprender la idea central que habla sobre la avaricia y la necesidad de trabajar en equipo.



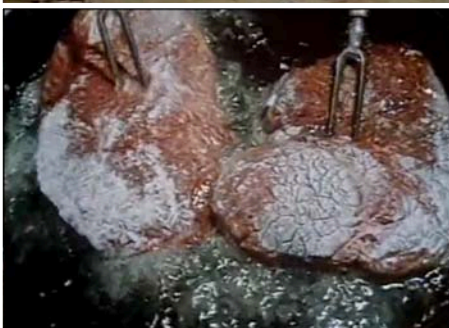
Fig. 04 - Fotograma de Balance (Christoph y Wolfgang Lauenstein, 1989)

Todos estos elementos que se han visto pueden ayudar a acceder a la psique de los personajes de una manera más directa, pues posibilitan una caracterización visual del estado de ánimo de los personajes. Este tipo de penetración psicológica es especialmente evidente en las series animadas, como en Los Simpsons en *El Viaje Misterioso de Nuestro Homero* (Jim Reardon, 1997), éste se come un hiperpicante *chile con carne* del Jefe Gorgory y acaba alucinando. Homero se muestra en un planos medio y entero deformándose como si estuviera hecho de algún líquido y sus pupilas se agitan, cambian de tamaño y color. Cuando dice “creo que mi daño se cerebró” su cara se hunde en su cabeza y aparece del lado contrario haciendo alusión a su inestabilidad mental. Incluso el ambiente que lo rodea también muestra su psique<sup>16</sup>.



Fig. 05 - Secuencia que muestra cómo Homero se deforma.

<sup>16</sup> El cine, a diferencia, se apoya en la gesticulación del actor y el uso del primer plano o *close-ups*, como en en *Requiem por un Sueño* (Darren Aronofsky, 2000) que en el momento que los personajes toman las drogas utiliza el *close-up* de los ojos en el momento en que se abren la pupilas y una toma del células rojas corriendo por una vena.



Por otro lado, la animación que hace uso de objetos reales, concede la posibilidad de redefinir y resignificar esos materiales, pues configura una meta-realidad que tiene las cualidades del mundo físico y depende de éste para crear determinada imagería. Jan Svankmajer utiliza los objetos como potenciadores del discurso, ya que al utilizar los objetos para otro propósito que para aquél para lo que fueron hechos hace posible dos vertientes de significación: el significado que se genera en la misma animación y el significado asociado a la historia del objeto. Otros animadores que utilizan los objetos como potencializadores del discurso son PES y los Hermanos Quay.

Fig. 06 – Estos fotogramas de Meat Love, muestran como Svankmajer juega con las posibilidades de significación del objeto. Primero inserta el rol de personajes a dos bisteces, haciendo que se vean en el espejo, se cubran con una toalla y bailen; posteriormente los resignifica como comida.



A partir de todos los elementos anteriores, la información se puede dar de una forma más rápida, sin tanto preámbulo. Por ejemplo en *Chromophobia* (Raoul Servais, 1965), los colores utilizados como símbolos del pensamiento y la coreografía de cada personaje ayudan a generar un sentido y un propósito a cada uno, el cual hace posible entender la situación inicial y el conflicto de la historia desde los primeros minutos de la animación. En el otro lado de la moneda, también se pueden usar escenas en las que no existe una acción como tal. En las animaciones narrativas es muy evidente, es cuando se extienden los momentos más mundanos, de tal manera que se sosiega la progresión dramática.

Estas figuras visuales muestran cómo la animación tiene una gran posibilidad para tratar los temas de una manera más poética que narrativa, pues "...el símbolo y la metáfora, por definición, inscriben conceptos discursivos, y no certeza narrativa..."<sup>17</sup>

Si esto es cierto ¿Por qué existen estas figuras en la animación narrativa? Y si no solo existen en la narrativa ¿cómo es que podemos distinguir entre una animación no-narrativa de una que sí lo es?

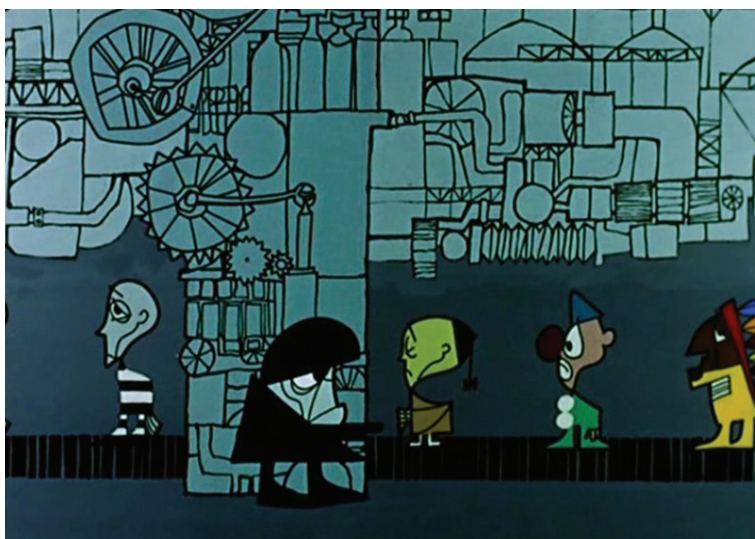


Fig. 07- Fotograma de *Chromophobia* (Raoul Servais, 1965). Se muestra cómo los militares destruyen con todo aquello que sea diferente, que no se parte de su pensamiento.

17 *Ibidem*, p.88. // "...symbol and metaphor, by definition, embody discursive concepts, and not narrational certainty..." Trad. a.





# 3 NARRATIVA

Buena parte de la fascinación que ejerce el cine narrativo la extrae de su facultad para transformar el discurso en historia.

-Jaques Aumont

La narrativa es una forma de comunicación que resalta de otros modos de comunicación gracias a su peculiar y atractiva manera transmitir mensajes: a través de historias. Éstas pueden ser de índole muy variada y transmitir ideas muy distintas, no obstante, siempre tienen una estructura base que hace posible presentar la anécdota de manera clara.

La narración se puede encontrar en diversos medios como la literatura, el teatro, el cine, la historieta, la animación, etc., justo como Jaques Aumont afirma:

“Lo narrativo es, por definición extra-cinematográfico, puesto que concierne tanto al teatro como a la novela como a la conversación cotidiana: Los sistemas de narración se han elaborado fuera del cine y mucho antes de su aparición... Estos sistemas de narración operan con otros en el cine, pero no constituyen propiamente hablando lo cinematográfico: son el objeto de estudio de la narratología, cuyo terreno es mucho más amplio que el del solo relato cinematográfico.”<sup>1</sup>

Tomando como cinematográfico aquello que sólo puede aparecer en ese medio, de modo que lo cinematográfico no es sinónimo de narrativa ni viceversa; aunque ambas se pueden mezclar para crear narrativas cinematográficas.

No obstante, una misma historia no va ser narrada de igual manera si es mediante un libro, una obra de teatro o una película, pues el mismo medio determina ciertos factores en la forma de narrar –el argumento – y de la asimilación del mensaje.

¿Cuáles son entonces las características de los diferentes medios narrativos? El cine, a diferencia del teatro, tiene una facilidad para extender el tiempo y el espacio donde se desarrolla la historia, de manera que la acción se pueda desarrollar en distintos momentos y lugares; además, tiene la posibilidad de transportar al espectador a distintos escenarios con gran rapidez, lo cual genera la posibilidad de mostrar dos o más historias paralelas. Estas posibles maneras de narrar las comparte con la literatura, pero éstos se diferencian en el hecho básico de que uno narra a partir de imágenes mientras que el otro lo hace a partir de la palabra: el film debe mostrar

1 AUMONT, *Estética del cine, Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*, p.96.

visualmente lo que la literatura puede describir, reflexionar y elucidar mediante un discurso. Además, la literatura puede generar una imagen visual compleja que el cine no podrá hacer de igual manera porque depende de las posibilidades de la cámara y de cómo funciona el mundo real. En cambio, la animación puede llegar al mismo nivel que la literatura en este aspecto debido a su facilidad de rechazar las leyes naturales, como desafiar la ley de gravedad o transformar un objeto a otro –efecto que se encuentran comúnmente en los cuentos fantásticos. El cine con efectos especiales, tiene la maravilla de combinar lo mejor de dos medios: el realismo del cine y las posibilidades plásticas de la animación.

Enfocándonos más a la animación como tal, estamos acostumbrados al canon hiperrealista que se adaptó del cine, de modo que los métodos de trabajo y los recursos dramáticos son similares. Aún así, la animación tiene la posibilidad de contar historias en un estilo que les es propio y que permite usar una amplia gama de recursos más maleables que la narrativa cinematográfica.

A continuación se hablará sobre la animación narrativa, la cual comparte elementos fundamentales con la narrativa en general y a la vez destaca por su particular modo de reproducirlos.

## 3.1 ANIMACIÓN NARRATIVA

La narrativa siempre consta de una historia a partir de la cual se transmite un mensaje –la posición del autor respecto al tema– y una estructura, la cual permite contar la historia de una manera clara.

La historia y la estructura muchas veces son muy difíciles de separar porque desde las primeras fábulas la narración y la historia seguían el mismo desarrollo, pero a lo largo del tiempo han surgido nuevas formas de ordenar la trama al contarla, sin por ello cambiar la esencia de la estructura narrativa ni la unidad de la historia. A esto se le llama argumento.

A continuación se ahondará más sobre cada elemento.

### 3.1.1. HISTORIA

La historia es el conjunto de acciones y situaciones que giran en torno a un tema y cuyos efectos se van desarrollando lógicamente y causalmente partiendo de la idea central<sup>2</sup>. Debe ser verosímil<sup>3</sup>, lo cual no significa que se tenga que apegar a las reglas de la realidad, más bien se refiere a que los actos que van formando la trama deben suceder de modo “probable y necesario”, esto es, que sea conformada de manera “...que las partes de los acontecimientos se organicen de tal modo que la alteración o supresión de una de ellas remueva y perturbe el todo, pues aquello cuya presencia o ausencia no se manifiesta de ningún modo, no es parte del todo.”<sup>4</sup> De esta manera, es importante que al contar la historia no se supriman hechos fundamentales para el desarrollo de ésta.

La animación tiene la virtud de aproximarse a la narración de varias maneras. Por un lado, existe aquella que sigue el canon realista en el que es de suma importancia la manera en que están acomodados los hechos, la cadena de eventos debe ocurrir de forma causal no de forma azarosa. Esto no significa que se tenga que dejar de lado la posibilidad de asombrar; de hecho, cuando ocurren cosas inesperadas en función de las acciones anteriores, sorprende aún más que cuando ocurren arbitrariamente.

Por otro lado, la animación es un medio idóneo para lo surreal, razón por la que muchas animaciones narrativas parecen ser contradictorias. Nada más basta pensar en las figuras visuales de las que se habló en el capítulo anterior que desestabilizan lo que sería un mundo congruente, por lo que uno podría suponer que la animación no sigue el flujo de una historia con unidad y coherencia. No obstante, la animación tiene la capacidad de mezclar un seguimiento lógico de acciones con la maleabilidad que el medio otorga, creando mundos ilógicamente lógicos en

2 La idea central es la postura del artista respecto al tema: su visión del mundo; un ejemplo de idea central son las moralejas de las fábulas.

3 Como Aristóteles dice: “...en relación con la poesía es preferible lo creíble imposible a lo increíble pero posible...” (ARISTÓTELES, *Poética*, México : España, Colofón S.A. : Biblioteca Nueva, 2006, p.130)

4 *Ibidem*, p.85.

el que se generan las acciones –como el poder desafiar a la gravedad, que los personajes de series de televisión mantengan siempre la misma edad o que no exista una temporalidad seriada entre episodio y episodio, etc.

Esas pequeñas incongruencias no afectan el desarrollo de la historia, de manera que se mantiene la unidad y lógica propia del mundo creado, como bien dice José Luis Torreblanca: “...la coherencia no debe basarse tanto en los detalles menores (que inevitablemente serán renovados en función de las contingencias del relato) como en la invariabilidad de dos caracterizaciones básicas, la psicológica [de los personajes] y la espacial [el ambiente donde se desarrollan].”<sup>5</sup>

Así, los elementos constantes de la historia son los personajes –que ejecutan acciones – y el ambiente – donde se desarrollan las acciones –, cuyas características varían según la anécdota que se cuente, pues ésta es el resultado del lugar y tiempo donde se desarrolla, así como el carácter de cada personaje.

### 3.1.1.1. PERSONAJES

Los personajes son aquellos sujetos que desenvuelven las acciones que conforman la historia. Éstos se rigen por la regla de lo “probable y necesario” ya que siempre deben de actuar conforme a sus motivaciones, su pasado, sus pensamientos, su situación social y el contexto en el que se encuentran sumergidos.

No siempre se mencionan o muestran todas estas características, pero éstas son fundamentales para que cada personaje actúe conforme a su carácter y no de manera aleatoria. De ser así, dejaría de ser coherente y de tener unidad interna, básicamente carecería de personalidad.



Fig. 01 – Fotograma de El Dinosaurio Gertie, en el que el personaje principal es un dinosaurio que interactúa con un hombre de carne y hueso.



Además, los personajes ayudan a expresar una posición o una situación, para que se logren situar claramente las voluntades, las fuerzas y problemas que ponen en movimiento la acción. Esto se hace a partir de proyectar una postura en ellos mediante su diálogo, *flashbacks*, *flashforward* o las figuras visuales.

En la animación es muy importante el diseño visual de los personajes, pues es la característica inmediata que los va determinar y debe ser coherente con su personalidad. Además la animación tiene la bondad de poder utilizar cualquier cosa como personaje y generar una gran variedad de expresiones que no se pueden encontrar en otro medio. Así, los personajes pueden ser desde animales (como Mickey Mouse o Bugs Bunny) a dinosaurios (*Gertie the Dinosaur*, Winsor McCay, 1914), juguetes (*Toy Story*, John Lasseter, 1995), troncos (*Little Otick*, Jan Svankmajer, 2000) e incluso figuras geométricas<sup>6</sup> (*Flatland*, Dano Johnson y Jeffrey Travis, 2007).

Es importante destacar que el hecho de que los personajes puedan ser cualquier cosa no significa que no mantengan una unidad con la historia. Su diseño visual, sus gestos, sus movimientos y su voz influyen en su personalidad y por lo tanto en su incidencia sobre la historia. Un buen ejemplo de esto es el Capitán Orville, de Bernardo y Blanca (Wolfgang Reitherman, et al, 1977):



Fig. 02 – Little Otick es un personaje de tronco.

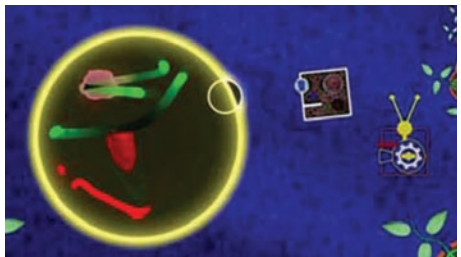


Fig. 03 – Fotograma de Flatland, en el que se puede observar que los personajes son figuras geométricas.

“...se decidió basar al personaje del Capitán Orville en un albatros. Inmediatamente esto abrió una abanico de posibilidades. Un albatros en el aire es una cosa bella para admirar, con una coordinación perfecta, pero en el suelo, ya sea aterrizando o despegando, se exhibe como lo más incompetente. El albatros aterriza como una bola de boliche, arrojando a sus compañeros como pinos. Su despegue, si es posible, es aún peor. [...] El albatros no parece reconocer que tiene un problema en ninguno de sus procedimientos, y esto nos dio una pista sobre su personalidad.”<sup>7</sup>

<sup>6</sup> Los cuales son antropomofizados al tener características humanas como ojos y boca.

Posteriormente se recalca:

“Orville era un tipo medio brusco, pero agradable... la historia se hubiera podido contar sin él. Hubo un tiempo en que consideramos tener un tablero de dardos como líneas aéreas, pero la secuencia mejoró mucho a través del desarrollo del Capitán Orville.”<sup>8</sup>

La forma que el personaje tenga no sólo dependerá de lo que se quiere contar, también obedecerá las posibilidades técnicas y los materiales de la animación, pues hay una gran diferencia entre las posibilidades de movimiento de un dibujo al de una marioneta, por ejemplo.

Además del diseño visual, es de suma importancia definir la voz que tendrá el personaje, pues éste elemento también incide enormemente en su personalidad. Por ejemplo, en el *Libro de la Selva* (Wolfgang Reitherman, 1967), con la primera voz que utilizaron para Baloo:

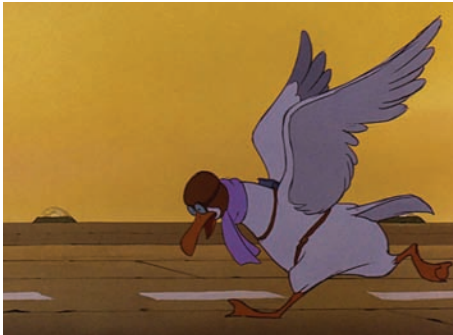


Fig. 04 – Fotograma del Capitán Orville despegando.

“...nuestro oso era demasiado pasado de moda... demasiado ordinario... Probamos con algunos alumnos de intercambio de India para ver si podíamos obtener una voz con una calidad indígena de esa área. Ninguno de ellos nos dio ningún tipo de personaje que pudiéramos ver cuando cerráramos los ojos y escucháramos... Walt sugirió a Phil Harris para el papel.

Phil era asociado más con antros que con la jungla... Nos preguntamos cómo interpretaría las líneas si lo hiciera a su propia manera. Sonrió al guión un momento, levantó la cabeza y sacudió el escenario con un canto rítmico y pegajoso. ‘Bueno, es un doobey-do-doo; sí, es un doobey-do-doo; quiero decir...’ Inmediatamente tuvimos un personaje.”<sup>9</sup>



Fig. 05 – Esta imagen muestra parte del proceso de la animación, es el dibujo a mano de un fotograma de lo que sería la animación final de Baloo y Mowgly.

8 *Ibíd.*, p.400. // “Orville was a sort of a crusty guy, but likeable... the story could have been told without him. There was a time when we considered having a mice dart into a regular airlines, but how much better the sequence became through the development of Capt. Orville.” Trad. a.

9 *Ibíd.*, p.407. // “...our bear was too old-fashioned... too ordinary... We tested some exchange students from India to see if we could get a voice with a special quality indigenous to that area. None of these gave us any kind of character we could see when we closed our eyes and listened... Walt suggested Phil Harris for the part.

Phil had been associated more with nightclubs than the jungle... We asked how he would deliver the lines if he could do it his own way. He grinned at the script a moment, then threw back his head and shook the stage with an infectious, rhythmic chant. ‘Well it’s a doobey-do-doo; yes it’s a doobey-do-doo; I mean...’ Immediately we had a character.” Trad. a.

Además, los personajes funcionan como una bisagra entre el espectador y la historia al generar un vínculo entre ambas realidades, ya sea por empatía o por las caracterizaciones arquetípicas, de tal manera que el espectador se interese en éste.

El personaje arquetipo es aquél cuyas características son determinadas culturalmente, de manera que se puede reconocer cómo es el personaje sin la necesidad de conocer su pasado. Tomemos por ejemplo, dos tipos de heroína: la princesa y la femme fatale, la primera es buena, virginal, hermosa, ama la naturaleza y es envidiada por todas las mujeres, lo cual normalmente es causa de su desgracia. Mientras que la segunda es una mujer hermosa, voluptuosa, sensual, misteriosa e inteligente que encausa al héroe a una empresa.

También existe cierto tipo de arquetipo visual, en el que los diseños de los personajes se van nutriendo de otros más antiguos, de manera que ayude a resaltar y definir cómo es ese personaje, por ejemplo Jessica Rabbit de *Quién Engañó a Roger Rabbit* (Robert Zemeckis, 1988) está basado en la cantante de la caricatura de *Donald Duck Pimples* (Jack Kinney, 1945) y en la caperucita de *Red Hot Riding Hood* (Tex Avery, 1943)<sup>10</sup>.

### 3.1.1.1. Modelo Actancial

Aunque el carácter es fundamental para el desarrollo de los personajes, éstos ejecutan funciones determinadas, las cuales son elementales para el desarrollo de la historia. Como afirma Vladimir Propp en *La Morfología del Cuento*: "En el estudio del cuento, lo único importante es saber qué hacen los personajes; *quién* hace algo y *lo* hace son cuestiones que sólo se plantean accesoriamente."<sup>11</sup>

A.J. Greimas<sup>12</sup> generó un modelo actancial el cual ilustra la manera en que las acciones de los personajes van generando la historia. Cabe destacar que un mismo personaje puede desempeñar más de un rol:



Fig. 06, 07 y 08 – Fotogramas de *Quién Engañó a Roger Rabbit*, *Donald Duck Pimples* y *Red Hot Riding Hood*, mostrando a los diferentes personajes que comparten diseño, con algunos ligeros cambios.

10 Cfr. FURNISS, *Art in Motion, Animation Aesthetics*, p.67.

11 PROPP, Vladimir, *La Morfología del Cuento*, Madrid, Akal, 2007, p.30.

12 Cfr. AUMONT, *Estética del cine, Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*, p. 131-134.

> Sujeto. Es el héroe o el antihéroe, el personaje sobre el cual la historia se desenvuelve. Es el protagonista.

> Objeto. Es el personaje que el héroe busca.

> Destinador. Es quien fija la misión.

> Destinatario. Es quién obtendrá el fruto de la misión alcanzada.

> Oponente. Quien obstaculiza la misión del héroe.

> Ayudante. Como su nombre lo dice, es quien auxilia al héroe.

Así, no importa que tan diferentes sean los protagonistas de las distintas historias, sus motivaciones y carácter no cambian el desarrollo de la historia como configuración, éstas más bien afectan en cuanto a su relación con el tema y la idea central.

Este común denominador en las acciones de los personajes revela que existen acciones en tanto funciones significativas para el desarrollo de la trama. A partir de este modelo se puede inferir que esas acciones son:

> Una meta a alcanzar, un objetivo.

> Un obstáculo que dificulta la misión. Siempre va a haber un conflicto entre personajes, he ahí donde se desarrolla el problema, éste puede ser consigo mismo (psicológico) o una confrontación con otro personaje (antagonista u oponente).

> La resolución de la misión. El cual puede ser volver un estado parecido a como inició la historia, pero esto es después de haber pasado por distintos obstáculos.

Estas acciones están estrechamente vinculadas con la estructura narrativa, que se verá más adelante.

Es importante destacar que aunque las funciones de los personajes se mantienen, sus características particulares, como el nombre, el carácter, los pensamientos y la particular historia cada quién son propios de cada uno (incluyendo los personajes arquetipos).

### 3.1.1.2. AMBIENTE

El ambiente es donde las acciones de los personajes se desenvuelven, pues éstos se encuentran inmersos dentro de un espacio y tiempo determinados, los cuales crean atmósferas precisas. Además ayuda a la construcción del personaje, pues no existe personaje aislado del ambiente donde vive, de la sociedad en la que se desarrolla y a partir de la cual genera su idiosincrasia, sus deseos, sus pensamientos y su experiencia de vida.

En la animación, el ambiente tiene un papel muy importante ya que al ser un lenguaje visual, éste siempre está presente, aunque sea de forma incidental, permeando todas las figuras que se encuentran en pantalla y muchas veces actuando como otro personaje, como en *El Viejo y el Mar* (Alexander Petrov, 1999) en la que el mar se vuelve mucho más importante de lo que lo es en la novela.



Fig. 09 – Fotograma de El Viejo y el Mar.

También se puede hacer uso del ambiente de manera que no genere una noción clara de un determinado tiempo y espacio, pero que suscite ciertos estados de ánimo, como en *Gerald McBoing Boing* (Robert Cannon, 1951) en donde se utiliza un ambiente expresionista que, con pocos objetos, líneas y colores refleja los sentimientos de Gerald, el protagonista:

“Al inicio del filme, el color y diseño se usan para crear un escenario luminoso y simple, pero eventualmente se vuelve más oscuro y complejo. Las tonalidades del fondo se vuelven más atrevidos y penetrantes mientras la tensión crece, y la negrura envuelve el punto más dramático mientras Gerald abandona su casa y un tren entra a la escena.”<sup>13</sup>

Así, el ambiente acentúa el conflicto, acumulando y agudizando distintas tensiones, además define la relación que hay entre el personaje y las fuerzas sociales o naturales que actúan a su alrededor.

De este modo, ambiente y personajes se modelan mutuamente, ya que las acciones que acontecen en la historia deben suceder debido al comportamiento de los personajes y éstos se desenvuelven según el mundo en el que viven. No importa que tan estrafalario sea este mundo, lo que pase ahí debe ser tomado como verosímil y suceder de forma causal.

Así, el relato seguirá las reglas de la propia historia y del mundo donde se desenvuelven los acontecimientos.

13 FURNISS, *Art in Motion, Animation Aesthetics*, p.73. // “At the beginning of the film, colour and design are used to create a light and simple background, but eventually they become darker and more complex. Background hues become bolder and more pervasive as the tension grows, and blackness envelopes the height of drama, as Gerald leaves home and a train enters the scene.” Trad. a.

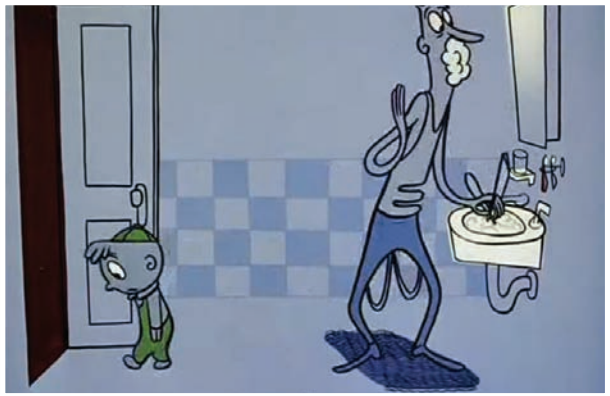


Fig. 10 – Fotogramas de Gerald McBoing Boing, que muestran los pocos elementos escenográficos y el cambio de color según las emociones de Gerald.

## 3.1.2. ARGUMENTO

Para entender lo que es la estructura narrativa es necesario hablar del argumento. Partiendo de la definición que hace David Bordwell en *El Arte Cinematográfico*<sup>14</sup>, el argumento es el punto de convergencia entre la historia y la estructura, son las etapas seguidas por el narrador al contar la historia. De modo que mientras que la historia comprende los hechos tanto explícitos como implícitos que conforman el relato, el argumento es solamente aquello que se cuenta –de tal manera que puede omitir hechos de la historia, pero debe de tener la capacidad de sugerirlos – y tiene la habilidad de manipular la manera de contar la historia.

Un buen manejo del argumento logra mantener interesado al receptor mediante diversos mecanismos como retener cierta información para aumentar la tensión. Todo lo que se cuenta y muestra –lo que se narra –tiene un propósito para la historia, nada es gratuito.

### 3.1.2.1. RELACIÓN ENTRE ARGUMENTO E HISTORIA

Gérard Genette<sup>15</sup> categoriza tres tipos de relación entre argumento e historia:

#### 3.1.2.1.1. La Duración

Es la relación que hay entre el tiempo que pasa dentro de la historia –tiempo diegético<sup>16</sup> – y el tiempo real al que se le asigna en el relato –tiempo extradiegético<sup>17</sup>. En esta categoría se usa mucho la elipsis temporal<sup>18</sup>.

14 Cfr. BORDWELL, David y THOMPSON, Kristin, *El Arte Cinematográfico, una Introducción*, España, Paidós, 1995, p. 67.

15 Cfr. AUMONT, *Estética del cine, Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*, p.116-119.

16 Los elementos diegéticos son aquellos que afectan a la historia, como los diálogos de los personajes o el tipo de luz que haya dependiendo de la hora del día.

17 Los elementos extradiegéticos son simbólicos y ayudan a subrayar el significado de las escenas, de manera que se le dicta al espectador lo que debe sentir o esperar de lo que acontece. Normalmente lo encontramos en el sonido, como en las risas de las comedias o la música que prepara al espectador para lo que va a pasar, como en *Tiburón*.

18 La elipsis ayuda a enfatizar lo relevante al eliminar cierta información. Existen dos maneras de utilizar las elipsis: la elipsis temporal que suprime un periodo de tiempo que no es importante para la historia y la elipsis espacial que elimina el trayecto de un lugar a otro.



### 3.1.2.1.2.El Modo

Es la relación de cómo se explica y presentan los acontecimientos, regulando la cantidad de información que se va dando conforme la historia avanza. Todo depende de la focalización que se le de, ya sea contenida hacia un personaje o una presentación que abarque más elementos. Un buen ejemplo de esto son los tipos de narrador:

>El narrador omnipresente, el cual, como su nombre lo indica, lo sabe todo. Puede dar detalle de todo lo que pasa con cada personaje, sus pensamientos, incluso una descripción psicológica e histórica de cada uno, siempre hablando en tercera persona y sin emitir ningún juicio de valor.

>El narrador protagonista o testigo, cuyo punto de vista es más subjetivo y sólo puede hablar de aquello que vivió, experimentó o presencié, por lo que su discurso siempre es en primera persona.

Además, en la animación se puede narrar solamente con imágenes o con un narrador que cuente los sucesos complementando las imágenes que se muestran. En la primera, todo lo que se muestra en la pantalla debe de ser parte integral del desarrollo de la historia como en *Father and Daughter* (Michael Dudok de Wit, 2000) . Mientras que en la segunda el narrador es totalmente literario, pues parte del discurso verbal para contar una historia o para evocar



fig. 11 – Fotograma de *Father and Daughter*.



Fig. 12 – Póster de *El Origen*.



Fig. 13 – Póster japonés de *La Tumba de las Luciérnagas* del Studio Ghibli.

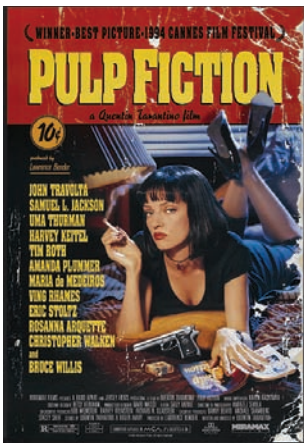


Fig. 14 – Póster de *Pulp Fiction*.

### 3.1.2.1.3.El Orden

Es la manera en que se colocan las secuencias para contar la historia. A veces, éstas no se encuentran en orden cronológico, sobretodo cuando se hace un filme de suspenso y enigmático, o cuando se recurren a *flashbacks*<sup>20</sup> y *flashforwards*<sup>21</sup>. También lo podemos ver en los tipos de narrativa que se explicará a continuación.

>Narrativa lineal: El argumento sigue el orden cronológico de la historia.

>Narrativa con final abierto: No se cuenta el final de la historia, dejando algunos cabos sueltos para que el espectador decida qué pasa con éstos. Aunque no tiene una conclusión cerrada, llega a una resolución de algún tipo, pues es necesaria para proyectar la visión del mundo del autor. Por ejemplo *El Origen* (*Inception*, Christopher Nolan, 2010).

>Narrativa circular: Empieza con la misma acción con la que acaba. Como en *Moulin Rouge: Amor en Rojo* (Baz Luhrmann, 2001) o *La tumba de las Luciérnagas* (Isao Takahata, 1988).

>Narrativa no lineal: El argumento no sigue una continuidad cronológica, salta de un hecho a otro sin aparente conexión, pero al final el receptor une esos pedazos para formar una historia coherente. Puede estar todo el desorden como *Tiempos Violentos* (*Pulp Fiction*, Quentin Tarantino, 1994) y hasta se puede ir totalmente al revés como *Amnesia* (*Memmo*, Christopher Nolan, 2000).

20 *Flashback* es un recuerdo pasado que influye en la psicología del personaje y, por lo tanto, a la historia. Éste le va dando más pistas al espectador para entender el carácter del personaje y la situación por la que está pasando.

21 *Flashforward* es la representación de algo que va a suceder eventualmente en el relato. Al principio puede resultar desorientador, extraño y puede ser un elemento para generar expectativa e interés, pero eventualmente se cierra el círculo y obtiene un sentido de coherencia y unidad. Normalmente se utiliza con objetos que representan o anuncian lo que va a suceder.

A pesar de que estos tipos de narrativas alteren el orden de la historia al contarla, el argumento siempre sigue una estructura específica que, de no utilizarse, no se podría transmitir la trama de acciones y sólo quedarían como hechos que no tienen que ver entre sí. Cuando hay una historia, sin una apropiada narración "...esta historia que nadie cuenta, cuyos acontecimientos aparecen como las imágenes que se atropellan y se expulsan unas a otras sobre la pantalla, es una historia que no está garantizada por nadie y que se interpreta sin red..."<sup>22</sup>

### 3.1.3. ESTRUCTURA

La estructura es la organización interna que se le da al argumento, de manera que se expongan los sucesos de una forma lógica, coherente, clara y atractiva.

La estructura no es algo visible a simple vista, pero se percibe por sus efectos, es como el esqueleto que sostiene al ser humano o la obra negra de una casa a partir de la cual se desarrollan las demás partes. Desde hace siglos se definió cómo es esa estrategia y varios autores la han expuesto de diferentes maneras, pero siempre mantiene las siguientes etapas:

#### > PRINCIPIO

Es aquella parte que no necesita de ninguna acción o descripción anterior. Sirve para presentar una situación, los personajes –cuyas acciones revelan su carácter – y el entorno donde se mueven, de tal manera que el receptor sea posicionado en una situación inicial a partir de la cual podrá comprender lo que sigue.

#### > MEDIO

Es la sección que se encuentra después del principio y antes del final. Esto significa que necesita de la presentación previa para ser entendida, pero no se llega a concretar nada. Es el desarrollo de las acciones de los personajes y de aquello que se expuso en la introducción

– aun cuando no se dé en orden cronológico, en el caso del argumento –, pues lo importante es tener la referencia del principio para desentrañar la historia. En esta parte se descubren las fuerzas en pugna y empieza a generarse la tensión emocional que va en aumento y comprende desde el momento en que la situación inicial se altera hasta el momento de cambio de la buena a la mala fortuna o viceversa, también conocido como clímax o nudo.

### > FINAL

Es la parte que surge a partir del nudo, la tensión baja debido a que se resuelve el conflicto. El desenlace se da de forma natural y no necesita de otra cosa después, es una conclusión de la situación inicial en la cual se da un cierre de lo que sucedió en las primeras dos partes, de manera que ya no se requiere más información para comprender la historia y la idea central.

La estructura siempre va a tener este orden, pues es justamente este orden el que permite que los hechos se expongan de manera clara, aún si la historia es contada al revés o en total desorden.

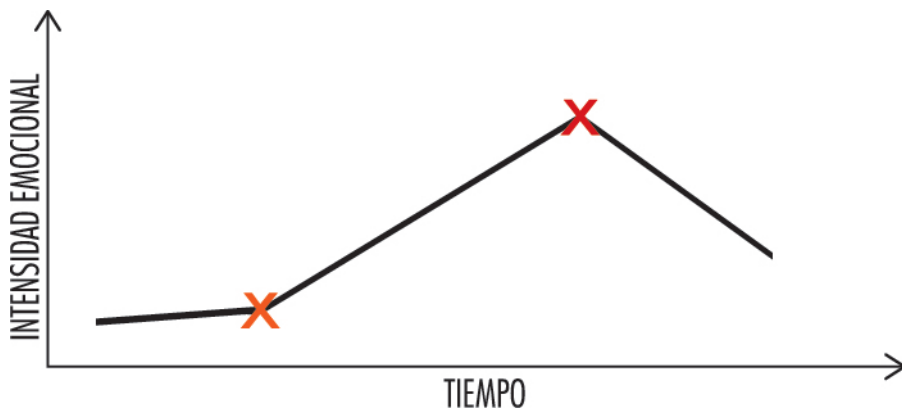


Fig. 15 – Gráfica de la estructura narrativa. Donde cada parte se distingue de las demás por los tachos rojos que representan los cambios de fortuna, también conocidos como giro de tuercas, puntos argumentales, plot, ente otros.

