



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO

TICHO

ANIMACIÓN HÍBRIDA FRENTE AL PROGRESO

TESIS

PARA OPTAR POR EL GRADO DE: MAESTRA EN ARTES VISUALES
ORIENTACIÓN: MOVIMIENTO, ARTE DIGITAL Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN

PRESENTA: ADRIANA RONQUILLO VÁSQUEZ

DIRECTORA DE TESIS: DRA. MARÍA TANIA DE LEÓN YONG
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

MÉXICO, D.F. ENERO DE 2016



Universidad Nacional
Autónoma de México



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.

“El verdadero hombre natural está en franca rebelión contra una forma de vida totalmente inhumana”¹

¹ Carl Gustav Jung, “El mundo interior” (Video documental que compila dos entrevistas realizadas en Suiza y Chelsea en agosto de 1957 y diciembre de 1978 respectivamente) <https://www.youtube.com/watch?v=OsM-geVZ1Qbg> (Fecha de consulta: 10 de Agosto de 2014).

ÍNDICE

| | |
|---|-----|
| Agradecimientos | 7 |
| Introducción | 9 |
| Antecedentes | 12 |
| Estructura por capítulos | 16 |
| Capítulo I ¿De dónde proviene la oposición campo-ciudad en la idea de progreso, y cuáles son sus implicaciones en la relación humano-naturaleza? | 19 |
| 1.1 La relación humano-naturaleza y la idea de progreso en la confrontación campo-ciudad | 19 |
| 1.1.1 Entendimiento histórico de la oposición campo-ciudad | 22 |
| 1.1.2 Civilización, progreso, centro-periferia y territorios híbridos. | 28 |
| 1.1.3 Modelos enfrentados y nuevas formas para el entendimiento humano con su entorno | 32 |
| 1.2 Estudio de caso: Pom Poko de Isao Takahata | 40 |
| 1.2.1 Análisis de la obra Pom Poko (Heisei Tanuki Gassen Ponpoko) | 42 |
| Capítulo II Las implicaciones de la creación simbólica en la animación híbrida | 51 |
| 2.1 El vínculo entre la animación y la falsa idea de progreso | 51 |
| 2.1.1 La ilusión de los símbolos | 54 |
| 2.2 Animación híbrida | 60 |
| 2.2.1 Animación experimental | 64 |
| 2.2.2 Animación comercial | 69 |
| 2.2.3 Animación documental | 72 |
| 2.3 Estudio de caso: Fosca Liebre de Victoria Karmín y Adriana Ronquillo | 77 |
| 2.3.1 Análisis de la obra Fosca Liebre (Fosca Hare) | 77 |
| Capítulo III La realización de una animación híbrida que reflexiona sobre la falsa idea de progreso | 83 |
| 3.1 ¿Qué es Ticho? | 91 |
| 3.1.1 Antecedentes | 91 |
| 3.1.2 Desarrollo conceptual | 94 |
| 3.1.3 El contexto: minería, ecología y relaciones sociales | 97 |
| 3.2 El proceso creativo y la hibridación de medios | 102 |
| 3.2.1 Bitácoras | 103 |
| 3.2.2 Fotografía | 105 |
| 3.2.3 Caminatas | 106 |
| 3.2.4 Imágenes de archivo, reapropiación | 107 |
| 3.3 Preproducción, producción, postproducción | 108 |
| 3.3.1 El guión | 108 |
| 3.3.2 Story board | 109 |
| 3.3.3 Diseño de personaje | 110 |
| 3.3.4 Animática | 112 |
| 3.3.5 Arte y materiales | 112 |
| 3.3.6 La animación | 114 |
| 3.3.7 Diseño sonoro | 116 |
| 3.3.8 Composición digital y edición | 118 |
| Conclusiones | 123 |
| Story board | 129 |
| Bitácora | 141 |
| Bibliografía | 161 |

AGRADECIMIENTOS

Gracias a la *Universidad Nacional Autónoma de México* por facilitar desde la educación pública y gratuita la realización de esta investigación, a la Dra. *Tania de León Yong* por la disciplina y respeto con que guió mi aprendizaje, así también a la *Hochschule Für Kunst* de Bremen y a los maestros *Andree Körpys*, *Markus Loffler* y *Ulrike Isenberg* por su apoyo.

Agradezco a mis compañeros por creer en el arte como una herramienta crítica y sensible, así como a las familias que me han abierto cariñosamente sus hogares: *Kepler Schneider*, *Öffler Berger*, *Roque Moreno*, *Hernández Arán*, *Xavier Corro Tapia*, *Emerson Balderas*, *Andrick Torre*, *Denisse Hernández*, *Josué Vázquez*, *Victoria Karmín*, *Angélica Jiménez*, *Markus Wirth*, *La Bruja y sus conjuros*, *Ampersan*, *Cipactli Meneses*, *Flor García*, *Alejandro Tahuilan* y *Víctor Hugo Malfavón*. Gracias también a *Shadi Rohana*, *Ceniza* y *Olivia Ronquillo* por su amor incondicional.

A mis amigos les agradezco por la sabiduría, paciencia y talento con que apoyaron la realización de este pequeño sueño.

Dedico esta diminuta semilla a aquellos que están trabajando todos los días desde diferentes trincheras, soñando y luchando por la construcción de un mundo distinto.

INTRODUCCIÓN

Ticho, animación híbrida frente al progreso, es un proyecto teórico-práctico de animación híbrida que reflexiona sobre la relación humano-hábitat. En él se aborda la conflictiva unión del humano con la naturaleza, orientándose a la reflexión sobre los megaproyectos industriales y las implicaciones socio-ambientales que estos conllevan. Tanto la mega minería, como el fenómeno de la migración en las zonas fronterizas desérticas del país, nos interesan al presentarse como ejemplos de estas problemáticas en espacios intermedios entre lo rural y lo urbano. Éstos son considerados como lugares enmarcados en el contexto contemporáneo de un México atravesado por la desaparición de lo rural, y alimentado con la idea de que la ciudad y el entorno urbano son sinónimo de progreso y desarrollo.

A través de tres estudios de caso se pretende enunciar el vínculo entre la animación y la universalidad de dichas temáticas. La realización y análisis del cortometraje de animación híbrida *Ticho* constituye la experimentación visual que se nutre de los resultados de la presente investigación desde una perspectiva introspectiva, pretendiendo sumergirnos en una migración entre sensaciones en la que descubrimos las entrañas de la tierra y la locura del progreso.

Asimismo, otro de los objetivos de este proyecto es evidenciar cómo estas relaciones entre el humano y su ambiente están compuestas y guiadas por representaciones sociales; es decir, un mismo entorno puede ser percibido de manera opuesta por dos sujetos: mientras uno percibe el avance y desarrollo, lo bello o lo bueno, el otro entenderá el mismo espacio como retrograda, agresivo, desagradable o absurdo. Jan Svankmajer, autor paradigmático en la historia de la animación, expone en su decálogo que estas contradicciones deben ser abordadas en la obra de arte:

Elige siempre temas frente a los cuales tu posición sea ambigua. Esta ambigüedad debe ser suficientemente profunda e irreversible como para que puedas caminar sobre su cumbre sin caer a un lado o a otro o hacerlo a los dos lados a la vez².

La forma de mostrar estas paradojas en el terreno de la representación a través de las imágenes se posibilita ampliamente en el campo de la animación híbrida, donde la realidad puede ser resignificada desde las formas narrativas hasta las plásticas, creando una obra abierta, múltiple y polisémica. La meta de este trabajo es mostrar cómo la animación, integrante crucial de una cultura contemporánea primordialmente visual, forma parte de la promoción de una ideología de dominación cultural globalizada, o, en su contrario, posibilita la construcción de otro imaginario, donde la diversidad biocultural sea lo primordial.

Así, resulta imprescindible aclarar el enfoque crítico con que se aborda teóricamente este trabajo de producción e investigación. El estudio de investigadores latinoamericanos, como Enrique Dussel y Bolívar Echeverría contribuye a indagar de manera metódica el proceso histórico de la oposición campo-ciudad, así como lo determinante que es la idea de progreso en las injustas relaciones de lo entendido como “centro” y “periferia”. El análisis de animaciones contemporáneas que reflexionan sobre las dinámicas del humano con el entorno natural nos ofrece también una perspectiva más amplia desde las artes plásticas y visuales.

La dimensión política de las imágenes entra en juego en este análisis, cuando consideramos el importante papel de las creaciones simbólicas en la conservación de un modelo de pensamiento. La realidad humana, constituida entonces por aspectos materiales y simbólicos, es afectada y disminuida al someter al olvido las diversas perspectivas históricas en torno al desarrollo de la relación del humano con el hábitat. Así, el esclarecimiento de los componentes básicos para el desarrollo de la civilización humana nos permite observar cómo no existe una

² The Cult revista de difusión. “Jan Svankmajer: arte y pesadillas, 2012 ” <http://www.thecult.es/Cine-clasico/jan-vankmajer-arte-y-pesadillas.html> (Fecha de consulta: 10 de Mayo de 2014).

historia universal o única --comúnmente la occidental-capitalista-- sino que este devenir humano-hábitat está compuesto de diversas elecciones civilizatorias. Éstas darán como resultado distintos modelos de organización, mostrando una diversidad biocultural en la que la idea de progreso occidental y la supremacía de la ciudad sobre el campo se convierten en algo más allá que en una opción civilizatoria viable: en una situación de crisis ecológica y social.

Este proyecto propone, entonces, la existencia de un vínculo entre la animación y las problemáticas eco-sociales, así como las posibilidades que provee la animación híbrida para abordar dichas temáticas desde una perspectiva introspectiva y múltiple.

ANTECEDENTES

La experiencia personal de provenir de la zona fronteriza de Chihuahua al norte de México ha provocado una insistente reflexión que permea todo mi trabajo: El campo, cada vez más escaso, ha sido abandonado entre la semi-urbanización e industrialización del terreno. Este fenómeno está respaldado en una idea de “progreso” que se sigue creyendo como una evolución positiva, pese a que dicha ilusión ha desaparecido en los hechos para la mayoría de la población mundial. Tras el paso de los años, nos encontramos con una urgencia histórica en la revisión de las consecuencias catastróficas en lo ecológico y social que ha provocado este llamado “progreso modernizador”.