### 3.1.3.1. EN OTRAS PALABRAS

El dramaturgo francés Victorien Sardou, propone otra forma de la estructura narrativa<sup>23</sup> la cual consta de:

#### > EXPOSICIÓN

Planteamiento de una situación y los personajes.

#### > MOMENTO DE ESTÍMULO

Cuando ocurre el primer giro de tuerca, el cual perturba la situación inicial. Se revelan las fuerzas opuestas en pugna, el conflicto que se va a tratar de resolver en lo sucesivo.

#### > COMIENZO DE LA ACCIÓN

Surge a partir del estímulo, las fuerzas contrarias se hacen presentes, las reconocemos y empieza el movimiento de lucha entre ambas.

#### > MOMENTO DECISIVO O PUNTO CRÍTICO

Es cuando una fuerza predomina la otra y el nivel emotivo aumenta.

#### > DECLINACIÓN DE LA ACCIÓN

Se sostiene la intensidad del punto crítico, pero además, interviene algún otro factor, dando pie al clímax.

#### > CLÍMAX

Es el punto más álgido de la situación, es el punto en el que todas las acciones de los personajes culminan, todos los hilos de acción se centran. En ese momento también sucede otra vuelta de tuerca indispensable para el relato, pues a partir de ésta es que una fuerza dominará a la otra.

<sup>23</sup> Cfr. WRIGHT, Edward, *Para Comprender el Teatro Actual*, México, FCE, 1997, p.132.

## > DESCENLACE

Cuando por fin una fuerza gana la lucha y la tensión emocional baja.

## > CONCLUSIÓN

Te deja con la sensación de que el problema inicial fue resuelto, baja aún más la tensión emocional y prepara al espectador para salir del universo de la historia.

Esta manera de exponer la estructura es un poco más compleja y detallada que la primera, pero ambas cuentan con: planteamiento, una vuelta de tuerca inicial, el desarrollo, el clímax y el final. De tal manera que cada vuelta de tuerca genera un nuevo acto o secuencia.

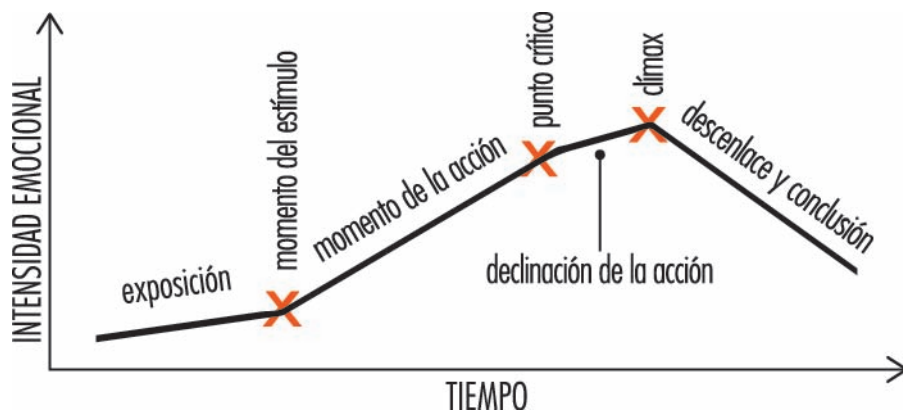


Fig. 16 – De esta manera se graficaría la narrativa según Victorien Sardou.

Valdimir Propp define una secuencia como aquella acción que se origina a partir de un perjuicio al héroe de la historia –o sea una vuelta de tuerca – y afirma que “Hay procedimientos particulares como paralelismos, repeticiones, etc., que obtienen como resultado el que el cuento se componga de varias secuencias.”<sup>24</sup> Así, a partir de las funciones que ejecutan los personajes, se va estructurando el cuento, que según Propp se explica en la figura 17.

De esta manera, la estructura narrativa utiliza los puntos argumentales para poner la historia en movimiento y puede usar tantos giros como le sean necesarios. Esto no significa que la estructura de tres actos deje de existir, porque siempre será de suma importancia exponer la situación inicial para dar paso al desarrollo del conflicto, así como es importante que ese conflicto llegue a una conclusión de algún tipo. Lo que sucede cuando se meten más puntos argumentales es que lo que abarcaría el desarrollo se complica y alarga, de manera que generan nuevos actos. Como dice Wright: “Se dice que en una obra de tres actos, el primero debe de presentar una situación, el segundo complicarla y el tercero resolverla. Muy pocas obras son tan sencillas.”<sup>25</sup>

La narración, entonces, consta de la historia que designa el tipo de contenido, el tema y la posición del autor respecto a éste, del argumento, que es la manera en como el narrador manipula, ordena y presenta los sucesos y de la estructura sobre la cual se organizan el argumento y la historia. Si se hace una la analogía con el ser humano, el esqueleto corresponde a la estructura que lo sostiene, la historia equivaldría a cada diferencia que hacen a cada humano singular, como el tono muscular, el funcionamiento de los órganos, el color de piel y de ojos, el tipo cabello, el sexo, etc. mientras que el argumento correspondería sólo a aquello que podemos ver a simple vista.

24 PROPP, *La Morfología del Cuento*, p.122.

25 WRIGHT, Edward, *Para Comprender el Teatro Actual*, p.134.

## Morfología del cuento a partir de las funciones de los personajes

**NOTAS:**

- El desarrollo puede variar según cómo se acomoden las funciones de los personajes.
- La exposición inicial siempre aparecen el cuento, por lo que no es necesario hablar de ello en cuanto a sus variantes, porque sus variantes solo son de atributos, no de funcionalidad.
- Siempre aparece el A, que es esencialmente la vuelta de situación y la decisión de hacer algo al respecto. Posteriormente pueden aparecer otras carencias, pero siempre con la fórmula de ABC↑ (o a la inversa ↓CBA).
- H-J excluyente de M-N (excepto cuando se juntan dos secuencias)
- Y-δ excluyente de n-θ

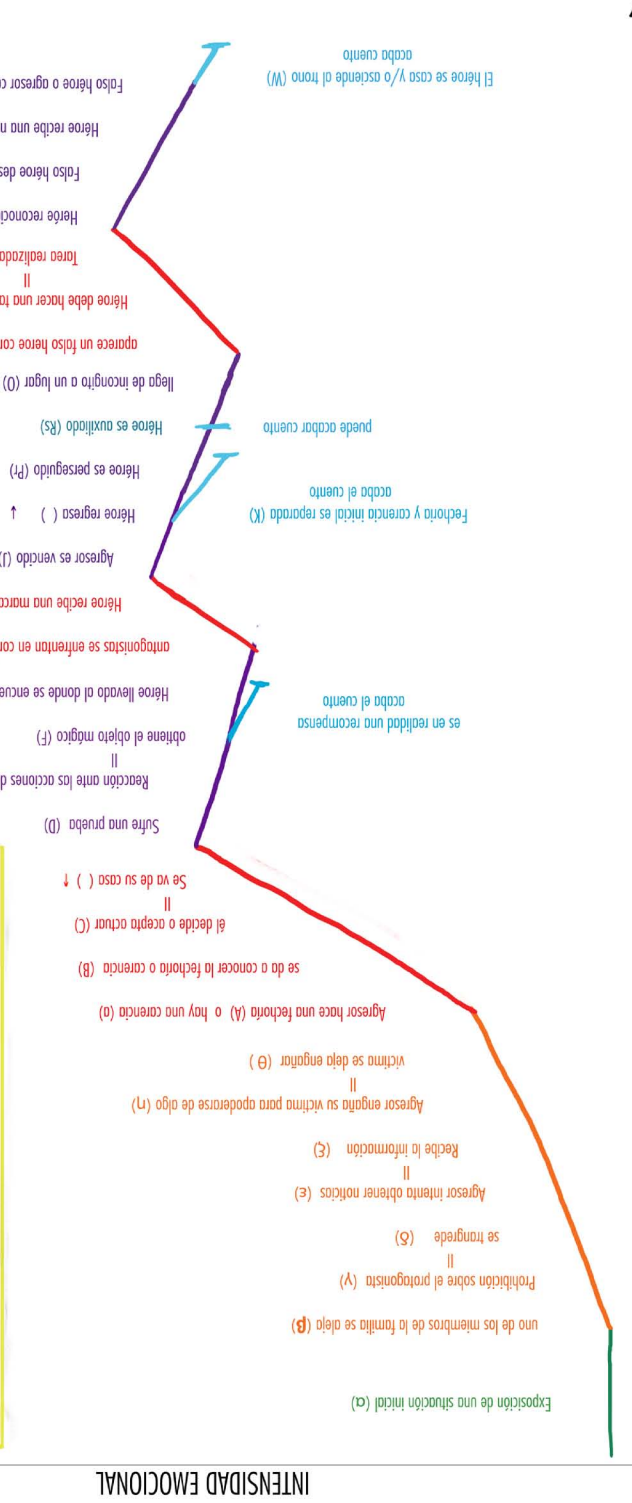


Fig. 17 – Esquema de la morfología del cuento a partir de la función de los personajes, la cual, muestra la estrecha correspondencia entre estructura y funciones de los personajes.



### 3.1.4. SONIDO

El sonido ayuda mucho a la interpretación de la historia, pues funge como un apoyo en la narración, ya sea subrayando el significado de las escenas o narrando, tal cual. Éste se encuentra en el diálogo, en los efectos sonoros y en la música.

A partir de estas tres modalidades, se puede componer el sonido de tal manera que genere una lectura que corresponda a una progresión dramática –justo como hablaba Wells sobre la banda sonora de una animación, a partir de la cual sus alumnos pudieron interpretar la historia (ver p.36), como el montaje fílmico.

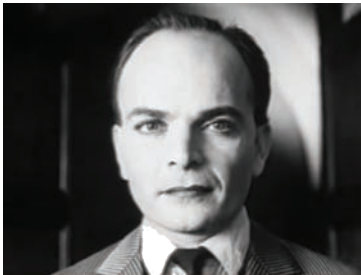
Se puede crear con el sonido una estructura narrativa similar a la visual, la cual no tiene que ser completamente sincrónica o idéntica a la visual, pero si deben ser complementarias. Por ejemplo, se puede observar una imagen y oír un sonido que no se muestra en pantalla, efecto que generará según la progresión del argumento puede considerarse como un *flashback* o *flashforward* sonoro – esto es que retome el sonido de una acción que se dio en otro momento del momento visual – o puede ser un modo de eliminar información visual para que el espectador cree expectativas sobre desenvolvimiento de la historia – esto es evidente en las películas de terror, cuando se oyen cosas que pasan en el mismo momento en que se observa la cara de terror del personaje que lo presencia.

También puede existir una voz en *off* que recite un poema, por ejemplo, que no sea narrativo el cual no es idéntico a lo que se ve en pantalla, sin embargo ayuda a cargar de emotividad a la narración visual.

Lo importante es que el sonido complemente la imagen y viceversa, para que se cree una animación redonda, sin cabos sueltos. Pues, así como sucede con el efecto Kuleshov<sup>26</sup>, en el que la manera en que están acomodadas las imágenes crean una interpretación diferente, una misma secuencia de imágenes puede ser interpretada diferente si la banda sonora es diferente.

<sup>26</sup> Lev Kulechov hizo varios experimentos que muestran el efecto Kulechov. El más conocido consiste en mostrar un plano de la cara de un hombre seguido por otro plano de un objeto. Al disponerlos en ese orden, se genera la sensación de que el hombre mira al objeto y produce una idea sobre lo que piensa ese hombre en relación al objeto. En consecuencia, si el objeto es un cadáver parece que está triste; si es un plato de sopa nos imaginamos que tiene hambre; si es una mujer desnuda, lo relacionamos con deseo. Cfr. BORDWELL y THOMPSON, *El Arte Cinematográfico*, una Introducción, p. 258.

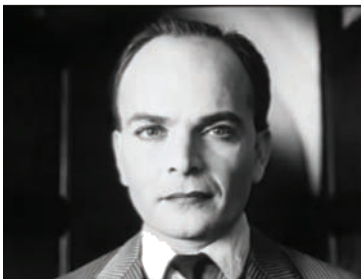
En la animación todo el sonido es generado separadamente de la animación, debido a que el proceso mismo de la animación es mudo. No se puede generar sonido e imagen a la vez como si se grabara un vídeo. Normalmente el sonido se crea antes de la animación porque es más fácil ajustar el tiempo de la animación al efecto sonoro que viceversa (sobre todo si de diálogos se trata), sin embargo se puede hacer primero la animación y después el sonido.



+



= TRISTEZA



+



= LUJURIA



+



= HAMBRE

Fig. 18 - En esta imagen se muestra el efecto Kulechov. La como la disposición de planos utilizados crea el efecto de que el personaje está sintiendo cosas diferentes a pesar de tener el mismo gesto.

### 3.1.5. EL GUIÓN

El guión es muy importante para las animaciones narrativas, pues es el primer paso que se da para adaptar el argumento en base a la historia que se quiere contar y siempre sigue la estructura narrativa.

El guión es el esquema que sirve de guía para hacer la película. Es escrito y se encarga de describir cada escena, con las acciones y diálogos de los personajes.

Es común que en la animación éste se trabaje junto al *diseño de personajes y escenarios*<sup>27</sup> para poder definir mejor el tono de la película, el tipo de escenarios, su efecto visual, la iluminación, la paleta de colores, el empleo de sonido y de la música, la expresión verbal, los personajes y sus gestos, la longitud de tomas y escenas, el uso de planos, el ritmo, entre otros.

Es importante tener en cuenta que el guionista debe de estar consciente de los propios métodos de la animación y formas visuales que puede utilizar para contar una historia de manera en que sólo la animación permite contarla. Como la posibilidad de usar cualquier cosa como personaje.

## 3.2. ¿LA ANIMACIÓN ABSTRACTA ES NARRATIVA?

Una vez entendido en qué consiste la narrativa, se puede estar de acuerdo en que para hacer una animación narrativa se necesitan de imágenes figurativas que puedan contextualizar la historia. Pero, ¿se podrá generar una historia a partir de imágenes abstractas?

Como en la pintura, la abstracción en la animación busca lo más puro, utilizar un vocabulario universal en la que no intervengan otros factores que distraigan la mente del espectador, de manera que no tienen que recurrir al movimiento que *deben* tener los objetos que designan, sino que se pueden enfocar en el movimiento que se les *quiere* dar a las formas puras, las cuales son capaces de comunicar directamente a los sentidos. Los animadores abstractos

<sup>27</sup> También conocido como *Concept Art*. Es aquella fase preparatoria que se dedica a diseñar los personajes, sus gestos, su vestuario, la relación de tamaños con los demás personajes y objetos; los fondos, la paleta de colores, los escenarios, etc. Básicamente se trata de previsualizar cómo se va a contar la historia a partir de varios dibujos preliminares que establezcan el carácter del personaje, el ambiente y el estado de ánimo que se quiera reflejar.

investigaron y experimentaron con el ritmo, la forma, el movimiento y la velocidad, por ejemplo, Fischinger creó *Radio Dynamics* en 1942, una animación que carece completamente de sonido porque su intención era dar una sensación de música a partir de imágenes.

Aunque no es absoluto, existe cierto consenso de que este tipo de animaciones no cuentan historias:

Paul Young afirma:

“El cine abstracto cobró vida hace en torno a un siglo y, pese a ello, sigue siendo uno de los géneros que más cuesta entender al público general, por la sencilla razón de que su forma no es figurativa. Se trata, sin más, de la antítesis absoluta del cine narrativo comercial.”<sup>28</sup>

Paul Wells dice:

“Es claro, entonces, que la animación provee intrínsecamente la oportunidad de expresar la vida de los dibujos/esculturas, etc. en sus propios términos, antes que expresar la obligación de narrar o hacer asociaciones representacionales. Se puede argumentar que este tipo de arte corresponde a una interpretación *sensual*, más que *racional*, priorizando un abordaje activo con lo pre-lógico. Significativamente, Eisenstein sugiere que la principal intención de estas formas primitivas es la idea de algo que *viene a ser* (ibid. 69) y es en este estado que la obra de arte es más expresiva.”<sup>29</sup>

Maureen Furniss explica que este tipo de animaciones son como un “texto abierto” dejando de lado información explícita, por lo que el espectador debe de observar la película desde una perspectiva diferente a la que tendría ante una película convencional, asumiendo un acercamiento más intuitivo y contemplativo para generar un significado, el cual no se encuentra tan evidente como las películas con la clásica configuración de contar una historia y resolver un problema: “...la animación abstracta desafía la naturaleza lógica de un avance de causa-y-efecto narrativo. Más bien, las obras de este tipo tienden a desarrollarse alrededor de una estética de éxtasis temática o ciclos”<sup>30</sup>

29 WELLS, *Understanding Animation*, p.32. // “It is clear then, that animation intrinsically provides the opportunity to express the life within drawing/sculpting etc. on its own terms, before expressing the obligation to narrate or make representational associations. It may be argued that this kind of artwork corresponds to *sensual* rather than *rational* interpretation, prioritizing an active engagement with the pre-logical. Significantly, Eisenstein suggests that the key agenda of these primal forms is the idea of something that is *coming into being* (ibid. 69) and it is in this state that the artwork is at its most expressive.”

30 FURNISS, *Art in Motion, Animation Aesthetics*, p.250. // “...abstract animation defies the naturalized logic of a forward-moving cause-and-effect narrative. Rather, works of this sort tend to be developed around an aesthetic of thematic stasis or cycles.”

La abstracción, al utilizar imágenes puras, se deshace de elementos accesorios, como la narrativa, para generar un significado. En este tipo de animaciones es necesario que el espectador adopte en una posición receptiva diferente a la que está acostumbrado, dejando de lado la manera lógica y razonada de interpretar.

No obstante, muchas animaciones abstractas se crean a partir de un movimiento consecutivo y en muchos casos causal: donde una imagen primera va cambiando progresivamente, mediante pequeñas transformaciones a lo largo de cierto periodo de tiempo hasta llegar a una figura distinta a la del principio.

Para otros teóricos esto es sinónimo de narrativa, estructura que no se puede desligar de la animación ni del cine por ser medios que existen a través del tiempo, el cual condiciona un sentido de causa/efecto. Como Aumont afirma:

“...para que un filme sea plenamente no-narrativo, tendría que ser no-representativo, es decir, no debería ser posible reconocer nada en la imagen ni percibir relaciones de tiempo de sucesión, de causa o de consecuencia entre los planos o los elementos, ya que estas relaciones percibidas conducen inevitablemente a la idea de una transformación imaginaria, de una evolución ficcional regulada por una instancia narrativa”<sup>31</sup>

Con la estética abstracta no se puede saber el contexto en el que se genera el movimiento en el sentido de ambiente narrativo, porque el objeto no se refiere a nada de la realidad externa y éste no podría darnos más referencias que su propia materialidad, movimiento y sonidos; por otro lado, nos puede provocar sensaciones. Sin embargo, nunca se deja de interpretar lo que pasa en una animación abstracta. Cecil Star comenta sobre *Synchromy No. 4: Escape* (1937) de Mary Ellen Bute:

“En ésta, la abstracción toma algunos elementos dramáticos en cuanto un triángulo lucha por escapar de atrás de una red de líneas verticales y horizontales...”<sup>32</sup>

31 AUMONT, *Estética del cine, Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*, p.93.

32 RUSSETT y STARR, *Experimental Animation*, p.102. // “...In it, abstraction takes on some dramatic elements as a triangle struggles to escape from behind a grid of horizontal and vertical lines...”

A pesar de que Mary Ellen Bute creó el bocetaje de la secuencia sin planearla, sin determinar hacia que dirección se dirigiría la animación, dejando que salieran de forma inconsciente. No obstante, el título genera cierta disposición en el espectador para relacionarlo con un escape. Esa cita demuestra que de todo se puede interpretar, generando una historia, aunque no la haya, en las animaciones abstractas. Como Wells explica:

“...atrayendo la atención de la audiencia hacia el tamaño y la forma de las figuras; su cualidad gráfica y técnica; su ritmo y contra-ritmo; su simetría y asimetría; su movimiento de acercamiento o alejamiento de, la orilla o del centro; su relación y efecto sobre cada uno, y tal vez, lo más importante, su apertura o cierre como forma. Al apuntar a estos aspectos de la animación abstracta es posible crear diferentes maneras de las que obras no-lineales y no-objetivas pueden ser narradas.”<sup>33</sup>

Al hacer esto, el narrador describe lo que percibe, atribuyéndoles adjetivos calificativos y acciones específicas a las formas, movimientos y sonidos que ve en la pantalla. Como decir que el triángulo está tratando de escaparse de la retícula o decir que la retícula tiene una personalidad más cuadrada porque su movimiento sólo se da en un plano bidimensional a diferencia de los triángulos que parecen moverse en un espacio tridimensional o, que el triángulo tiene problemas de personalidad porque se desconfigura en varios triángulos.

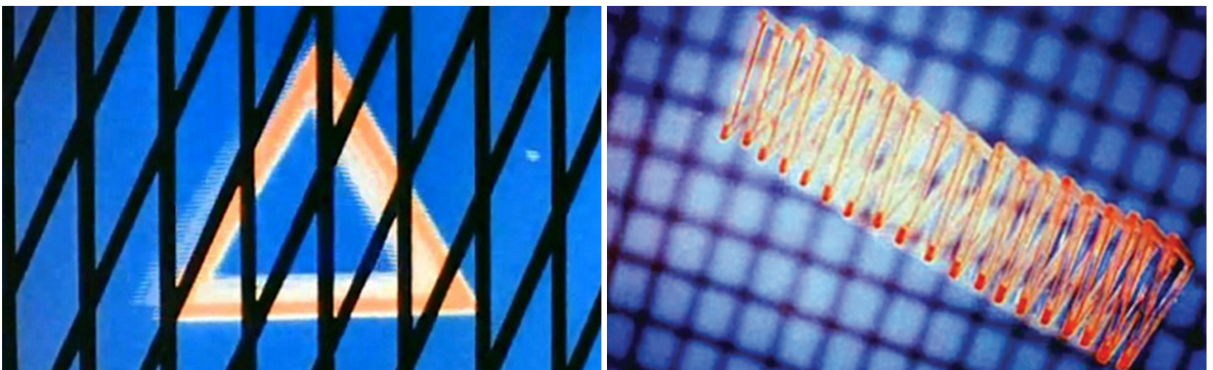


Fig. 19 y 20– Estos dos fotogramas de *Synchromy No.4: Escape*, muestran la multiplicación y el movimiento más libre del triángulo a diferencia de la retícula.

33 WELLS, *Understanding Animation*, p.33. // “...drawing the viewers attention to: the size and shape of forms; their graphic and technical quality; their rhythm and counter-rhythm; their symmetry and asymmetry; their movement towards, or away from, the edge or the centre; their relationship and effect upon each other, and perhaps, most importantly, their openness or closure as a form. By addressing these aspects of abstract animation it is possible to create a variety of ways in which non-linear or non-objective works can be narrated.”

Entonces, ¿por qué dice que es narrativa? Pues para empezar porque se pueden diferenciar los motivos estéticos opuestos, cual si fueran personajes: la retícula y el triángulo, o los triángulos –en este caso Starr<sup>34</sup> lo describe como uno sólo, pero en la animación aparecen varias al mismo tiempo, todo depende de cómo se le quiera interpretar. La diferenciación de los dos motivos opuestos nos hace pensar en un conflicto y eso remite a una situación dramática donde se contraponen dos personajes, visiones o situaciones, pero ninguno de estos motivos está caracterizado psicológicamente, a pesar de que cada forma evoque una sensación diferente.

¿Qué es lo que pasa, que las personas constantemente crean historias donde no las hay? Esperar que el receptor no cree historias a partir de lo que ve es muy difícil, es una cualidad humana, pues estamos acostumbrados a entender y transmitir ideas y puntos de vista mediante historias. Como bien lo expresó Aumont en una cita anterior: las "...relaciones percibidas conducen inevitablemente a la idea de una transformación imaginaria, de una evolución ficcional regulada por una instancia narrativa."<sup>35</sup> La instancia narrativa se da en la interpretación de las personas, no en el objeto mismo.

Además, es común que se utilice el término *narrativa* como sinónimo de discurso. Es cierto que toda narrativa contiene un discurso, pero no todos los discursos son narrativos.

34 RUSSETT y STARR, *Experimental Animation*, p.102.

35 35 AUMONT, *Estética del cine, Espacio filmico, montaje, narración, lenguaje*, p.93.







# 4 NO- NARRATIVA

Pero el escándalo, el error irreparable,  
es que sigáis considerando que vuestra misión es  
la de lustrar con betún cinematográfico  
los zapatos literarios de unos y otros...

Dziga Vertov

Existen otras estrategias de comunicación visual, además de la narrativa, que no son tan evidentes y se les puede agrupar como *no-narrativas*. Éstas abarcan otros tipos de configuración más cercana a las artes visuales que a la literatura o al drama clásico. De tal manera que en vez de que el espectador participe como un simple *voyeur* de una acción ajena, éste se sitúa en un rol más activo al presenciar una acción que debe de interpretar.

Las estrategias no-narrativas funcionan más como una experiencia sensorial que literaria. Las vanguardias artísticas, por ejemplo, experimentaron con el cine como un medio expresivo como si se tratara de poesía. Sin embargo ¿cómo es que podemos afirmar que una película no cuenta una historia? Retomemos a Jaques Aumont:

“...el cine que se proclama no-narrativo porque evita recurrir a unos o varios rasgos del cine narrativo, conserva siempre cierto número de ellos.”<sup>1</sup>

Esto significa que también se hace uso del montaje, el sonido, la música, el movimiento de una figura, los simbolismos, etc. Si no las utilizara ya no sería cine, pues la mayoría de estos elementos necesariamente existen en este medio. Además, la animación narrativa se sirve de elementos que no funcionan para contar la historia y otros totalmente abstractos como los fundidos a negro, la metamorfosis, los juegos de color y de composición. La diferencia es que éstos elementos en la no-narrativa no van a estar a merced de la historia.

A continuación se hablará sobre diversos estilos dentro del cine experimental, los cuales buscaban generar un discurso ajeno a lo que estamos acostumbrados.

1 *Ibidem*.

## 4.1. EL CINE EXPERIMENTAL

El cine y la animación, al ser medios que se construyen a partir de la simbiosis de otras artes, tienen la posibilidad de moverse por diversos terrenos. Los artistas de la primera mitad del siglo XX trabajaron con el cine como una nueva tecnología que aumentaría la versatilidad de su producción, y en vez de narrar historias, hacían cine en base a los grandes temas del arte, acercándose a un lenguaje más pictórico, escultórico, musical, entre otros.

Además, comparaban el cine no-narrativo al narrativo como la poesía a la literatura, siendo que parten del mismo medio, pero tienen una configuración, y por tanto una finalidad, diferente.

Este tipo de aproximaciones se conocen como cine experimental o *avant-garde*, y utilizan recursos que no se usan en el cine de masas, trasgrediendo las convenciones narrativas. Normalmente se enfoca en la misma materialidad del medio, como los colores, texturas, movimientos y formas que pueden generar diferentes estados de ánimo e ideas.

A continuación se comentará sobre algunas estrategias de comunicación visual en el cine experimental que no se basan en la narrativa, las cuales, son una compilación que se hizo a partir de la bibliografía consultada, fundamentada en corrientes y movimientos dentro del cine experimental y dentro de las artes visuales, agrupando, a veces, en una sola categoría, varias corrientes debido a que se encuentran íntimamente ligadas por la manera en que se basaron los artistas en hacer sus filmes, su concepto y objetivo principal.

## 4.1.1. MÚSICA VISUAL

La música visual toma la música como punto de partida. De hecho, este tipo de cine lo encontramos más en animación que en cine, ya que es un medio perfecto para trabajar con la abstracción, pues buscaban un lenguaje universal expresado a través de formas puras, tal como la música que es abstracta y no necesita de algo concreto para poder transmitir emociones:

“La animación experimental tiene una fuerte relación con la música y, ciertamente, se puede sugerir que si la música se pudiera ver se vería como colores y formas moviéndose a través del tiempo con diferentes ritmos, movimientos y velocidades.”<sup>2</sup>

Este tipo de acercamiento normalmente sincroniza imagen y sonido. El ejemplo más popular es *Fantasia* (1940), cuyo propósito era generar un concierto visual mediante la fusión de la música con la animación.

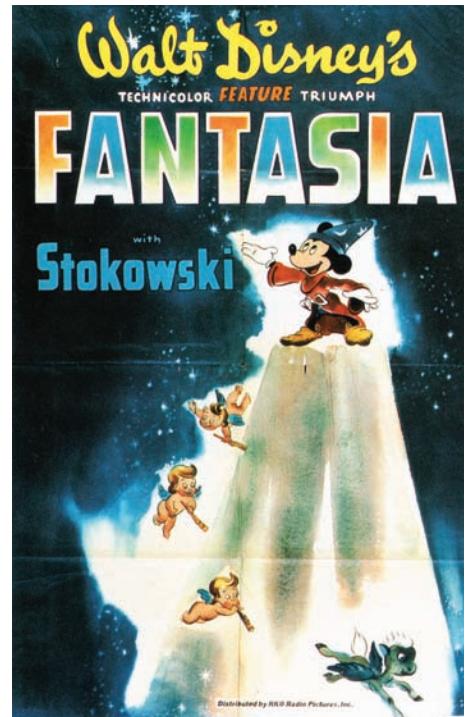


Fig. 01 – Poster original de Fantasia.

<sup>2</sup> WELLS, *Understanding Animation*, p.46. // “Experimental animation has a strong relationship to music and, indeed, it may be suggested that if music could be visualized it would look like colors and shapes moving through time with different rhythms, movements and speeds.” Trad. a.

Sin embargo, la música visual puede existir sin sonido. Varios artistas trabajaron con este concepto cuando aún no se incorporaba el audio al celuloide. Viking Eggeling y Hans Richter, incluso, trabajaron con este concepto desde la pintura. Ellos pintaban figuras abstractas, pero la búsqueda de ritmo y del ‘movimiento orquestado’ los hizo trabajar con rollos donde pintaban varios dibujos que parecían transformarse. Richter afirmó que “Éstos fueron nuestros ‘temas’, o, como los llamábamos, ‘instrumentos’, por analogía con la música – el medio artístico que nos inspiró considerablemente.”<sup>3</sup> de tal manera que creaban la sensación de algo progresivo al generar relaciones de motivos en distintas partes del rollo. Estas experimentaciones los llevaron inevitablemente al cine, el cual contiene el elemento primordial para sus investigaciones: el tiempo, justo como la música depende de éste. Entre las películas que hicieron destacan: *Diagonal Symphony* (1921-1924) de Viking Eggeling y *Rhythm 21<sup>a</sup>* (1921) y *Film Study<sup>5</sup>* (1926) de Richter.



Fig. 02 – Fragmento del rollo *Sinfonía Diagonal* de Eggeling, la cual posteriormente hizo en animación.

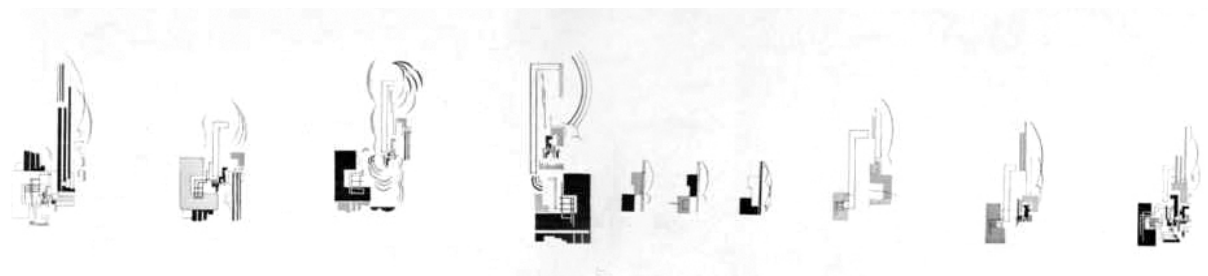


Fig. 03 – Rollo *Präludium* de Hans Richter (1919).

3 RUSSETT y STARR, *Experimental Animation*, p.52. // “These were our ‘themes’, or, as we called them, ‘instruments’, by analogy with music –the art from which inspired us considerably” Trad. a.

4 Esta estaba hecha con puros rectángulos. También hizo otros más: *Rhythm 23* (1923) en la que hacía sólo uso de la línea y *Rhythm 25* (1925) en la que usaba tanto línea como planos, además que agregarle color.

5 Utilizando el contrapunto como base para sus películas, Richter usaba abstracción y figuración porque “Se pretende atravesar la dicotomía abstracto-real al usarlas como dialéctica” (RUSSETT y STARR, *Experimental Animation*, p.56 //”The attempt is to cut a cross the abstract-real dichotomy by using it as dialectic”. Trad. a.)

Además, así como Kandinsky, muchos animadores encontraron en la abstracción y en la música herramientas para investigaciones estéticas y espirituales, como James y John Whitney<sup>6</sup>, Oskar Fischinger, Jordan Belson, Len Lye<sup>7</sup> y Harry Smith<sup>8</sup>.

John Whitney, por ejemplo dijo respecto a la su influencia musical de sus filmes:

“Me obsesioné y cautivé con esos pensamientos acerca del arte de la música –ritmo y armonía –y porqué sólo 12 tonos eran infinitamente aplicables. Empecé a buscar ideas para crear estructuras de patrones visuales. Comencé a buscar el bloque de construcción más simple, un alfabeto con el cual construir un arte visual que igualara el arte musical...”<sup>9</sup>

“...no le preguntarías si una pieza musical está motivada por un piano o un violín –yo pienso en [lo aural y lo visual] como dos voces, de manera que en un momento el patrón de sonido inspira un patrón gráfico y en el siguiente momento es viceversa.”<sup>10</sup>

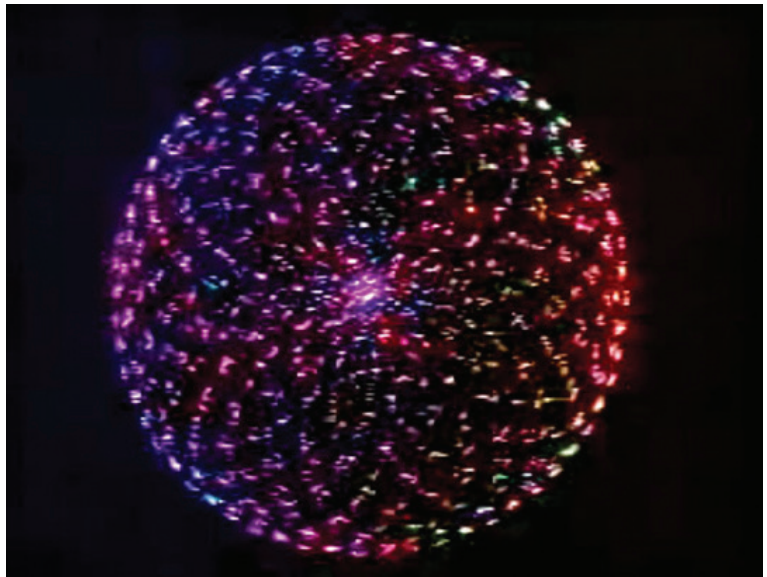


Fig. 04 – Fotograma de Permutations.

6 Pioneros en hacer animaciones creadas con computadora.

7 “...podemos decir, hablando en términos de luz, color, sonido y átomos, que nada físico existe en un estado estático” (Cita de Len Lye en: FURNISS, *Art in Motion, Animation Aesthetics*, p.261). // “...we might say, speaking in terms of light, color, atoms, that nothing physical exists in a static state”. Trad. a.

8 Las películas abstractas de Harry Smith se basaban en los ritmos propios del cuerpo, como el cardíaco o el respiratorio. Eran animaciones hechas directamente sobre el celuloide, sin usar cámara.

9 FURNISS, *Art in Motion, Animation Aesthetics*, p.257. // “I became obsessed and charmed with such thoughts about the art of music – rhythm and harmony – and why just twelve tones were infinitely applicable. I began to explore ideas of creating structures of visual patterns. I commenced a search for the simplest building block, an alphabet with which to construct an art of vision to match the art of music...” Trad. a.