Esta investigación constituye, entonces, una necesidad de unir aspectos que me han apasionado a lo largo de varios años, durante los cuales he tratado de generar una perspectiva propositiva sobre el medio que nos otorga la capacidad de existencia; sobre la correlación humano-naturaleza no sólo en el sentido de supervivencia, sino también



Fig.1. Mural elaborado por Blu y Os Gemeos para el Festival Crono de Lisboa, conmemorando el día internacional del medioambiente.

desde la perspectiva del buen vivir³, entendiendo ésta como una práctica de transformación del presente con equilibrio entre los seres humanos, la tierra y la espiritualidad de los pueblos. Es por eso que la cuestión principal para mí ha sido la del conflicto humano de existir y a su vez destruir lo que nos dota de ésta vida: la tierra.

Parte del trabajo previo en este proyecto consistió en conocer y escuchar la experiencia personal de los que habitan en estos territorios indefinidos entre lo rural y lo urbano, los paisajes que hayan experimentado y que ligan con acontecimientos de su vida; aquellos a los que otorgan un valor especial, explorando en la contradictoria relación del humano con la naturaleza. Dichas indagaciones arrojaron cuestionamientos como: ¿Qué papel juega la sobrevaloración de la ciudad frente al campo en la fractura humano-hábitat? ¿Qué relación existe entre la idea de progreso y los conflictos eco sociales? ¿Existe un vínculo entre el hábitat, las luchas sociales y el arte, en específico la animación?



Fig.2. Still del largometraje francés *Las cosechadoras y yo* de Agnès Varda.

³ Jaime Morales Hernández postula que “los pueblos y nuestros territorios somos uno solo y es necesario ofrecer una alternativa de vida frente a la civilización de la muerte, recogiendo nuestras raíces para proyectarnos al futuro, con nuestros principios y prácticas de equilibrio entre los hombres, mujeres, Madre Tierra, espiritualidades, cultura y pueblos, que denominamos Buen Vivir/Vivir Bien” Jaime Morales Hernández, *La agroecología, en la construcción de alternativas hacia la sustentabilidad rural*. (México: ITESO Siglo XXI Editores, 2011), 273.

Estas preocupaciones no son un objeto de estudio aislado, sino que han constituido el motivo de trabajo de considerables artistas y han sido abordados desde múltiples disciplinas a lo largo de la historia del arte. Son numerosos los ejemplos de preocupaciones introspectivas y existenciales en relación a la naturaleza y las dinámicas sociales, como son expresadas en artistas como Blu, Richard Long, Joseph Beuys, Julien Dupré, Werner Herzog, Kim Ki-duk y Agnès Varda. Concretamente, dentro del terreno de la animación, también encontraremos trabajos como *Abuela Grillo*⁴, *Monte Cabeza*⁵, *Creature Comforts*⁶, *El hombre que plantaba árboles*⁷, *Watership Down*⁸ y *La princesa mononoke*⁹, entre otros numerosos ejemplos de los *Estudios Ghibli*.



Fig.3. Still de la controversial película *Fitzcarraldo* de Werner Herzog.

4 *Abuela Grillo* (2009) Director: Denis Chapon, Guión: Denis Chapon, Israel Hernández, Alfredo Ovando, Música: Luzmila Carpio, Uma Churita, Pablo Pico, Productora: Bolivia-Dinamarca Coproducción.

5 *Monte Cabeza* (2002), Dirección: Koji Yamamura, Música: Takeharu Kunimoto, Guión: Adaptación de Rakugo tradicional Atama-yama, Producción: Japón, Geneon Entertainment Inc / Yamamura Animation Inc.

6 *Creature comforts* (1989), Director: Nick Park, Guión: Nick Park, Productora: Reino Unido: Aardman Animations / Chaneel Four Films.

7 *El hombre que plantaba árboles* (1987) Director: Frédéric Back, Guión: Jean Giono, Música: Normand Roger Productora: Canada: Canadian Broadcasting Corporation (CBC) / National Film Board of Canada (NFB) / Société Radio-Canada.

8 *Watership Down* (1978), Director: Martin Rosen, Guión: Martin Rosen, Música: Patrick Gleeson y Angela Morley respectivamente. Productora: Reino Unido, USA. Nepenthe Productions.

9 *La princesa Mononoke* (1997), Director: Hayao Miyazaki, Guión: Hayao Miyazaki, Música: Joe Hisaishi, Productora: Japón, Studios Ghibli.

En mis anteriores ensayos dentro de la animación, como en *Un segundo y La mina*¹⁰, deseé explorar la forma en que los recuerdos construyen un territorio y cómo más allá del espacio físico, aquello que llamamos hogar (ese lugar al que se cree pertenecer) está compuesto por la forma en que se habita, por las personas a su alrededor, recreando así el paisaje, la patria, el lugar. Así también, al codirigir *Fosca Liebre*¹¹, mi interés ha sido reflexionar, por medio de la metáfora de una liebre y su encuentro con la destrucción del desierto por la minería, sobre cómo los humanos razonan sus decisiones o posturas, apelando a percepciones culturales y recorriendo un espectro de correlaciones que van desde las conflictivas y contradictorias a aquellas coherentes y armónicas del hombre con su hábitat.



Fig.4. Still de *Creature Comforts*, dirigida por Nick Park.

Es por esto que en Ticho me interesa abordar desde una animación híbrida y con una lectura abierta, la idea de que para los seres humanos el entorno determina nuestro entendimiento del mundo. De forma más concreta: ¿Cómo este entorno es percibido actualmente en un México fragmentado, paradójico, alienado y confundido bajo una idea de progreso falsa?

10 UNAM media campus. "La mina", <http://mediacampus.cuaed.unam.mx/node/4527> (Fecha de consulta: 10 de Diciembre de 2014).

11 Fosca Liebre (2014), Dirección: Adriana Ronquillo y Victoria Karmín. Guión: Adriana Ronquillo y Victoria Karmín, Editor: Josué Peralta, Música: Ampersan, Productora: México, Negro Semilla Colectivo.

ESTRUCTURA POR CAPÍTULOS

El primer capítulo tiene como objetivo delimitar el marco de referencias de la investigación para centrar la atención en la idea de progreso. Realizaremos un análisis histórico de las relaciones de confrontación y dependencia que han vivido la ciudad contra el campo, consecución histórica que sigue determinando la realidad contemporánea. Nos enfocamos aquí en el planteamiento teórico del fenómeno rural-urbano y la idea de progreso y civilización que representará el soporte teórico de la animación híbrida *Ticho*, compuesta además de todo el aspecto estético-plástico-lúdico y ficcional, que acompaña el material documental extraído de la realidad contemporánea cercana a las problemáticas eco-sociales en México.

En el segundo capítulo, aclararemos las diferencias entre los diversos tipos de animación que atañen a esta investigación y sus características formales como disciplina, haciendo énfasis en lo que se está dando a conocer como animación híbrida. Trataremos también de esbozar evidencias sobre el lazo existente entre la creación simbólica a la cuál pertenece la animación y la realidad material¹² estando ambos aspectos vinculados en el funcionamiento de todo sistema social.

El capítulo tercero tiene como objetivo la descripción y el análisis del cortometraje de animación híbrida *Ticho*, el cuál forma parte de este proyecto teórico-práctico. Algunos de los conceptos abordados en los anteriores capítulos --como la idea de progreso y su relación con problemáticas socio-ambientales, el conflicto del ser humano en su relación con la tierra y las implicaciones formales de la disciplina-- son abordados en este apartado final desde la práctica de la animación híbrida.

Los estudios de caso respectivos a cada sección nos ayudarán a poner en práctica el análisis dentro el marco contextual generado en cada capítulo.

12 Enrique Dussel, "Filosofía de la poiesis", <http://biblioteca.clacso.edu.ar/subida/clacso/otros/20120227031650/2cap1.pdf> (Fecha de consulta: 10 de Junio de 2014).



HÁBITAT Y PROGRESO

¿DE DÓNDE PROVIENE LA OPOSICIÓN CAMPO-CIUDAD EN LA IDEA DE PROGRESO,
Y CUÁLES SON SUS IMPLICACIONES EN LA RELACIÓN HUMANO-NATURALEZA?



CAPÍTULO I

Este capítulo nos permitirá ahondar en la confrontación de la ciudad contra el campo. Esta oposición está impulsada por una idea de *progreso* que alude a proyectar un *ser civilizado*, consistente en dejar atrás una perspectiva humana del entorno natural que se niega a considerar el hábitat del cuál es integrante, como simplemente una mercancía para su explotación. Abordaremos entonces la confrontación de diferentes modelos de pensamiento respecto al entendimiento de la naturaleza y el papel que juegan las ideas de civilización, progreso y cultura en esta problemática. Plantearemos también en este apartado inicial los elementos teóricos para esclarecer la supuesta confrontación entre lo *rural* y lo *urbano*. El estudio del largometraje *Pom Poko* de Isao Takahata¹³ nos permitirá ahondar tanto en las implicaciones ecológicas y sociales como en el papel de la revaloración de la propia cultura dentro la animación.

1.1 LA RELACIÓN HUMANO-NATURALEZA Y LA IDEA DE PROGRESO EN LA CONFRONTACIÓN CAMPO-CIUDAD

Actualmente en Latinoamérica, la acelerada transformación de los campos en ciudades deviene en el empobrecimiento de la relación del humano con el entorno natural, siendo éste último relegado a simple apéndice verde de la ciudad. La semi-urbanización e industrialización del campo, así como el abandono y despojo de la tierra, son orillados por un sistema económico globalizado que aísla estos espacios a condiciones injustas de sobrevivencia y a la par promueve la idea de “progreso” como un hecho incuestionable y positivo. Así también, la influencia masiva de las telecomunicaciones promueve una versión de la realidad que no corresponde a lo local; una versión homogénea de la cultura, que es generalmente basada en la historia occidental y capitalista y proyectada como la realidad única. Dicha versión es promovida hasta en los más apartados espacios rurales, en donde los fenómenos

¹³ Pom Poko (1994), Director: Isao Takahata, Guión: Isao Takahata, Música: Chang Chang Typhoon, Productora: Japón, Studios Ghibli.

de transculturación¹⁴ son evidentes de observar. Las nuevas tecnologías de comunicación son un efectivo medio de construcción de símbolos que ayudarán en la promoción de un modelo de pensamiento. Lo cuál significa, a su vez, la conservación de un modelo económico. A este método consiente de manipulación simbólica se le conocerá como *saturación ideológica cultural*. Las repercusiones de estos modelos de pensamiento, implantados desde lo ajeno a la cultura, no sólo implican la pérdida de una cultura propia, la creciente escases de relación con la tierra, cambios ambientales desmedidos e inseguridad alimentaria, sino que también generarán dinámicas sociales nuevas que van desde desplazamientos demográficos (cada minuto surge un emigrante o un emigrado más) hasta la pérdida de núcleos familiares. Además, estas repercusiones producen y otros fenómenos dañinos a la cohesión de una comunidad.

El interés de esta investigación por el encuentro con el espacio rural y urbano tiene que ver, principalmente con lo siguiente: la percepción¹⁵ y transformación de las dinámicas sociales que son determinadas por el hábitat al cual se pertenece; las relaciones del ser humano con la naturaleza en estos espacios frecuentemente indeterminados y en aumento constante; y los territorios híbridos entre el campo y la ciudad. Así, el papel del arte cobra sentido entre esta problemática si partimos del supuesto de que la realidad material y la simbólica se presentan como partes constituyentes y complementarias en la construcción del imaginario social, y que los seres humanos razonan las decisiones frente a su entorno apelando a representaciones previas. Estos razonamientos se construyen, si bien por una parte de lo que se asimila de los medios de comunicación, la publicidad, los productos culturales, instituciones de enseñanza, la mitología o la tradición, se erigen también desde la experiencia directa de la confrontación cotidiana con la realidad material. Así, los seres humanos terminan por significar el mundo con base en el conjunto de experiencias propias de la relación con su entorno.

¹⁴ La Transculturación es definida como la recepción por un pueblo o grupo social de formas de cultura procedentes de otro, que sustituyen de un modo más o menos completo a las propias. Diccionario de la lengua española, Real Academia Española. Vigésima segunda edición. <http://lema.rae.es/drae/?val=hitorilog%EDa> (Fecha de consulta: 12 de Mayo de 2015).

¹⁵ La percepción se refiere al proceso por el que un individuo "percibe" el paisaje, es decir capta el paisaje; proceso que se considera aquí neurosensorial y psicológico. Javier Maderuelo, Paisaje y territorio (Madrid: Abada edit, 2008), 146.

Este trabajo no desea mostrar el campo idealizado, la naturaleza que ofrece una paz perdida. Tampoco deseamos ofrecer la visión positivista de una ciudad industrializada y vanguardista, porque esta última es una perspectiva que se comprueba cada vez más y con más certeza como falsa. La realidad en México y Latinoamérica está compuesta del horror y la belleza a un mismo tiempo. Un ejemplo de esto es el hecho de que México, siendo un país considerado megadiverso¹⁶ al poseer alrededor de un 70% de la diversidad mundial de especies de animales y plantas, actualmente sufra una dependencia alimentaria que ha alcanzado límites insostenibles. Es decir, el consumo de productos básicos importados de otros países representa más del 50% de total a nivel nacional aunado a la descapitalización de un 90% de los campesinos mexicanos.¹⁷ Aun así, se contempla que alrededor del 20% de la población en México vive en situación rural. Sin embargo, los criterios de estas estadísticas¹⁸ difieren del acercamiento que de esta situación se tiene desde fuera de los ámbitos cuantitativos gubernamentales, aquellos que son más cercanos a las humanidades y la puesta en práctica de la realidad empírica. Estas diferencias de posición se evidencian al observar que estos territorios fracturados, intermedios, entre lo urbano y lo rural, parecerían no figurar en los parámetros estadísticos. El arte permite aquí una relación cualitativa, sensorial, tocando la dimensión emocional de estos espacios. El arte, entonces, se muestra cercano a los protagonistas actuales y concretos que somos partícipes, como humanos de estas aceleradas transformaciones.

Las representaciones sociales del entorno, sean conscientes o inconscientes, constituyen el motor de acción para los seres humanos. Dichas representaciones, entre las cuales se encuentran aquellas que apoyan la supremacía del hombre sobre la naturaleza, incorporarán en

16 SEMARNAT, "Biodiversidad en México", <http://www.biodiversidad.gob.mx/pais/quees.html> y http://app1.semarnat.gob.mx/dgeia/informe_04/04_biodiversidad/index_biodiversidad.html (Fecha de consulta: 09 de Julio de 2014).

17 Jaime Morales Hernández, *La agroecología, en la construcción de alternativas hacia la sustentabilidad rural*. (México: ITESO Siglo XXI Editores, 2011), 265.

18 La población rural representaba en 1990 el 29 % del total de la población del país; y para el 2010, esta cifra disminuyó hasta ubicarse en 22%. Una población se considera rural cuando tiene menos de 2 500 habitantes, mientras que la urbana es aquella donde viven más de 2 500. INEGI Instituto Nacional de Estadística y Geografía, "Volumen y crecimiento, densidad de población por entidad federativa. Censos de Población y Vivienda", <http://www.inegi.org.mx> (Fecha de consulta: 25 de Noviembre de 2013).

su concepción el factor de la seducción de la imagen para abogar en pro de un modelo de pensamiento. En este caso, sea crea un modelo relacionado con un *progreso* sin raíces y en oposición a una forma sustentable y armónica de la vida en sociedad. Este tipo de representaciones forman parte de una compleja estrategia de dominación ideológica cultural que insiste en considerar el hábitat, la tierra y la vida en general como una mercancía.¹⁹ Aquí es donde reside la importancia de contribuir a este imaginario social desde la animación, con una obra que aborde esta temática desde una perspectiva humanística latinoamericana²⁰ que nos ayude a mostrar lo que generalmente se encuentra invisible, a saber, el aspecto crítico y sensible de esta relación humano-hábitat. El arte, pues, también sirve para entender y explicar el mundo.

1.1.1 ENTENDIMIENTO HISTÓRICO DE LA OPOSICIÓN CAMPO-CIUDAD

Al intentar una cercanía con los territorios híbridos, donde se llevó a cabo la investigación documental previa a este proyecto y que constituye los escenarios donde surge la animación *Ticho*, fue necesaria la observación básica de que existe una franca diferencia entre la ciudad y el campo. Es por dicha reflexión, tan primaria, que podemos estudiar con mayor profundidad desde dónde proviene esta separación y qué consecuencias ha tenido en la forma de mirar la realidad del espacio urbano y rural.

La conceptualización de varios elementos en esta investigación se apoyan en el enfoque de dos pensadores latinoamericanos, Enrique Dussel y Bolívar Echeverría. Con Dussel analizaremos las nociones de civilización, cultura y centro-periferia. Con respecto a Echeverría, revisaremos los conceptos de elección civilizatoria, civilización material y sociedad mercantil (Fig.6). Dichas nociones nos serán útiles para comprender el porqué de la idea preponderante de entender a la *ciudad* como modelo de progreso y desarrollo.

¹⁹ Jaime Morales Hernández, La agroecología, en la construcción de alternativas hacia la sustentabilidad rural. (México: ITESO Siglo XXI Editores, 2011), 269.

²⁰ Locatión, es el concepto propuesto por Enrique Dussel para definir con más precisión esta postura. Enrique Dussel, Filosofía de la cultura y la liberación. (México: UACM, 2006)

Este repaso histórico nos permite dilucidar cómo la conservación de un modelo de pensamiento representa la conservación de un modelo económico, y que aquellos que sustenten dicho modelo trabajarán para propagar una idea de progreso que conserve sus intereses. Para este fin se implantarán diversas estrategias, siendo una de éstas la que nos atañe particularmente, a saber, la *saturación ideológica cultural* como método para la conservación de un modelo de desarrollo capitalista o neoliberal²¹ en el que profundizaremos más adelante.

En este punto, nos sumergiremos con Bolívar Echeverría en los estratos más profundos de las formas de organización de la sociedad humana, intentando dilucidar los orígenes de la oposición urbano-rural. En su ensayo *Modelos elementales de la oposición campo-ciudad*,²² el filósofo emprende una hipotética discusión entre el historiador Fernand Braudel y Karl Marx, tratando de explicar la necesidad histórica de la ciudad en la vida del ser humano y aclarar el lugar de la misma en el capitalismo, considerado como capítulo aún abierto de la historia humana.

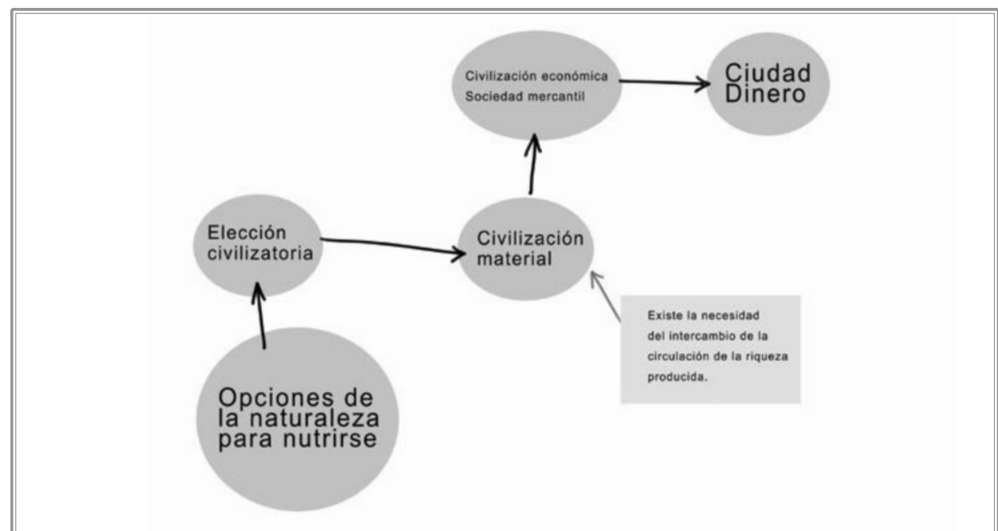


Fig.5. Historicidad del surgimiento de la Ciudad propuesta por Bolívar Echeverría. Fuente: Elaboración propia.