10 *Ibidem*, p.255. // “[Y]ou would not ask if a musical composition is driven by a piano or by a violin – I think of [the aural and the visual] as two voices, so at one moment sound pattern inspires a graphics pattern and at the next moment it’s vice versa.” Trad. a.

Oskar Fischinger, con sus animaciones abstractas exploró "...el contenido emocional de una obra musical..."<sup>11</sup> buscando crear una 'armonía audiovisual'. Entre sus películas podemos encontrar la serie *Studies* (1929-1934) en las que sincroniza formas abstractas con distintas sinfonías musicales, *Composition in Blue* (1935) hecho con poliedros al son de *The Merry Wives of Windsor* de Otto Nicolai y *An Optical Poem* (1937) hecho con recortes de papel al son de la *Rapsodia Hungara No.2* de Liszt.

"El objetivo principal de Fischinger, entonces, era interrelacionar los modos sensoriales de la vista y el sonido en una experiencia cinematográfica totalmente sinestésica. Este concepto concreto de animación lo llevó a experimentar con técnicas de sonido sintético."<sup>12</sup> creando un tipo de 'notación opto-acústica', el cual consistía en diversos esquemas visuales que se podían pintar en la pista de sonido del celuloide, al pasar por el lector óptico éstos producían distintos sonidos.

Lazlo Moholy-Nagy, artista de la Bauhaus fue al extremo con su película *Sound ABC* (1933) en la que imprimió patrones visuales como huellas dactilares y letras tanto en la pista de sonido como en el de la imagen para que el espectador viera exactamente lo que estaba oyendo.

Este tipo de aproximación se define como *Sonido Animado*, el cual busca una experiencia de sinestesia, que es la fusión de los sentidos, de tal manera que lo que percibes con un sentido también lo percibes con otro; así lo visto es oído y viceversa. McLaren, los hermanos Whitney y Barry Spinello, entre otros trabajaron con este concepto.

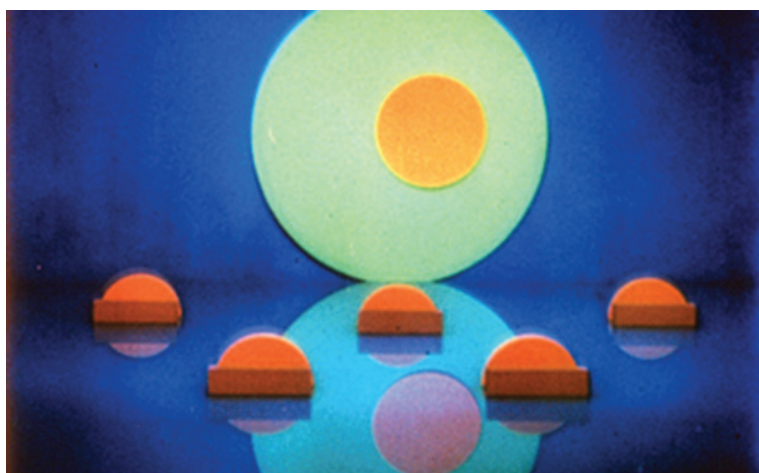


Fig. 05 – Fotograma de *Composition in Blue* de Fischinger.

11 RUSSETT y STARR, *Experimental Animation*, p.60. // "...the emotional content of a musical work..." Trad. a.

12 *Ibidem*, p.163. // "Fischinger's basic aim, then, was to artistically interrelate the sensory modes of sight and sound into a totally synesthetic film experience. This concrete concept of animation led him to experiment with synthetic sound techniques." Trad. a.



## 4.1.2. CINE SURREAL Y DADAÍSTA

Los surrealistas y los dadaístas que experimentaron con el cine, buscaban transgredir la noción de forma, no en un sentido de pureza de la forma como los abstractos, sino en el sentido de generar shock al usar el montaje para quebrantar la fluidez de las escenas, "... Definido por Richter como 'una interrupción del contexto en donde se inserta' ";<sup>13</sup> de esta manera, los cambios constantes de imágenes que no tienen nada que ver entre sí van en contra del flujo de la memoria y percepción a la que estamos acostumbrados a experimentar en la vida diaria.

Los cineastas que trabajaron con el shock utilizaron tanto el shock de la imagen como el shock en el tiempo con el montaje, de manera que en vez de utilizar imágenes que al contraponerlas generen un significado consensuado, conectaban imágenes dispares para que no se pudiera dar una lectura concreta y ofrecían la posibilidad de cuestionar el sentido y el significado que se les pueda otorgar. De manera que "...liberó al cine dramático de una lógica narrativa, mostrando que el drama no tiene que pasas por el realismo...";<sup>14</sup> también utilizaron el sentido del humor para crear sus películas utilizando la parodia y chistes irracionales como agentes del inconciente y de subversión. Así, el público deja de ser un *voyeur* ajeno que presencia aquello que esta fuera de él, pues al experimentar algo tan absurdo, desligado de toda convención social, moral y estética, lo confronta con su propia percepción y conciencia, evitando todo tipo de visión pasiva.

*Le Retour à la Raison* (1923) de Man Ray, cuyo título es un parodia a la razón, debido a que el video no tiene nada de lógico o racional. Explora las posibilidades de la imagen en el filme al crear texturas creadas con objetos cotidianos (como sal o tachuelas), imprimiendo objetos directamente sobre el celuloide, utilizando la doble exposición para evocar diferentes espacios y jugando con la luz de una ventana proyectada sobre una figura femenina en movimiento, cambiando la imagen de positivo a negativo. Al trabajar con la luz, esta última secuencia evoca a los pintores impresionistas.



Fig. 06 – Fotograma de *Retour à la Raison*.

13 REES, *A History of Experimental Film and Video*, p.49. // "...Defined by Richter as 'an interruption of the context in which it is inserted' " Trad. a.

14 *Ibidem*, p.30. // "...it unchained film drama from narrative logic, showing that drama need not to pass through realism..." Trad. a.



Fig. 07 – Fotograma de *Entr'acte*.

*Entr'acte* (1924) de René Clair, es un claro ejemplo de la parodia dadaísta, ya que suceden varias cosas sin sentido, como el que una bailarina de ballet de repente se muestre con lentes y barba, o que un evento lúgubre se convierta en un juego de niños sin razón alguna.

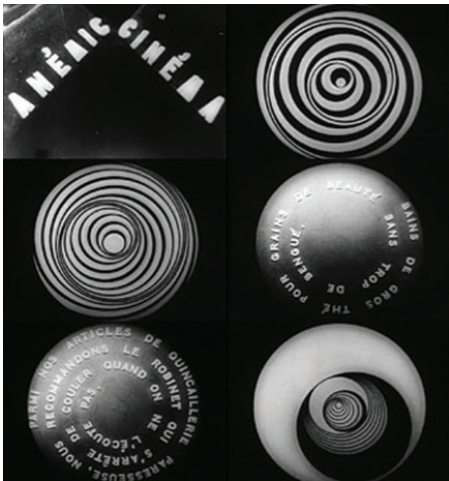


Fig. 08 – Fotogramas de *Anémic Cinéma*.

*Anémic Cinéma* (1926) de Duchamp. Tiene un tono irónico, subvierte la idea de película abstracta, pues utiliza imágenes abstractas en constante movimiento y juegos de palabras que no tienen mucho sentido, pero tienen una carga sexual. Aquí las palabras descontextualizan la imagen.

*Emak Bakia* (1926) de Man Ray, juega con el montaje mostrando y repitiendo objetos y acciones que no tienen que ver entre sí, de esa manera evita cualquier tipo de lectura temática y narrativa al evitar evocar una ficción, la cual el espectador está acostumbrado a obtener de una película.



Fig. 09 – Fotogramas de *Emak Bakia*.

*Un Perro Andaluz* (*Un Chien Andalou*, 1929) de Buñuel y Dalí es el filme más representativo del cine surrealista, va más allá del simbolismo, de la ilustración y de la literatura; crea shock para que el espectador se vuelva activo y consciente de sí mismo. Se hizo de manera que las imágenes creadas no tuvieran ningún significado previo<sup>15</sup> a partir de ejercicios de asociación libre de ideas, dejando fuera todas aquellas que pudieran asociarse a una fuente cultural o mitológica, pues no querían que existiera ninguna interpretación evidente. Además construyeron espacios irracionales gracias al montaje, deformaron el tiempo lineal al meter los intertítulos que designan el paso de determinado tiempo mientras que la acción continua como si no hubiera pasado el tiempo. Todo el tiempo se usan imágenes realistas porque les interesaba la claridad visual, mas no la psicológica. De ahí su fuerza: uno como espectador presencia algo que a primera vista resulta realista pero que se comporta de manera inverosímil generando más shock que si fuera una imagen totalmente ajena a nuestros



Fig. 10 – Fotogramas de *Un Perro Andaluz*.

15 Aunque han surgido diversas teorías sobre qué significa cada elemento de la película. Por ejemplo: el corte del ojo, como un ataque a la visión pasiva y a la comodidad del espectador.

### 4.1.3. EL CINE OJO DE VERTOV

En la década de los 20 en la Unión Soviética, se formó un grupo liderado por Dziga Vertov llamado *kinokis* los cuales se distinguían de los *cinéastas* porque no creían en la síntesis de la literatura y otras artes con la cinematografía, siendo que el cine es puro movimiento. Para Vertov el cine narrativo, por más bueno que fuera, no era mas que una ilustración:

“Cada film no es más que un esqueleto literario envuelto en una cine-piel. En el mejor de los casos, bajo esa piel aparece una cine-grasa y una cine-carne, pero nunca vemos una cine-osamenta. Nuestro film no es más que el famoso «pedazo sin hueso» ensartado en una vara de madera de álamo, sobre una pluma de oca de literato.”<sup>16</sup>

Los kinokis usaban al cine como un instrumento para organizar la *vida real*, orientado a las agitaciones sensoriales y dramas artísticos –no literarios –, partiendo de las posibilidades de una cámara otorga, pues tiene una visión objetiva, puede guiar estratégicamente la caótica visión humana y ver las cosas desde un punto de vista imposible para un ojo humano, como ver pasar un tren desde el punto de vista de las vías de éste. De tal manera que la cámara se convierte en un instrumento para ver lo que el hombre con su vista desnuda no puede ver y utiliza el montaje para poder crear espacios que no existen en la vida real o para juntar una escena de un lugar con otro totalmente distinto sin buscar hacer una elipsis.

Todo su cine partía de la vida real, lo que Vertov quería era poder organizar cinematográficamente esa vida. Por eso mismo trabajó con figuras reales, de hecho sus personajes no eran actores, filmaba personas reales ejecutando sus trabajos diarios. Uno puede ver policías, obreros, gente acomodada, etc, pero no se desarrollan, no sabemos más allá de lo que vemos. Tampoco utilizaba escenografía, los lugares que se muestran, son, en su mayoría reconocibles, por ejemplo en *El Hombre de la Cámara* (Vertov, 1929) se pueden distinguir el *Lenin Workers' Club*, la Odessa o algo un poco más genérico como unas cascadas, un pub, etc.

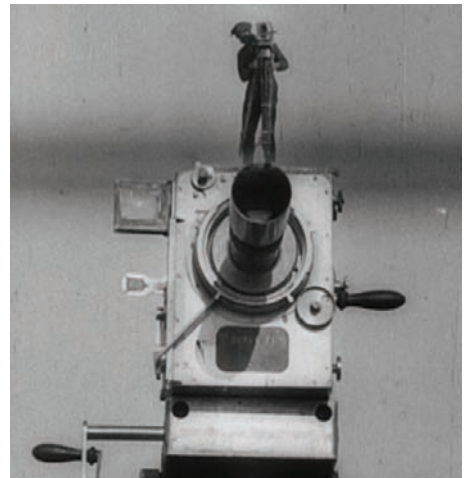


Fig. 11 – Fotograma de *El Hombre de la Cámara*.

En *El Hombre de la Cámara*, podemos observar como compone la películas a partir de diversos hechos, imágenes y espacios, que, aunque se vea linealmente, las situaciones no siguen un desencadenamiento de acciones, no es un seguimiento progresivo. Más bien es como ver todo un panorama, se observan las múltiples posibilidades para desarrollar historias que sólo son chispazos que salen, pero no llegan a concretarse; su meta era mostrar a las masas aquello que no podían ver, traspasando fronteras y distancias, desenmascarando la verdad, estudiando los fenómenos visuales que les rodean, de tal manera que no lo consideraba arte porque que no buscaba crear cosas bellas, sino que lo consideraba el mejor medio para mostrar la verdad.

Se puede notar que en esta película, el efecto Kulechov ayuda a generar cierto sentido, que no está inscrito dentro de una historia, como cuando se muestra a una mujer editando una película, a continuación aparecen imágenes de distintas personas, de tal manera que parece que las imágenes que se ven es lo que ella está viendo y editando; o como cuando sale un mago haciendo trucos de magia intercalado con imágenes de niños que parecen encantados y sorprendidos por los trucos.



Fig 12 – Fotogramas de *El Hombre de la Cámara* que muestran como la yuxtaposición de distintos planos generan un sentido determinado, gracias al efecto kulechov.

El personaje del hombre de la cámara parece el pretexto que junta a toda esta gama tan diversa de actividades, además que enfatiza aquello que siempre proclamó: la posibilidad del ojo-cámara para ver lo que el ojo-humano no puede. Por ejemplo, cuando filma en un plano general a cámara lenta a la gente pasando por una calle muy transitada y parecen hormigas; o cuando detiene la imagen cuando los atletas saltan. Además, acomoda la vida que le rodea, pasando de un bloque temático a otro, generando un complejo conjunto de temas y eventos de tal manera que la película en una parte se desarrolla de tal manera que convergen varios temas a la vez, pero guardan una relación semántica; por ejemplo, un casamiento, un divorcio, un funeral y un nacimiento. Aunque en otras partes de la película muestra otras cosas más diversas como deportes, el aseo personal y estética, la máquina, etc.

Podemos encontrar un acercamiento parecido en *Diaries, Notes and Sketches* (1964-9) de Jonas Mekas, que muestra diferentes escenas de su vida cotidiana en Nueva York, grabados por una cámara Bolex. De igual manera, se muestran varias tomas que no tienen ninguna relación causal, pero sí temática: el registro de distintos momentos de la vida de Mekas reunidos en unos minutos de cine.



Fig. 13 – Fotogramas de *El Hombre de la Cámara* que muestran los planos de acciones totalmente diferentes unidos por el montaje.

#### 4.1.4. UNDERGROUND Y CINE ESTRUCTURAL

Jonas Mekas, importante exponente y crítico del cine experimental norteamericano, veía el cine como un lenguaje universal y consideraba que los errores eran esenciales para las películas, ya que estos defectos hablan sobre el lenguaje propio del cine. Poco a poco se fueron haciendo películas que concientemente cometían “errores”, fueron insertadas en el mundo del arte e incluso fueron llevados a un ámbito más popular con los videos musicales, que en la actualidad se sigue utilizando mucho, por ejemplo el video musical de *Chairlift Evident Utensil* (Ray Tintori, 2007), el cual es un video digital que se hizo como si fuera un archivo roto, de tal manera que no se lee bien la imagen y algunos pixeles se congelen mientras que otros siguen cambiando como si fuera un video normal, desconfigurando la imagen en pixeles de diferentes colores<sup>17</sup>.

Mekas era parte del *underground*<sup>18</sup>, escena artística que se caracteriza por romper con la forma ‘correcta’ y establecida de hacer arte, pues estaban contra el arte institucionalizado y los museos. Así, los artistas pertenecientes a esta escena hicieron obras muy diversas, que más que agruparlas por la forma se asocian por la actitud. Entre los artistas que formaron parte de esta escena, podemos encontrar a:



Fig. 14 – Fotograma de *Evident Utensil*. Los pixeles al congelarse crean un efecto pictórico.

<sup>17</sup> Este efecto es conocido como *datamoching*.

<sup>18</sup> *El Underground* surgió a partir de los 50s en Estados Unidos y tuvo su boom en los 60s.



Andy Warhol, quien hizo películas en las que no pasaba nada relevante, como *Sleep* (1963) que era la imagen de una persona durmiendo que duraba 5 horas o *Empire* (1964) de 8 horas en la que filmó el estático Empire State Building. Incluso en *Screen Tests* (1964-1966) retrató a sus amigos haciendo nada, "...en los que no sucede nada reconstruyen con su esencia intrascendente una especie de paradigma, un modelo fílmico estructurado de la relación del *voyeur* con el mundo."<sup>19</sup>



Fig 15 – Fotograma de *Sleep*.

Isidore Isou, líder del movimiento letrista, atacó el significado establecido del cine al utilizar grabaciones encontradas, cortarlas en pedazos, pintar y rayar sobre ellas, poniéndoles sonido y textos radicalmente diferentes a los primeros para cambiar su significado original.

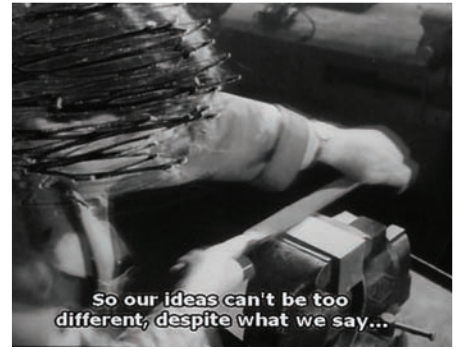


Fig. 16 – Fotograma de *Traité de Bave et d'Étrnité* de Isidore Isou (1951).

Kurt Kren, parte del *Accionismo Vienés*, grabó los *performances* de Otto Muehl de manera que no fueran un simple registro, el video en sí era una pieza derivada de la primera, en las cuales exploraba la percepción y el tiempo cinematográfico al montar cortísimas secciones de las acciones de Otto Muehl.<sup>20</sup>



Fig. 17 – Fotogramas de *6/64 Mamá y Papá* de Kurt Kren (1964).

19 Citado en: YOUNG, *Cine Artístico*, p.164.

20 Cfr. REES, *A History of Experimental Film and Video*, p.64.

Todos estos artistas fueron precursores del cine estructural, el cual se enfocaba a materialidad del cine y el espacio en el que existe. Parecido a los abstractos en la pintura, cuestionaron el ilusionismo del cine. Lo que le interesaba era aquello que hace al cine ser cine. De esta manera, el cine estructural desconfigura la manera en que vemos el cine, generando experiencias ajenas a una copia de la realidad mediante deformatar la manera "correcta" de filmar; experimentando con lo eventos/elementos cinematográficos como base para sus películas y aproximándose a la grabación de forma diferente a la que estamos acostumbrados al explorar las posibilidades técnicas de la cámara. Ya sea mediante trucos de cámara, *zoom in*, *zoom out*, paneos, etc. Como en *La Région Centrale* (Michael Snow, 1971) que trabaja con los posibles movimientos de cámara sobre el panorama de una montaña, producido a partir de intrincados movimientos de cámara, o *Seated Figures* (Snow, 1989) que explora la visión que puede alcanzar el lente, grabando cosas muy cerca, de modo que no se nota qué objetos son los grabados, sólo se notan sus texturas y la luz.



Fig. 18 – Fotograma de *La Région Centrale* de Michael Snow (1971).

Otro ejemplo de cine estructural es *Arnulf Rainer* (1958-60) de Peter Kubelka. Su objetivo era enfocarse en el tuétano del cine, aquello que hace al cine ser cine: la sala oscura de proyección, los proyectores, el celuloide, luz y sonido, pues él mismo creía que "...el cine no es la escena del movimiento sino más bien «la rápida proyección de impulsos de luz»..."<sup>21</sup> El resultado obtenido fue gracias al material con el que trabajó, dejando que el mismo medio lo guiara, sin ningún discurso inicial. En resultado es la alternancia de lo presente y lo ausente, esto es: el sonido blanco contra el silencio y la luz (pantalla blanca) contra la oscuridad (pantalla negra). Curiosamente, Norman McLaren por esas fechas creó *The Flicker Film* (1961), que consiste en lo mismo, reducir el cine hasta lo más elemental; posteriormente Tony Conrad hizo *The Flicker* (1965) en la que utilizó 47 distintos modelos matemáticos de alternancia de cuadros negros y blancos mediante los cuales el espectador experimenta alteraciones perceptivas.

Este tipo de películas son aquellas que se enfocan en cada fotograma, los cuales no buscan el movimiento de una imagen, sino la impresión del destello intrínseco del cine. Esta idea se puede resumir con lo que Peter Kubelka dice respecto a sus películas: "Lo que realmente puedo conseguir es una metáfora, 24 metáforas por segundo, no imitación"<sup>22</sup>, imitación del movimiento. Ya que la cinematografía sólo crea la ilusión del movimiento a partir de cientos de cuadros diferentes, pero en realidad nada, mas que el celuloide, se mueve. Sólo son 24 imágenes estáticas que pasan frente a nuestros ojos cada segundo.

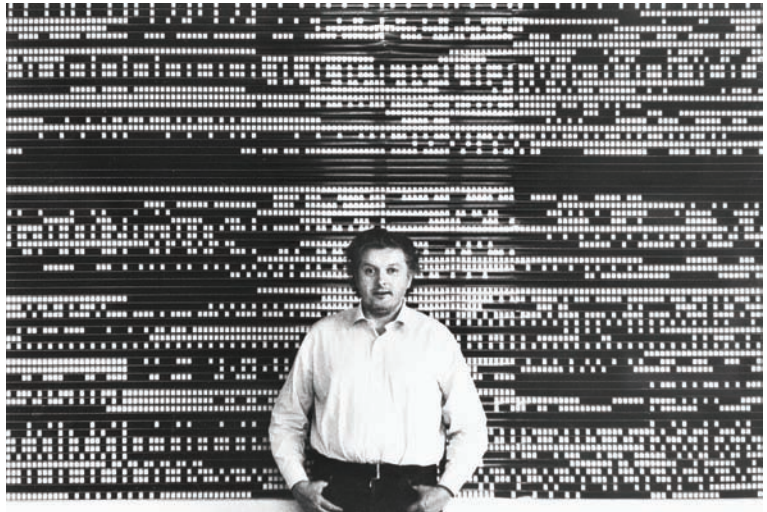


Fig. 19 – Peter Kubelka frente su instalación de *Arnulf Rainer*, la cual consiste en la exhibición del celuloide de la película [1960].

21 BORDWELL y THOMPSON, *El Arte Cinematográfico, una Introducción*, p. 141.

22 Presentación: Monumental Film, en la que proyectó *Arnulf Rainer* y su nueva película *Antiphon* (2012), en el Lincoln Center, NY, octubre 2012. // "What I can actually achieve is metaphor, 24 metaphors per second, not imitation" trad.a.

## 4.1.5. EL MONTAJE A DISTANCIA

El *Montaje a Distancia* es el tipo de montaje que utiliza Artavazd Peleshyan, el cual consiste en separar planos que tienen una carga semántica común al colocar entre ellos otros planos, de tal manera que todos éstos interactúan influenciándose unos a los otros, creando variaciones en cuanto al contexto del tema y abarcándolo así, de manera global.

Por ejemplo, *Our Century* (Peleshyan, 1983) empieza con una imagen de un cohete que va a despegar, astronautas y la base de control de la aeronave y acaba con los astronautas, lo que parecen explosiones solares y un eclipse de sol. Si sólo viéramos éstas, sería una imagen unidireccional, podríamos relacionarlas con otras películas de astronautas, como la grabación del primer hombre en pisar la luna. Sin embargo, estas imágenes están distanciadas por una serie de imágenes que no son de igual naturaleza, pero que generan una interrelación con todo el conjunto de planos y todo el conjunto de sonidos. Así, después de ver toda la serie de imágenes y oír una banda sonora compleja, el final adquiere un carácter más emocional y sorprendente. *Our Century* parece decir que ese logro no es el logro de unos cuantos, sino de todos los intentos que ha tenido la humanidad para salirse de la estaticidad de vivir en la tierra y que con esos logros también vienen catástrofes. El intento de la humanidad por conquistar no sólo el espacio exterior, sino el espacio que le rodea, el deseo de trascender.

Peleshyan parte del principio de que cada imagen es afectada por las que le rodean, de manera que al volver a utilizar imágenes parecidas éstas ya no tienen el mismo significado que la primera vez. Es un principio que tiene que ver con el efecto Kulechov, pero la diferencia recae en que solo afectan las imágenes que se encuentran inmediatamente después, mientras que en el Montaje a Distancia todas las imágenes afectan y son afectadas por el todo. Como el mismo Peleshyan explica en una entrevista:

“...donde Eisenstein veía el montaje como un medio para ir desde este punto hasta aquel otro, yo veo el montaje como el medio para ver dónde estamos.”<sup>23</sup>

Es como si el montaje a distancia fuera una esfera tejida mientras que el montaje de Eisenstein fuera una cadena.



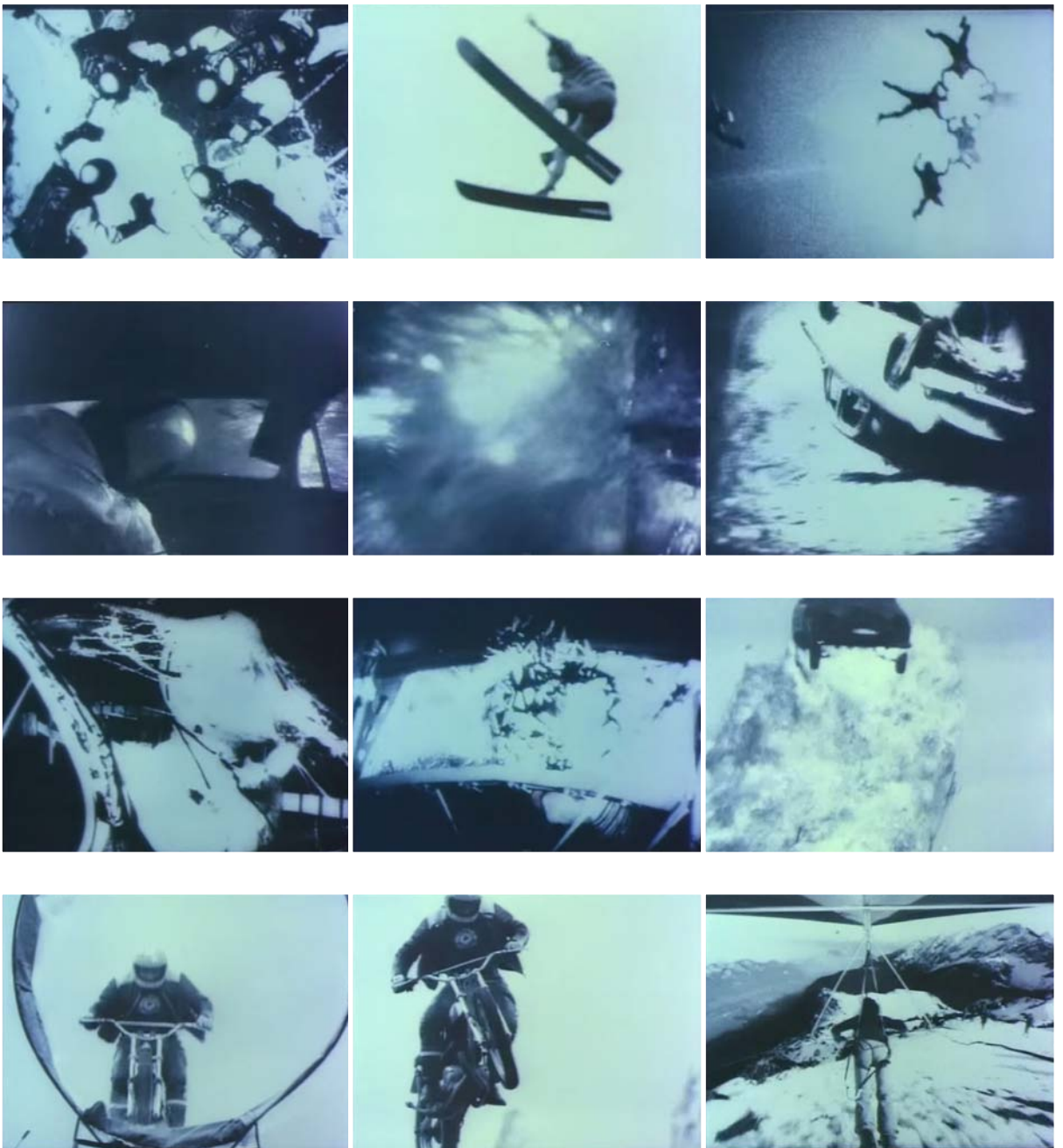


Fig. 20 – Esta secuencia de planos en Our Century muestra cómo el montaje se basa más en aspectos semánticos que en una relación causa/efecto.

## 4.2. DEFINIENDO LA NO-NARRATIVA

La no-narrativa puede ser algo engañoso porque tendemos a entender y contar cosas por medio de historias, y es muy probable que el espectador genere una historia en donde no la hay o, de plano no se tome el tiempo de ver algo que no sigue los cánones narrativos. Sin embargo, se puede hacer un ejercicio como punto de partida para saber si una animación es o no narrativa: contar la película. Si te cuentan una película narrativa que no haz visto te pueden arruinar la historia porque es la base para toda la obra ya que básicamente se está sustituyendo un tipo de narración por otra, aunque no deja de tener su mérito cinematográfico –como en *Father and Daughter* (Michael Dudok de Wit, 2000) donde hay una unión simbiótica entre narrativa y estética/gráfica, de tal manera que verla le da toques incontables a la historia.

De igual manera uno puede contar un filme no-narrativo, pero lo que se cuenta es la interpretación o una descripción física de lo que vio (acciones, formas, colores, movimientos), no la historia, pues no hay historia que contar. Pensemos en *Pas de Deux* de McLaren (1968) en la se puede dar una descripción detallada de los movimientos y formas que se generan en la pantalla al repetirse los movimientos de los bailarines, pero con un ligero retraso temporal; esta descripción no se comparará con la poética de la imagen. De tal manera que lo que se cuenta es la impresión que la animación deja al espectador o una interpretación narrativa acerca de lo que se percibió –volvamos al ejemplo de una animación con imágenes abstractas: *Escape* de Mary Ellen Bute, discutido en el capítulo tres (ver p. 79).

La no-narrativa es básicamente aquello que no es la narrativa, de tal manera que carece de una historia y de la estructura aristotélica (con sus derivados). El argumento como se vio anteriormente también deja de existir. La falta de narrativa puede crear una experiencia estética que se da a partir del movimiento, de la transformación en el espacio, el tiempo, la forma, el color; el ritmo; teniendo muchas veces un principio y un final.



Fig. 21 – Fotograma de *Pas de Deux*.

## 4.2.1. AUSENCIA DE HISTORIA

La diferencia entre una historia y el transcurso intrínseco del tiempo radica en que éste último se basa solamente en el tiempo en el que transcurre la animación mientras el primero se basa en los hechos que se despliegan, los cuales no necesariamente deben estar en orden cronológico. "...Pues hay una gran diferencia entre que algo surja a partir de algo o que algo surja después de algo."<sup>24</sup>

Así como comenta David Bordwell sobre la manera en que se proporciona la información:

"Es difícil que percibamos como una historia una cadena de acontecimientos fortuitos. Consideremos las siguientes acciones: «Un hombre da vueltas en la cama incapaz de dormir. Se rompe un espejo. Suena un teléfono». Tenemos problemas para comprender esto como una narración porque no somos capaces de imaginar relaciones causales o temporales entre los hechos.

Consideremos una nueva descripción de los mismos hechos: «Un hombre sostiene una pelea con su jefe; esa noche da vueltas en la cama incapaz de dormir. Por la mañana está tan enfadado que rompe el espejo mientras se afeita. A continuación suena el teléfono; su jefe le ha llamado para disculparse».

Ahora tenemos una narración. Podemos conectar los hechos espacialmente..."<sup>25</sup>

Este tipo de acciones sin relación de tiempo, espacio y causalidad son del tipo de aproximaciones de Dziga Vertov o de Peleshyan.

24 ARISTÓTELES, *Poética*, p.89.

25 BORDWELL y THOMPSON, *El Arte Cinematográfico, una Introducción*, p.65.



## 4.2.1.1. LOS PERSONAJES/SUJETOS

En la no-narrativa podemos encontrar figuras que se mueven y realizan acciones. Estas figuras no son personajes como tal debido a que éstos se encuentran íntimamente ligados a la historia y ésta no existe. Así, a diferencia de los personajes narrativos—cuyo objetivo es ejercer un rol específico como las funciones actanciales de Gremías<sup>26</sup> (ver p. 60) para provocar el desarrollo de la trama—los ‘no-personajes’ o mejor dicho los sujetos que se desenvuelven en la no-narrativa no tienen una misión ni se pueden catalogar según la función que tengan dentro de la ausente historia.

Aquella figura que resalta, que se vuelve motivo de la animación misma es el sujeto de la animación. Éste es aquél que realiza alguna acción y pueden existir varios sujetos igual de importantes, por lo que no necesariamente existe una distinción del personaje principal a los secundarios. Para estos sujetos no es necesaria una justificación de las acciones que realice. No siempre hay una empatía con los personajes y el espectador es consciente de que es un espectador:

Sin embargo, al ser la animación un medio visual, los sujetos pueden ser caracterizados morfológicamente y su fisionomía puede delatar algunas cualidades del personaje. Además, al ejecutar una acción, un movimiento de cierta manera, uno puede discernir si lo hacen con tristeza, enojo, alegría, etc, como dijo Wells (ver p.79), pero esto ya depende de un lenguaje más coreográfico que narrativo.

Estas caracterizaciones, aunque sí afectan la dinámica de los sujetos no actúa como un agente para que se desarrolle la historia. Simplemente le da tono, en un sentido atmosférico, para generar ciertas sensaciones al espectador; pero no se desarrollará en la trama y el sujeto no evolucionará ni se desarrollará, se mantendrá simple. Esto es especialmente evidente en los sujetos que aparecen en la secuencia de *El Casacanueces* de Tchaikovsky en *Fantasia* (1940). Las hadas son genéricas, se diferencian entre sí por su color y la manera en que interactúan con el entorno que les rodea, de manera que se puede discernir si unas son de primavera, de invierno o de otoño, pero no generan una lectura más a fondo, no tienen un desarrollo de carácter. Los peces se mueven con mucha sensualidad y la distinción entre éstos se da a partir del color. Las flores del baile ruso de igual manera se repiten, y aún

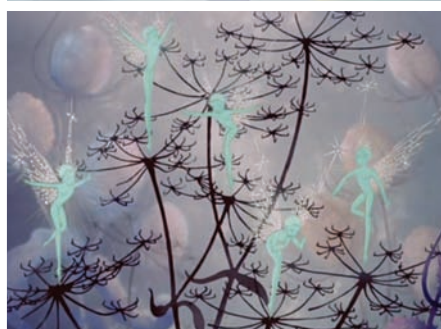
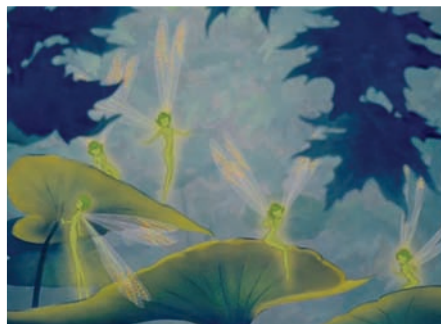


Fig. 22 – Fotogramas de *Fantasia*, en donde se aprecia el diseño genérico para las hadas de cada estación.

menos se distinguen entre sí, aunque tengan colores diferentes. Si acaso, en la parte de los hongos, el pequeño honguito se distingue a los demás debido a su tamaño y movimientos propios, en el que se ve torpe a comparación de los demás hongos y le da un sentido de jugueteo, pero nunca se desarrolla como un personaje narrativo.

En la películas de destellos (o *flicker*; ver p. 128) se desintegra por completo el concepto de sujeto. Pues el cambio de imagen es tan extremo que deja de haber una figura central.