21 No ahondaremos aquí en las particularidades de cada definición, pues existen profundas discusiones sobre cual es el término más adecuado para categorizar el actual sistema dominante. El reconocido filósofo esloveno Slavoj Žižek cuestionará como el término “capitalismo” se minimiza intencionalmente en los discurso de las clases dominantes, pues al no objetivarse este sistema con características concretas, se facilita la dispersión de su responsabilidad frente a las consecuencias globales que le conciernen. Así la omisión del término resulta útil en la pérdida de claridad frente a la existencia de un responsable en común: el sistema económico capitalista.

22 Bolívar Echeverría, *Modelos elementales de la oposición campo-ciudad*. (México: Ítaca, 2013)

Braudel postulará como estrato más profundo de toda organización humana un fenómeno al que llamará “elección civilizatoria” que refiere a un proyecto de humanidad, de historia humana, basada fundamentalmente en el alimento que una comunidad “elegirá” entre las opciones que le presenta la naturaleza para nutrirse. Otro concepto clave será el de “civilización material”. Este término refiere a toda una serie de comportamientos básicos que van desde los instrumentos implementados por el ser humano para llevar a cabo su supervivencia, la organización espacial y temporal del mundo humano, hasta las preferencias como comunidad sobre sus bienes de consumo y la forma de producirlos.²³ De esta manera, vemos como la llamada “historia universal” es en realidad la historia de distintos proyectos de humanidad, distintas elecciones civilizatorias que han dado lugar a otras tantas civilizaciones materiales.

Sobre el nivel profundo representado por la civilización material para una sociedad se encuentra montada la civilización económica, la sociedad mercantil, que dará lugar a la aparición justamente de la ciudad y el dinero. Sin embargo, la cuestión seguirá sin responderse: ¿cuál es la necesidad histórica del surgimiento de la entidad citadina? En efecto, Braudel tiene conciencia de que ya a nivel de la civilización material existe necesidad del intercambio, de la circulación de la riqueza producida. Sin embargo, él no logra descifrar cómo esta necesidad se relaciona con el espacio representado por la ciudad. La clave del problema, según Echeverría, se encontraría en Marx. Para éste, el ser humano es un animal cuya socialización no se encuentra instintivamente programada, sino que el animal humano tiene que darse a sí mismo su propia forma social.

De esta manera, entendemos que la reproducción de la vida humana se realiza en dos momentos: uno físico, de producción y consumo de bienes, y otro político, de organización de la forma e identidad de la sociedad humana.

²³ Encontramos aquí una referencia similar en el concepto proyecto civilizatorio propuesto por Guillermo Bonfil en 1994. Jaime Morales Hernández, *La agroecología, en la construcción de alternativas hacia la sustentabilidad rural*. (México: ITESO Siglo XXI Editores, 2011), 23.



Fig.6. De acuerdo a Bolívar Echeverría, Marx contempla un momento político intrínseco en la reproducción de la sociedad humana. Fuente: Elaboración propia.

Existe, pues, una temporalidad propia de dicha reproducción que considera un momento rutinario de producción y consumo dentro de una forma de sociabilización determinada, y un momento de ruptura de esta rutina en la que el ser humano decide, cuestiona y reconstruye su forma social. Para Echeverría, dicha temporalidad tiene una necesaria proyección en el espacio, correspondiendo el tiempo rutinario al espacio rural y el tiempo político de ruptura a la ciudad. Esta forma propia de reproducción de la sociedad humana es entonces lo que origina necesariamente la oposición histórica campo-ciudad. La ciudad parece a Braudel casi sinónima del mercado, justamente porque la necesidad del intercambio y de la circulación de los bienes coincide con el tiempo “extraordinario”, el tiempo de ruptura que se proyecta territorialmente en la ciudad. Si bien Echeverría propone esta hipótesis sobre el surgimiento de la ciudad, que nos es clarificadora al plantear una sólida base en el entendimiento de los niveles más profundos de la organización de la sociedad humana, y que conceptualiza como elección civilizatoria, civilización material y económica, es necesario acotar que el intercambio y circulación de bienes no implican históricamente la necesaria proyección geográfica fuera del campo.²⁴ Es decir, que el surgimiento de la forma

²⁴ Las relaciones económicas y de organización política prehispánica también demuestran otros mecanismos en las que esta necesidad humana es resuelta; el tequio, autoconsumo, intercambio o trueque y la colectivización económica que se presenta en algunas comunidades donde los usos y costumbres siguen vigentes, son ejemplos de diversidad de alternativas a la ciudad capitalista. Más información puede consultarse en: <http://www.cdi.gob.mx/dmdocuments/mixes.pdf> y http://www.noticiasaliadas.org/objetos/informe/18PE_buenvivir-2.pdf

“ciudad”²⁵ no obedece esencialmente a la necesidad de proyección del espacio político o de organización de las sociedades, y tampoco se constituye históricamente como la única vía para dicha distribución.²⁶ Si bien no es este trabajo donde se arrojará una conclusión al respecto a esta teoría sobre la evolución histórica de la ciudad, sí deseamos aquí exponer la necesidad de cuestionar dicho planteamiento.

Pero continuemos con Echeverría hasta el punto que nos interesa, aquél en que el campo deviene como un mero apéndice verde de la ciudad capitalista. La oposición campo-ciudad entonces corresponde al modo de “conexión” del momento producción-consumo de la riqueza y el momento de circulación de ésta, momentos que se hallan claramente diferenciados. Para Braudel, la forma de oposición histórica *aldea-campesina* tendrá un especial dinamismo que dará lugar a la oposición que aquí entendemos como *campo-ciudad* y más adelante a la ciudad burguesa. En esta ciudad tendrá lugar la unión de lo político-religioso que toma como objetivo y meta propios todo lo concerniente a la producción y circulación de los bienes. Éstos, así, se vuelven la identidad de la comunidad. Surge con este fenómeno la “autonomía citadina” característica de la ciudad burguesa, así como el control que ahora la ciudad va a ejercer sobre el campo.

Llegamos así al momento en que Echeverría dilucida la ciudad como elemento imprescindible de la historia económica en su siguiente apartado capitalista.²⁷ En la ciudad capitalista se dejará atrás la relación conflictiva entre lo citadino y lo rural que aún existía en la ciudad burguesa. En ésta aun acontece la subordinación del campo a la ciudad. Sin embargo, lo que sucede en la ciudad capitalista es algo más radical: la determinación del campo como simple rama de la producción industrial propia de la urbe, el campo como mero apéndice de la ciudad.

25 Entendemos Ciudad como el asentamiento humano cuya población es numerosa y densa, dedicada en su mayoría a las actividades económicas de servicios y manufacturas. En oposición al campo, la actividad agrícola no se desarrolla aquí y el paisaje es compuesto por edificios, calles y parques urbanos.

26 Un ejemplo sería la llamada Revolución social española que proponía una alternativa de organización al capitalismo y demostraría la viabilidad de otro modelo de relación campo-ciudad en Europa. También conocida como la Revolución de Asturias en 1936, aquí se llevaría a la práctica modelos como el Mutualismo, cooperativismo y el anarco colectivismo. Su rápida desaparición no obedeció a un fracaso de la viabilidad económica del proyecto, en que de hecho se mostro funcional y exitoso sino a los factores políticos externos. Nota de la autora.

27 Bolívar Echeverría, Modelos elementales de la oposición campo-ciudad. (México: Itaca, 2013),74.

La característica principal de la ciudad capitalista es que se concibe a sí misma como absoluta, albergando el proyecto de hacer del mundo una gran urbe en la que el campo cumpla la función de un mero “espacio verde”. La ciudad capitalista se organiza interiormente en la **City** (lugar donde de día se cierran los negocios y por la noche se encienden las luces de locales de entretenimiento), el barrio residencial, el barrio de la clase trabajadora y la periferia donde habitan los desclasados, aquellos para los que no hay lugar en esta estructura.

El autor ecuatoriano propone que al sostenerse fundamentalmente la economía de países como el nuestro y América latina en general en la producción de materias primas, los propietarios de las tierras en que éstas se producen recibían una renta especial por este trabajo (renta de la tierra). Con la creciente preponderancia de la tecnología, y la rama de servicios, esto es, con la preponderancia de la llamada renta tecnológica sobre la renta de la tierra, los precios de las materias primas caen en picada, con lo que las post-ciudades, las periferias se constituyen al acoger masas empobrecidas provenientes del campo:

El desarrollo dominante no ha disminuido la exclusión social, ni ha mejorado los niveles de vida de la mayoría de la población humana. Por el contrario, se han incrementado los niveles de pobreza y marginación, mientras los recursos naturales se utilizan para satisfacer el consumo de una minoría.²⁸

Estas post-ciudades urbanas se presentan también como territorios híbridos, espacios mayoritariamente campesinos o rurales donde la relación con la tierra es la que otorgaría el dinamismo a la organización social, y que tras la presión material y simbólica de un sistema económico global esencialmente injusto se encuentra en un proceso de pérdida y abandono de sus vínculos primarios con el territorio, a la par que queda al margen del supuesto progreso que proveerá lo urbano. Esta situación de límite que representa el crecimiento urbano desmedido, estas post-ciudades cada vez más frecuentes

28 ONU, CMMAD (1988) citado en Morales Hernández, Jaime: La agroecología, en la construcción de alternativas hacia la sustentabilidad rural, (México: ITESO Siglo XXI Editores, 2011) 18-20.

en México,²⁹ pueden entenderse por una parte, como estos lugares caóticos donde se desarrolla y prevé una situación de desorganización social, económica y ecológica. Sin embargo, este aspecto indefinido que les caracteriza podría también ofrecer una atmosfera de reinención, de construcción de nuevos territorios, donde al comprobar que el esquema urbano no es funcional en un sentido de relaciones humanas, ambientales o económicas positivas para la sociedad en conjunto, se cultive una relación diferente de aprendizaje de las maneras rurales de convivencia con el hábitat.

1.1.2 CIVILIZACIÓN, PROGRESO, CENTRO-PERIFERIA Y TERRITORIOS HÍBRIDOS.

Una vez planteado un posible desarrollo histórico de la compleja relación entre lo urbano-rural, trataremos de dilucidar cómo el progreso determina las relaciones del ser humano con su entorno y el papel que juegan las construcciones simbólicas en estas dinámicas sociales. Dussel, en su libro *Filosofía de la cultura y la liberación*,³⁰ hace un repaso a conceptos claves como civilización, cultura y centro-periferia que nos servirá para profundizar en esta discusión.

Dussel afirmará que “civilización” es un sistema de instrumentos constituido por diferentes niveles de profundidad y que posee un sentido. Conformado básicamente por lo siguiente:

- 1) El clima, la vegetación, la topografía, que son ya parte de la civilización como una totalidad instrumental.
- 2) Las casas, caminos, ciudades, máquinas y herramientas en tanto útiles y propiamente humanas.
- 3) Los útiles intencionales que dan pie a la invención y acervo sistemático de otros instrumentos, es decir las ciencias y las técnicas.

29 Artículo: Distribución de la población y crecimiento urbano en México. Revista: Análisis Económico 2008 XXIII (52) Autores: I Jorge Isauro Rionda Ramírez I, Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco. México.

30 Enrique Dussel, *Filosofía de la cultura y la liberación*. (México: UACM, 2006)

Definiremos entonces civilización como “las estructuras universales y técnicas del progreso humano-instrumental en su conjunto” en donde “la cultura, era el conjunto valorativo-mítico³¹ de una nación o conjunto de ellas”.

Partiendo de esta definición de civilización, la manera en que este término comúnmente es usado se torna simplista. En Latinoamérica, por ejemplo, es común escuchar dentro del discurso de los “modelos progresistas” la alusión a proyectar un ser civilizado, que en el fondo significará abrazar una forma de vida acorde al modelo capitalista (acumulación y consumo) dejando atrás cualquier otra perspectiva que difiera de dicho modelo económico, incluyendo usos y costumbres tradicionales, o cualquier forma de entendimiento del hábitat y la tierra, que incluya un respeto real hacia ésta y se aleje de considerarla como una simple mercancía para su explotación.

Encontramos que en el mundo occidental el progreso se define de entrada como sinónimo de civilización, como un avance, una mejora o un perfeccionamiento en la condición humana, una implicación positiva de lo que va hacia adelante, contrario a una regresión en la evolución como especie; sin embargo dicho concepto va ligándose con el paso del tiempo a una separación del hombre con la naturaleza, donde la dominación del ser humano sobre la tierra es entendido como un triunfo del *progreso*. Este concepto (que si bien tenemos tan incorporado en la actualidad) como todo constructo humano, tuvo un inicio y un desarrollo. Anne R. Jacques Turgot en 1750 aportaría una versión clara de la significación de progreso: “El hombre acumula porque recuerda y por ello mismo avanza, la naturaleza no hace sino repetirse”.³² Esta idea aunada a la Revolución Industrial, la dominación de la burguesía y posteriormente el capitalismo a nivel global, se tornaría casi como una verdad ineludible. Morales Hernández, refiriéndose a la crisis eco social que vive la especie humana en la actualidad, afirmará que:

31 Enrique Dussel, *Filosofía de la cultura y la liberación*. (México: UACM, 2006) 23.

32 Anne Robert Jacques Turgot, “Discursos sobre el progreso humano 1750” http://www.ub.edu/histofilosofia/gmayos/PDF/Discursos_sobre_el_progreso_humano.pdf (Fecha de consulta: 22 de Diciembre de 2013).

La dimensión social de la crisis tiene una estrecha relación con una dimensión económica. Así, 18% de la población mundial concentra 80% de la riqueza total (además de usar 80% de los recursos naturales), mientras que 82% de la población recibe solo 20% de la riqueza total y utiliza únicamente 20% de los recursos naturales.³³

Así, apelando a las razones del progreso capitalista, es decir a las órdenes de fluctuación y acumulación de las riquezas globales, la sobrevivencia de la especie que depende de la relación armónica entre los seres humanos y el ecosistema se encuentra en una frágil situación.

En esta revisión histórica observamos que, alrededor de los años sesenta, ya para muchos intelectuales (incluyendo a Paul Ricoeur y Enrique Dussel³⁴) lo primordial era la toma de conciencia de la existencia de una cultura latinoamericana³⁵ que dotaría de otra perspectiva la investigación social, emplazándonos en la conciencia de un condicionamiento cultural, es decir, que se piensa desde una cultura específica o determinada y que esta reflexión está articulada por los intereses de clases, razas, grupos, sexos, etc. Dichas acotaciones nos ayudarán a entender desde dónde se remontan las nociones que atribuyen a la ciudad, la cultura, la civilización “lo refinado y sus buenos modales”, definiciones que se conservan hasta el día de hoy en textos que sirven como referencias básicas para explicar el mundo:³⁶

Una cultura imperial (la del centro) que se había originado con la invasión de América en 1492, se enfrentaba a las culturas “periféricas” en América latina, África, Asia y Europa oriental. No era un “diálogo simétrico”, era de dominación de explotación, de aniquilamiento. Además, en las culturas “periféricas” había élites educadas por los imperios [...] que repetían como eco lo aprendido en París o Londres [...] fieles a los imperios de turno que se distanciaban

33 PNUD-ONU, (1997) citado en Morales Hernández, Jaime: “La agroecología, en la construcción de alternativas hacia la sustentabilidad rural”, (México: ITESO Siglo XXI Editores, 2011) 18, 19.

34 Artículo: Un proyecto ético político para América Latina. Revista: Anthropos, N.180, Sep, 1998. Autor: Enrique Dussel (Barcelona, España) P.16.

35 La incorporación del término locatión es una de las aportaciones de esta nueva perspectiva en la investigación social. Enrique Dussel, Filosofía de la cultura y la liberación. (México: UACM, 2006),308.

36 Véase las definiciones de rural y urbano en: Diccionario de la lengua española, Real Academia Española. Vigésima segunda edición. <http://lema.rae.es/drae/?val=hitorilog%EDa> (Fecha de consulta: 25 de Noviembre de 2013).

de su propio “pueblo”, y que utilizaban como rehén de su política dependiente.³⁷

Al tratar de responder la pregunta de porqué existe la idea expandida de considerar la ciudad y **el progreso**, que ella misma parece proveer, como una meta social profundamente arraigada y estimulada por los grupos dominantes, encontramos respuestas en el concepto **Asimetrías de dominación**.³⁸ Éste consistía básicamente en que la “civilización”, la occidental, eurocéntrica, arraigada en la metrópoli, dominaba y pretendía acabar o servirse de las culturas fuera de ella. Y que las culturas como América Latina se encontraban divididas en imperios en turno o grupos elites que dominaban dando la espalda la cultura original, así como en una mayoría popular con raíces en la tradición que forcejeaba por su defensa ante la imposición de una cultura técnica, económicamente capitalista.³⁹

Dilucidamos entonces que imponer la idea de progreso apelando a esta civilización fundamentada únicamente en la historia occidental humana significa empobrecer, ignorar y someter la historia de la biodiversidad cultural. La mayoría de las sociedades actuales tiende hacia “la idea moderna de progreso” reflejada en la urbanización y el usufructo de la naturaleza. Sin embargo, los impactos sociales y ecológicos han demostrado la existencia de una crisis global como testimonio de que este “modelo de desarrollo” es insostenible. Entonces surge la duda: ¿cómo haremos para cambiar este paradigma que ya no se ajusta a la época en la que vivimos?

El desarrollo modernizador establece sus relaciones con el mundo natural desde un enfoque antropocéntrico, donde los hombres son amos y señores del mundo y, por lo tanto, encargados de dominarlo y controlarlo para su uso. Después de cinco siglos de este desarrollo –y aquí reside la base de la dimensión ética de la crisis global- el resultado actual es desolador: los seres humanos elaboraron relaciones injustas entre ellos y también una relación injusta y humillante con la naturaleza.⁴⁰

37 Enrique Dussel, *Filosofía de la cultura y la liberación*. (México: UACM, 2006)

38 En 1976, en la Universidad de el Salvador en Buenos Aires se enunciaba la existencia de este fenómeno conocido como Asimetrías de dominación.

39 Enrique Dussel, *Filosofía de la cultura y la liberación*. (México: UACM, 2006)

40 Jaime Morales Hernández, *La agroecología, en la construcción de alternativas hacia la sustentabilidad rural*. (México: ITESO Siglo XXI Editores, 2011)

Este tipo de “desarrollo modernizador” es un sistema que se ha comprobado disfuncional para la sociedad como conjunto. Actualmente somos testigos de su caducidad que evidencia la urgencia de una nueva organización social. Dicha reconstrucción, para ser fecunda, necesitaría echar raíces en la crítica a la realidad actual, ésta en que la base primaria del humano como especie, es decir la relación que establece con su fuente de existencia, su hábitat, su alimentación, se encuentra en franco desequilibrio. Observamos entonces, un panorama donde la necesidad de repensar nuestra civilización material es innegable. Las problemáticas ecológicas no serán entonces ajenas a las sociales, sino temáticas que van de la mano. La ONU señalaría, ya en 1988, que el principal problema ecológico del mundo contemporáneo no es más sino la progresiva brecha entre países ricos y pobres y las consecuencias de ello.⁴¹

1.1.3 MODELOS ENFRENTADOS Y NUEVAS FORMAS PARA EL ENTENDIMIENTO HUMANO CON SU ENTORNO

Con el fin de acercarnos a una posible alternativa en esta relación del humano con su entorno, sus procesos de organización y entendimiento de la realidad, debemos esclarecer que la realidad material y la simbólica se presentan también como partes constituyentes y complementarias en la construcción de alternativas para otro mundo. Es por esto la importancia del análisis de los medios audiovisuales, atañéndonos particularmente en esta investigación la animación como parte de la creación simbólica de una sociedad.

Dussel nos ayuda a delinear los nexos entre lo urbano y lo rural y a su vez con el progreso, la civilización y la creación simbólica:

*Toda cultura es un modo o un sistema de “tipos de trabajo”. No en vano la agri-cultura” era estrictamente el “trabajo de la tierra. [...] La poietica material (fruto físico del trabajo) y mítica (creación simbólica) son pro-ducción cultural (un poner fuera, objetivamente lo subjetivo...).*⁴²

41 Jaime Morales Hernández, La agroecología, en la construcción de alternativas hacia la sustentabilidad rural. (México: ITESO Siglo XXI Editores, 2011), 20.