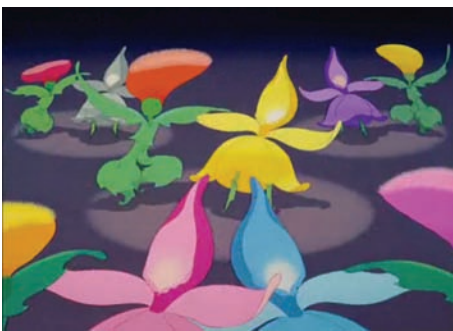


Fig. 23 – Fotograma del baile ruso. Se puede apreciar que no se distingue ningún personaje principal.

## 4.2.1.2. AMBIENTE

El ambiente, ejerce un papel similar al de la narrativa en el aspecto de que genera atmósferas, sin embargo éste no siempre influye en los sujetos de igual manera que lo hace en la narrativa debido a que no ayudará a revelar nada sobre la personalidad del sujeto incluso este puede ser totalmente inexistente como en *Pas de Deux*.

## 4.2.2. SONIDO

El sonido sirve para completar la experiencia visual. Se puede hacer uso de la voz en *off*, de diálogos o monólogos, mientras estas no siga el desarrollo narrativo. Tal como sucede con las imágenes.

Además, el utilizar imágenes figurativas da pie a que haya una diferencia entre el sonido diegético y el extradiegético debido a que uno puede discernir entre los sonidos que puede generar un objeto y los que no pertenecen a él.

## 4.2.3. AUSENCIA DE ESTRUCTURA NARRATIVA

Existen imágenes en movimiento que no cuentan ninguna historia y tienen un evolución progresiva. De hecho, la figura visual de metamorfosis (ver p. 44) siempre debe tener un desarrollo progresivo, más no por eso cuenta una historia. La transformación progresiva de una imagen es una de las cualidades intrínsecas de la animación.

Como se vio más arriba al evitar contar una historia también se evitará seguir la estructura narrativa de la cual depende tanto, de tal manera que se desconfigura la estructura de introducción, desarrollo y conclusión al evitar usar giros de tuerca. Sólo se muestran ciertas cosas en movimiento o acciones que no se desarrollan en una trama.

## 4.2.4. EL GUIÓN

El guión de las películas no-narrativas también sirve como una plantilla sobre la cual construir la película, pero no es de la misma naturaleza que el guión narrativo.

Vertov estaba en contra del uso de un guión literario, ya que es producto de “la cocina literaria”, porque para la *cinematografía* –que es puro movimiento – “Está claro que el guión más perfecto no puede sustituir esas notas de igual manera que el libreto no puede sustituir la pantonimia...”<sup>27</sup> Sin embargo utilizaba un esquema de organización de lugares, personajes y desplazamientos de cámara, que le permitía planear sus películas.

El animador experimental Larry Jordan describe de esta manera su forma de hacer y utilizar el guión:

“En mi caso, la mitad de los filmes están hechos con guiones (prefiero llamarlos partituras) y la mitad están hechos a partir de listas de ideas, llevadas a cabo, después editadas primero en papel (otra partitura), luego cortadas. Si uso o no un guión depende de 1) mi estado de ánimo, 2) el tema, 3) las técnicas que utilizaré, y 4) la extensión del filme (el tamaño del sentimiento interno cuando comienzo).

Siempre hay un nuevo juego estético para cada filme, ese juego puede incluir volverse un esclavo total de las indicaciones verbales en un papel, ejecutando cada dirección sin la más mínima desviación. Otro podría significar que la improvisación total (*Gymnopedies*) era la ley. Son estas reglas y leyes las que le dan a cada filme su estilo, no el uso o no uso de un guión.”<sup>28</sup>

Es interesante que él prefiera llamarlos *partituras* en vez de *guión*, tal vez sea por el hecho de que el guión remite inmediatamente a contar una historia. Sin embargo, esta cita muestra cómo es que el guión, partitura o como se le quiera llamar puede hacerse de distintas maneras. No hay un formato “correcto”. Simplemente es un esquema que ayuda al director a planear su película. Este esquema puede ser tanto escrito como dibujado, incluso se puede trabajar sin guión.

27 VERTOV, *Memorias de un Bolchevique*, p.156.

28 Citado en: RUSSETT y STARR, *Experimental Animation*, p.158 // “In my case half the films are done with scripts (scores, I prefer to call them) and half are done from lists of ideas, executed, then edited first on paper (another score), then cut. Whether or not I use a script depends on 1) my mood, 2) the subject, 3) the techniques I will use, and 4) the length of the film (size of the feeling inside when I begin).

There are always being a new esthetic game to each film, that game might include becoming a total slave to a set of verbal indications on paper, executing each direction without the slightest deviation. Another might mean that total improvisation (*Gymnopedies*) was the law. It is these rules or laws that give each film its style, not the use or non-use of a script.” Trad. a.

"Человек с киноаппаратом"  
 схема монтажа, построенного на ассоциативных  
 сходных принципах (7. IV кадр 39-126)

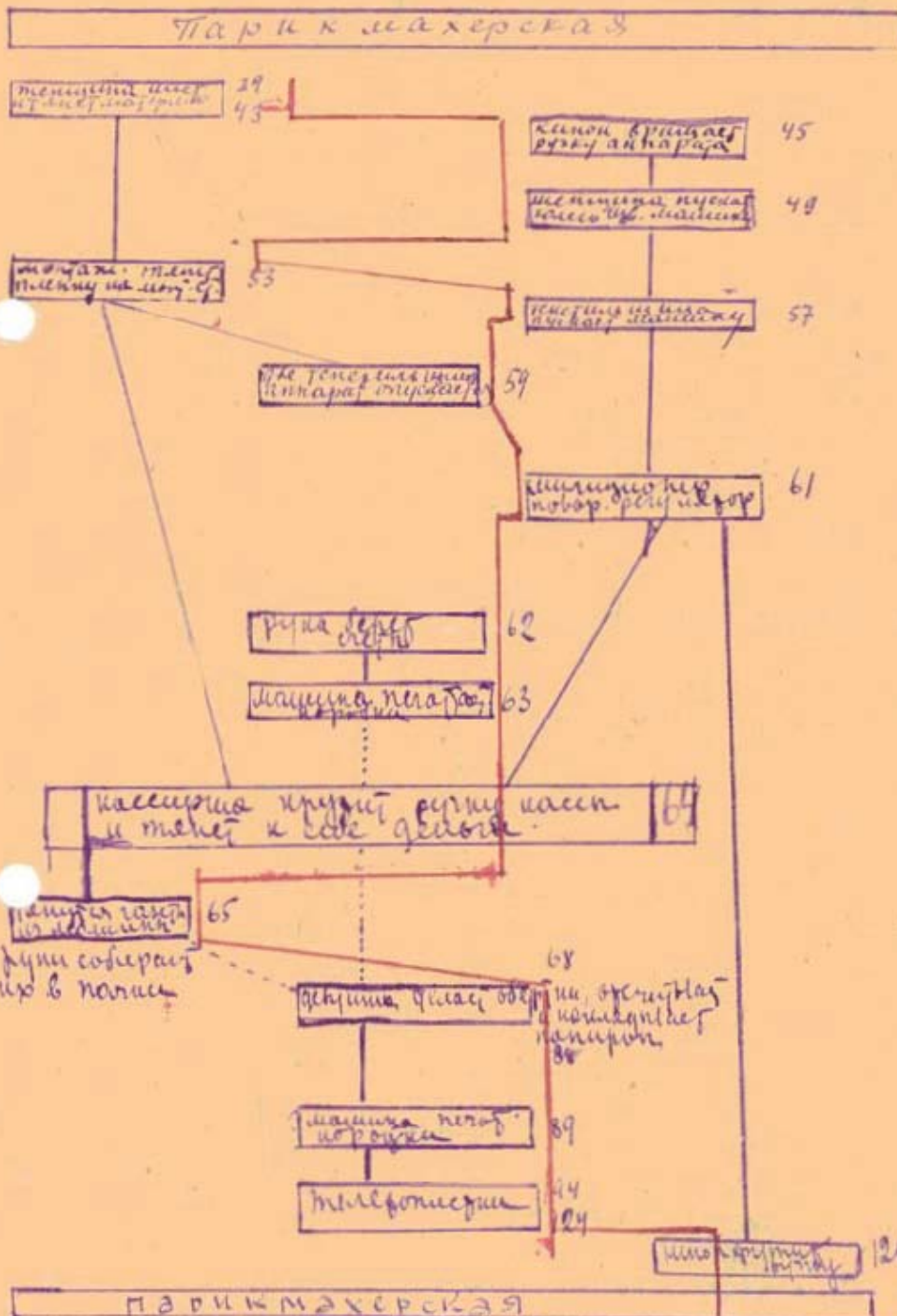


Fig. 24 - Diagrama para El Hombre de la Cámara de Dziga Vertov. Los rectángulos azules describen el contenido de las tomas, la línea roja visualiza el ritmo que llevará en la edición.





# 5 CATEGORÍAS NO-NARRATIVAS

...los modelos estructurales que operan en un film  
...revelan la forma general en que la información se organiza.  
...provee diferentes maneras de relacionar información y,  
consecuentemente, requieren que el espectador  
participe en diferentes formas de experiencia perceptivas.<sup>1</sup>

-Maureen Furniss

1 "...the structural model(s) operating in a film ...reveals the general way in which information is organized.  
... [it] provide different means of relating information and, consequently, require the viewer to participate in different kinds of perceptual experiences." Trad. a.



Para poder entender mejor los fenómenos, el humano utiliza distintas formas de conocimiento, entre ellas, las categorías. Éstas ayudan a dividir un conjunto de fenómenos en distintas secciones para poder distinguir sus diferencias y similitudes mediante una especie de modelos conceptuales. Así, para poder entender mejor cómo funciona la no-narrativa, se hará una propuesta de cómo se pueden categorizar en 6 diferentes modelos.

Debido a que la estructura narrativa es tan importante en la configuración de la historia, es importante hablar de otros modelos de organización que puede tener el esqueleto interno de cualquier proyecto animado y que definen el tipo de relación que se tiene con el espectador. Estos modelos deben poder abarcar todas las diferentes gamas de representación y su combinación debe ser unificada y universal. En este capítulo se hablará en qué consisten estas categorías no-narrativas en función a su estructura interna.

Estas categorías fueron ideadas a partir de dos lecturas:

a) Vladimir Propp y su *Morfología del Cuento*<sup>2</sup>, en la que habla sobre una estructura interna aplicable a todos los cuentos maravillosos independientemente de la historia de cada uno. Esto significa que siempre van a suceder ciertas acciones, como por ejemplo que un miembro de la familia se aleje o que el héroe sufra una prueba, a pesar de que el héroe sea una niña o un príncipe, o lo que uno decida.

De tal manera que hay una guía interna para todo cuento maravilloso que hace que éstos funcionen como cuentos maravillosos y no como novelas.

b) Bordwell y Thompson<sup>3</sup> que describen los diferentes sistemas formales no narrativos. Ellos se basan más que nada en el tipo de discurso, por ejemplo, si el filme busca convencer al espectador de algo, lo catalogan como retórico debido a que se basa en argumentos y expone pruebas.

1 "...the structural model(s) operating in a film ...reveals the general way in which information is organized. ... [it] provide different means of relating information and, consequently, require the viewer to participate in different kinds of perceptual experiences." Trad. a.

2 PROPP, *La Morfología del Cuento*.

3 BORDWELL y THOMPSON, *El Arte Cinematográfico, una Introducción*.

Sin embargo, en su descripción del sistema formal abstracto se analizan las películas abstractas más allá del fin que tienen, debido a que no solamente afirman que su discurso es sobre las cualidades abstractas de la imagen –sea una imagen figurativa o no – como el color o el ritmo; sino que también se basan en su configuración, en la que las figuras se repiten pero con ligeros cambios.

## 5.1. ESTRUCTURA DESCRIPTIVA

Esta categoría es la más parecida a la narrativa, con la cual es común confundir debido a que también lleva un seguimiento causal y lógico. Entonces ¿cuál es la diferencia con la narrativa? Su diferencia fundamental es que no existen los giros argumentales. Lo cual significa que simplemente existe una situación, un contexto, movimientos y acciones que no tienen mayor alcance más allá de sí mismas. Al no existir vueltas de tuercas, no puede ponerse en movimiento la progresión dramática.

La estructura descriptiva, como su nombre lo indica, se encarga de describir y exhibir alguna acción, situación o idea, cuyo desarrollo se parece al de un video o texto científico<sup>4</sup>, en donde todo lo que se muestra y describe debe de ser coherente y lógico. Así, muestra un hecho que se desarrolla de forma causal, pero no se desarrolla en historia y no tiene desarrollo de personajes.



Fig. 01 – Fotograma del *Screen Test* de Lou Reed.

Tomemos como ejemplo la serie de Screen Tests (1963-1966) de Warhol, específicamente la de Lou Reed, en donde se muestra una acción: Reed tomando una Coca Cola; y se puede distinguir un seguimiento causal: la Coca Cola se va vaciando conforme esta personalidad toma de ella. Sin embargo no hay un desarrollo dramático, aunque sí existe un personaje: Lou Reed como la celebridad, pero en el video no se muestra un desarrollo de su carácter, simplemente toma una Coca Cola.

<sup>4</sup> A menos que lo escriba como una crónica.

En el ámbito de la animación, existe una técnica que en sí misma es descriptiva: el *time lapse*. ¿Quién no ha visto aquellas animaciones donde se ve el movimiento de las nubes y estrellas o como crece una planta en sólo unos pocos segundos?.

Algunos elementos que comparte con la narrativa son: el uso de elipsis –el propio *time lapse* está constituida a partir de la supresión de intervalos de tiempo –, el seguimiento lineal y las figuras visuales, las cuales muchas veces son la animación misma.

La gráfica de una estructura descriptiva sería de la siguiente manera:

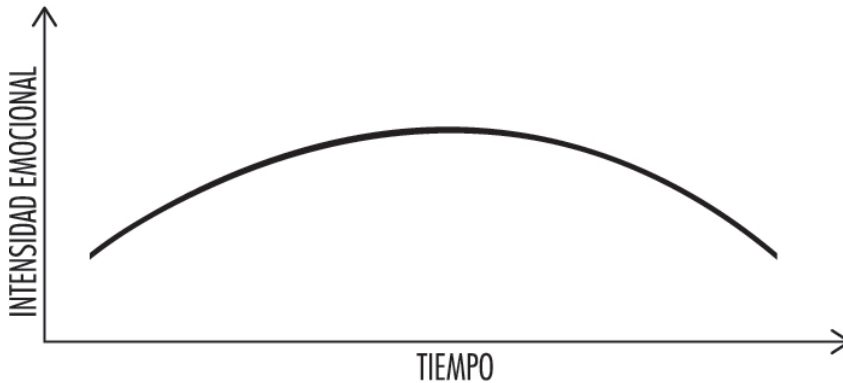


Fig 02 – Gráfica de la estructura descriptiva.

### 5.1.1. Pes, *Fresh Guacamole* (2012)

*Fresh Guacamole* está hecho a partir de la estructura descriptiva. En esta animación podemos ver que el chef se encarga de llevar a cabo todas las acciones necesarias para preparar guacamole, pero éste nunca se muestra, a lo mucho se observan sus manos –las cuales no presentan ninguna cualidad de caracterización. Lo que vemos en esta animación es lo que parece ser las instrucciones de cómo hacer el rico platillo con objetos no comestibles.

*Fresh Guacamole* es el seguimiento continuo de una acción, sin embargo ésta no desata trama alguna, no contiene ningún giro de tuerca. Tampoco es una

descripción de una acción o situación que ayude a determinar ciertos parámetros para la contar una historia. Esta acción existe por sí misma, sin necesidad de un relato y desata en el espectador conceptos y experiencias visuales al utilizar objetos como metáforas, apoyándose en el sonido, la interacción y la relación simbólica con otros objetos y el movimiento. De manera que Pes puede dar al espectador la idea de que un foco es un chile, que una pelota de béisbol es una cebolla o que fichas de casino son totopos.

Los personajes o, más bien, sujetos de Pes son los objetos que utiliza para generar su discurso. Sacándole provecho a sus características materiales y asociándolos con otros objetos, imágenes o ideas. Esta forma de proceder es un recurso muy conocido en las Artes Visuales: descontextualizar un objeto. De manera que el objeto ya no funciona para lo que normalmente es utilizado y se le vierte información nueva para generar otra lectura, gracias al juego que hace con éste, el sonido, el movimiento, su nueva contextualización y nuestra memoria.

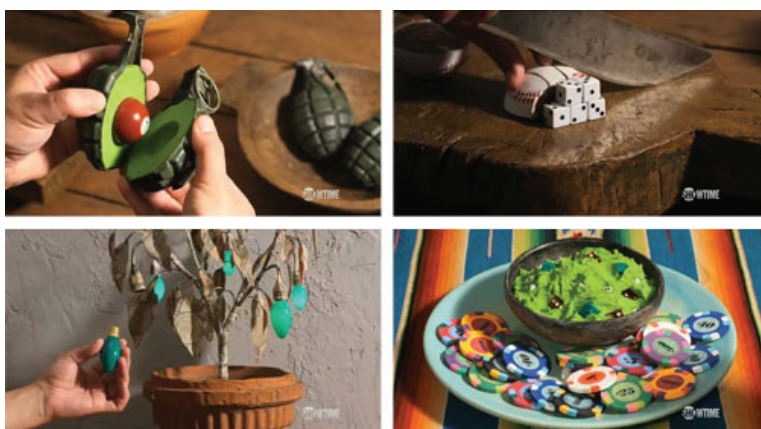


Fig. 03 – Fotogramas de *Fresh Guacamole*.

## 5.2. ESTRUCTURA CÍCLICA

Esta estructura es circular, esto es, que un mismo movimiento se ejecute infinitamente sin variar. Para lograr esto no debe existir introducción ni conclusión, de manera que deje de existir una progresión argumentativa. "Su fortaleza reside en mostrar unidad y renovación, opuesto a la consumación."<sup>5</sup>

Este tipo de acercamiento lo encontramos desde los primeros juguetes ópticos, como el fenaquistiscopio, el zoótropo y el praxinoscopio. Pero ya como animación en forma, el mejor ejemplo son los *gifs* (Graphics Interchange Format) que son un formato de imagen con movimiento que se utiliza mucho en Internet, en las que se potencializa una misma acción infinitamente. Sin embargo no todos los *gifs* son cíclicos, ya que hay varios en los que se ejecuta una acción en la que al repetirse se sabe cuando acaba y cuando vuelve a empezar por el salto de la imagen al dar la vuelta, muchos de éstos son descriptivos (como aquellos de gatos haciendo cosas graciosas), incluso se pueden insertar dentro de una estructura narrativa, como si fueran las viñetas de un cómic<sup>6</sup>, pero por sí mismas no cuentan una historia.



Fig 04 – Fenaquistiscopio. La forma de este juguete óptico es tal cual la estructura cíclica.

5 FURNISS, *Art in Motion, Animation Aesthetics*, p.97. // "Its strenght is in showing unity and renewal, as opposed to consumption." Trad. a.

6 Por ejemplo, los cómics del ilustrador francés Stephen Villemin. En este enlace se pueden leer fragmentos de sus cómics: <http://stephenvuillemin.com/filter/Comics>

Para que un *gif* tenga la estructura cíclica, no debe notarse cuál es el punto de inicio ni el final, un ejemplo de esos *gifs* pueden ser aquellos donde un personaje baila infinitamente, o incluso los *cinemagraphs*<sup>7</sup> que parecen una foto normal, pero si uno se fija bien, se dará cuenta que hay algunos elementos que se mueven, insertando movimiento en imágenes estáticas.

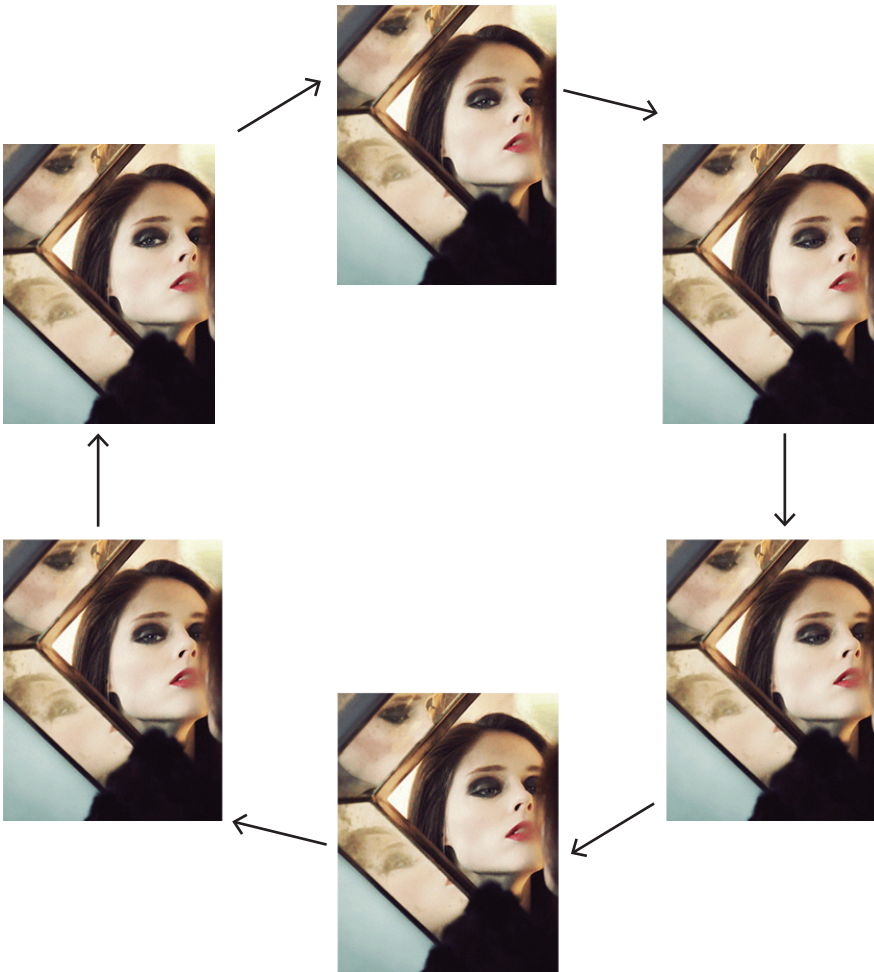


Fig. 05 – En este *cinemagraph* lo único que se mueve son los ojos.

Los *gifs* no son el único formato disponible para esta estructura, podemos encontrar animaciones que están en otras presentaciones, pero siempre siguen la regla de no tener un principio ni un final. Así la gráfica de la estructura cíclica es de la siguiente manera:

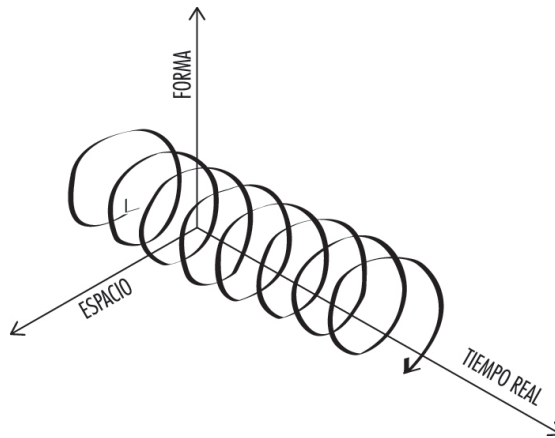


Fig. 06 – Gráfica circular.

### 5.2.1. Francys Alÿs, *El Último Payaso* (2000)

Un claro ejemplo de esta estructura usada en una animación es *El Último Payaso*, de Francys Alÿs. Alÿs es un artista que trabaja con lo cotidiano. Parte de premisas simples para hacer actos que parecen no tener sentido alguno, pero que logran cuestionar la vida social, política y artística de nuestra sociedad de una manera metafórica. *El Último Payaso* no es excepción a su discurso.

La animación trata de un señor que camina y de repente se tropieza con un perro. Se cae, se levanta y sigue su curso para volverse a tropezar con el mismo perro. El nombre de esta animación define al señor como un payaso que hace el ridículo al tropezarse. Sin embargo al repetirse esta acción infinitamente genera un absurdo, un sinsentido, como cuando uno repite una misma palabra una y otra vez hasta el punto en el que parece sólo sonidos sin sentido.



Fig. 07 – Fotograma de *El Último Payaso*.

Es interesante que esta animación partió de una anécdota en la que el crítico de arte Cuauhtemoc Medina se cayó cuando ambos iban platicando mientras caminaban. Esta anécdota fue punto de partida para una discusión sobre el humor, el arte y entretenimiento que desembocó en un estudio de varias pinturas y dibujos que sólo son fragmentos de la acción, nunca llegan a contar bien a bien lo que pasó y a la vez funcionan como las imágenes aleatorias que un transeúnte puede presenciar, así como también generan una especie de *story-board* para la animación final.

La constante repetición del chiste en la animación, es como el *punchline* de un chiste sin la historia que te prepara para el remate. Sin embargo, si uno se entera que el personaje es un crítico de arte, puede generar un significado más allá del simple acto cómico. Como afirma David Torres:

“Un crítico pasea concentrado en sus preocupaciones y un simple perro provoca que se tropiece y que caiga contra la realidad que pisa. Eso es tanto como provocar su caída del pedestal del arte para enfrentarse a la obra directamente y a la realidad que intenta encerrar, sobre la que se mueve, reflexiona y actúa.”<sup>8</sup>



Fig. 08- Estudio para *El Último Payaso*.



## 5.3. ESTRUCTURA MUSICAL

Si bien esta categoría tiene mucho que ver con la Música Visual, no son lo mismo. Mientras que la Música Visual se basa en el principio de la sinestesia de manera que sonido e imagen son sincrónicos, esta estructura se apoya en la manera como comúnmente se compone la música y no siempre está en sincronía con el sonido.

El principio fundamental de las composiciones musicales es el principio de “la repetición y la no repetición”, como Aaron Copland afirma:

“La mayor parte de la música se basa estructuralmente en una amplia interpretación de ese principio. A causa, probablemente, de la naturaleza un tanto amorfa de la música, el uso de la repetición en ella parece estar más justificado que en cualquiera de las demás artes. El único principio formal que hay que mencionar además de éste es el contrario de la repetición, esto es, del de la no-repetición.”<sup>9</sup>

Como la música, la animación debe ser fluida. Debe crear la sensación de un todo continuo. Sin embargo, esta progresión no sigue el sentido de lo “probable y necesario” en el que todo ocurre a *causa de* o como *efecto de*; por eso su evolución no puede ser predecible, pero es orgánico. Esto significa que una imagen debe dar paso a la otra y así consecutivamente mediante el ritmo (“repetición y no repetición”) rompiendo toda evolución lineal.

Para entender esta estructura es necesario pensar en las imágenes por su naturaleza abstracta, de manera que como en la música, sea parte de un tema, el cual no es auditivo sino visual. El tema puede ser una figura, una acción, un movimiento, un ritmo o todo junto, que se repite, pero a cada repetición uno o más elementos compositivos varían de tal manera que el tema recurrente va adquiriendo cualidades diferentes conforme a cada repetición<sup>10</sup>. Así, el principio de “repetición y no repetición” se da a partir de comparar y contrastar las distintas cualidades de la imagen –como el color, la forma, el ritmo y el tamaño– sin importar si se utilizan imágenes abstractas o figurativas.

<sup>9</sup> COPLAND, *Cómo Escuchar la Música*, p.119.

<sup>10</sup> Para una lectura más a fondo sobre los tipos de repeticiones, consulta COPLAND, *Cómo Escuchar la Música*, p.119-198.

Los cambios no tienen un seguimiento lógico, pero “Si la organización formal de la película se ha efectuado cuidadosamente, las similitudes y diferencias no serán fortuitas. Habrá algún principio subyacente que opere a lo largo de toda la película.”<sup>11</sup>

El esquema de la Estructura Musical es de la siguiente

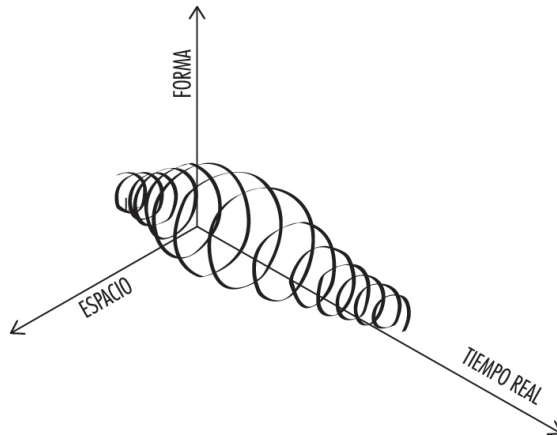


Fig. 09 – Gráfica de la estructura musical.

### 5.3.1 Norman McLaren y Grant Munro, Canon (1964)

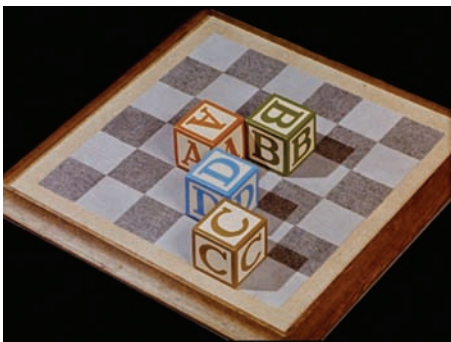


Fig 10 –Fotograma de *Canon*.

Para entender la categoría musical, sin recurrir a la Música Visual, se puede considerar Canon, cortometraje en el cual McLaren sigue el canon musical de los coros que empiezan en tiempos diferentes, pero aplicado a la imagen, de tal manera que “...los distintos personajes que en ella participan repiten continuamente un mismo itinerario (aunque se encuentren diversificados en su función de “variación”), con lo que, en ciertos momentos parecen estar cumpliendo... la labor de agotamiento del espacio que recorren.”<sup>12</sup>

11 BORDWELL y THOMPSON, *El Arte Cinematográfico, una Introducción*, p.119.

12 MOURIÑO, José Manuel, “Una Lectura Prohibida de la Animación Experimental”, RUIZ DE SAMANIEGO, Alberto, et al, *Estéticas de la Animación*, Madrid, Maia, 2010, p.119.

La animación empieza con unas manos encimándose unas sobre otras a un ritmo constante. La siguiente escena empieza con un cubo de juguete que tiene la letra *A* que se mueve de cierta manera sobre un tablero de ajedrez, luego se agregan otros 3 cubos con letras *B*, *C* y *D* respectivamente, que repiten el mismo movimiento pero en diferentes tiempos. Al ver estos sencillos movimientos, repetidos una y otra vez sobre el mismo espacio, en donde cada movimiento individual resuena en los demás, se genera un intrincado movimiento coreográfico, complejo pero unificado.

Posteriormente repite este mismo principio con personajes dibujados, que además de los tiempos difieren en color. En el último módulo, una vez más se repite el principio, pero ahora con personas reales y añadiendo un ligero cambio en el movimiento, de manera que no todos los sujetos siguen el mismo patrón siempre. Eventualmente añade más elementos: un gato que se repite y una mariposa que le da el punto final a la animación.

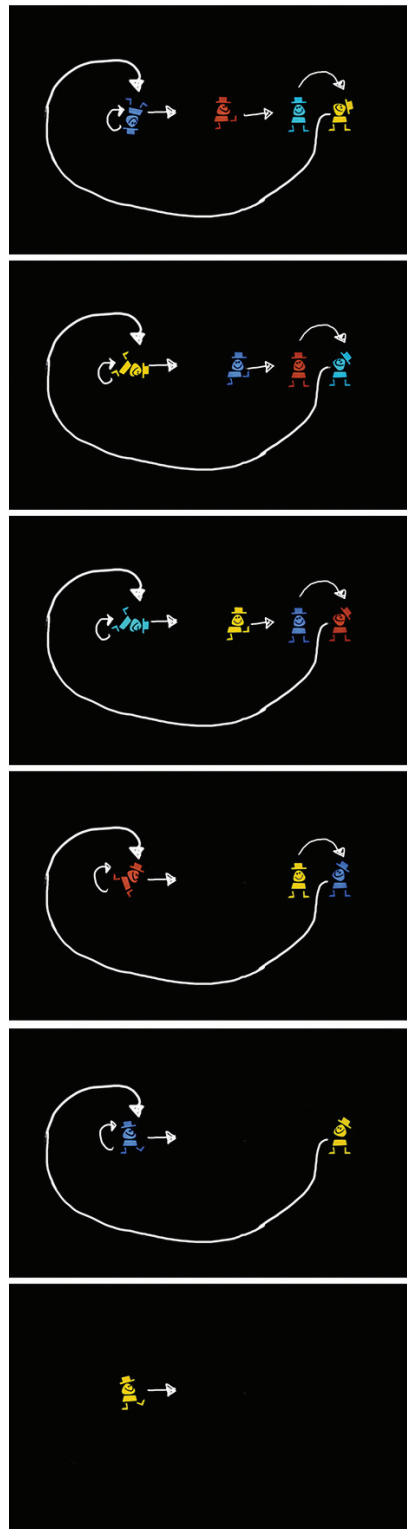


Fig. 11 – Esta selección de fotogramas muestra cómo diferentes figuras se hallan en la misma posición que las anteriores porque trazan el mismo movimiento (indicado con las flechas), pero en diferentes momentos.

Así, al conjugarse todos los 'coros visuales' se adquiere un sentido de composición compleja y equilibrada, o dicho en términos musicales, armónica.

En el siguiente esquema se puede notar la manera en que McLaren armoniza esquemáticamente las imágenes polifónicas en un patrón de contrapunto.

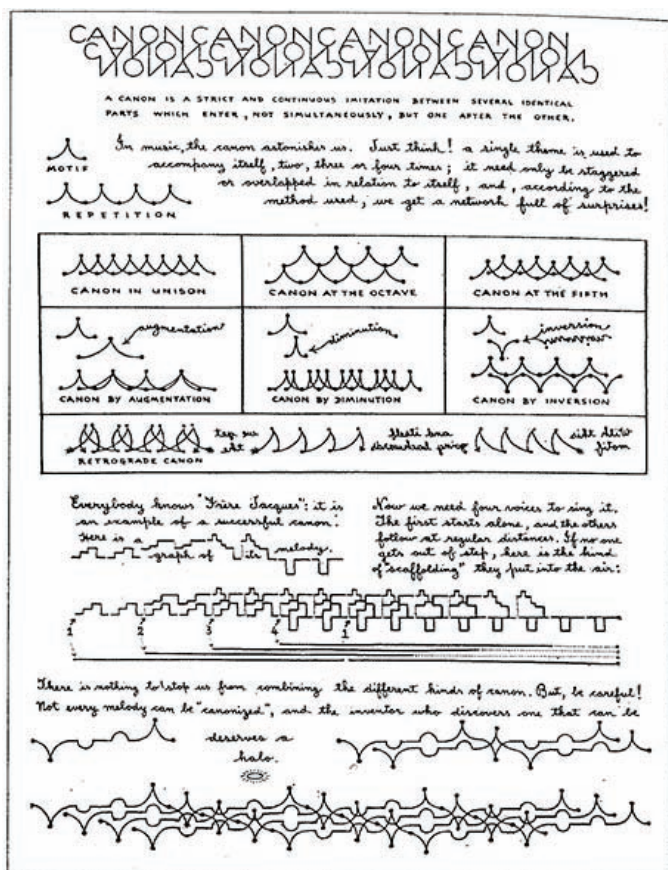


Fig. 12 - Apuntes de McLaren para *Canon*, el cual esquematiza el concepto musical de canon.