42 Enrique Dussel, Filosofía de la cultura y la liberación. (México: UACM, 2006)

La reflexión crítica frente al diálogo entre culturas nos servirá más adelante al profundizar en el análisis de las temáticas en las animaciones *Fosca Liebre y Ticho*⁴³. En este diálogo intercultural se sigue sin contemplar el estudio de aquellas “otras” culturas fuera de la occidental; éstas siguen sin tener una identidad, un nombre, una historia, es decir, su propia estructura fuera del exotismo. Así, en el pensamiento occidentalizado y el conocimiento académico que se produce desde sólo esta perspectiva, se sigue transparentando la idea de situar a esas *otras* culturas como *más primitivas, incivilizadas, pre modernas o subdesarrolladas*.⁴⁴

Retomando un ejemplo de Dussel, desde un enfoque de “inclusión” (un tipo de multiculturalismo altruista), una empresa transnacional dedicada a la industria de la ropa podría incluir en sus colecciones un vestido originario de cierta cultura (un huipil oaxaqueño, supongamos) tomándose esto como una valoración de la diversidad cultural. Sin embargo, dicha diversidad, en realidad, está siendo destruida por la misma transnacional que pretende ser “incluyente” a través de la exotificación y banalización de una cultura como un producto de moda desechable y perecedero. Por medio de la publicidad, propaganda, venta de mercancías, entretenimiento, etc., se promueve un tipo de realidad contraria a aquella cultura que supuestamente se “respeta”. Este fenómeno puede observarse en varias de las tendencias “eco-green”⁴⁵ que se vuelven cada vez más populares en nuestra época, donde intereses meramente mercantiles son encubiertos bajo superficiales pretextos ecologistas. Esta perspectiva “altruista”, que pretende salvar a dichas culturas, valora aisladamente elementos folclóricos o fenómenos culturales minimizados. Políticamente, esto significaría que cuando se propone un diálogo multicultural de este tipo, se está proponiendo en realidad la aceptación de un estado “capitalista multicultural”, sin advertir que la esencia misma de éste es la expresión de la cultura occidental y la restricción de la oportunidad de sobrevivencia de todas las otras culturas. La imposición

43 Ticho (2016) Dirección y guión: Adriana Ronquillo, Música: La bruja y sus conjuros. Diseño de sonido: Andrick Torre. Producción: México, La furia Estudios.

44 Enrique Dussel, *Filosofía de la cultura y la liberación*. (México: UACM, 2006), 42.

45 RSA Animation. Slavoj Žydek, *Primero como tragedia, después como farsa*. <https://www.thersa.org/discover/videos/rsa-animate/2010/08/rsa-animate---first-as-tragedy-then-as-farce/> (Fecha de consulta: 11 de Marzo de 2015).

de un modelo homogeneizante socialmente ajeno en lo económico y cultural implica la desaparición de la diversidad biocultural y excluye la posibilidad de convivencia ante formas de ser y existir en el mundo en franca oposición.

Una concepción del desarrollo histórico descolonizada propone, pues, una alternativa de pensamiento al señalar lo radicalmente novedoso que supone la irrupción de lo siempre distinto, el movimiento, de culturas universales. Por ello, de este entendimiento de la propia historia surge la capacidad de ofrecer perspectivas completamente distintas y hasta impensables para la cultura contemporánea.

Estas “otras” culturas están vivas y en pleno proceso de renacimiento; están en la búsqueda, ensayo y error de su futuro.⁴⁶ De hecho, si reflexionamos al respecto, la hegemonía de Europa no tiene sino un poco más de dos siglos, y la imposición del mundo occidental en América Latina, sólo 500 años. Este plazo es demasiado corto para transformar de fondo culturas milenarias y tan desarrolladas como todas aquellas que se extienden por Latinoamérica. Estas culturas, contrario a lo que se nos enseña en la historia oficial, no se relacionaron con Occidente en un neutro encuentro de razas (al recibir a tres amables embarcaciones “descubriendo” América) y quizás tampoco han sido conquistadas, sino más bien sistemáticamente ignoradas, suprimidas y despreciadas. Es así que el mundo humano, completamente social, ubicado y definido por el tiempo, posee una finitud propia, y es esta misma la que le exige una evolución.

La vía para poder desarrollarse desde la propia cultura requiere la disciplina de una reflexión autocrítica y el estudio de la tradición y su revaloración.⁴⁷ Para crecer se debe recorrer el camino del descubrimiento del propio valor. Esta tarea de autoafirmación ofrece una respuesta en la reconstrucción cultural y económica no solo contra la hegemonía de las grandes culturas dominantes, sino contra la alienación de los propios integrantes al interior de la misma cultura.

⁴⁶ Zapatistas. Resistencia Autónoma, cuaderno de texto de primer grado del curso de La libertad según los zapatistas. (México: Edición colectiva, 2013) 62, 83.

⁴⁷ Enrique Dussel, *Filosofía de la cultura y la liberación*. (México: UACM, 2006), 49.

Dussel no se equivoca cuando asevera que “el proceso de autoafirmación se transforma en un arma de liberación”.⁴⁸ Las culturas indígenas de América sembraron históricamente una versión de la naturaleza distinta a la occidental, con mayor equilibrio y sustentabilidad. Hoy, es innegablemente necesaria la revaloración de nuestro concepto de naturaleza, pues se ha comprobado que la manera como la modernidad capitalista la confronta es como un producto vendible y desechable; un modelo fallido para nuestra sobrevivencia como especie:

La muerte de la naturaleza es suicidio colectivo de la humanidad y sin embargo la cultura moderna que se globaliza nada aprende del respeto a la naturaleza otras culturas, aparentemente más “primitivas” o “atrasadas” según parámetros desarrollistas.⁴⁹

Cuando afirmamos que la idea de “progreso” que trata de imponerse como un orden global no sólo no corresponde a una realidad propia de lo local y que por ende ignora las necesidades específicas de una cultura, estamos además diciendo que esta idea trata de instalarse en su núcleo ético-mítico⁵⁰ ideologizando a través de los medios masivos de comunicación bajo una promoción de valores que son contrarios a su forma de entendimiento del mundo, a su propia cultura y su evolución como tal.

El teórico mexicano Oscar Rodríguez Rivera expone las características de dos modelos confrontados en el contexto particular de la sustentabilidad y agroecología en comunidades indígenas de Chiapas. Sin embargo, esta síntesis nos es de suma utilidad para nuestra investigación (fig.7).

48 Ejemplo de ello es el caso concreto de la autonomía Zapatista en Chiapas, México. Zapatistas. Gobierno Autónomo I,II. cuaderno de texto de primer grado del curso de La libertad según los zapatistas. (México: Edición colectiva, 2013), 62, 83.

49 Enrique Dussel, Filosofía de la cultura y la liberación. (México: UACM, 2006),59.

50 Núcleo ético-mítico también puede entenderse como el sistema de valores que posee un grupo consciente o inconscientemente aceptado y no críticamente establecido. Enrique Dussel, Filosofía de la cultura y la liberación. (México: UACM, 2006),47

| MODELO NEOLIBERAL | DOS MODELOS ENFRENTADOS ANTE EL ESPACIO FÍSICO | MODELO SUSTENTABLE |
|---|--|--|
| Desactivar la capacidad de ocupación | | Control autónomo por parte de los pobladores |
| Expropiación | | Reapropiación |
| Desapropiación legalizada | | Sistema legislativo Tseltal |
| Subordinación rígida y estable | | Autonomía local y regional |
| Empleo/militarización | | Sustentabilidad/autogobierno |
| Desocupación territorial | | Control territorial |
| Precarización/migración | | Control de procesos locales |
| Saturación ideológica | | Fortalecimiento intercultural |
| Promoción del modelo de progreso sin raíz territorial | Trabajo para decisión, coordinación, construcción y goce | |

Fig.7. Enfrentamiento de dos modelos propuesto por Óscar Rodríguez Rivera. Fuente: Rodríguez Rivera.

Como una cadena esta idea de dominación cultural y económica se extiende desde Europa hasta los pueblos originarios, desde el “centro” la ciudad, dominando al campo, la periferia y la provincia. El texto del argentino Domingo Sarmiento⁵¹ que Dussel con ironía nos propone, nos sirve para ejemplificarlo:

El siglo XIX y el siglo XII viven juntos: el uno dentro de las ciudades, el otro en las campiñas... [se trata] de la lucha entre la civilización europea y la barbarie indígena, entre la inteligencia y la materia, lucha imponente en América⁵² ...El progreso está sofocado porque no puede haber progreso sin la posesión permanente del suelo, sin la ciudad que es la que desenvuelve la capacidad industrial del hombre y le permite extender sus adquisiciones.⁵³

51 Domingo Faustino Sarmiento, fue un político, militar y docente argentino, presidente de Argentina en 1868, cuya obra: Facundo o civilización y barbarie representa los medios urbano y rural respectivamente.

52 Enrique Dussel, Filosofía de la cultura y la liberación. (México: UACM, 2006),185.

53 Enrique Dussel, Filosofía de la cultura y la liberación. (México: UACM, 2006),191.

El pensamiento colonizador que expone Sarmiento sigue vigente. Sin embargo, la reciente modalidad neoliberal apela al uso de suelo sin propiedad para la explotación de los recursos biológicos y culturales de un determinado espacio, teniendo de esta manera doble ganancia. Pues una vez que se ha saqueado todo lo que de dicho territorio podía servirle (mediante el despojo o el usufructo “legalizado” de la tierra), le desocupa evitando así cualquier responsiva respecto al espacio de explotación.⁵⁴ Es así como los nuevos dueños de la tierra una vez despojado el territorio a la población originaria, controlarán desde las grandes ciudades, desde estos espacios “neutros y civilizados” decidirán sobre el interior del país. Dicho fenómeno lo vemos funcionar con claridad en México. Ejemplos de posesión, robo y destrucción del territorio para su usufructo existen muchos, como es el caso de los territorios Wixarika en el desierto de San Luis potosí y Nayarit, los territorios Yaquis en Sonora o las tierras Rarámuri en Chihuahua;⁵⁵ temática en la que más adelante profundizaremos para la animación Ticho, que forma parte de la presente investigación.

Existen diversas estrategias para llevar a cabo este modelo de “desarrollo” en países de América Latina, ya sea a través de la supuesta renta del suelo, concesiones, la saturación (en cuanto que dominación) ideológica o simplemente a través de la fuerza y el despojo. Todo esto es posible gracias a la alianza entre grupos armados que ejercen la violencia como un negocio, gobiernos, instituciones, empresas nacionales y transnacionales. Sin embargo, también existen experiencias⁵⁶ en la construcción de otro tipo de relaciones basadas en la sustentabilidad

54 ONU, CMMAD (1988) citado en Morales Hernández, Jaime: La agroecología, en la construcción de alternativas hacia la sustentabilidad rural, (México: ITESO Siglo XXI Editores, 2011), 267.

55 Frente de Defensa de Wirikuta, Defensa Tarahumara, Afectados ambientales. <http://www.frenteendefensadewirikuta.org>, http://es.defensatarahumara.org/?page_id=143, <http://www.afectadosambientales.org/segundo-foro-internacional-del-agua-en-vicam-territorio-yaqui> (Fecha de consulta: 12 de Julio de 2014).

56 Un ejemplo se encuentra en la reforestación de la Mixteca alta. Aquí el representante Jesús León Santos fue reconocido por su labor de organización con el Premio Goldman al medio ambiente otorgado en 2008. A través del tequio (Sistema de trabajo cooperativo) y el rescate de técnicas agrícolas precolombinas, se busco la soberanía alimentaria para las comunidades campesinas que habitan la zona. Por medio de un sistema de agricultura orgánica y sostenible, que incluye la lucha contra los transgénicos y la siembra de unos 200.000 árboles anuales, hoy la mixteca alta goza de reforestación, surgimiento de manantiales, incremento de la calidad y cantidad de alimentos y agua, y aminoramiento de la migración. Periódico La Jornada “Conceden a un mexicano premio ecológico que equivale al Nobel” Abril 2008. <http://www.jornada.unam.mx/2008/04/13/index.php?section=sociedad&article=036n1soc> (Fecha de consulta: 7 de Febrero de 2014).

desde lo rural, como es el caso en México de algunas comunidades organizadas para la defensa de su cultura y su territorio.⁵⁷

Este modelo de desarrollo “progresista” que proviene desde el siglo XIX sigue anunciándose como la mejor vía, la más moderna. Aquí es donde una pregunta clave no debe faltar: mejor y más moderna, pero ¿para quién? Dicha “doctrina del desarrollo” apela básicamente a lo siguiente: existen países desarrollados (los capitalistas) y serán países subdesarrollados todos aquellos que difieran o tengan carencias con respecto a dicho modelo.

Ya desde 1960 se estudiaba este fracaso del llamado modelo de desarrollo en América Latina, demostrado en la compra de patentes transnacionales, importación de maquinaria y productos básicos, el empobrecimiento de la clase trabajadora y descapitalización del campo produciendo mano de obra barata para la ciudad y el extranjero bajo el ajuste a modelos económico internacionales, generando cada vez mayor dependencia del exterior. De esta forma, se hizo evidente que el desarrollo, así como se planteaba, era irreal. Esta ilusión de progreso podía verse claramente en los territorios híbridos que se han quedado pareciera intermedios, coartados de la vida rural y las raíces culturales, abandonando el campo y por ende la capacidad de autosustento y a su vez excluidos, empobrecidos y limitados de las dinámicas ciudadinas que pudieran proveerles alguna fuente de crecimiento cultural o económico. De esta manera se va perdiendo la autonomía y la relación con la tierra, orillándose a la desaparición de la diversidad bio-cultural del grueso de la población hasta quedarse finalmente sin nada. Pensadores como Hinkelammert o Theotonio dos Santos afirmarían contundentemente que la existencia de dicho modelo desarrollista es falsa, definiéndola como una doctrina de dependencia social y económica donde la razón de este “progreso histórico” se explicaría básicamente en el hecho de que los países desarrollados son tal como consecuencia del usufructo y la explotación de los países colonizados.⁵⁸

57 Ejemplos de ello son las Comunidades Zapatistas y el Autogobierno en Cherán. Zapatistas, Gobierno Autónomo I, II. cuaderno de texto de primer grado del curso de La libertad según los zapatistas. (México: Edición colectiva, 2013). Cherán, Contra el poder y sin partidos. <http://subversiones.org/archivos/114749> (Fecha de consulta: 1 de Abril de 2015).

58 Enrique Dussel, Filosofía de la cultura y la liberación. (México: UACM, 2006), 195.

Esta nueva perspectiva permite reescribir la historia y descubrir que desde el origen del mundo moderno hay una injusticia radical, desequilibrio en lo social que se extiende también a la forma injusta de relación entre la especie y la naturaleza ¿No nos gustaría leer un día que esta injusticia quedo sepultada en una oscura etapa, y que a mediados del siglo XXI la historia se reescribió? ¿Será posible imaginar que a partir del siglo XXI la historia, fue reescrita y que ahora construimos desde la creación material y simbólica-mítica una nueva época descolonizada basada en el entendimiento, respeto y justicia entre nosotros mismos los animales humanos y a su vez con la naturaleza?

1.2 ESTUDIO DE CASO: POM POKO DE ISAO TAKAHATA

A continuación se analizará de manera breve el largometraje *Pom Poko* del animador japonés Isao Takahata⁵⁹ cuyo estilo visual y narrativo al lado de los Estudios Ghibli ha influenciado a numerosas generaciones de animadores. En esta pieza, la reapropiación y resignificación de tradiciones y preocupaciones sociales se conjugan con la oposición entre el mundo humano y el mundo natural.

Pom Poko postula un caso de análisis particular en esta investigación dado que se aleja de la animación experimental, siendo de hecho un largometraje de dibujos animados japonés, distribuido y producido más de cerca al ámbito comercial y lejano a lo acostumbrado en pequeños



Fig.8. Still del largometraje *Pom Poko* (*Heisei Tanuki Gassen Ponpoko*) de 1994.

⁵⁹ Isao Takahata nació en 1935 en Ujijamada, estudio Literatura Francesa en la Universidad de Tokio y contrario a lo que se pensaría, el maestro nipón no anima, siendo su función la de dirección, guión y producción. Desde el inicio de su carrera con *Las aventuras de Hols, príncipe del sol* (1968), *Heidi* (1974) o *Marco* (1976) y con más de 50 años dedicados a la animación se le considera un hombre discreto, por lo que su biografía personal no es muy extensa. A principios de los años sesenta trabajará en la dirección de *Las aventuras de Hols* donde conocería a Hayao Miyazaki y Yasuo Otsuka. Los tres compañeros Takahata, Miyazaki y Otsuka implicados en el movimiento sindical de la empresa de Toei Doga y simpatizantes del marxismo formarían más tarde junto a Toshio Suzuki los Studios Ghibli. En 1988 dirige *La tumba de las luciérnagas*, considerada una obra maestra del cine de animación japonés. En 1994 realizará *Pom poku* obteniendo múltiples reconocimientos y consagrándose como uno de los referentes básicos del cine ecologista. Después de 14 años sin dirigir, en 2013 estrena *La princesa Kaguya*, un largometraje impecable que le traería el reconocimiento en festivales como el Annecy, Cannes, San Sebastian, el Óscar, entre muchos otros.

estudios de animación de autor. Sin embargo, su revisión nos interesa en el sentido de las dimensiones que han logrado trascender Takahata y los Estudios *Ghibli*,⁶⁰ sensibilizando a un amplio público internacional sobre las relaciones naturaleza-humano a través de la revaloración de la historia y la tradición. Las temáticas ecologistas y sociales expuestas a través de tramas emotivas que apelan a la reflexión son los rasgos de identidad de varios trabajos producidos por Hayao Miyazaki e Isao Takahata. Este talentoso dúo comenzaría a trabajar junto en los años sesenta del siglo pasado y más tarde serían los fundadores de los Estudios *Ghibli*. La trascendencia de su obra nos permite abrir la discusión respecto a las implicaciones éticas de la animación en sus diferentes vertientes, sea la comercial, en desarrollo o la de autor, que ampliaremos más adelante.

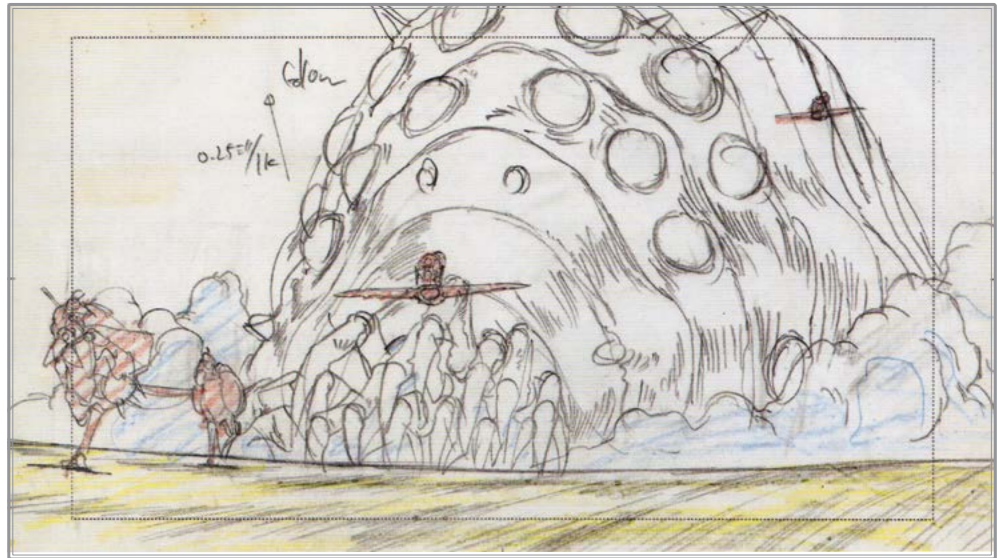


Fig.9. Layout de *Nausicaä del Valle del viento*, dirigida por Miyazaki y producida por Takahata Estudios Ghibli en 1984.