## 5.4. ESTRUCTURA FRACCIONARIA

Esta estructura se conforma de la misma manera que el cine de Vertov y Peleshyan, cuya construcción se da partir de varios planos y secuencias que no tienen nada que ver entre sí de forma causal. No obstante, poseen una unidad temática y una postura que se transmiten a través de las diversas imágenes que el artista acomoda estratégicamente, a pesar de no tener correspondencia temporal o espacial. Esa unidad, es tal, que si se reconfigurara la manera en que están montadas las escenas, se revuelven y cambian su disposición, el resultado sería diferente. No lograrían el mismo shock o la misma emotividad que buscaba el artista. Incluso podría cambiar el mensaje que se quiere dar, debido que la posición de cada imagen afecta cómo se leerán las imágenes anteriores y las que le siguen.

Esta categoría tiene la particularidad de generar una visión más holística, a diferencia de las demás estructuras, debido a que abarca un tema de forma integral, al señalar varios aspectos del tema y permeándolo de forma vasta. De tal manera que la gráfica de esta categoría sería de la siguiente manera:

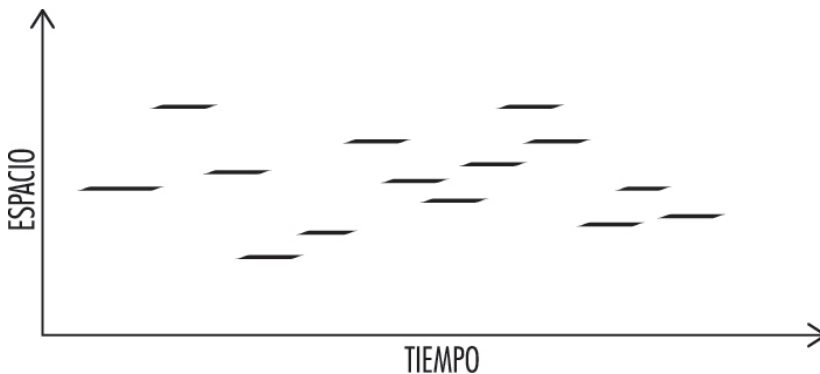


Fig. 13 – Gráfica de la estructura fraccionaria.

El nivel de interpretación que se haga de este tipo de estructura depende mucho de los conocimientos que tenga el espectador, ya que las imágenes pueden tener simbolismos, íconos o escenas de algún hecho particular. Sin embargo esto no significa que no se pueda generar una comunicación, tal vez no sea tan intelectual, pero puede ser emotiva.

### 5.4.1. Doble A, *Microftalmia* (2005)

Un buen ejemplo del uso de esta estructura es *Microftalmia*, una animación en la que se observan diferentes y recurrentes imágenes, entre ellas se pueden destacar: manchas de tinta, encefalogramas, un columpio visto de distintas perspectivas: su reflejo en un charco, el *close up* de la cadena, etc. Alguien columpiándose, caminando, meciéndose y tapándose los oídos. Una lavadora, manos tocando diversos objetos, un pie descalzo con su par calzado, fotos de un papá con un bebé, la foto de un joven. Todas estas imágenes en blanco y negro, combinándose entre sí y distorsionándose de una manera tétrica, escalofriante, trágica, bipolar e intensa. Siempre cambiantes e inquietantes. Parecería que viéramos a través de los ojos de un esquizofrénico.

En la sinopsis se describe como una animación muy personal, a partir de la cual las autoras tratan de acercarse y entender la manera de percibir de Benjamín, el hermano de una de ellas, que padece de trastorno mental. Así se confirma que *Microftalmia* hace uso de la posibilidad de la animación para penetrar en la mente. Modificando la imagen a partir de las sensaciones de Benjamín.



A pesar de mostrar en algún momento un documento oficial del seguro que da información respecto al personaje, su nombre, edad, ocupación, síntomas de la enfermedad, etc. Benjamín no se desarrolla como un personaje narrativo, debido a que la animación se centra en hacer visible su mundo a través de ver y oír como él siente, no en generar una explicación a su condición o contar la historia de su vida. Simplemente se siente esa presencia, esa sensación intensa, irritante, incontrolable, que altera. A través de diferentes encuadres e imágenes monocromáticas.

Fig. 14 – Fotogramas de *Microftalmia*.

## 5.5. ESTRUCTURA PARPADEANTE O FLICKER

Ésta es la menos ilusionista de toda las estructuras debido a que evita crear movimientos suaves y continuos, estropeando la manera a la que estamos acostumbrados a ver. Para entender esta categoría es necesario retomar la ideas de “pinturas múltiples” de los futuristas y los filmes estructuralistas de Kubelka, McLaren y Conrad. tilizan imágenes abstractas o figurativas.

Esta categoría presenta el hecho de que la película está constituida por cientos de cuadros diferentes, de tal manera que cada cuadro contiene figuras y colores radicalmente distintos a sus vecinos, evidenciando el cambio constante de fotogramas y generando la impresión de parpadeo.

La gráfica de la estructura parpadeante es de la siguiente manera:

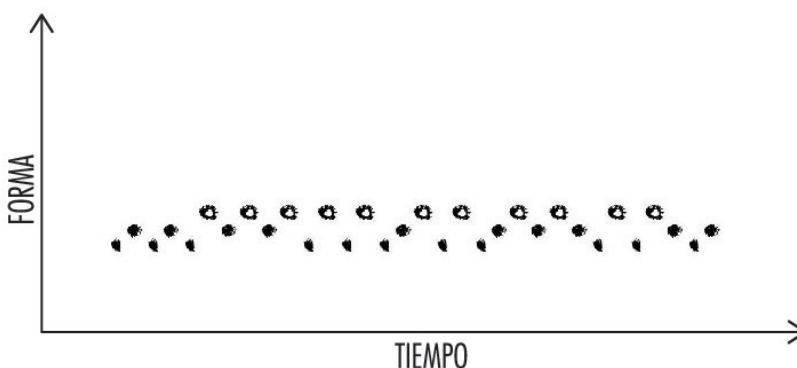


Fig. 15 - Gráfica de la estructura parpadeante.

### 5.5.1. Stan Brakhage, *Mothlight* (1963)

A pesar de que hay varias animaciones con esta estructura, la mayoría carece de figuras, sin embargo *Mothlight* es un claro ejemplo del uso de esta estructura con imágenes figurativas.

Brakhage fue un cineasta experimental estadounidense que retomó la escuela del Expresionismo Abstracto en la que la manera de hacer sus obras es más visceral que intelectual y donde la relación con el material, el proceso de cómo se hizo la obra es tan importante como la obra final. Utilizó una gran diversidad de técnicas para hacer sus películas como pintar el celuloide, arañarlo, cocerlo, grabarlo con aguafuerte, etc.

A Brakhage le interesaba poder crear una *vision hipnagógica*, que para él era aquello que vemos cuando cerramos los ojos, generando una visión libre de toda construcción académica. De manera que el producto final pueda ser una aventura perceptiva más que algo definido por la experiencia. Así, a pesar de usar imágenes figurativas, el resultado final es algo que no se puede definir con palabras, es necesario verlo, percibirlo.



Fig. 16 – Imagen de algunas secciones del celuloide de 16mm de *Mothlight*.

*Mothlight* fue su primer experimento de collage sobre el celuloide. En este filme se observa una palomilla parpadeante, no como si estuviera volando con una luz estroboscópica, sino que se observan diferentes partes y posiciones de la palomilla que no se quedan en pantalla más de 1/24 de segundo y a continuación cambia radicalmente, evitando un movimiento continuo. Brakhage logró este efecto al poner entre dos celuloides alas de palomillas, pétalos y hierva como si fuera un sándwich, posteriormente trasladó cada cuadro a un nuevo celuloide con una impresora óptica.

El cineasta describió esta animación como "...lo que veía quizás una polilla entre su nacimiento y su muerte."<sup>13</sup>



## 5.6. ESTRUCTURA DE ASOCIACIÓN LIBRE

Esta categoría tiene la particularidad de no tener un recorrido establecido, pues, como su nombre lo indica, éste se basa en la libre asociación de pensamientos, la cual depende mucho del contexto y mente que los crean, cuya combinación nunca se repetirá y por lo mismo ninguna estructura salida de ahí es igual. Así, podría pensarse esta categoría como la manera de proceder al hacer la animación, más que la estructura final que tenga. Es como el *cadáver exquisito* de los surrealistas, el cual consiste en hacer una obra plástica o literaria a partir de la libre asociación de ideas, sin establecer una meta específica, más allá de la libre expresión del subconsciente. Como bien afirma Jean Goudal: "Uno de los puntos de partida del surrealismo [...] es la observación de todo lo que emerge de la mente, incluso sin forma lógica, y que inevitablemente revela la singularidad de esa mente."<sup>14</sup>

La gráfica de la estructura de asociación libre no tiene una forma definida. Podría ser cualquiera de las siguientes o ninguna, mientras esté regida por la asociación libre de ideas:

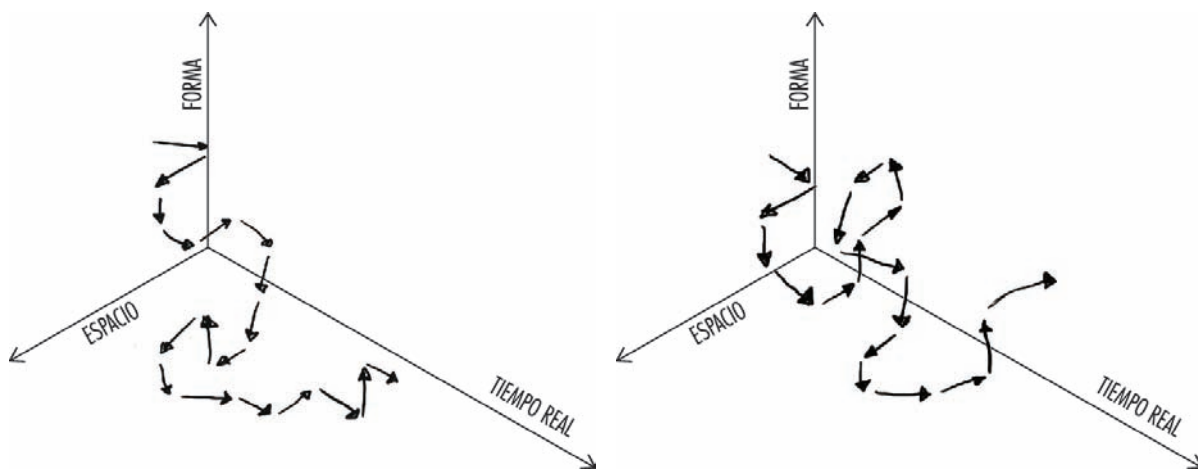


Fig. 17 y 18 – Gráficas de la asociación libre de ideas.

Los surrealistas le daban mucho peso al subconsciente, porque éste no está regulado por el lenguaje ni una ideología dominante. Por eso esta estructura está dispuesta de tal manera que no se puede dar una interpretación lógica y mucho menos causal. Es caótica y como *Un Perro Andaluz*, su creación y su interpretación dependen de la subjetividad del creador y el espectador.

### 5.6.1. Denis Chapon, *12 Drawings a Day* (*12 Dibujos al Día*, 2008-11)

Esta animación, justamente trata de lo que describe el título. Denis hizo todos los días, durante 3 años, 12 dibujos con pluma sobre papel de reuso.

La animación empieza con un señor que se sirve vino en una copa, la copa se transforma en un asiento, luego aparece un pulpo que se transforma en mujer, ésta mujer pone un disco en un tocadiscos del cual salen las letras del título. A partir de ahí empieza toda una serie de dibujos que van cambiando sin ton ni son, justo como en la primera parte: Se ve un encuadre subjetivo de alguien ordeñando una vaca, posteriormente vacía la leche, un vaso se transforma en guitarra y esta en el pulpo. Luego se ve que sirven gelatina en un vaso, el señor del principio interactúa con el vaso y se transforma en el pulpo. Unas manos agarran el vaso, sacan lo que contiene y empiezan a aplaudir y aparece la mujer del inicio. Ella llega a una estación de tren, ve los horarios y apenas logra subirse a uno. Posteriormente aparece una hoja, como aquella en la que se hizo la animación y es una vista subjetiva de lo que parece un estudio, avanza la cámara hasta llegar a una cocina. Se queda en el cuadro un refrigerador que azota por toda la pantalla, para que, posteriormente varios objetos caigan del cielo, como botellas, un microondas, un coche, incluso un tren. De estos objetos sale un pulpo que sube nadando y se convierte en la mujer que surfea. Después ella salta, cae en una hamaca y toca el ukelele. Salen flores como notas y se convierten en hélices/bombas, una de ellas se transforma en avioneta, la cual es pilotada por el señor.



Fig 19 – Fotograma de *12 Drawings a Day*.

Éste suelta bombas, luego pájaros. Posteriormente se observa una vista de cámara subjetiva de una cafetería. Luego una manos plantan unas semillas, las riegan. Aparece un casa y un pedazo del jardín de ésta, en donde se posa una mariposa. La mujer llega saltando y atrapa a la mariposa, que se convierte en la avioneta y después en el pulpo, para finalmente convertirse en la mujer. Ella vacía vino en una copa, cae el señor en paracaídas. Por último, Ambos toman del vino y al hacer esto se convierten en juguetes.

Se puede notar que tiene algunos motivos recurrentes como la mujer, el señor, el pulpo y la vista subjetiva en la que siempre se observan unas manos haciendo algo. Aún así, esta animación parece no tener una dirección clara, deambula de un tema a otro, uniéndose solamente por metamorfosis.

En la descripción de su video Denis Chapon escribió: "... estuve dibujando 12 dibujos de animación todos los días, es un segundo de película. No tenía ningún plan antes de empezar el primer dibujo. Y luego, cada uno de los siguientes días, tomé los últimos 3 dibujos del día anterior y seguí animando."<sup>15</sup> De manera que hizo la animación sin ningún guión previo. Simplemente determinó una regla muy sencilla: hacer un segundo de animación al día. Esto le permitió dar rienda suelta a dibujar lo que fuera siempre y cuando siguiera la regla de doce dibujos al día y que éstos tuvieran continuidad de movimiento.

Se puede notar que muchas cosas de las que dibujó fueron influenciadas por los sucesos de cada día, sobretodo aquellos en los que se percibe una vista subjetiva, de manera que deja que el espectador entre por ratitos al mundo donde se desenvuelve el artista. Los tres personajes/sujetos a los que recurre constantemente le permiten hacer acciones que se imaginó con mayor facilidad, ya que es evidente que conoce muy bien el diseño y movimientos de cada uno de ellos. Así, ésta animación funciona como un diario de pensamientos/dibujos de libre creación.

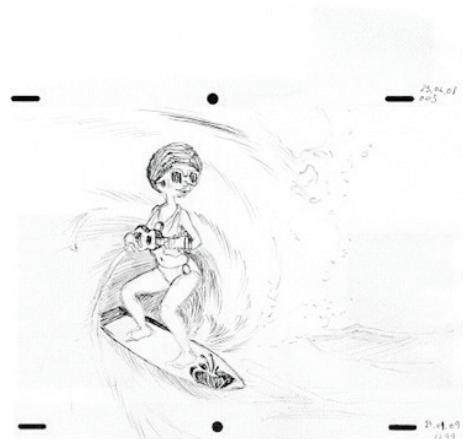


Fig 20 y 21 – Fotogramas de 12 Dibujos al Día, en los que se pueden apreciar los dos personajes recurrentes.

15 Sinopsis de la animación en la página de Vimeo del artista, [www.vimeo.com/33211636](http://www.vimeo.com/33211636) // "During 3 years (2008-2011) i have been drawing 12 drawing of animation every day, it make one second of film. I had no plans what so ever before starting the first drawing. And then, each of the folowing days, I took the 3 last drawing from the day before and kept on animating."

## 5.7. HÍBRIDOS

Todas estas diferentes estructuras existen por sí mismas, pero también pueden mezclarse entre sí para generar otras más complejas y atractivas. Por ejemplo, hay animaciones que utilizan secuencias visuales abstractas, pero al insertarle un diálogo adquieren una dirección más determinada. Así, la conjunción entre imágenes y verbo juegan un papel de con traposición de lenguajes. De modo que al remitir a cosas muy distintas de lo que el narrador comenta, logran completar aquello que no se dice y deja de funcionar como mera ilustración de lo contado. Esta clase de conjunción entre imagen y narración se puede encontrar en *Los Diarios de Lipsett* de Theodore Ushev (2010). En esta animación podemos ver toda clase de imágenes en movimiento: ratas, un niño, películas, circo, cine, etc. que están dispuestas de forma fraccionaria. Al oír el monologo de Lipsett éstos adquieren una carga emocional que no sería posible entender sin éste. Aquí el diálogo sirve para narrar aquellos hechos que marcaron a Lipsett y para describir sus pensamientos y sentimientos.



Fig. 21 - Fotograma de Diarios de Lipsett.

Otros ejemplos de animaciones que mezclan estructuras son *Xochimilco 1914* (Viumasters, 2010), cuya estructura visual es fraccionaria mientras que la narración en off cuenta la historia, o *Revolver* (Film Tecknarna, 2011), que mezcla la estructura cíclica con la fraccionaria, mostrando una serie de loops de toque siniestro. También se encuentran unos tipos de *gifs* que generan una sensación de espacialidad en 3D<sup>16</sup>, de manera que son híbridos entre la estructura descriptiva y la cíclica, tienden a la estaticidad, pero a partir del movimiento en ciclo de la cámara se genera la ilusión de un espacio en 3D, de manera que muestran, describen, un objeto tridimensionalmente a diferencia de lo que sería el movimiento de la figura.

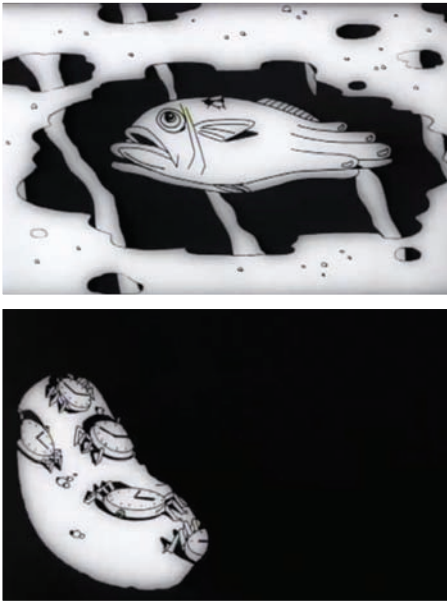


Fig. 23 – Fotogramas de *Revolver*.



Fig. 24 – Éstos son los únicos dos fotogramas que conforman el gif *Creature with Amethyst Gem (Gem Creature)*. Hay un ligero cambio en la perspectiva, de modo que al ver la animación da la sensación de estar viendo un monstruo en 3D.

<sup>16</sup> <http://thecreatorsproject.vice.com/blog/dont-let-these-stereoscopic-monsters-invade-your-dreams>





# 6<sup>MI</sup> OBRA ARTÍSTICA



Ingresé a la ENAP con la idea de ser pintora, pero mi gusto por la animación resultó predominante y acabé realizando animaciones para los trabajos finales de mis talleres.

A pesar de no tener ninguna asignatura de animación, decidí hacer mi tesis sobre este tema enfocado a una duda que me había estado dando vueltas, esto era, ¿cómo es que las animaciones que no cuentan una historia, comunican?. Me parecía importante poder entenderla como un medio de expresión capaz de transmitir lo inefable. Cuestionando cómo será que este medio se configura más allá del sentido narrativo al que estamos acostumbrados.

Mi desarrollo en la animación a sido en su mayoría autodidacta, lo que considero, me permitió una gran libertad a la hora de responder todas estas dudas.

El proceso de la tesis engloba el desarrollo de mi pensamiento artístico, que se puede resumir en los siguientes temas:

1) La técnica que utilice está en estrecha relación con el discurso.

2) Me interesa aquello que obtenemos a través de los sentidos, que está abierto a la interpretación y que siempre será subjetivo. Busco que mi obra genere atmósferas y sensaciones en el espectador, más que generar un proceso de razonamiento lógico. De manera que se puedan expresar sentimientos y estados de ánimo que muchas veces son imposibles de transmitir por medio de palabras.

3) Quiero explorar el vacío, la ausencia y el sinsentido. Puntos que tienen estrecha relación con el mundo en el que vivimos, pero que muchas veces pasan inadvertidos en esta sociedad obsesionada con razones y respuestas.



Fig. 01 – fotogramas de *Un Verso*.

## 6.1. PROYECTOS PASADOS

Las animaciones que realicé antes de la tesis son exploraciones tanto de forma (narrativas y no-narrativas) como de técnica (animando viruta de metal, dibujos, marionetas, en negativo, etc ) y son las siguientes:

### Un Verso

Dirección y producción: Iris Díaz.  
2009, 1:32 min, viruta de metal.

Descripción General:  
Poema visual sobre el universo.



Fig. 02 – fotogramas de *Perrito Bueno*.

### Perrito Bueno

Dirección y producción: Iris Díaz.  
2008, 00:33 min, dibujo sobre acetato y time-lapse.

Descripción General:  
Un perro pasea por el cartel de un parque.  
Festivales en los que ha participado:

- > **Maratón por el Día Internacional de Animación**,  
ENAP, UNAM, México, D.F. (28 de octubre de 2011)



Fig. 03 – fotogramas de *Cerevello*.



Fig. 04 – fotogramas de *Somnia*.

## Cerevello

Dirección y producción: Iris Díaz y Alejandra Contreras.  
2007, 01:17 min, marionetas, dibujo digital, *claymation* y recorte.

Descripción General:

Dos siameses que compartían cerebro son separados al nacer, de manera el que se quedó con el hemisferio izquierdo del cerebro es sumamente lógico y racional, mientras que el otro al tener el hemisferio derecho es más impulsivo y sentimental. Éste último se enamora y el otro lo tacha de tonto.

## Somnia

Dirección y producción: Iris Díaz.  
2006, 01:03 min, marionetas y pintura sobre vidrio.

Descripción General:

Es una alegoría a soñar despierto.

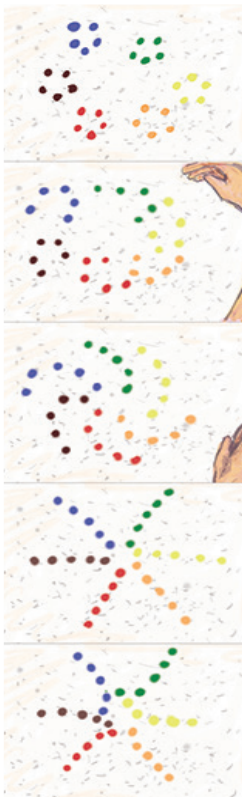


Fig. 05 – Imagen de cómo es más o menos la animación de *Lunetas*.

## La Danza de las Lunetas

Dirección y producción: Iris Díaz.

Aprox. 2000, aprox. 00:20 min, animación con lunetas.

Descripción General:

Lunetas danzan libremente.

A la par del trabajo de tesis realicé varios ejercicios que me ayudaron a visualizar mejor ciertos aspectos del lenguaje de la animación que surgían en la tesis y servían como punto de partida hacia otras posibilidades. De manera que fui desarrollando diferentes formas de abordar el movimiento.

Estos se pueden dividir en cortometrajes y en gifs, estos últimos fueron una manera de poder hacer animaciones que no tuvieran principio ni final, sin embargo cada gif contiene un tema y acercamiento diferente.

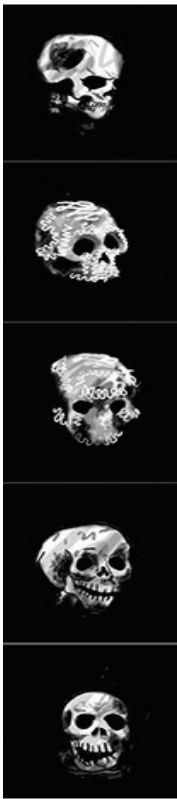


Fig. 06 – En esta imagen se muestran todos los fotogramas que integran *Calaveritas*. El bucle se hace con esta secuencia al derecho y posteriormente al revés.



Fig. 07 – fotogramas de *De Entre tus Manos*.

## Calaveritas

Dirección y producción: Iris Díaz.  
2013, en bucle (gif), dibujo digital.

### Descripción General:

Mi intención era generar movimiento con imágenes diferentes y hacer una mini-animación fraccionaria, al juntar imágenes de un mismo tema: calaveras.

## De Entre tus Manos

Dirección y producción: Iris Díaz.  
2013, en bucle, 2013, lápices de color y digital.

### Descripción General:

Mi intención era hacer un poema visual animado, conjuntando texto y animación.



Fig. 08 – fotogramas de Haikiernaga.

## Haikiernaga

Dirección y producción: Iris Díaz.  
2013, en bucle (gif), dibujo en papel y coloreado digital.

Descripción General:  
Esta animación surge a partir del siguiente Haikou:  
“¿Es un imperio  
esa luz que se apaga  
o una luciérnaga?”

Al tener tres estrofas, tres actos, el reto era cómo condensarlo en una imagen libre de tres actos.

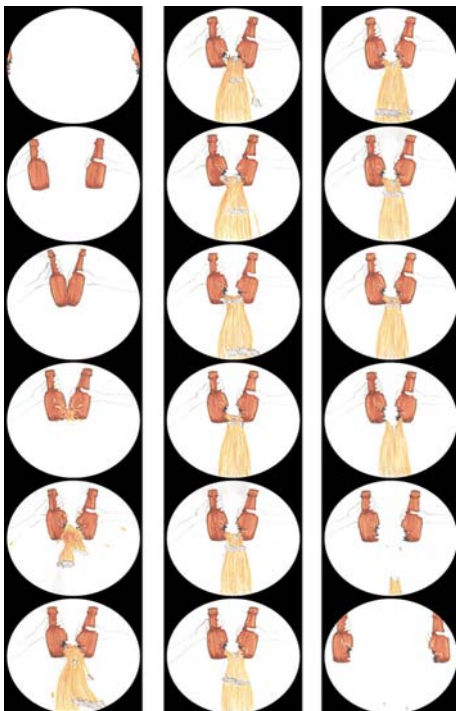


Fig. 07 – fotogramas de *De Entre tus Manos*.

## ¡Salud!

Dirección y producción: Iris Díaz.  
2013, en bucle (gif), dibujo con plumones, lápices de color y crayolas.

Descripción General:  
Buscaba desafiar las leyes físicas y tal vez crear una situación cómica, de manera que la cantidad de agua que cae es demasiada a comparación de lo que cabría en cada botella.



Fig. 10 – Fotogramas de *Chela de Luz*.

## Chela de Luz

Dirección y producción: Iris Díaz.  
2013, en bucle (gif), acuarela sobre papel.

Descripción General:  
Me interesaba generar movimiento a partir de un objeto estático.



Fig. 11 – Fotogramas de *Patinadora*.

## Patinadora

Dirección y producción: Iris Díaz.  
2012, 00:18 min, pixilación.

Descripción General:  
Es un ejercicio sobre cómo la animación puede desafiar las leyes físicas.

## Una Canción

Dirección y producción: Iris Díaz.  
2012, 01:17 min, marioneta, pétalos y hojas.

### Descripción General:

Esta animación está inspirada en los trabajos de música visual de artistas como Oscar Fischinger, Normal McLaren y Michael Gondry. Sin embargo, en vez utilizar elementos abstractos usé objetos reconocibles.

Se trata de un changuito que canta, sin embargo, en vez de oír lo que dice el espectador debe observar, ya que no hay música. De la garganta del personajes salen mariposas hechas de materia orgánica que, como las palabras habladas, se van volando, nunca se quedan estáticas y eventualmente acaban desapareciendo.

Me interesaba poder entender mejor el proceso y observar la respuesta de los espectadores ante un estímulo meramente visual.

Festivales en los que ha participado:

2013

- > ***Cinespacio, Festival Universitario de Cine***, Cali, Colombia. (28-31 de octubre)
- > ***Festival Stop Motion México***, 1a Edición, México, D.F. (10-12 de octubre)

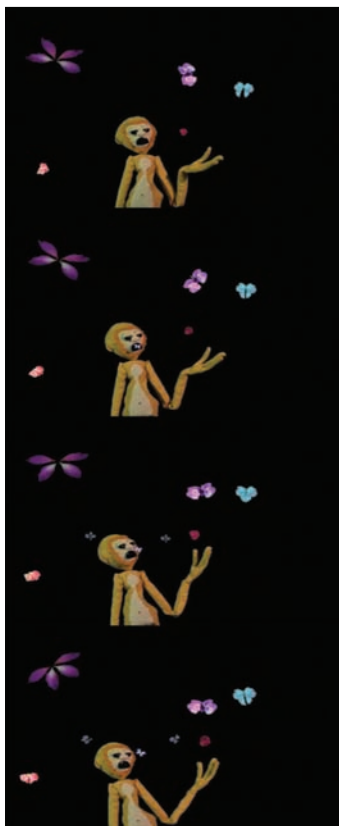


Fig. 12 – fotogramas de *Una Canción*.



### 6.1.1. *Ante la Nada*

Las animaciones que realicé antes de la tesis son exploraciones tanto de forma (narrativas y no-narrativas) como de técnica (animando viruta de metal, dibujos, marionetas, en negativo, etc ) y son las siguientes:

Dirección y producción: Iris Díaz.  
2013, 02:48 min, óleo sobre cristal.

Descripción General:  
Animación lírica que muestra la intensidad de un terrible sentimiento.

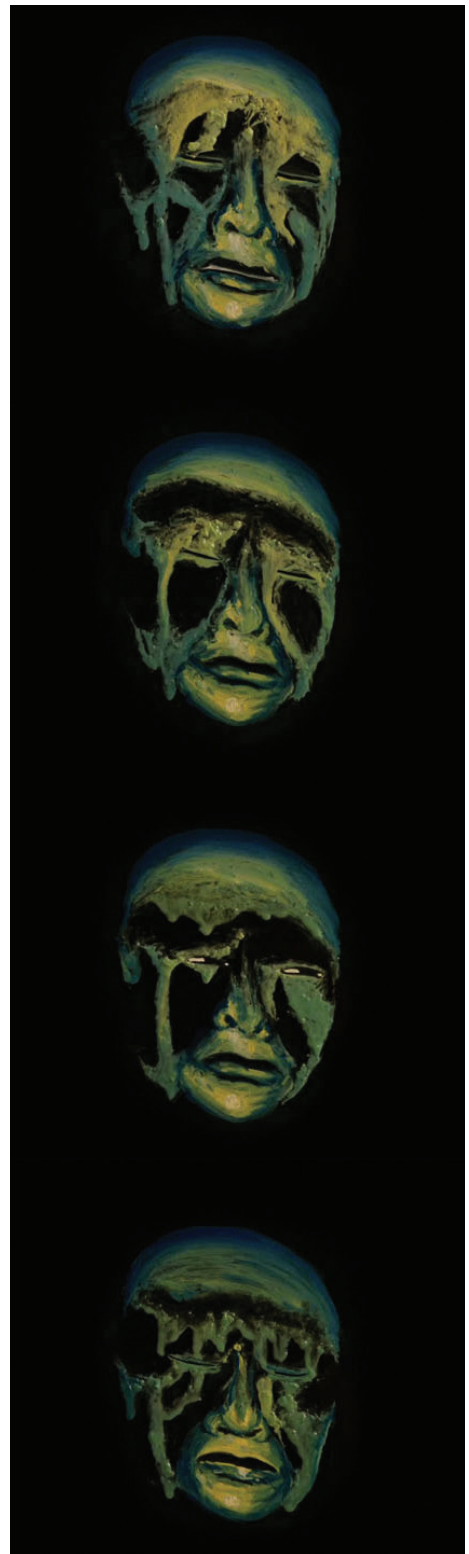


Fig. 13 – Fotogramas de *Ante la Nada*.

Festivales en los que ha participado:

2014

- > ***Locomoción Festival de Animación***, México, D.F. (31 de octubre y 2 de noviembre)
- > ***III Muestra Internacional de Cine Independiente Oftálmica***, Xalapa, Veracruz. (16-18 de octubre)
- > ***International Short Film Festival Of India***, India (28 y 29 de marzo)
- > ***II Muestra Internacional "El Cine En La Cumbre"***, Cumbre Tajín, Veracruz. (20-24 de marzo)

2013

- > ***Cut Out Fest***, 5a Edición, Querétaro, Querétaro. (13-16 noviembre)
- > ***Cinespacio***, Festival Universitario de Cine, Cali, Colombia (28-31 de octubre)
- > ***Maratón por el Día Internacional de Animación***, ENAP, UNAM. México, D.F. (25 de octubre)
- > ***Festival Stop Motion México***, 1o Edición, México, D.F. (10-12 de octubre)
- > ***Festival Internacional de Cine Universitario Lanterna***, 5a Edición, México, D.F. (23-26 septiembre)

Premios:

2014

- > ***2º Lugar en el Primer Concurso de Cortometraje Experimental***, Locomoción Festival de Animación, México, D.F.

2013

- > ***Mejor Cortometraje Universitario Nacional***, Cutout Fest, Querétaro, Querétaro.
- > ***Ganador del 4o Concurso de Cortometraje Animado de Radio UNAM***, México, D.F.

## 6.1.1.1. PROCESO CREATIVO

*Ante la Nada* se hizo a la par de la investigación de esta tesis y, aunque, es la realización de la hipótesis sobre la posibilidad de crear una animación sin historia capaz de transmitir ideas y sensaciones, el objetivo de *Ante la Nada* era poder expresar un sentimiento que no es nada agradable, pero que puede suscitar diferentes reacciones en cada quien. Simplemente comunicar un estado de ánimo con la pura pantonimia del personaje.

La producción de este corto fue larga (de dos años, uno para la planeación y animación y otro para la postproducción) debido a que me topé con varios obstáculos, sin embargo fue de mucho aprendizaje, tanto en las cuestiones técnicas de la animación como en detalles prácticos en la planeación.

### 6.1.1.1.1. Planeación

Primero surgió la idea de hacer una animación que transmitiera una emoción: la angustia. A partir de esa premisa, fui pensando en cómo la iba a hacer.

Decidí hacerla con pintura porque creo que la misma técnica determina el lenguaje y éste la manera en cómo asimila el discurso. La pintura animada resultaba ser el mejor medio para transmitir el mensaje que quería comunicar. Era importante que pareciera que la cara se deshace por el agua de las lágrimas, se diluye. Creo que si hubiera utilizado otra técnica como el collage, el discurso no hubiera tenido la misma fuerza.

Así empezaron los preparativos para esta animación, haciendo primero unas pruebas de color, en conjunto con unas pruebas de animación.



Fig. 14 – Prueba de color.

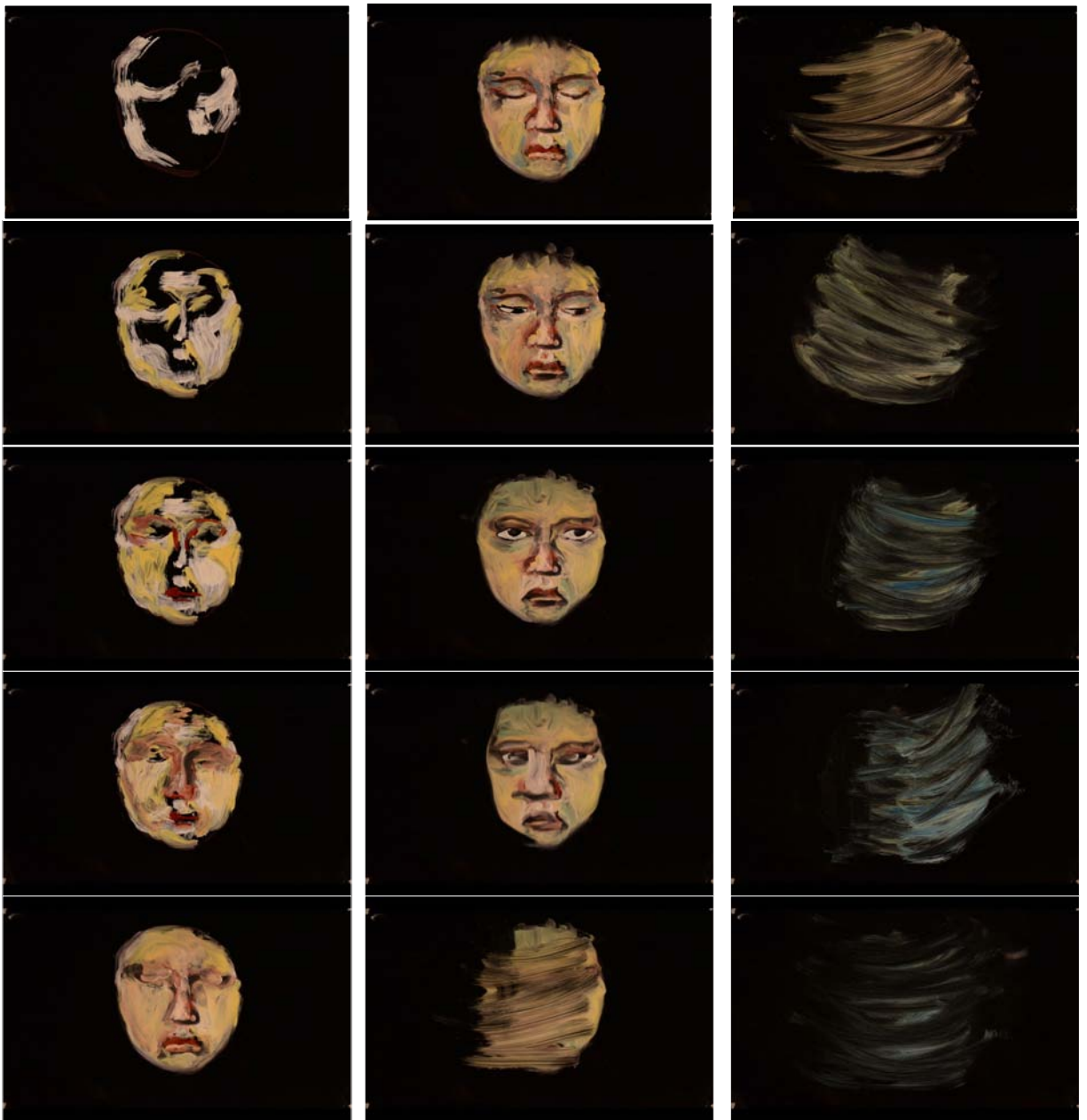


Fig. 15 - Prueba de animación.

Después de ver cómo se manchaba la imagen al animarla, decidí usar pocos colores: el color azul como símbolo de tristeza, y el amarillo y blanco para darle un poco de contraste.



Fig. 16 y 17 – Pruebas de color finales.

Posteriormente me grabé a mí misma llorando y haciendo gestos de tristeza y angustia para tenerlos como referencia para la animación.

Finalmente hice el story-board para tener una idea sobre cómo se iba a desarrollar la animación.

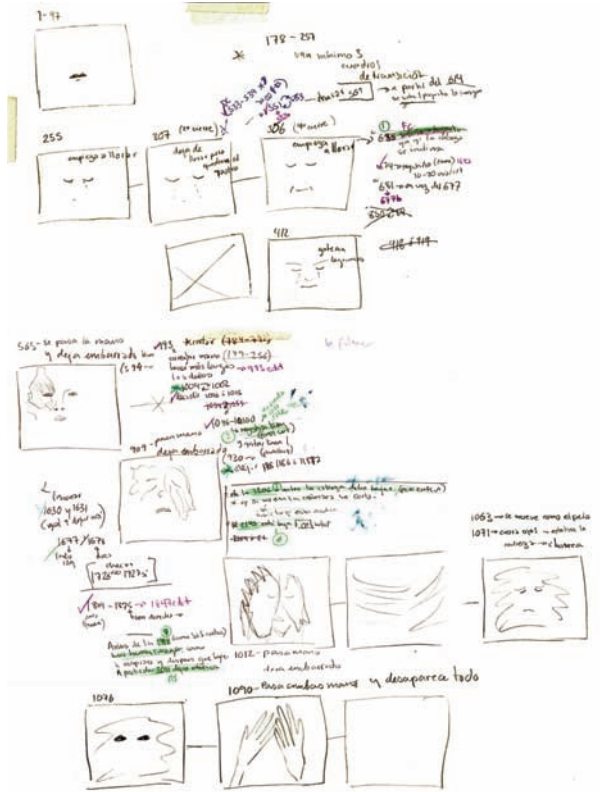


Fig. 18 – Story-board de Ante la Nada. Se puede notar que tiene varias anotaciones, las cuales hice durante la animación.

## 6.1.1.1.2. Animación

Una vez que ya contaba con todo el material y plan de trabajo me dispuse a animar. He de mencionar que fue bastante complejo, porque era una animación bastante experimental, no sólo por la falta de historia, sino porque fue la primera vez que utilicé óleo para animar y tuve varias dificultades en el camino.

El único lugar en el que pude acomodar mi *set* de animación fue en un cuarto a lado de una ventana, por lo que tuve que cerrarla y tapizarla de papel y aluminio para evitar que el sol entrara y afectara la iluminación. Éste hecho hizo pesada la animación porque no podía animar tanto tiempo como me hubiera gustado debido a que usaba solventes en un lugar cerrado, sin ventilación.

Trabajé frente a cámara, razón por la que no podía usar tan diluida la pintura. Eso causó un poco de conflicto a la hora de animar, debido a que si me tardaba más de dos o tres días en seguir con la animación, el óleo se secaba. Para solucionar este problema, tenía que poner un vidrio nuevo adelante y copiar exactamente la imagen de atrás para posteriormente seguir animando.

Para que las lágrimas tuvieran volumen utilicé barniceta<sup>1</sup>, la cual dejé orear por varios días antes de usarla para que tuviera una consistencia más viscosa, lo cual, también sirvió para que mientras cambiaba la figura de posición y gestos, se deslizara y se generara un progreso del escurrimiento más orgánico y natural.

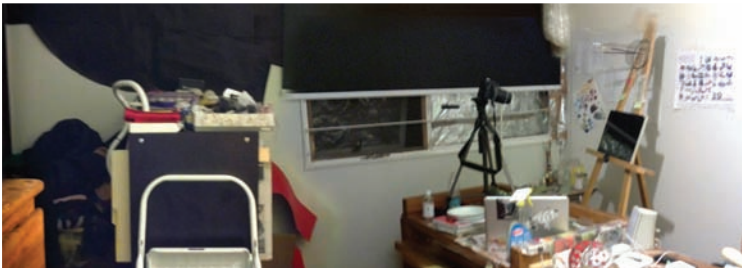


Fig. 19 – Fotografía del estudio.



Fig. 20 – Fotografía de cómo acomodé el material.

<sup>1</sup> La barniceta es una mezcla de solvente, aceite y barniz, que normalmente se usa para veladuras (capas de color semitransparentes) porque disuelve el óleo de una manera que no le quita cuerpo, integra homogéneamente sus compuestos y permite un secado más lento.

### 6.1.1.1.3. Postproducción

Una vez acabada la animación pasé al proceso de postproducción, la cual consistió en juntar las fotos para exportarlas a video en *Final Cut*, haciendo distintas secuencias con diferentes cuadros por segundo y experimentando al intercalar dos fotogramas de las fotos pares por un fotograma de las fotos nones y viceversa para encontrar la fluidez que mejor quedara.

Posteriormente tuve que encontrarle la música adecuada. Para esta parte obtuve la ayuda de Israel Arredondo, quien hizo la mezcla de la música que yo había seleccionado. Sin embargo, tuvimos que hacer dos versiones, debido a que la primera era música del compositor John Williams<sup>2</sup>, la cual no convenía usar por derechos de autor. La segunda versión fue entonces tomada de música con licencia de *creative commons*, y con el permiso de Victor Hindman y *Warhol Piano Quartet*.

Durante este proceso fue que decidí llamar a la animación: *Ante la Nada*. Antes tenía una animación preliminar que se llamaba *Angustia*, la cual me sirvió como un primer apunte, que ya era un corto, pero que todavía no tenía la madurez de *Ante la Nada*. La evolución se dio gracias a la investigación de tesis, tanto teórica como práctica.

Por último tuve que retomar otra vez la animada en óleo, pues decidí hacer el título y créditos con la misma técnica para darle mayor unidad y cohesión al corto, de manera que tuve que improvisar un miniestudio. Una vez exportadas esas últimas fotos a video y editadas, finalmente quedó *Ante la Nada*.

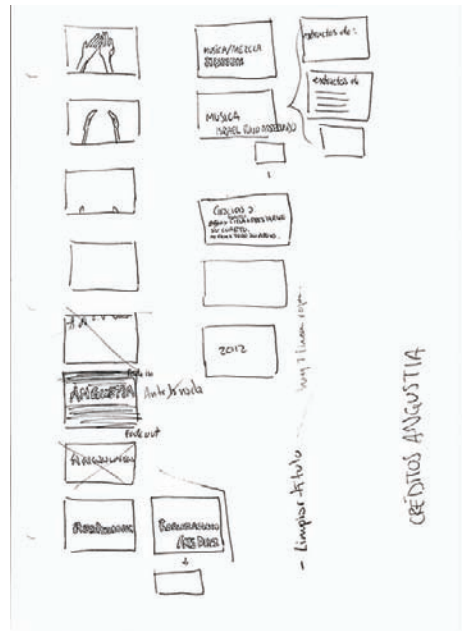


Fig. 21 –Para visualizar los créditos tuve que hacer otro story-board.



Fig. 22 – Miniestudio improvisado para créditos.

<sup>2</sup> John Williams ha compuesto bandas sonoras para varias películas, de las que destaca *La Guerra de las Galaxias*.

Es curioso que pensé que una vez acabado el corto ya no iba a haber más trabajo, pero conforme lo fui metiendo a festivales, me di cuenta que también necesitaba de un diseño para su presentación como un póster, escoger los fotogramas que serán la carta de presentación del cortometraje, la sinopsis, diseño de DVD, etc.



Fig. 23 – Póster de *Ante la Nada*.



#### 6.1.1.1.4. Análisis No-Narrativo

La categoría estructural a la que *Ante la Nada* corresponde es a la descriptiva, ya que toda la animación sigue un desarrollo causal, en el que un gesto tranquilo evoluciona poco a poco a una expresión de dolor, donde una lágrima va diluyendo poco a poco la pintura hasta deshacerla.

La ausencia de escenario es para enfatizar al sujeto y a la vez generar una atmósfera de vacío, por lo que, en vez de trabajar como es común, sobre una mesa de luz, trabajé con un fondo negro, lo cual creó otro bache en la producción, debido a que tuve que eliminar cuadro a cuadro los reflejos que salieron en la imagen.

Respecto al personaje/sujeto, su finalidad es generar empatía con los espectadores, no por la causa de su desgracia, sino que por el sentimiento mismo. El sujeto no evoluciona, simplemente, la emoción se vuelve cada vez más intensa e incontenible –como una bola de nieve– hasta que se vuelve más poderosa que el sujeto y lo acaba eliminando.

A pesar de haber basado los gestos del sujeto en gestos propios traté de surpimir en él todo rastro de un personaje con características determinadas, quería que fuera lo más genérico posible por dos razones: 1) para que fuera universal y que cualquier espectador que lo viera pudiera identificarse con él, solamente por la emoción que muestra y no por sus características físicas, y 2) para eliminar la posibilidad de un personaje arquetipo que influenciara en una lectura del tipo narrativo.

Finalmente, es importante destacar que la música jugó un papel muy importante en el cortometraje, pues ayuda al espectador adentrarse más en el sentimiento, enfatizando cada gesto. Es la otra mitad de *Ante la Nada*.

## 6.2. PROYECTOS A FUTURO

Actualmente estoy trabajando en otras animaciones, las cuales, como *Ante la Nada*, requieren de cierto tiempo para que maduren. Al empezar cada animación me apoyo en los *story-boards* para la planeación, pero en el proceso de animar cada proyecto me va guiando a su propio desarrollo. Considero que esto también depende de la técnica que se usa, pues es diferente pensar en dibujo –medio que utilizo para hacer el *story-board*– que en plastilina o pintura o la técnica que se utiliza para la animación final. Así, muchas veces la animación acaba siendo diferente a como se había planeado en una primera instancia.

Actualmente estoy trabajando en dos proyectos:

### *6.2.1. Mi Temporalidad es mi Libertad*

Durante el proceso de esta tesis también estuve trabajando en otra animación la cual se encuentra ahora en proceso de postproducción. Esta animación está pensada para un formato distinto al de un cortometraje que se ve en una sala de cine, que tiene un principio y un final. Con esta animación quiero experimentar con la manera en que se proyecta, para lo que va a ser una instalación en *loop*.

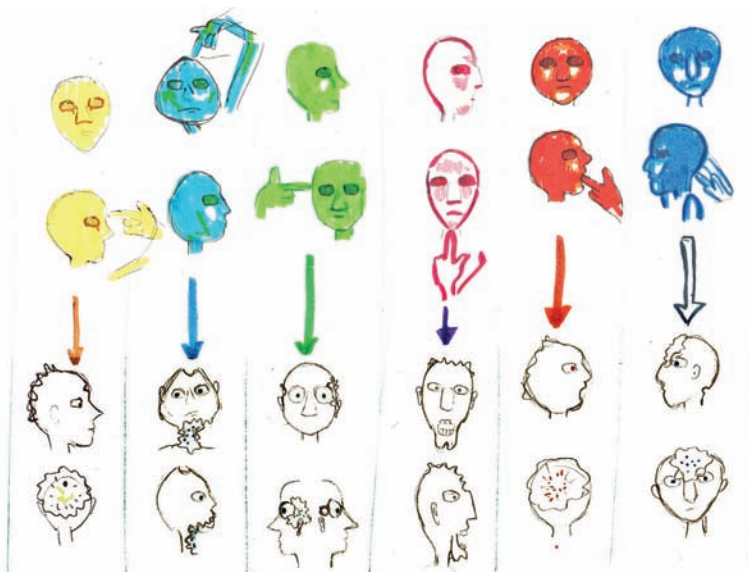


Fig. 24 – Boceto para *Mi Temporalidad es mi Libertad*.

El tema de la animación es la libertad, la libertad mental. Y mi posición respecto a eso es que todos nuestros prejuicios son mentales, cada quien crea sus propios límites.

De manera que se proyectarán 7 escenas diferentes, cada una corresponderá a un color de las barras de televisión. En todas pasará lo mismo, pero de manera diferente: Ruido blanco que poco a poco se torna de color y un personaje entrará a escena. Se disparará en la cabeza con su propia mano, acción que provocará que el personaje pierda el color que tenía en un principio y le aparecerán ojos y orejas. Finalmente saldrá del escenario y la pantalla retornará al ruido blanco.

El ambiente de esta animación es uno solo con los personajes, refleja la mente de los personajes, sin entrar a detalle sobre su carácter. Los personajes, aunque se distinguen entre si por la forma, el color y la coreografía, no se comportan como los personajes narrativos, pues no cumplen con las funciones actanciales.

Una vez más, el material usado es resultado del discurso. Puesto que es sobre la posibilidad de cambiar, los personajes están hechos de plastilina, material altamente maleable.

Las siguientes imágenes muestran parte del proceso creativo:

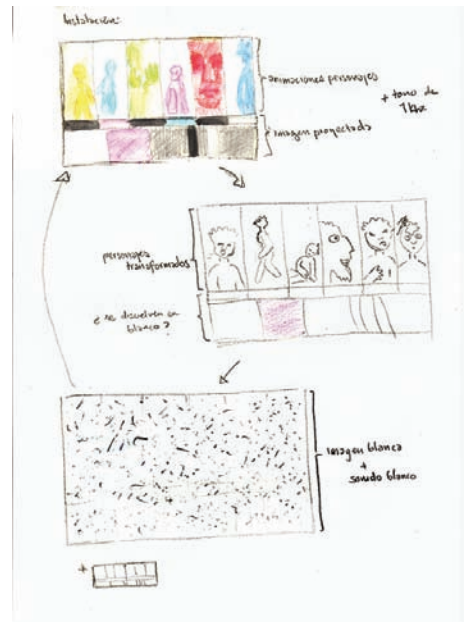


Fig. 25 – Boceto de instalación



Fig. 26 – Armature de personajes.



Fig. 27 – Personaje rosa en blanco y en rosa.

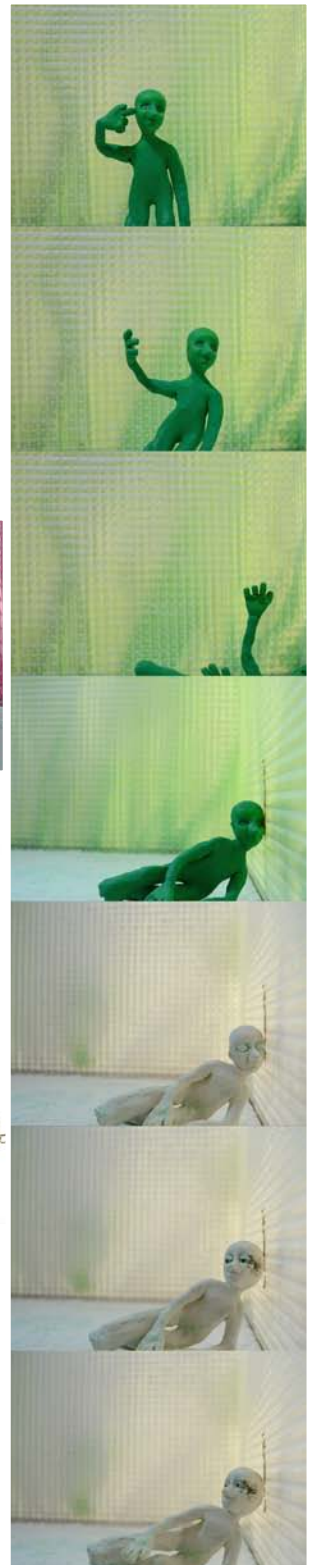


Fig. 28 – Story-board del personaje verde.

Fig. 29 – Secuencia de personaje verde (fragmento).

Aún falta acabarlo para poder hacer un mejor análisis de la animación, sin embargo ésta la voy a catalogar como una animación *descriptiva y fraccionaria*, porque se muestran acciones que tienen desarrollo lógico y un principio y un final, aunque comienzan y acaban en una misma imagen, por lo que se pueden unir en bucle sin problema. Además serán 7 animaciones que son diferentes, pero tienen el mismo tema y aunque se proyectarán juntas, cada una tendrá su propio tiempo.

### 6.2.2. *El Affaire de Morfeo*

empo. Este proyecto es una serie de animaciones que parten de las conclusiones que obtuve de la tesis. Me interesa poner en práctica las categorías que definí a partir de mi investigación. La premisa es partir de una imagen en movimiento y editarla –quitándole y agregándole escenas, así como cambiando la sucesión de éstas – para construir diversos cortos con diferente estructura. Mi objetivo es comprobar que no cuentan ninguna historia y observar si cada estructura puede generar un significado diferente a partir de una misma imagen.

Esta animación también tendrá una vertiente narrativa para comprobar si al extinguir al mínimo las acciones, ésta sigue siendo narrativa o no.

A continuación expondré una serie de story-board que ejemplifican cómo serán estas animaciones.



Fig. 30 – Fotograma de *El Affaire de Morfeo*



Fig. 31 – Story-board para *El Affaire de Morfeo* (narrativa).

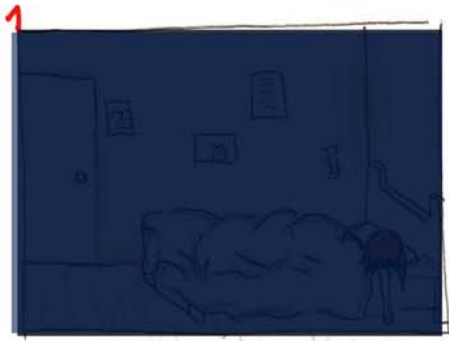


Fig. 32 – Story-board para *El Afarre de Morfeo* (descriptiva).

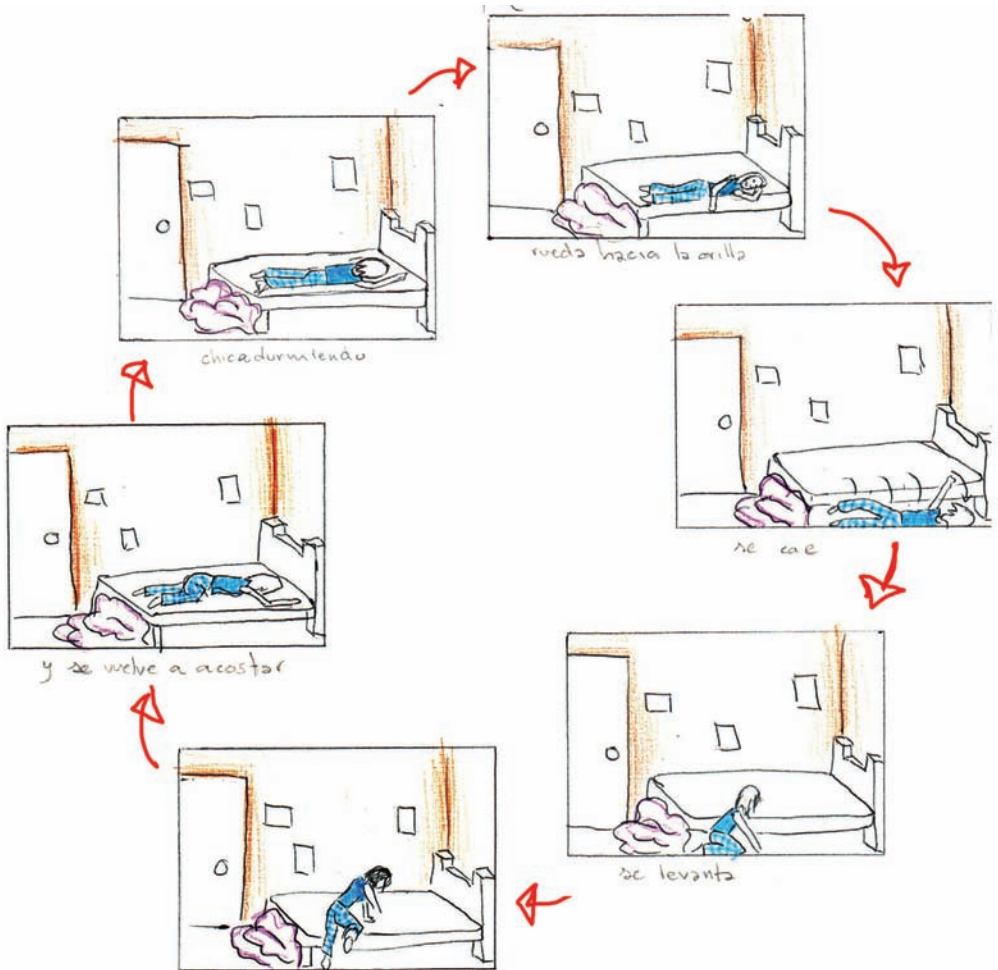
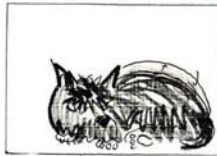


Fig. 33 – Story-board para *El Affaire de Morfeo* (cíclica)





chica duerme



perro duerme



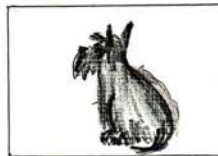
sillón



vejo duerme



bebé duerme



perro sentado  
respirando



vieja acostada



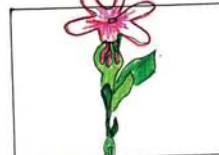
pájaro durmiendo



hojas moviéndose por el  
viento



chica duerme



flor que crece



hojas moviéndose por el  
viento



vejo deja de respirar



sillón



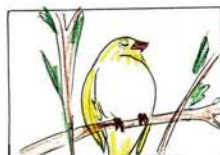
bebé durmiendo



vieja acostada



flor crece y se marchita



pájaro deja de respirar



vejo respirando con  
dificultad



perro deja de respirar

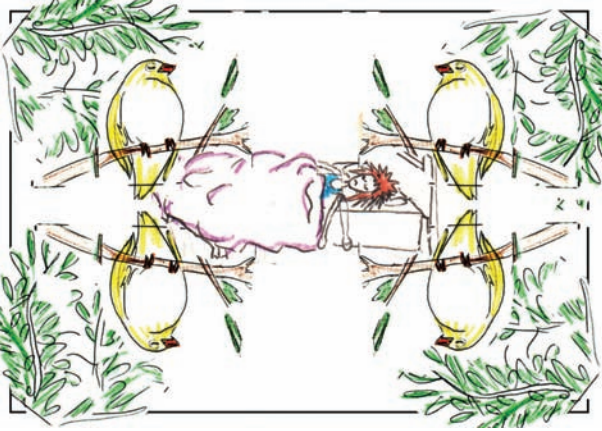
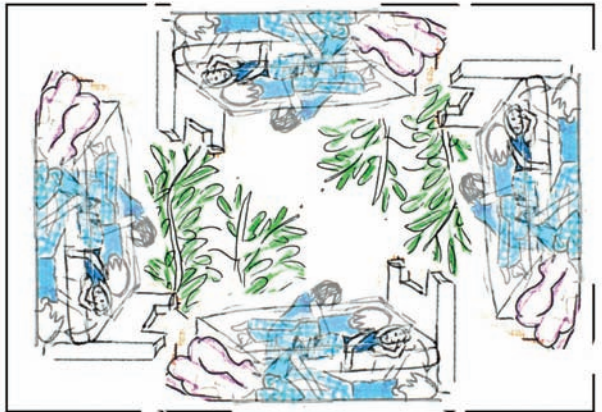
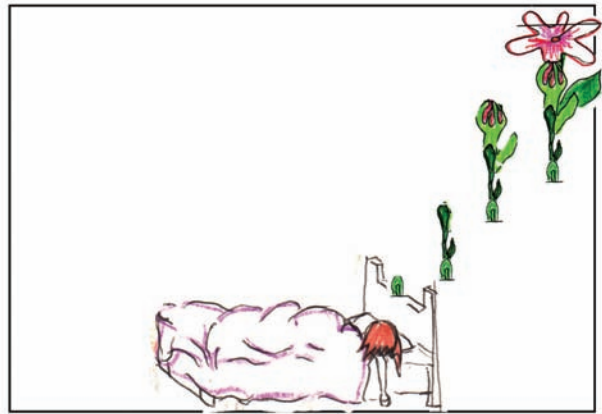


Fig. 35 – Bocetos *El Affaire de Morfeo* (musical).



# > CONCLUSIONES

La animación tiene la virtud de poder jugar con la imagen al no estar sujeta a los parámetros del mundo real, de manera que puede utilizar figuras visuales de manera poética. Puede expresarse de una manera diferente a como lo hace el cine, por lo que no debería de verse como un género del cine, sino como un medio diferente y que se pueden complementar mutuamente. Es como el teatro y la danza, pueden compartir muchos elementos, pero cada uno tiene una aproximación diferente.

En la animación existe una secuencialidad por la forma del mismo medio: figuras que se mueven y transforman en el espacio y tiempo. Sin embargo, las transformaciones no tienen que ser necesariamente regidas por el principio de *causa-efecto*. Esto no significa que éstos elementos no puedan incitar una idea en el espectador, debido a que conocemos a partir de las experiencias sensoriales que hemos experimentado a lo largo que nuestra vida y les damos sentido al desmenuzarlas, analizarlas y categorizarlas. La narrativa, aunque no cuente todo a detalle le da la posibilidad al espectador de pensar por qué paso tal cosa y les da sentido a través de un camino trazado de una historia. Mientras que las no-narrativas, aunque partan de una idea, sitúan al espectador frente a una experiencia que, carente de historia, le exige un acercamiento diferente, más intuitivo y perceptivo que lógico. De manera que el espectador puede obtener un mensaje que no siempre se puede traducir en palabras; sin embargo, esto no exenta la capacidad del espectador de interpretarlo en forma de historia.

Para diferenciar una película narrativa de una no-narrativa, uno no se debería basar en la cualidad de la imagen –si es figurativa o abstracta–, pues el uso de la narrativa no depende del tipo de imagen que se utilice –aunque es muy común usar las imágenes figurativas, existen animaciones que utilizan lo abstracto, como por ejemplo *Gerald McBoing Boing* en la escenografía o *Flatland*–, más bien, depende del uso de una historia y la manera en contarla.

En las animaciones figurativas siempre van a existir personajes, no como aquellos que ejecutan funciones específicas para poner en movimiento a la historia, sino como sujetos (que pueden estar caracterizados visualmente) que ejecuten acciones sin necesidad de desarrollar o mostrar su carácter.

Un objeto artístico, debe tener la forma apropiada para poder transmitir sentimientos o ideas. Una forma correcta intensificará aquello que se quiere decir y realzará el contenido. A menudo se usa el término “narrativa” para afirmar que la película tiene un discurso, que transmite alguna idea. No obstante, existen varias maneras de transmitir un mensaje, existen diversas estrategias de comunicación visual, todas ellas siempre se basan en un tema y muestran la posición del artista respecto a ese tema. Se pueden catalogar de diversas maneras, una de ellas puede ser a partir de la estructura sobre la cual se configuran. A continuación se enumerarán estas estrategias:

> La narrativa es la estrategia más común, la cual consiste en contar una historia de manera verosímil –sin importar qué tan estafalario sea en mundo en donde se desenvuelve el conflicto, mientras las acciones de los personajes respondan al principio de *causa-efecto* y sean coherentes dentro de ese mundo –a través de la estructura narrativa, la cual puede ser de tantos actos como uno deseé, siempre y cuando contenga planteamiento, desarrollo, final y *vueltas de tuerca*, las cuales marcan la división de una sección a otra al cambiar una situación dada y dar paso a acciones nuevas.

> La descriptiva es aquella estrategia que describe y exhibe alguna acción, situación o idea de manera lógica y coherente. A diferencia de la narrativa, la estructura descriptiva carece de *vueltas de tuerca*, por lo que no se puede apreciar una diferencia entre actos; es como si sólo viéramos el planteamiento inicial. Por lo tanto, carece de desarrollo de personajes e historia.

> La estructura cíclica es circular, esto es, que un mismo movimiento se ejecute infinitamente sin variar. Para lograr esto no debe existir introducción ni conclusión, de manera que deja de existir una progresión argumentativa. Nunca se llega a consumir la acción.

> La estructura musical se apoya en la manera como comúnmente se compone la música, partiendo de un tema recurrente que a cada repetición va adquiriendo cualidades diferentes. Así, su evolución se da de manera orgánica, no causal.

> La estructura fraccionaria utiliza varios planos y secuencias que no tienen nada que ver entre sí de forma causal, pero su común denominador es el tema, el cual abarcan de manera integral al poder mostrar varios aspectos de éste.

> La estructura parpadeante evita crear movimientos suaves y continuos al hacer cada fotograma diferente a los contiguos, de manera que genera la impresión de parpadeo. De alguna manera es como la antítesis de la animación, porque la animación generalmente busca crear la ilusión del movimiento, mientras que esta estructura elimina esa ilusión, la cuestiona.

> Finalmente está la estructura de asociación libre, en la que la estructura final nunca es igual para cada animación, debido a que más que ser una estructura final, es una manera de proceder, la cual se basa en la libre asociación de ideas, sin establecer una meta específica.

Todas estas estructuras pueden también funcionar, en conjunto, de manera que se creen animaciones que mezclen tanto la estructura musical como la fraccionaria, por ejemplo.

No importa cuál estructura se use, todas buscan los mismos objetivos: generar diferentes tipos de movimiento, ya sea a partir de la relación de acciones encadenadas o, simplemente, de una figura que se mueve en el espacio, de una evolución orgánica, de observar algo desde diferentes puntos de vista o, incluso, un “anti-movimiento” que rompa la ilusión, pero que existe y cambia a través del tiempo.

Esta tesis, al enfocarse en las posibilidades no-narrativas, aporta un granito de arena para la teoría de la animación experimental, sobretudo dentro de la lengua castellana, pues, aunque existe, es escasa la bibliografía sobre teoría de la animación en castellano. Sin embargo, esto es sólo un primer acercamiento a las posibilidades de investigación dentro de la animación no-narrativa. Las categorías propuestas son sólo una aproximación general y, por lo mismo, un poco vaga, de las posibilidades intrínsecas de cada una de ellas. Éstas pueden servir de punto de partida para un análisis más profundo sobre cada una, ya que aunque compartan elementos en común –que básicamente consiste en excluir los elementos meramente narrativos – cada uno tiene sus particularidades en cuanto a sus elementos constitutivos. Un claro ejemplo de esto es la ausencia de personajes/sujetos en las películas de parpadeos a diferencia de su presencia en las demás categorías.

Además, con el reciente auge que ha habido en México de festivales que promocionan la animación experimental, como *Locomoción* o *Animasivo*, esta investigación puede ayudar a que los organizadores de festivales, los productores y directores de animación puedan concebir las producciones experimentales desde un punto de vista más concreto y no tan ambiguo. Como pasó en una de las ediciones pasadas del *CutOut Fest*, en la que el concurso se dividía en dos categorías: narrativa y no-narrativa, y en la que acabaron habiendo muchas confusiones respecto a qué consistía la no-narrativa. Tal vez por eso el *CutOut Fest* cambió las especificaciones del concurso.



En cuanto a mi desarrollo artístico, esta investigación ha generado en mí muchas ganas de poner en práctica, de forma consciente las categorías estructurales –de hecho, a partir de ésta surgió el proyecto *El Affaire de Morfeo*. Especialmente me han intrigado las estructuras *cíclica* y *musical*. La primera por su hipnotizante simpleza y gracias a la cual se pueden desarrollar distintos objetos reales, como los juguetes ópticos; y la segunda porque se me hace como la *cíclica* llevada un grado más arriba, de manera más compleja y tal vez, aún más hipnotizante. Además, a diferencia de la *descriptiva*, me gusta que éstas desafíen por completo el tiempo lineal, pero no dejan de desconfigurar la posibilidad de movimiento como la estructura *parpadeante*. En cuanto a la estructura *fraccionaria*, me parece muy interesante, pero a la vez muy compleja, porque se necesita de diverso material.

Por último sobre la de *asociación libre*, también me gustaría trabajar en ella, sin embargo soy algo obsesiva y no puedo dejar de pensar en qué es lo que quiero hacer y por qué, por lo que creo que sería un gran reto.





**> ANEXOS**

## CATEGORÍAS DE ANIMACIONES

A continuación se enumerarán algunos ejemplos más sobre animaciones que utilicen cada estructura.

### NARRATIVA

#### *Ryan (Chris Landreth, 2004)*



Fig. 01 – Fotograma de *Ryan*.

Esta animación es un documental, una entrevista con Ryan Larkin, animador canadiense que tuvo mucho éxito, pero que acabó limosneando en las calles debido a sus adicciones.

*Ryan*, consta de:

Introducción:

Chris Lambert, el director, se encuentra en un baño. Se presenta y comenta lo que significan las marcas que tiene en su cabeza, explicando así por qué los personajes parecen estar destrozados.

Posteriormente entra a un comedor y presenta a Ryan, protagonista de su historia.

Desarrollo:

Chris empieza la entrevista comentando sobre *Walking*, una animación de Ryan que tuvo mucho éxito e incluso fue nominada al Oscar. A partir de ahí platican una serie de anécdotas respecto a esa animación.

Posteriormente hablan de Felicity, el amor de su vida. Entonces, ella aparece en escena hablando sobre Ryan, su personalidad, su historia y sus conflictos.

Siguen hablando de otras animaciones que hizo y después aparece la entrevista con Derek, su productor, quien cuenta cómo Ryan se perdió en las drogas y perdió su qué hacer artístico –esta

última parte correspondería al punto crítico, según las palabras de Sardou.

Hay un silencio en que se muestra el ambiente donde se encuentran y poco tiempo después Chris trata de hacerle una intervención a Ryan, sobre su alcoholismo, sin embargo esto causa una gran tensión. Éste es el clímax y Ryan acaba dando un intenso discurso sobre su situación actual y su impotencia.

Desenlace

A partir de eso, Chris recuerda a su mamá, haciendo un pequeño paréntesis para contar un poco sobre la historia del mismo director.

Finalmente acaba regresando a Ryan, quien cuenta que decidió limosnear en la calle, lo cual le da la posibilidad de observar y disfrutar el comportamiento humano para retomararlo en su trabajo.

Se muestra entonces a Ryan en la calle, Chris lo saluda de lejos, y acaba dando la sensación de que Ryan disfruta estar así.

> *Gerald McBoing Boing* (Robert Cannon, 1951)

> *El Viejo y el Mar* (Alexander Petrov, 1999)

> *To Speak or not to speak* (Raoul Servais, 1970)

> *The Street* (Caroline Leaf, 1976)

> *Balance* (Wolfgang y Christoph Lauenstein, 1989)

> *Chromophobia* (Raoul Servais, 1965)

> *Father and Daughter* (Michael Dudok de Wit, 2000)

### DESCRIPTIVA

#### *Linde Faas, Según los Pájaros (Volgens de Vogels, 2008)*



Fig. 02 – Fotograma de *Según los Pájaros*.

Esta animación muestra diversos momentos de diversos pájaros que comparten el mismo hábitat. Empieza con una hoja cayendo de los árboles pelones, luego aparece un bicho volando que es apresado por un búho. A partir de ahí, se van mostrando diferentes pájaros que viven su cotidianidad. La unión ente ellos se da a partir de las acciones de unos que reinciden sobre los otros, ya sea algo tan simple como pasar donde hay otros pájaros o que volar con un diente de león, una *cipsela* cae sobre otro pájaro. De tal manera se genera un seguimiento de causa y efecto, hasta que todos alzan el vuelo y abandonan el lugar. Al final se muestra la última hoja de los árboles cayendo.

Esta animación crea su propio mundo en donde todo marcha a su ritmo. Como cuando uno sale de la ciudad, se siente una sensación de paz, bienestar y soledad, alejada de toda acción humana. *Según los Pájaros* es un poema visual. Dibujado a mano sobre papel, cada pájaro, cada trazo generan un movimiento distintivo y una atmósfera intacta, una coreografía propia que hacen de esta animación un fin en sí misma.

- > *Ejercicio De Autodefinition* (Lourdes Villagonmez, 2011) - <https://vimeo.com/28054037>
- > PRITA NOIRE (Sofía Carrillo, 2011) - <http://vimeo.com/23990638>
- > *Western Spagetti* (Pes, 2008)
- > *KaBoom!* (Pes, 2004)
- > *Fireworks* (Pes, 2004)
- > *Fru 89 from left to right* (Ivan Maximov) - [https://www.youtube.com/watch?v=qbar3nsf0\\_U](https://www.youtube.com/watch?v=qbar3nsf0_U)
- > *Papillon de Nuit* (*Mariposas Nocturnas*, 1997, Raoul Servais)
- > *Bambi Meets Godzilla* (Marv Newland Tyger, 1969)
- > *Divertimento No.3 - Brush Stroke*, (Clive Walley, 1993)
- > *Street of Crocodiles*, (Quay Brothers, 1986)

## CÍCLICA

### *Pes, My Pepper Heart (s/f)*

En *My Pepper Heart* (s/f) lo único que se ve es un pimiento que parece latir... infinitamente. Es importante notar que esta animación es, en sí una metáfora, la cual no depende de una



Fig. 03 – Fotograma de *My Pepper Heart*

introducción para entenderla. Lo que lo delata, además del movimiento, es el título y el sonido de un corazón latiendo, pero nada de esto cuenta una historia, sólo fortalece más la metáfora del pimiento como corazón.

## MUSICAL

### *Michel Gondry, Star Guitar (2002)*

El video musical que Michel Gondry hizo para los *Chemical Brothers* se observa en cámara subjetiva la vista desde un tren. Si uno presta atención, se dará cuenta que el paisaje que aparece tiene una estrecha relación con la música –la intención de esta animación es aquella de la Música Visual– y, aunque, a primera vista puede parecer que tiene un avance de causa-efecto, debido a que el paisaje surge conforme el tren avanza, en realidad alterna distintas arquitecturas y paisajes de manera caprichosa. De esta manera los elementos arquitectónicos se repiten al ritmo de la música, generando un paisaje regido por las leyes de la música de los *Chemical Brothers*.



Fig. 04 – Fotogramas de *Star Guitar*.

## Georges Schwizgebel, *Juego* (Jeu, 2006)

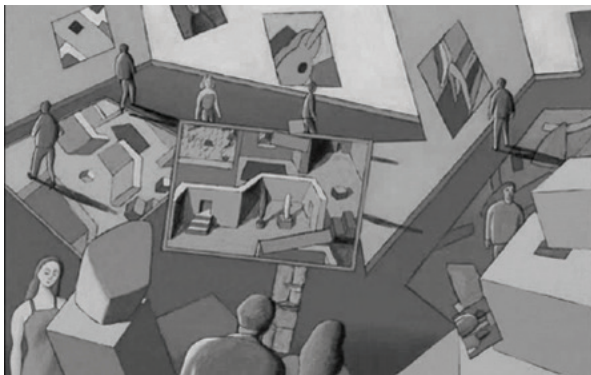


Fig. 05 – Fotograma de *Juego*.

Shwizguebel es un artista quien en el que la mayoría de sus trabajos se rigen bajo esta estructura. A partir de acciones en ciclo y transparencias combina distintos elementos en una animación, de manera que la progresión se da mediante repeticiones.

El principio subyacente en *Jeu* parece ser la metamorfosis, que no solo permea al sujeto, sino que también el espacio. Uno empieza viendo un motivo (al principio son números que se transforman) para notar posteriormente que ese cambio es parte de toda una orquestación del espacio. Resulta que ahora son varios números siguen la misma secuencia. Posteriormente aparece el título de la animación que, eventualmente se mueve y transforma, la cámara parece alejarse para mostrar la orquestación del movimiento una vez más. Ese nuevo espacio ahora parece ser el piso de unas pelotas que se mueven de un lado a otro. Es como un *mis* en *abyme* donde se encuentran mundos contenidos dentro de otros mundos. Cada uno de estos es diferente en cuanto a forma, primero son números, luego prismas, círculos o pelotas, hombres, árboles, arquitectura, una galería de arte, un concierto de música.... Para regresar al principio, pero al revés, en *rewind*.

Este animador juega con el espacio, más que contar algo en el tiempo, pareciera que hace una aproximación al espacio en movimiento, al espacio siempre cambiante, al mundo siempre cambiante. Recuerda a Escher, el cual, en sus dibujos generaba estructuras espaciales, que muchas veces parecían no conducir a nada.

- > *Tango* (Zbigniew Rybczynski, 1980)
- > *Noche en la árida montaña* (Alexeieff y Parker, 1933)
- > *Piu* (Pleix, 2010) - <http://pleix.net/filter/film/Piu>
- > *A Very Unusual Map* (Hibou Blaster, 2013) - <https://vimeo.com/58288032>
- > *Fuge* (Georges Schwizgebel, 1998)
- > *Escape* (Mary Ellen Bute, 1938)
- > *Retour à la raison* (Man ray, 1923)
- > *Feet of Song* (Erica Russell, 1988)
- > *Love and Theft* (Andrea Hykade, 2010)
- > *Pas de Deux* (Norman McLaren, 1968)

## FRACCIONARIA

### *Joan C. Grantz , Mona Lisa Descendiendo una Escalera (Mona Lisa Descending a Staircase, 1992)*



Fig. 06 – Fotograma de *Mona Lisa Descendiendo una Escalera*.

*Mona Lisa Descendiendo una Escalera* posee esta estructura fragmentaria. El título hace referencia al famoso cuadro de Leonardo DaVinci y al cuadro de Duchamp *Desnudo Descendiendo una Escalera* (1912), en el que el motivo central era el movimiento de una figura. Al poner ambos en el título anticipa la relación que se hará entre ambos, a través de otros tantos cuadros; también enfatiza el movimiento como tema central, tanto en la evolución de la pintura como en la técnica animada, capaz de generar movimientos en y entre pinturas estáticas. La Mona Lisa como punto de partida, y el movimiento de “descender una escalera” como eje rector. Así, la animación es la transformación de la pintura a lo largo de siglos, haciendo una revisión a obras importantes para la historia del arte. Esta metamorfosis genera

la sensación de que cada cuadro se pinta frente al espectador.

Tal vez pueda parecer que esta animación debería ser catalogada como descriptiva, porque al ser metamorfoseada una imagen a otra se tiene un seguimiento continuo, sin interrupciones. Pero, así como se comentó anteriormente de *La Calle*, la metamorfosis es una cualidad intrínseca de la animación y Joan C. Grantz la utiliza como un medio de enlace entre imágenes radicalmente diferentes.

### **Ryan Larkin, Caminando (Walking, 1968)**



Fig. 07 – Fotograma de *Caminando*.

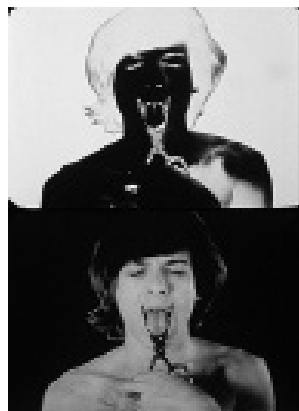
*Walking*, es una animación lírica en la que el artista muestra diversos personajes caminando. Se puede observar que empieza con el autorretrato del artista caminando y sigue con varias ilustraciones estáticas de personas que no caminan, que esperan al autobús, que se encuentran sentados en un café o en el parque, o que simplemente observan a aquellos peatones. Regresa al artista caminando y de ahí se expande a varios fragmentos de diversos personajes caminando, cuyo diseño y manera de caminar les son únicos y propios, generando distintos ritmos en la animación a partir de la manera en la que se mueven, por ejemplo, la caminata de una chica en tacones es diferente a aquél de un niño que corre o a la de un joven. Esta animación es una oda dancística a caminar. Cabe destacar, que ninguna de las caminatas fue hecha a partir de la rotoscopia, todo fue fríamente calculado por la mente de Larkin y, aunque cada secuencia sea diferente a todas las demás –a excepción de su autorretrato que utiliza varias veces –, se puede observar el cuidadoso arreglo de Larkin, generando un ritmo progresivo que cada vez va en asenso.

- > *Head* (George Griffin, 1975)
- > *Object Conversation* (Paul Glabiki, 1984)
- > *Pieces* (Koji Yamamura, 2003) - <https://www.youtube.com/watch?v=gn1gtMrp3QE>
- > *A Child's Metaphysics* (Koji Yamamura, 2007)
- > *La Poulette Gris*, (Norman McLaren, 1947) - [https://www.nfb.ca/film/la\\_poulette\\_grise](https://www.nfb.ca/film/la_poulette_grise)
- > *Zig Zag* (Georges Schwizgebel, 1996)
- > *Game Over*, (Pes, 2006)
- > *Breathdeath* (Stan VanDerBeek, 1964) - <http://www2.tate.org.uk/intermediaart/StanVanDerBeek.shtm>
- > *A la Mode* (Stan VanDerBeek, 1957)
- > *Fosfenos* (Erick Beltrán, 2001)

## FLICKER/ PARPADEANTE

### **Paul Sharits, T.O.U.C.H.I.N.G (1968)**

En *T.O.U.C.H.I.N.G* se puede ver que la pantalla cambia de color mientras se intercalan imágenes de un hombre a punto de cortarse la lengua con unas tijeras y con su rostro siendo arañado, una cirugía ocular, una penetración sexual, imágenes de letras y la pantalla de color sin ninguna imagen. Fig. 08 – Fotogramas de *T.O.U.C.H.I.N.G*. El sonido es la repetición de la frase 'destroy' en dos canales, que empiezan sincronizados y poco a poco se van desfasando, hasta generar un sonido que parece decir 'this drug'. Es curioso cómo el sonido, a su modo, conjuga lo que las imágenes generan: una tensión por parte de las imágenes que involucran un acto violento, más las propia deconstrucción de un tiempo lineal y la hipnosis del parpadeo. Como el mismo autor afirma:



"Mi meta es abandonar la imitación y la ilusión, y adentrarme directamente en el drama superior del celuloide [...] A partir de la inercia retinal y del mecanismo parpadeante del obturador de un proyector cinematográfico es posible generar formas virtuales, crear movimiento real (en lugar de ilustrarlo), construir espacios de color (en lugar



de retratarlos) e involucrarse en una presencia inmediata y tiempo real”<sup>1</sup>

>Sharits hizo otra animación en 1968, *N.O.T.H.I.N.G.*, en la cual sólo se ve el cambio del color de la pantalla, y de repente el dibujo de un foco.

## ASOCIACIÓN LIBRE

*Larry Jordan*

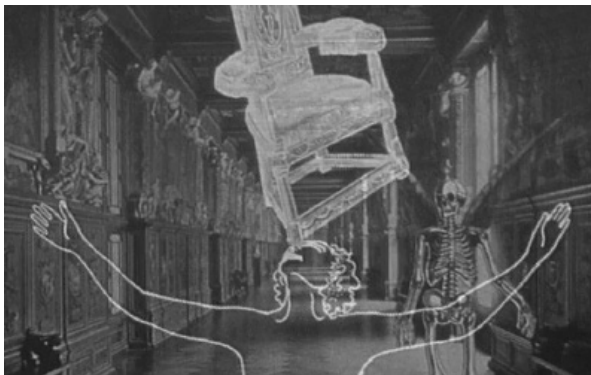


Fig. 09 - Fotograma de *Once Upon a Time*.

Larry Jordan es un artista al que le interesan los “...paisajes desconocidos de la mente”,<sup>2</sup> por lo que utilizó constantemente el proceso de la libre asociación para animar recortes de ilustraciones y grabados del siglo XIX. *Our Lady of the Sphere* (1969), *Orb* (1973), *Once Upon a Time* (1974), son algunas de sus obras en las que utilizó este método. Él mismo afirmó:

“El acto básico de mi obra es liberar los objetos de las cadenas de la convención y connotación. Toda la cosa es simbólica de la filosofía surrealista, la cual por definición, es inexplicable [...] Mis ‘personajes’ no retratan nada en particular, pero mantienen lazos con la mecánica de este mundo: un hongo volador no representa de ninguna manera una connotación psicodélica; es una jirafa

1 Citado en: YOUNG, *Cine Artístico*, p.107.

2 Citado en: RUSSETT y STARR, *Experimental Animation*, p.155 // “... unknown continents and landscapes of the mind.”

3 Citado en: *Ibidem*, p.156. // The basic act in my work is of freeing the objects from the chains of conventions and connotation. The whole thing is symbolic of the Surrealist philosophy, which, by definition, is inexplicable. [...] My “characters” don’t portray anything in particular, but they still have ties with the mechanics of this world: a flying mushroom represents in no way a psychedelic connotation; it is a new-born jiraffe, and moves as such, because it wants to be one, not I.”

*Susan Pitt, Asparagus (1979)*



fig. 10 - Fotograma de *Asparagus*.

Un ejemplo más específico es *Asparagus*. La animación en dibujo empieza con un círculo rojo en un fondo negro en el que entra una pierna y una serpiente que se enrolla en ella, la cámara hace zoom in y aparecen unas manos que agarran una foto. La cámara parece meterse en la foto y una mujer defeca espárragos en el WC. Posteriormente la misma mujer está en una sala. Aparecen flores volando en la escena y la mujer se asoma por la ventana que muestra una selva de flores gigantes. El paisaje luego, se vuelve de espárragos y un(a) gigante llega a frotar uno. Se cambia de escena y la mujer alumbró una casa de muñecas, acción que se repite 2 veces. Después la mujer está en otro cuarto lleno de varios objetos, se pone una máscara y se muestra que ella no tiene cara. Varios objetos entran volando a su maleta. La mujer camina por la calle.

Luego se muestra una sala de teatro, escena hecha con una técnica diferente al dibujo: animación con plastilina. Se abre el telón mostrando otro telón debajo, acción que se repite varias veces antes de mostrar lo que parece una escenografía de cascada. La mujer (dibujada) entra al teatro, pero ahora el escenario muestra un túnel. La mujer entra tras bambalinas y abre su maleta, de donde salen toda especie de objetos extraños. La mujer se va en taxi, llega a su casa y se quita la máscara, al hacer esta acción su ropa desaparece.

Por último la pantalla se vuelve circular como al principio y muestra el paisaje de espárragos. La mujer agarra uno y lo chupa, a cada chupada va cambiando su textura, color y consistencia. En

un momento parece ser de pelos, por ejemplo.

En todo este caos de imágenes, no parece haber ningún tipo de progreso, más bien, Pitt crea una atmósfera onírica donde se proyecta su propia psique. Ella misma afirma: “Yo realmente trabajo en un área entre-mente, de soñar despierta... Mis filmes provienen de cuando estoy caminando o sentada o viendo fijamente o lo que sea.”<sup>4</sup>

Además Pitt acierta en el uso de imágenes ambiguas, lo cual genera la posibilidad de una interpretación múltiple. Como la ausencia de caracterización de la mujer al carecer de cara. Sharon Couzin en su ensayo *An Analysis of Susan Pitt's Asparagus and Joanna Priestley's All My Relations*<sup>5</sup> lo interpreta tanto como la representación de la madre universal, como la pérdida de identidad.

No obstante, *Asparagus* contiene una clara carga sexual, como Pitt afirma:

“La sexualidad para nosotros los humanos es un momento en el tiempo cuando te encuentras con otro ser humano y lidias y buscas algún tipo de contacto profundo. Claro que está el especto placentero, ¿cierto? Pero hay algo que buscas; este increíble contacto de cercanía, como una cosa entendiendo otra cosa, aunque nunca puedes, pero en ese acto se siente como si sí pudieras. Entonces ella ve la naturaleza, ella intenta entender el mundo, ella absorbe y trata de tener contacto con el mundo, ella está dentro de ella misma. Entonces su sexualidad es solo una analogía de entendimiento y contacto.”<sup>6</sup>

4 JABLONSKI, Simón, “Susan Pitt: Visitation, Conversation with Suzan Pitt” en *AnOther Magazine*, March 29, 2012, [http://www.anothermag.com/current/view/1862/Suzan\\_Pitt\\_Visitation](http://www.anothermag.com/current/view/1862/Suzan_Pitt_Visitation) //

“I really work in a between-mind area, daydreaming... My films come from when I'm walking or sitting or staring or whatever.”

5 COUZIN, Sharon, “An Analysis of Susan Pitt's *Asparagus* and Joanna Priestley's *All My Relations*” en PILLING, Jayne (editor), *A Reader in Animation Studies*, 1997, p.71

6 JABLONSKI, “Susan Pitt: Visitation, Conversation with Suzan Pitt” en *AnOther Magazine* // “Sexuality for us humans is one moment in time when you meet another human being and you grapple and you search for some kind of deep contact. There's the pleasure aspect of course, right? But there's something that you reach for; this incredible contact of closeness, like one thing understanding another thing, even though you never can, but in that act it feels like you can. So she's looking to nature, she's trying to understand the world, she's absorbing and trying to make contact with the world, she's inside of herself. So the sexuality is just an analogy for understating and contact.”

Así esta animación parece hablar sobre la identidad y la sexualidad como mujer. Partiendo del mundo subconsciente de Suzan Pitt.

## HÍBRIDOS

*Simon Gerbaud, SaVer (Savoir, 2012)*



Fig. 11 – Estas fotos muestran cómo esta pieza funciona a partir de la interacción de las personas.

*Savoir* es una instalación interactiva que consiste en una serie de animaciones de objetos que se deshacen según la interacción que tenga el visitante con el lugar donde se proyecta.

En una de las cabinas donde se proyectaron las animaciones se observaba como una silla desaparece en la pared conforme el espectador se va acercando a la pantalla y si camina en sentido contrario reaparece, aunque a veces la silla que reaparece está reconstruida a partir de pequeños pedazos. En otra cabina se muestra una computadora que se deshace, pero si el visitante sopla a un micrófono puede evitarlo. En otra cabina, un zapato se deshace conforme el sonido que se produzca en la sala, generando una especie de *sonido animado*.

Las animaciones que proyecta siempre siguen un mismo desarrollo: un objeto que se deshace y se reconstruye frente al espectador. Sin embargo el receptor se vuelve parte de la obra debido a que la manera en que éste interactúa con el espacio y define el ritmo que tendrá la animación. De esta manera las animaciones, que están hechas en ciclo, a veces pueden ser descriptivas o musicales, dependiendo de la interacción que espectador tenga con éstas.

El propósito de esta instalación se enfatiza en el título que hace alusión que al ver se puede

conocer, así se conoce al objeto a partir de su destrucción. Además, desestabiliza la relación que normalmente tenemos con esos objetos, pues como PES, descontextualiza a los objetos de su uso común para presentarlos como especímenes de un juego científico a partir del cual puedes ver las entrañas de los objetos.

### **Adriana Bravo, Errantes**



Fig. 12 – Fotografía de la proyección en las calles de *Errantes*.

*Errantes* es un proyecto de animación en tiempo real e intervención urbana. Este proyecto empezó a partir del estudio del imaginario

del arte callejero de la Ciudad de México. Resulta que hay ciertos motivos que se repiten constantemente, entre ellos se encuentran los perros, las ratas, los cuervos y colibríes. A partir de estos motivos hacen el diseño de varios personajes y los animan en ciclos, de manera que se mueven constantemente y parecen estar volando o caminando, incluso transformándose en distintos animales.

Estas diferentes animaciones en bucle son entonces proyectadas en las calles de la ciudad, tomando al espectador por sorpresa e interactuando con ellos al entrar en ese contexto que no es propio de la animación: la calle, la vida cotidiana. De esta manera retoman la idea del graffiti y del arte urbano. Así, la lectura que puedan tener estas imágenes en constante repetición cambiará según el lugar y el soporte donde se proyecte. Además de que las imágenes a veces se aprecian en su totalidad, mientras que otras veces se diluyen en la arquitectura, estando en un constante lucha con el soporte.

Cabe destacar que este proyecto parte de las

animaciones en loop, pero a la hora de proyectar, mediante un programa de VJ los animadores deciden qué imágenes proyectar y cuánto tiempo durará esa proyección. Por lo que el producto final es una combinación de animaciones en ciclo con la improvisación del momento, ya que según el recorrido que se haga y los lugares que visiten se va construyendo en tiempo real la animación. Las únicas reglas del juego es invadir a la ciudad de animales en movimiento partiendo de un catálogo de animaciones en ciclo para usar como y cuando quieran. De manera que ninguna proyección será igual a otra, aún cuando se repita el mismo trayecto, ya que otras cosas como el tiempo o las personas con las que interactúe variarán. La composición final, por lo tanto, resulta del tipo musical, pues a pesar de usar ciclos invariables, conforme lo van proyectando en distintos lugares, la imagen se modifica, creando diferencias dentro de un ciclo constante.

Lo interesante de este proyecto es que plantea varias preguntas respecto a lo que es y significa la animación, además fusiona varios medios y técnicas para crear un híbrido *graffiti-animación-happening*<sup>7</sup>.

> *M also stands for* (surreal y loop)

> *Fuji* (Robert Breer, 1974): flicker con fraccionario.

<sup>7</sup> *Happening* por la cuestión de ser algo que invada la vida cotidiana, que sucede en tiempo real y es irrepetible.



Fig. 13 – Entrevista para Gaceta, UNAM.



Fig. 14 – Mención en Gaceta, UNAM, por haber ganado en el 4º Concurso de Cortometraje Animado de Radio UNAM.



Fig. 15 – 2º Lugar en Locomoción Festival de Animación, 2014.



Fig. 16 – Mejor Cortometraje Universitario Nacional en CutOut Fest 2013.



Fig. 17 – Ganador del 4º Concurso de Cortometraje Animado de Radio UNAM, 2013.

	<p><b>Recuerdos</b> Joaquín Saucedo - Veracruz, México</p> <p><b>Viajero Eventual</b> Xavier Velasco - Veracruz, México</p> <p><b>Yolanda</b> Cristián Carreto - Puerto Rico</p> <p><b>Peluquero Futbolero</b> Jesús Soria - España</p> <p><b>I feel lost</b> Jesús Soria - España</p> <p><b>Tierra Seca</b> Ricardo Torres - Aguascalientes / México</p> <p><b>Atrás están los voclañes</b> Rodrigo Cisneros - México DF</p> <p><b>Casa el Consuelo</b> Fernanda Cisneros - Veracruz, México</p> <p><b>Aquí pasan cosas</b> Pablo Romo - Coahuila, México</p> <p><b>Si nos une el agua...</b> Colectivo Chitoyac-UV - Veracruz, México</p> <p><b>Esta Isla</b> Cristián Carreto - Puerto Rico</p> <p><b>Los gatos también lloran</b> Pavel Ortega - España - México</p> <p><b>Carretoneros</b> Basil-Jacome - Veracruz, México</p> <p><b>Volar a ninguna parte</b> Tepalcota Lara - Veracruz, México</p> <p><b>Temporal</b> Javi Torres - Veracruz, México</p> <p><b>Ante la nada</b> Ira Díaz - México DF</p> <p><b>Hombres de Madera</b> Sergio Pedro Ros - Veracruz, México</p> <p><b>El Expresso Cabarino</b></p>
--	--

A continuación presentamos la lista de películas que integran la III Muestra Internacional de Cine Independiente Oftálmica



Fig. 18 – III Muestra Internacional de Cine Independiente Oftálmica, Veracruz, 2014.



Fig. 19 – Laurel y póster del International Short Film Festival Of India, 2014





Fig. 20 – II Muestra Internacional “El Cine En La Cumbre”, Cumbre Tajín, 2014.

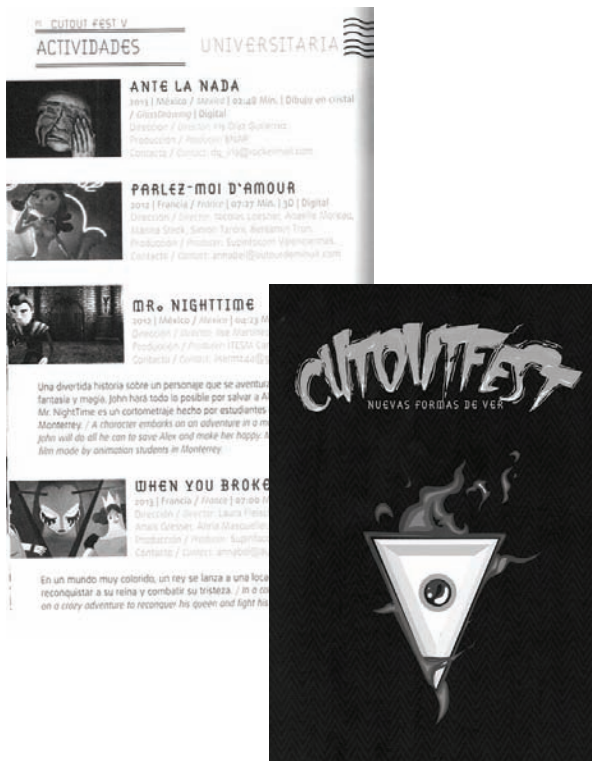


Fig. 21 – Cut Out Fest, 5a Edición, Querétaro, 2013.

# CINESPACIO MARTES 29

CIUDADELA EDUCATIVA NUEVO LATIR  
10:30 am a 12:30 pm

## Selección Oficial Animación

- La maquinaria: Federico Molina / 2min / 2013.
- Peces Rojos: Jane Andrea Chaves García / 8 min. / 2012 / Colombia.
- Planets: Igor Inhoff / 9 min. / 2012 / Italia
- Una Ciudad: Iria Díaz / 2 min. / 2012 / España.
- Drazzini / 10 min. / 2012 / Colombia.
- La Fille aux Feuilles: Marina Rossel / 6 min. / 2013 / Suiza.
- Ante la nada: Iria Díaz / 2 min. / 2012 / México.
- Memento Mori: Daniela Woylloce / 9 min. / 2012 / Bélgica.
- Mi primer vuelo: Kurt Malonnek / 6 min. / 2013 / Chile.

## Selección Oficial Ficción y Documental

- C4: Carlos Ignacio Trioni B. / 30 min. / 2012 / Argentina
- Kwe'sx Thegnxisa (Nuestro Mirada): Mónica Mondragón / 30 min. / 2012 / Colombia.
- Arija / 2 min. / 2012 / Colombia.
- Villaverde / 2 min. / 2012 / Colombia.

# CINESPACIO MIERCOLES 30

UNIVALLE - SEDE MELÉNDEZ  
Informático / F.A.I. - 9 am a 12 pm

Live Cinema a cargo de José Luis Martín

Únicamente las personas seleccionadas previamen  
toria. Traer documento de identidad

CINESPACIO  
PROGRAMACIÓN

Fig. 22 – Cinespacio, Festival Universitario de Cine, Colombia, 2013.

(Spain) y Emily Carr University of Art + Design (Vancouver, Canadá); Reunidos en Fringe The Animation, de los alumnos en la Universidad de Tokio del extraordinario animador japonés Koji Yamamura; el grupo Luminoconetras de la Universidad Politécnica de Valencia y, por supuesto, los trabajos de los estudiantes de licenciatura y posgrado de la ENAP.

## ESCUELAS

### PROGRAMA ANIMACIONEN LA ENAP

Sala Francisco Górriz  
ENAP - Xochimilco  
25, 26 y 27 de octubre de 2013

## LICENCIATURA

MI pequeña amiga  
Nico He Gorriza Dorena



Congraci  
Cecilia Aragón



Ante la nada  
Iria Díaz



El mundo  
Marilyn



DÍA MUNDIAL DE LA ANIMACIÓN 2013

CONCURSO EXPOSICIONES CONFERENCIAS PROYECCIONES ESCUELAS INVITADAS

SEDES:  
ENAP (Xochimilco y Academia)  
FilMOTECA UNAM  
Centro Cultural Universitario  
Museo Universitario del Chopo  
Radio UNAM

25, 26 y 27 de octubre



Fig. 23 – Maratón por el Día Internacional de Animación, ENAP, UNAM, 2013.







Fig. 26 – Maratón por el Día Internacional de Animación, ENAP, UNAM, México, D.F., 2013.





# > LISTADO, DE IMÁGENES

# INTRODUCCIÓN

> Fig. 01 – Emswiller trabajando en *Sunstone* (Piedra solar) en el *New York Institute of Technology*, 1979. La imagen del sol que sale del monitor se debe a que esta foto se hizo con doble exposición, una para los hombres trabajando y otra para la imagen del monitor. En ésta segunda exposición se movió el tripie por lo quedó desalineada. Recuperado de <http://www.alvyray.com/Art/Sunstone.htm>

> Fig. 02 – Fotograma de Emswiller, Ed, *Sunstone* (Piedra solar), 1979, 2:57 min, animación en computadora. Recuperado de <http://www.alvyray.com/Art/Sunstone.htm>

> Fig. 03 – Anónimo, póster de *Toy Story*, 1995. Recuperado de <http://worldofentertainment.info/2014/03/11/top-ten-pixar-films/>

>Fig. 04 – Anónimo, póster de *Toy Story 2*, 1999. Recuperado de <http://worldofentertainment.info/2014/03/11/top-ten-pixar-films/>

>Fig. 05 – Anónimo, póster de *Toy Story 3*, 2010. Recuperado de <http://worldofentertainment.info/2014/03/11/top-ten-pixar-films/>

## 1. CUESTIÓN DE FORMA

>Fig. 01 – Anónimo, *A live action – animation continuum*. Recuperado de FURNISS, Maureen, *Art in Motion, Animation Aesthetics*.

>Fig. 02 – Anónimo, *Felix el Gato*. Recuperado de <http://tebeosfera.blogspot.mx/2011/10/del-raton-al-gato.html>

>Fig. 03 – Díaz, Iris, *Sin título*, foto digital, 2014.

>Fig. 04 – Magritte, Rene, *La Invención Colectiva*, óleo sobre lienzo, 73.5 x 97.5 cm, 1934. Recuperado de <http://www.wikiart.org/en/rene-magritte/collective-invention-1934#close>

>Fig. 05 – Kandinsky, Vassily, *Composición VII*, óleo sobre lienzo, 200 x 300 cm, 1913. Recuperado de <http://mercedestamara.blogspot.mx/2012/07/composicion-vii-de-wassily-kandinsky.html>

> Fig. 06 – Gengiskanhg, *CloseUp-Mitla-Oaxaca-Mexico*, fotografía digital, 1932 x 2580 pixeles, 2006. Recuperado de <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:CloseUp-Mitla-Oaxaca-Mexico.jpg>

>Fig. 07 – Concha, Manuel, *Sin título* Recuperado de [http://www.dibujoy pintura.cl/puntos\\_de\\_fuga.html](http://www.dibujoy pintura.cl/puntos_de_fuga.html)

>Fig. 08 – Monet, Claude, algunos cuadros de la serie de *La Catedral de Rouen*, óleo sobre lienzo, 1892-94. Recuperado de <http://ainhoayangeles.blogspot.mx/2013/05/catedral-de-rouen-claude-monet.html>

>Fig. 09 – Cézanne, Paul, *Un coin de table*, óleo sobre lienzo, 47 x 56 cm, 1895-1900. Recuperado de [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Paul\\_Cezanne\\_Un\\_coin\\_de\\_table.jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Paul_Cezanne_Un_coin_de_table.jpg)

>Fig. 10 – Matisse, Henri, *La Alegría de Vivir*, óleo sobre lienzo, 175 x 241 cm, 1905-1906. Recuperado de <http://www.epdlp.com/cuadro.php?id=2585>

>Fig. 11 – Picasso, Pablo, *Botella de Pernod y Copa*, óleo sobre lienzo, 45.5 x 32.5 cm, 1912. Recuperado de <http://solucionesmagazine.com/picasso-la-ruptura-parte-ii-de-genio-maligno-y-prodijio-modernista/>

>Fig. 12 – Duchamp, Marcel, *Desnudo Bajando las Escaleras No.2*, óleo sobre lienzo, 147 x 90 cm, 1912. Recuperado de <http://www.realidadesinexistentes.com/los-pajaros-que-volaron-a-la-cuarta-dimension>

>Fig. 13 – Muybridge, Edward, *Animal Locomotion, lámina 109*, Fototipia, aprox. 18 x 40.6 pulgadas, 1887. Recuperado de <http://www.equinoxgallery.com/artists/eadweard->

muybridge/art/90284

>Fig. 14 – Pollock. Jackson, *Ritmo de Otoño* (No. 30), acrílico sobre lienzo, 267 x 526 cm, 1950. Foto de Matthew Mendoza [gtrwndr87] Recuperado de <http://www.tuitearte.es/jackson-pollock-ritmo-de-otono/>

>Fig. 15 – Malevich, Kasimir, *Suprematismo Dinámico*, óleo sobre lienzo, 97 x 66 cm, 1916. Recuperado de <http://tectonicablog.com/?p=12399>

>Fig. 16 – Duchamp, Marcel, *Fuente*, ready-made, 61 x 36 x 48 cm, 1917. Recuperado de [http://www.ronniearias.com/columnistas/melinda-sc/trash-art\\_7886.html](http://www.ronniearias.com/columnistas/melinda-sc/trash-art_7886.html)

>Fig. 17 – Fotografía de Close, Chuck, *Mark*, acrílico sobre lienzo, 274.3 x 213.4 cm, 1978-1979. Recuperado de <http://weblogs.clarin.com/revistaenie-testigoocular/2011/06/04/>

>Fig. 18 – Fotograma de Pes, *Western Spaguetti*, 2008, 1:42 min, animación con objetos. Recuperado de <http://thelooksee.com/?p=782>

>Fig. 19 – Anónimo, *Hindu Swastika* Recuperado de <http://es.wikipedia.org/wiki/Esv%C3%A1stica>

>Fig. 20 – Anónimo, *Nazi Swastika*. Recuperado de <http://es.wikipedia.org/wiki/Esv%C3%A1stica>

## 2. CARACTERÍSTICAS DE LA ANIMACIÓN

> Fig. 01 – Secuencia de Disney (producción), Reitherman, Wolfgang, *La Espada en la Piedra*, 1963, 79 min, dibujo animado. Recuperado de [http://youtu.be/Oc\\_gnOpeYi0](http://youtu.be/Oc_gnOpeYi0)

>Fig. 02 – Secuencia de Mesmer, Otto, *Felix the Cat as Romeeow*, 1927, dibujo animado. Recuperado de <http://tralfaz.blogspot.com/2014/02/romeow.html>

>Fig. 03 – Fotograma de Lauenstein, Christoph y Wolfgang, *Balance*, 1989, aprox. 7:40 min, animación con marionetas. Recuperado de [http://weownrotterdam.nl/owned/item/czech-german\\_animation\\_film\\_festival/](http://weownrotterdam.nl/owned/item/czech-german_animation_film_festival/)

>Fig. 04 – Secuencia de Reardon, Jim, “El Viaje Misterioso de Nuestro Homero”, *Los Simpsons*, temporada 8, 1997, aprox. 22 min, dibujo animado. Recuperado de <http://simpsonsgifs.tumblr.com/post/677934416/i-hope-i-didnt-brain-my-damage>

>Fig. 05 – Fotogramas de Svankmajer, Jan, *Meat Love*, 1989, 1:08 min, animación con objetos. Recuperado de <http://youtu.be/cLLrx00yKL4>

>Fig. 06 – Fotograma de Servais, Raoul, *Chromophobia*, 1966, 9:27 min, dibujo animado. Recuperado de <http://www.dvdbeaver.com/film/DVDReview3/RaoulServais.htm>

## 3. NARRATIVA

>Fig. 01 – Fotograma de McCay, Winsor, *Gertie the Dinosaur*, 1914, 12 min, dibujo animado. Recuperado de <http://secure.traversecityfilmfest.org/websales/pages/info.aspx?evtinfo=37282~4d61cd53-466a-4a38-9b0c-5dd9c77930d9&>

>Fig. 02 –Fotograma de Svankmajer, Jan, *Little Otik*, 2000, 132 min, animación con objetos y *live-action*. Recuperado de <http://www.listal.com/movie/otesanek-little-otik/pictures>

>Fig. 03 – Fotograma de Ehlinger Jr., Ladd, Flatland, 2007, animación con computadora. Recuperado de <http://www.flatlandthefilm.com/pictures.php>

>Fig. 04 – Fotograma de Disney (producción), Reitherman, Wolfgang, et al, 1977, 77 min, dibujo animado. Recuperado de [http://img2.wikia.nocookie.net/\\_/cb20130831032447/disney/images/a/a6/The-rescuers-disneyscreencaps.com-3148.jpg](http://img2.wikia.nocookie.net/_/cb20130831032447/disney/images/a/a6/The-rescuers-disneyscreencaps.com-3148.jpg)

>Fig. 05 – Anónimo, *sin título*. Probablemente es un fotograma del *line test*. Recuperado de [http://img2.wikia.nocookie.net/\\_\\_cb20140301164327/disney/images/0/0e/Jungle-book-de\\_concept-art3.jpg](http://img2.wikia.nocookie.net/__cb20140301164327/disney/images/0/0e/Jungle-book-de_concept-art3.jpg)

>Fig. 06 – Zemeckis, Robert, *Quién Engañó a Roger Rabbit*, 1988, 104 min, dibujo animado y *live-action*. Recuperado de <http://screenmusings.org/movie/dvd/Who-Framed-Roger-Rabbit/pages/Who-Framed-Roger-Rabbit-0112.htm>

>Fig. 07 – Disney (producción), Kinney, Jack, *Donald Duck Pimples*, 1945, 7:44 min, dibujo animado. Recuperado de <http://youtu.be/Gw4ogWuFv4k>

>Fig. 08 – Avery, Tex, *Red Hot Riding Hood*, 1943, 7 min, dibujo animado. Recuperado de <http://wondersinthedark.wordpress.com/2008/12/21/red-hot-riding-hood-no-27/>

>Fig. 09 – Fotograma de Petrov, Alexander, *El Viejo y el Mar*, 1999, 22 min, óleo sobre vidrio. Recuperado de <http://www.csfd.cz/uzivatel/378571-kornflakeska/>

>Fig. 10 – Fotogramas de Cannon, Robert, *Gerald McBoing Boing*, 1951, 8 min, dibujo animado. Recuperado de <http://youtu.be/uNsyQDmEopw>

>Fig. 11 – Fotograma de Dudok de Wit, Michael, *Father and Daughter*, 2000, 8:30 min, lápiz y carboncillo, coloreado digital. Recuperado de <http://www.daanwesterink.nl/blog/wp-content/uploads/2013/03/Father-and-Daughter-Dudok-de-Wit.jpg>

>Fig. 12 – Anónimo, póster norteamericano de *El Origen (Inception)*, 2010. Recuperado de <http://collider.com/wp-content/uploads/Inception-movie-poster-4.jpg>

>Fig. 13 – Anónimo, póster japonés de *La tumba de las Luciérnagas*, 1988. Recuperado de <http://polaroidpiano.files.wordpress.com/2013/05/poster1.jpg>

>Fig. 14 – Anónimo, póster de *Tiempos*

*Violentos (Pulp Fiction)*, 1994. Recuperado de <http://thesefantasticworlds.files.wordpress.com/2012/07/movie-poster-pulpfiction.jpg>

>Fig. 15 – Díaz, Iris, *Gráfica de Estructura Narrativa 01*, dibujo digital, 1467 x 720 pixeles, 2014.

>Fig. 16 – Díaz, Iris, *Gráfica de Estructura Narrativa 02*, dibujo digital, 1467 x 720 pixeles, 2014.

>Fig. 17 – Díaz, Iris, *Esquema de la Morfología del Cuento a partir de las función de los personajes*, dibujo digital, 3932 x 2550 pixeles, 2014.

>Fig. 18 – Fotogramas de Kulechov, Lev, *Experimento Kulechov*. Recuperado de [http://youtu.be/\\_gGl3LJ7vHc](http://youtu.be/_gGl3LJ7vHc)

>Fig. 19 – Fragmentos del celuloide de Fischinger, Oskar, *Radio Dynamics*, 1942, 4 min. Recuperado de [http://www.upf.edu/pdi/dcom/xavierberenguer/recursos/fig\\_calc/\\_7\\_/estampes/d2\\_17.html](http://www.upf.edu/pdi/dcom/xavierberenguer/recursos/fig_calc/_7_/estampes/d2_17.html)

>Fig. 20 – Fotograma de Bute, Mary Ellen, *Synchromy No. 4: Escape*, 1937, 5 min. Recuperado de [http://s3.amazonaws.com/ateurs\\_production/images/film/synchromy-no-4-escape/w448/synchromy-no-4-escape.jpg](http://s3.amazonaws.com/ateurs_production/images/film/synchromy-no-4-escape/w448/synchromy-no-4-escape.jpg)

>Fig. 21 – Fotograma de Bute, Mary Ellen, *Synchromy No. 4: Escape*, 1937, 5 min. Recuperado de <http://artforum.com/uploads/upload.000/id22181/preview00.jpg>

## 4. NO-NARRATIVA

Fig. 01 – Anónimo, póster original de *Fantasia*, 1940. Recuperado de [http://img2.wikia.nocookie.net/\\_\\_cb20110715005424/disney/images/1/12/Fantasia-poster-1940.jpg](http://img2.wikia.nocookie.net/__cb20110715005424/disney/images/1/12/Fantasia-poster-1940.jpg)

>Fig. 02 – Eggeling, Viking, *Symphonie diagonale scroll (Rollo Sinfonía Diagonal)*, fragmento, lápiz, 212.6x50cm. Recuperado de [http://monoskop.org/images/c/c8/Eggeling\\_Viking\\_Symphonie\\_diagonale\\_detail.jpg](http://monoskop.org/images/c/c8/Eggeling_Viking_Symphonie_diagonale_detail.jpg)

>Fig. 03 – Richter, Hans, *Präludium Scroll*, 1919. Recuperado de <http://www.medienkunstnetz.de/works/praeludium/>

>Fig. 04 – Fotograma de Whitney, John, *Permutations*, 1967, 7:29 min, animación con computadora. Recuperado de <http://opensource.sfmoma.org/wp/wp-content/uploads/2011/08/1968-Permutations-clip2.jpg>

>Fig. 05 – Fotograma de Fischinger, Oskar, *Composition in Blue*, 1935, aprox. 4 min. Recuperado de [http://www.qagoma.qld.gov.au/\\_\\_data/assets/image/0003/163569/Komposition\\_in\\_Blau.jpg](http://www.qagoma.qld.gov.au/__data/assets/image/0003/163569/Komposition_in_Blau.jpg)

>Fig. 06 – Fotograma de Man Ray, *Retour à la Raison*, 1923, 2 min. Recuperado de <http://www.complusevents.com/animaction-1/>

>Fig. 07 – Fotograma de Clair, René, *Entr'acte*, 1924, 22 min. Recuperado de <http://youtu.be/mpr8mXcX80Q>

>Fig. 08 – Fotogramas de Duchamp, Marcel, *Anémic Cinéma*, 1926, 7 min. Recuperado de <http://www.johncoulthart.com/feuilleton/wp-content/uploads/2012/04/anemic.jpg>

>Fig. 09 – Fotogramas de Man Ray, *Emak Bakia*, 1926, 18 min. Recuperado de <https://vimeo.com/7746617>

>Fig. 10 – Fotogramas de Buñuel y Dalí, *Un Perro Andalúz* (*Un Chien Andalou*), 1929, 17 min. Recuperado de <http://whitecubediaries.files.wordpress.com/2013/04/un-chien-andalou.jpg>

>Fig. 11 – Fotograma de Vertov, Dziga, *El hombre de la Cámara*, 1929, aprox. 70 min. Recuperado de <http://goo.gl/As2E7v>

>Fig. 12 – Fotogramas de Vertov, Dziga, *El hombre de la Cámara*, 1929, aprox. 70 min. Recuperado de <http://youtu.be/FUnTxoMI5k8>

>Fig. 13 – Fotogramas de Vertov, Dziga, *El hombre de la Cámara*, 1929, aprox. 70 min. Recuperado de <http://youtu.be/FUnTxoMI5k8>

>Fig. 14 – Fotograma de Tintori, Ray, *Evident Utensil*, 2007, 2:53 min, datamoshing. Recuperado de <http://motionographer.com/wp-content/uploads/2009/02/tintori-chairlift2.jpg>

>Fig. 15 – Fotograma de Warhol, Andy, *Sleep*, 1963, 321 min. Recuperado de <http://www.museum-joanneum.at/en/kunsthhaus-graz/your-visit/events/events/event/01.12.2009/andy-warhol-sleep>

>Fig. 16 – Fotograma de Isou, Isidore, *Traité de Bave et d'Éternité*, 1951, 120 min. Recuperado de [https://farm4.staticflickr.com/3602/3303053249\\_f13757a596\\_b.jpg](https://farm4.staticflickr.com/3602/3303053249_f13757a596_b.jpg)

>Fig. 17 – Fotogramas de Kren, Kurt, *6/64 Mama und Papa* (*6/64 Mamá y Papá*), 1964, 3:57 min. Recuperado de <https://anti-utopias.com/editorial/kurt-kren-action-films/>

>Fig. 18 – Fotograma de Snow, Michael, *La Region Centrale*, 1871, 180 min. Recuperado de <http://mikehoolboom.com/?p=112>

>Fig. 19 – Anónimo, sin título, aprox. 1960. Fotografía de Peter Kubelka frente a la instalación de su película *Arnulf Rainer*. Recuperada de <http://idiommag.com/2013/05/i-built-then-my-ecstasy-on-peter-kubelkas-cinema/>

>Fig. 20 – Fotogramas de Peleshyan, Artavazd, *Our Century*, 1983, 47 min. Recuperados de <http://youtu.be/BEwdu4zBJA>

>Fig. 21 – Fotograma de McLaren, Norman, *Pas de Deux*, 1968, 13:22 min. Recuperado de <http://rojocarmincarmen.wordpress.com/2014/02/03/norman-mclaren/>

>Fig. 22 – Fotogramas de Disney (producción), *Fantasia*, 1940, 124 min, dibujo animado. Recuperado del DVD de *Fantasia*, edición 2010.

>Fig. 23 – Fotograma de Disney (producción), *Fantasia*, 1940, 124 min, dibujo animado. Recuperado del DVD de *Fantasia*, edición 2010.

>Fig. 24 – Vertov, Dziga, Diagrama de Edición para *El Hombre de la Cámara*, Secuencia de la



peluquería, aprox. 1929. Recuperado de <http://www.cinematics.lv/vertov2.php>

## 5. CATEGORÍAS NO-NARRATIVAS

>Fig. 01 – Fotograma de Warhol, Andy, *Lou Reed's Screen Test*, 1966, 4:45 min. Recuperado de <http://youtu.be/crjeF8G13x8>

>Fig. 02 – Díaz, Iris, *Gráfica de Estructura Descriptiva*, dibujo digital, 1467 x 720 pixeles, 2014.

>Fig. 03 – Fotogramas de Pes, *Fresh Guacamole*, 2012, 1:40 min, animación con objetos. Recuperado de <http://www.seriousseats.com/2012/03/video-fresh-guacamole-by-pes-stop-motion-animation.html>

>Fig. 04 – Anónimo, *Sin título*, fenaquistiscopio. Recuperado de <http://dickbalzer.tumblr.com/>

>Fig. 05 – Jamie Beck y Kevin Burg, *Coco Eyes Mirror*, cinemagraph, 2011-2012. Recuperado de <http://cinemagraphs.com/>

>Fig. 06 – Díaz, Iris, *Gráfica de Estructura Circular*, dibujo digital, 906 x 669 pixeles, 2014.

>Fig. 07 – Fotograma de Alÿs, Francis, *El Último Payaso*, 200, 1:30 min en loop, dibujo. Recuperado de <http://www.peterkilchmann.com/artists/overview/++/name/francis-al%C3%BFs/id/52/>

>Fig. 08 – Alÿs, Francis, *Study for the Last Clown (Estudio para el Último Payaso)*, acuarela, esmalte y lápiz sobre papel calca, 15 hojas de 26.8 x 34.5 cm, 2000. Recuperado de <http://www.christies.com/lotfinder/AAA/AAA-4931800-details.aspx>

>Fig. 09 – Díaz, Iris, *Gráfica de Estructura Musical*, dibujo digital, 807 x 720 pixeles, 2014.

>Fig. 10 – Fotograma de McLaren, Norman y Munro, Grant, *Canon*, 1964, 9:25 min. Recuperado de <https://www.nfb.ca/film/canon>

>Fig. 11 – Secuencia de McLaren, Norman y Munro, Grant, *Canon*, 1964, 9:25 min. Recuperados de <https://www.nfb.ca/film/canon>

>Fig. 12 – McLaren, Norman, *Notes for Canon*. Recuperado de FURNISS, Maureen, *Art in Motion, Animation Aesthetics*.

>Fig. 13 – Díaz, Iris, *Gráfica de Estructura Fraccionaria*, dibujo digital, 1467 x 720 pixeles, 2014.

>Fig. 14 – Fotogramas de Bravo, Adriana y Robles, Andrea, *Microftalmia*, 2005, 5:47 min. Recuperado de <https://vimeo.com/14584883>

>Fig. 15 – Díaz, Iris, *Gráfica de Estructura Parpadeante*, dibujo digital, 1467 x 720 pixeles, 2014.

>Fig. 16 – Fragmentos del celuloide de Brakhage, Stan, *Mothlight*, 1963, 3 min, plantas, pétalos, palomillas e impresión óptica. Recuperado de <http://criterionreflections.blogspot.mx/2013/07/mothlight-1963-184.html>

>Fig. 17 – Díaz, Iris, *Gráfica de Estructura de Asociación Libre de Ideas 01*, dibujo digital, 918 x 720 pixeles, 2014.

>Fig. 18 – Díaz, Iris, *Gráfica de Estructura de Asociación Libre de Ideas 02*, dibujo digital, 918 x 720 pixeles, 2014.

>Fig. 19 – Fotograma de Chapon, Denis, *12 Drawings a Day (12 Dibujos al Día)*, 2008-2011, 4:03 min, dibujo animado. Recuperado de [http://www.animwork.dk/en/ow\\_user\\_presentation.asp?UserId=100088](http://www.animwork.dk/en/ow_user_presentation.asp?UserId=100088)

>Fig. 20 – Fotograma de Chapon, Denis, *12 Drawings a Day (12 Dibujos al Día)*, 2008-2011, 4:03 min, dibujo animado. Recuperado de [http://www.animwork.dk/en/ow\\_user\\_presentation.asp?UserId=100088](http://www.animwork.dk/en/ow_user_presentation.asp?UserId=100088)

>Fig. 21 – Fotograma de Chapon, Denis, *12 Drawings a Day (12 Dibujos al Día)*, 2008-2011, 4:03 min, dibujo animado. Recuperado de [http://www.animwork.dk/en/ow\\_user\\_presentation.asp?UserId=100088](http://www.animwork.dk/en/ow_user_presentation.asp?UserId=100088)

>Fig. 22 – Fotograma de Ushev, Theodore, *Lipsett Diaries*, 2010, 14:06 min. Recuperado de <http://www.artandculturemaven.com/2010/09/tiff-preview-pair-of-shorts-from-nfb.html>

>Fig. 23 – Fotogramas de Film Tecknarna (estudio), *Revolver*, 2011, 7:53 min. Recuperado de <https://vimeo.com/11558102>

>Fig. 24 – Fotogramas de Fagerholm, Dain, *Creature with Amethyst Gem (Gem Creature)*, 2012, loop, Recuperado de <http://dainfagerholm.blogspot.mx/2012/03/creature-with-amethyst-gem-gem-creature.html>

## 6. MI OBRA

>Fig. 01 – Secuencia de Díaz, Iris, *Un Verso*, 2009, 1:32 min, viruta de metal.

>Fig. 02 – Secuencia de Díaz, Iris, *Perrito Bueno*, 2008, 00:33 min, dibujo sobre acetato y time-lapse.

>Fig. 03 – Secuencia de Díaz, Iris y Contreras, Alejandra, *Cerevello*, 2007, 01:17 min, marionetas, dibujo digital, claymation y recorte.

>Fig. 04 – Secuencia de Díaz, Iris, *Somnia*, 2006, 01:03 min, marionetas y pintura sobre vidrio.

>Fig. 05 – Díaz, Iris, *Rememoración de "Lunetas"*, imagen digital, 2035 x 7380 pixeles, 2014.

>Fig. 06 – Secuencia de Díaz, Iris, *Calaveritas*, 2013, en bucle (gif), dibujo digital.

>Fig. 07 – Secuencia de Díaz, Iris, *De Entre tus Manos*, 2013, en bucle (gif), lápices de color y digital.

>Fig. 08 – Secuencia de Díaz, Iris, *Haikiernaga*, 2013, en bucle (gif), dibujo en papel y coloreado digital.

>Fig. 09 – Secuencia de Díaz, Iris, *¡Salud!*, 2013, en bucle (gif), lápices de color, crayolas y digital.

>Fig. 10 – Secuencia de Díaz, Iris, *Chela de Luz*, 2013, en bucle (gif), acuarela sobre papel.

>Fig. 11 – Secuencia de Díaz, Iris, *Patinadora*, 2013, 00:18 min, pixilación.

>Fig. 12 – Secuencia de Díaz, Iris, *Una Canción*, 2013, 01:17 min, marioneta, pétalos y hojas.

>Fig. 13 – Secuencia de Díaz, Iris, *Ante la Nada*, 2013, 02:48 min, óleo sobre cristal.

>Fig. 14 – Díaz, Iris, *Prueba de color para Ante la Nada*, óleo sobre papel con gesso, 25 x 32.5 cm, 2011.

>Fig. 15 – Secuencia de Díaz, Iris, *Prueba de animación de Ante la Nada*, 2013, 00:23 min, óleo sobre cristal.

>Fig. 16 – Díaz, Iris, *Prueba de color para Ante la Nada 2*, óleo sobre papel con gesso, 25 x 32.5 cm, 2011.

>Fig. 17 – Díaz, Iris, *Prueba de color para Ante la Nada 3*, óleo sobre papel con gesso, 25 x 32.5 cm, 2011.

>Fig. 18 – Díaz, Iris, *Story-board de Ante la Nada*, pluma sobre papel, 43 x 28 cm, 2011.

>Fig. 19 – Díaz, Iris, *Estudio 1*, foto digital, 3264 x 1836 pixeles, 2012.

>Fig. 20 – Díaz, Iris, *Estudio 2*, foto digital, 3264 x 1836 pixeles, 2012.

>Fig. 21 – Díaz, Iris, *Story-board para créditos, lápiz sobre papel*, 28 x 21.5 cm, 2012.

>Fig. 22 – Díaz, Iris, *Estudio créditos*, foto digital, 4884 x 3096 pixeles, 2012.

>Fig. 23 – Díaz, Iris, *Póster Ante la Nada*, óleo y digital, 43 x 28 cm, 2013.

>Fig. 24 – Díaz, Iris, *Boceto para Mi Temporalidad es Mi Libertad*, plumón y pluma sobre papel, 21 x 29.7 cm, 2013.

>Fig. 25 – Díaz, Iris, *Boceto de instalación para Mi Temporalidad es Mi Libertad*, plumón y pluma sobre papel, 29.7 x 21 cm, 2013.

>Fig. 26 – Díaz, Iris, *Armature de personajes*, foto digital, 4608 x 3072 pixeles, 2013.

>Fig. 27 – Díaz, Iris, *Personaje rosa y blanco*, foto digital, 2560 x 1920 pixeles, 2013.

>Fig. 28 – Díaz, Iris, *Story-board para verde*, plumón y pluma sobre papel, 12.5 x 29.7 cm, 2013.

>Fig. 29 – Fotogramas de Díaz, Iris, *Verde (para Mi Temporalidad es Mi Libertad)*, 2013, 00:36 min, claymation.

>Fig. 30 – Fotograma de Díaz, Iris, *El Affaire de Morfeo*, en proceso, pastel sobre cartulina.

>Fig. 31 – Díaz, Iris, Story-board para *El Affaire de Morfeo (narrativa)*, plumón, pluma y lápices de color sobre papel, 35.5 x 21.5 cm, 2014.

>Fig. 32 – Díaz, Iris, *Story-board para El Affaire de Morfeo (descriptiva)*, plumón, pluma y lápices de color sobre papel y coloreado digital, 35.5 x 21.5 cm, 2014.

>Fig. 33 – Díaz, Iris, *Story-board para El Affaire de Morfeo (cíclica)*, plumón, pluma y lápices de color sobre papel, 21.3 x 22.3 cm, 2014.

>Fig. 34 – Díaz, Iris, *Story-board para El Affaire de Morfeo (fraccionaria)*, plumón, pluma y lápices de color sobre papel y digital, 22.4 x 18.5 cm, 2014.

>Fig. 35 – Díaz, Iris, Boceto para *El Affaire de Morfeo (musical)*, collage digital, 10 x 7 cm, 2014.

## ANEXOS

>Fig. 01 – Fotograma de Landreth, Chris, *Ryan*, 2004, 13:57 min, animación con computadora (3D). Recuperado de [http://media1.nfb.ca/medias/nfb\\_tube/thumbs\\_large/2009/ryan-tv-big.jpg](http://media1.nfb.ca/medias/nfb_tube/thumbs_large/2009/ryan-tv-big.jpg)

>Fig. 02 – Fotograma de Linde Faas, *Según los Pájaros (Volgens de Vogels)*, 2008, 5:25 min, dibujo sobre papel. Recuperado de <http://www.animationblog.org/2010/03/linde-faas-volgens-de-vogels-according.html>

>Fig. 03 – Fotograma de Pes, *My Pepper Heart*, animación con objetos. Recuperado de <http://www.eatpes.com/mypepperheart.swf>

>Fig. 04 – Fotogramas de Gondry, Michel, *Star Guitar*, 2002, 4 min. Recuperado de <http://jorgemrodrigo.blogspot.mx/2010/05/star-guitar-beats-naranjas-y-cintas-de.html>

>Fig. 05 – Fotograma de Schwizgebel, Georges, *Juego (Jeu)*, 2006, 4min, acrílico sobre acetato. Recuperado de <http://www.nplus2.org/2014/05/jeu-georges-schwizgebel-2006.html?m=0>

>Fig. 06 – Fotograma de Grantz, Joan C., *Mona Lisa Descendiendo una Escalera*, 1992, 7 min, animación con plastilina. Recuperado de <http://www.nplus2.org/2014/05/jeu-georges-schwizgebel-2006.html?m=0>

>Fig. 07 – Fotograma de Larkin, Ryan, *Caminando (Walking)*, 1968, 5:06 min, acuarela y pluma sobre papel. Recuperado de <https://www.nfb.ca/film/walking/>

>Fig. 08 – Fotogramas de Sharits, Paul, *T.O.U.C.H.I.N.G.*, 1968, 12 min. Recuperado de <http://www.bampfa.berkeley.edu/filmseries/sharits>

>Fig. 09 – Fotograma de Jordan, Larry, *Once Upon a Time*, 1974, 12 min, recorte. Recuperado de <https://d3uc4wuqnt61m1.cloudfront.net/films/images/000/001/632/1632.original.jpg?1376692244>

>Fig. 10 – Fotograma de Pitt, Susan, *Asparagus*, 1979, 20 min, 1970. Recuperado de <http://home.earthlink.net/~suzanpitt/id9.html>

>Fig. 11 – Fotogramas de Simon Gerbaud, *SaVer (Savoir; 2012)*, intalación. Recuperado de <https://vimeo.com/74290155>

>Fig. 12 – Dávila, Paola, *Fantasma por la Ciudad*, fotografía, 2013. Recuperado de <http://goo.gl/5TkRQF>

>Fig. 13 – TIJERINO, René, "Premian Ante la Nada, animación de Iris Díaz" en *Gaceta UNAM*, 13 de enero de 2014, p.13

>Fig. 14 – CORREA, Raúl y LOPEZ, Cristóbal, "Fiesta de la animación en la Universidad Nacional" en *Gaceta UNAM*, 28 de octubre de 2013, p.18-19.

>Fig. 15 – Constancia por 2º Lugar en el Primer Concurso de Cortometraje Experimental, *Locomoción Festival de Animación*, México, D.F. 2014.

>Fig. 16 – Constancia por Mejor Cortometraje Universitario Nacional, *Cutout Fest*, Querétaro, Querétaro. 2013.

>Fig. 17 – Constancia por Ganador del 4º Concurso de Cortometraje Animado de *Radio UNAM*, México, D.F. 2013.

>Fig. 18 – Catálogo de la selección de la *III Muestra Internacional de Cine Independiente Oftálmica*, Xalapa, Veracruz. (16-18 de Octubre de 2014)

>Fig. 19 – Laurel y póster de la selección del *International Short Film Festival Of India*, India (28 y 29 de Marzo de 2014)

>Fig. 20 – Constancia de la participación en la *II Muestra Internacional "El Cine En La Cumbre"*, Cumbre Tajín, Veracruz. (20-24 de Marzo de 2014)

>Fig. 21 – Catálogo de la selección del *Cut Out Fest*, 5ª Edición, Querétaro, Querétaro. (13-16 Noviembre de 2013) p.70

>Fig. 22 – Catálogo de la programación de *Cinespacio, Festival Universitario de Cine*, Cali, Colombia (28-31 de octubre, 2013)

>Fig. 23 – Catálogo del *Maratón por el Día Internacional de Animación*, ENAP, UNAM. México, D.F. (25 de octubre, 2013) p.21

>Fig. 24 – Catálogo de la selección del *Festival Stop Motion México*, 1ª Edición, México, D.F. (10-12 de octubre de 2013)

>Fig. 25 – Catálogo de la selección del *Festival Internacional de Cine Universitario Lanterna*, 5ª Edición, México, D.F. (23-26 septiembre de 2013)

>Fig. 26 – Catálogo del *Maratón por el Día Internacional de Animación*, ENAP, UNAM, México, D.F. (28 de octubre de 2011)



# > FUENTES CONSULTADAS

## Bibliografía

- > ARISTÓTELES, *Poética*, trad. Salvador Mas, México : España, Colofón S.A.:Biblioteca Nueva, 2006, 134pp.
- > AUMONT, Jaques, et al, *Estética del cine, Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*, España, Paidós, 1985, 313pp.
- > BERGER, John, et al, *Modos de ver*, Barcelona, Gustavo Gili, 2ª edición, 2012, 176pp.
- > BORDWELL, David y THOMPSON, Kristin, *El Arte Cinematográfico, una Introducción*, trad. Yolanda Fontal Rueda, España, Paidós, 1995, 508pp.
- > BRAKHAGE, Stan, *Stan Brackhage*, Madrid, Museo Nacional Centro de Artes Reina Sofía, 2004, 95pp.
- > COPLAND, Aaron, *Cómo Escuchar la Música*, Trad. Jesús Bal y Gay, México, Fondo de Cultura Económica, 2ª edición, 1994, 284pp.
- > COTTE, Oliver, *Secrets of Oscar-winning Animation*, Paris, Focal Press, 2006, 280pp.
- > DE LEÓN YONG, Tania (coordinadora), *Animando al Dibujo, del Guión a la Pantalla*, México, UNAM, Escuela Nacional de Artes Plásticas, 2013, 200pp.
- > ECO, Umberto, "Los Personajes" en *Apocalípticos e Integrados*, México, Fábula Tusquets Editores, 2011, pags. 189-266.
- > FURNISS, Maureen, *Art in Motion, Animation Aesthetics*, UK, John Libbey Publishing, revisted edition, 2009, 276pp.
- > FABER, Liz y WALTERS, Helen *Animación Ilimitada, Cortometrajes Innovadores desde 1940*, Madrid, Ocho y medio, 2004, 192pp.
- > GUERIN, Marie Anne, *El Relato Cinematográfico*, Barcelona, Paidós, 2004, 97pp.
- > HEMINGWAY, Ernest, *El Viejo y el Mar*, México, Editores Mexicanos Unidos, 2013, 95pp.
- > HOWARD LAWSON, John, *Teoría y Técnica del Guión Cinematográfico*, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, 172pp.
- > JOHNSTON, Ollie y THOMAS, Frank, *The Illusion of Life, Disney Animation*, New York, Hyperion, revisted edition, 1995, 576pp.
- > KANDINSKY, Wassily, *Sobre lo Espiritual en el Arte*, trad. Melina Trento, Buenos Aires, Andrómeda, 2004, 128pp.
- > KANT, Immanuel, *Crítica de la Razón Pura*, tr. Mario Caimi, México, Fondo de Cultura Económica, 2009, 734pp.
- > MELOT, Michel, *Breve Historia de la Imagen*, España, Ediciones Siruela, 2010, 107pp.
- > PELESHYÁN, Artavazd, *Teoría del Montaje a Distancia*, tr. María Milena, Miguel Bustos García, Mario Alberto Jimenez, México, UNAM, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos : Festival Internacional de Cine, 2011, pp96.
- > PILLING, Jayne (editor) *A Reader in Animation Studies*, Australia: John Libbey & Company Ltd. 1997, 283pp.
- > PROPP, Vladimir, *La Morfología del Cuento*, Madrid, Akal, 2007, 275pp.
- > REES, A. L. *A History of Experimental Film and Video*, UK, Palgrave McMillan, 2008, 152pp.
- > RUIZ DE SAMANIEGO, Alberto, et al, *Estéticas de la Animación*, Madrid, Maia, 2010, 420pp.

- > RUSSETT, Robert y STARR, Cecile, *Experimental Animation*, New York, Da Capo Paperback, revisted edition, 1976, 224pp.
- > VERTOV, Dziga, *Memorias de un Bolchevique*, Barcelona, Editorial Labor, 1974, 314pp.
- > VICENS, Francesc, *Arte Abstracto y Arte Figurativo*, Barcelona, Salvat Editores, 1973, 143pp.
- > WELLS, Paul, *Understanding Animation*, Londres y Nueva York, Routledge, 1998, 265pp.
- > WIEDEMANN, Julius (editor), *Animation Now!*, Koln, Taschen, 2004, 576pp.
- > WRIGHT, Edward, *Para Comprender el Teatro Actual*, México, Fondo de Cultura Económica, 1997, 378pp.
- > YOUNG, Paul, *Cine Artístico*, Colonia, Taschen, 2009, 192pp.
- > HOLMES, Kevin, "Creativity Bytes: A Brief Guide to Datamoshing" en *The Creators Project*, May 25, 2011, <http://thecreatorsproject.vice.com/blog/creativity-bytes-a-brief-guide-todatamoshing>, 06 agosto 2013
- > JABLONSKI, Simón, "Suzan Pitt: Visitation, Conversation with Suzan Pitt" en *AnOther Magazine*, March 29, 2012, [http://www.anothermag.com/current/view/1862/Suzan\\_Pitt\\_Visitation](http://www.anothermag.com/current/view/1862/Suzan_Pitt_Visitation) , 31 de octubre de 2013
- > McDONALD, Scott, FICUMAN (06): *Entrevista a Artavazd Peleshyan*, en *Con Los Ojos Abiertos Blog*, Trad. Luciana Borrini, 2011, <http://ojosabiertos.wordpress.com/2011/02/06/ficunam-06-entrevista-aartavazd-peleshyan/>, 05 agosto de 2013. [La entrevista fue publicada en el libro: *A Critical Cinema 3, Interviews with Independent Filmmakers*, de Scott MacDonald, University of California Press, San Francisco, EE.UU., 1998.]
- > MORITZ, William, *Some Observations on Non-Objective and Non-Linear Animation*, 1988, 4 <http://www.centerforvisualmusic.org/library/ObservNonObj.htm>, 24 de mayo de 2011.

## De Internet

- > ENGELS, Jules, *Experimental Animation, the Joy of Movement*, Center of Visual Music, <http://www.centerforvisualmusic.org/library/JoyMove.htm>, 9 de junio de 2013
- > FERGUSON, Russell, Francis Alÿs, *Política del Ensayo*, Texto para el catálogo, 2009, <http://www.banrepcultural.org/adjuntos/francis-aly-politica-delensayo.pdf>, visto el 20 de febrero 2014
- > HORWITZ, Andy, "Visual Art Performance vs. Contemporary Performance" en *Culturebot*, Maximum Performance, November 25, 2011, <http://www.culturebot.org/2011/11/11663/visual-art-performance-vscontemporary-performance/>, 29 de julio de 2013
- > NELSON, Noah J, *So Long Animated Gifs, Hello Cinemagraph*, April 20, 2011, <http://turnstylenews.com/2011/04/20/so-long-animated-gifs-hello-cinemagraph/>, 13 de agosto de 2013.
- > ROSENBERG, Jennifer, *The History of the Swastika*, <http://history1900s.about.com/cs/swastika/a/swastikahistory.htm> , 23 de febrero de 2012.
- > TORRES, David G. *Lo que Pasa en la Calle*, Junio 2000, <http://www.davidgtorres.net/francisES.html>, 20 de febrero 2014.
- > SCHENKER, Dylan, "Don't Let These Stereoscopic Monsters Invade Your Dreams" en *The Creators Project*, March 22, 2012 <http://thecreatorsproject.vice.com/blog/dont-let-these-stereoscopic-monstersinvade-your-dreams> , 22 de marzo de 2012



## Videos

- > *Tate Shots, Francis Allÿs* <http://youtu.be/mQZnussmPoU>
- > CHAPON, Denis, *12 Drawings a Day - 12 Dessins par Jour*, <http://vimeo.com/33211636>

## Páginas Web de Acervos Filmográficos y de Animación

- > Animation World Network - <http://www.awn.com>
- > Giphy - Página web de puros Gifs - <http://giphy.com>
- > Moebius Animación - Animación experimental - <http://moebiusanimacion.com>
- > National Film Board of Canadá - <https://www.nfb.ca>
- > UbuWeb: Film & Video - <http://www.ubu.com/film/>
- > *15Folds* - Galería digital de gifs - <http://15folds.com>
- > Vimeo - <https://vimeo.com>
- > Youtube - <https://www.youtube.com/>