Para comenzar debemos considerar que la perspectiva de la realidad expuesta por Takahata se contextualiza en una sociedad japonesa inmersa históricamente en una visión sintoísta y budista del medio, lo cual implicará un animismo naturalista de veneración a los antepasados y la naturaleza. El respeto y adoración a los espíritus y procesos de la

60 El escritor Vasco, Ramón Herrera Torres en su libro *Eco-cine, una guía para la educación en valores ambientales*, hace una reseña de 427 filmes interesados en cuestiones ecológicas donde de las interesantes 44 películas de animación seleccionadas por el autor, 7 títulos pertenecen a los estudios Ghibli, aunque es de extrañar que *Pom Poko* no se menciona.

naturaleza se observan en muchas de sus expresiones artísticas.⁶¹ Así también, en *Pom Poko* se hace evidente la postura crítica que Takahata y su colega nipón comparten respecto a la acción humana sobre el medio ambiente. En palabras de Miyazaki, escuchamos:

*Hace quince años Japón estaba totalmente inmerso en un boom inmobiliario, la gente nadaba en una euforia artificial. Era el paraíso de los imbéciles. Nunca se había consumido con tanto frenesí, ni comprado objetos con tanta rapidez como se desecharan.*⁶²

Abordaremos entonces esta pieza en relación con las reflexiones surgidas en el capítulo uno, sin minimizar las particularidades formales, el discurso estético específico de esta animación.

1.2.1 ANÁLISIS DE LA OBRA POM POKO (HEISEI TANUKI GAS SEN PONPOKO)⁶³

Los *Tanukis*⁶⁴ o perros mapache se enfrentan inesperadamente a la invasión de su hogar por parte de los humanos, quienes planean urbanizar la montaña. Entre el humor y la valentía de estos animales, o *Kamis*, se vive una aventura que nos habla sobre la sacralidad de la tierra y el respeto a la naturaleza.

Al analizar los planos iniciales del largometraje nos percatamos que el argumento queda fuertemente planteado: los *Tanuki* llevan una vida pacífica en las montañas de Tama, conviviendo con las modestas casas del ser humano, hasta que un día este equilibrio se rompe bajo la irrupción violenta de la fuerza de las máquinas y el deseo de expansión urbana de los humanos. Este argumento claro desde el principio de la película no resta espontaneidad ni vitalidad a la trama, sino que le ayuda

61 Arquitectura, pintura, cine, entre ellas la poesía tradicional japonesa o Jaiku. Antonio Cabezas García, "Jaikus inmortales" (Madrid: Poesía Hiperión. Octava edición. 2007), 10.

62 Gérard Delorne, "Miyazaki", *Premiere* 311 (Enero del 2003). Citado en Ramón Torres Herrera "Eco-cine, una guía para la educación en valores ambientales" País Vasco: Cineclopedia Editores, 2011.

63 Ficha Técnica: Dirección y guión: Isao Takahata, Título original: Heisei Tanuki Gassen Ponpoko. 1994/119'00"/35mm Dolby Digital, Música: Chang Chang Typhoon, Producción Japón; Studio Ghibli.

64 Los tanuki, son una especie de cánidos arcaicos, originarios de china y Japón. Con características físicas similares al mapache, comparten hábitos alimenticios similares a los del tejón y el zorro, se agrupan en sociedades pequeñas y viven preferentemente en bosques húmedos. Estos mamíferos silvestres poseen testículos de gran tamaño y pelaje abundante. Forman parte de la cultura popular y tradicional del Japón, concebidos como espíritus traviesos de la naturaleza que poseen la capacidad de mutación, junto a los zorros o Kitsune.

como un hilo conductor que atravesará más adelante una multiplicidad de mensajes que el guión nos va mostrando de manera más sutil, y si bien la premisa inicial es en sí dramática, la forma graciosa y de una hábil ternura con que el director va llevando la historia, la convierte en una reflexión capaz de hablar a diferentes tipos de públicos.



Fig.10. Layout del filme *Pom-poko*, que plantea la destrucción del hábitat de los Tanuki a manos de un proyecto urbanístico.

Entre apaisados escenarios realizados con maestría en acuarela, observaremos de inicio la compleja elaboración de los personajes principales que nos guiarán en *Pom-Poko* los *Tanuki*.⁶⁵



Fig.11. Perro mapache (*Nyctereutes procyonoides*) originario de Japón

⁶⁵ Personajes integrados por tres partes: la representación realista de los Tanuki (Fig.11) basada en el estudio del perro mapache, los personajes antropomorfizados, que serán los más recurrentes durante el filme y por último las figuras sintetizadas con influencias del manga humorístico de Shigeru Sugiura.

El avance voraz de la urbanización se presenta contra ellos desde las primeras secuencias, donde la maquinaria irrumpe violentamente planteando la oposición de los escenarios campo-ciudad. Los conflictos causados por el “progreso humano” se enuncian en los diálogos iniciales: “Por lo general no somos estrictos en lo que se refiere a territorio, pero esto fue distinto”. A partir de este hecho el entorno urbano irá supliendo la naturaleza, donde una hoja consumida como un gusano por la maquinaria, Buda destruyendo el monte y los dioses plantando edificios serán el esquema y la metáfora que trasparenta la aguda concepción de la sacralidad de la naturaleza en Takahata. La narración que acompaña la escena no podría ser más clara:

(...) La montaña fue deforestada, allanada y mutilada. Las granjas fueron destruidas y las casas viejas, demolidas. Los altos de Tama se convirtieron en un proyecto gigantesco de desarrollo residencial. Luego se añadió vegetación y árboles, para crear un entorno residencial confortable. Fue el mayor desarrollo urbanístico que se haya visto jamás. Hay que ver: los seres humanos son increíbles. Siempre he pensado que todos los animales eran iguales, pero ahora me doy cuenta de que los humanos deben ser más poderosos que Buda y que los Dioses.



Fig.12. Isao Takahata mostrando una imagen de los rollos Chogu Yiga (animales retozando). Este fragmento forma parte del conjunto de cuatro rollos en tinta sobre papel de la tradición hakubyo, en la forma otoko-e.

Takahata, que si bien no escapa a lo conocido como Japonésitud,⁶⁶ retomará de la tradición japonesa un sinfín de referencias tanto en la artes, como en la mitología y la religión.⁶⁷ La secuencia en la

⁶⁶ Nos referimos aquí al sincretismo de prácticas autóctonas con elementos culturales ajenos, particularmente occidentales. Laura Montero Plata, *El mundo invisible de Hayao Miyazaki* (T.Dolmen Editorial. España, 2012) ,123,167.

⁶⁷ El amplio espectro de los seres, demonios y espíritus conocidos como Yokai que Takahata traería a la pantalla incluyen los bakemono (criaturas de las cosas cambiantes), los noppera-bou (sin rostro), los tsukumogami

que los experimentados “maestros de la transformación” realizarán un asombroso despliegue de su fuerza como espíritus de la naturaleza es un ejemplo; ahí observamos el conejo persiguiendo al mono por los aires (Fig.12) imagen directa de los rollos de *Choju-Giga*⁶⁸ que fuesen pintados por monjes budistas en los siglos XII y XIII. En tinta monocroma y con un dominio sintético de la pincelada, estas obras mostraban una caricatura clerical que hablaría a través de los animales sobre las debilidades humanas con humor y compasión. Volviendo al filme, esta estrategia colectiva de los *Tanuki*, cuyo objetivo era la defensa del territorio animal (los montes) es tomada erróneamente por los humanos, que la interpretarán como un bonito desfile y que para desgracia de los *Tanukis* será usurpada como una estrategia publicitaria del próximo parque de diversiones de la ciudad (en donde hay una alusión a Disney). Encontramos en esta parte del largometraje cómo Takahata expresa su preocupación por la banalización de la espiritualidad y cultura tradicional japonesa que representa como extraviada o perdida.



Fig.13. Layout del último trabajo dirigido por Isao Takahata: *La princesa Kaguya* de 2014.

(objetos que han tomado vida después de 100 años de uso), los rokurokubi (forma humana que puede alargar su cuello como una serpiente), Kitsune (zorros) y por supuesto los Tanuki dan muestra de esto. Otra referencia a su propia cultura es la secuencia donde el viejo maestro de la transformación narra la historia del Samurai Nasu no Yoichi, del poema Heite Monogatari del siglo XII. Fujin (el dios del viento), Raijin (dios del trueno) y el propio Buda encuentra cabida en Pom-poko.

68 Joan Stanley-Baker, “Arte Japonés” Thames and Hudson. 1984.

Podemos entender en este comentario del autor que las representaciones simbólicas son un medio para la construcción de una renovada identidad, sustentada en el entendimiento con la tradición y la naturaleza, así como el papel que ocupa el discurso artístico en la reproducción de la dominación o al inverso como resistencia y alternativa contra la dominación cultural. Esta combinación tradición-ecología es apoyada en el estudio, la crítica y la valoración de su propia cultura. En trabajos como *La tumba de las luciérnagas*,⁶⁹ o *La princesa Kaguya*,⁷⁰ Takahata también abordará estas temáticas desde el aspecto emocional y social en la complejidad del entorno, mostrándonos su punto de vista sobre la responsabilidad ética, política y filosófica de la acción del hombre sobre el medio natural.

Pom poko, al abordar la reapropiación de la tradición desde una visión sintoísta del medio como espacio ecológico de reflexión, nos ayuda en esta investigación para hacer un comentario sobre la revaloración de la historia, en donde el entendimiento y respeto hacia la naturaleza se observa en culturas o tradiciones aparentemente “primitivas o anticuadas” según el pensamiento lineal de un parámetro desarrollista; haciéndonos repensar entonces si las ideas de “lo viejo” o “lo primitivo” se ajustan a una realidad contemporánea, donde observamos con más fuerza las consecuencias negativas de una civilización material fallida basada en “la ciudad” y “lo moderno” como sinónimo de la subordinación de la naturaleza bajo el humano. Nos cuestionamos, entonces, si la aceptación de dichas definiciones en la actualidad quizás está incorporada en nuestro imaginario colectivo más como resultado de la saturación ideológica que dé una reflexión crítica y autónoma respecto al medio que nos otorga la existencia como especie.

Es así que arribamos al aspecto ético-político de la animación y el cine; no como un rasgo aislado, si no recurrente. El autor Sergei Eisenstein que fundamentaría la teoría del cine afirma:

69 *La tumba de las luciérnagas* (1988), Director: Isao Takahata, Guión: Isao Takahata basado en la novela de Akiyuki Nosaka, Música: Yoshio Mamiya, Productora: Japón, Studios Ghibli.

70 *La princesa Kaguya* (2013), Director: Isao Takahata, Guión: Isao Takahata, Riko Sakaguchi, Música: Joe Hisaishi, Productora: Japón, Studios Ghibli.

Nuestro cine no es un medio de pacificación sino una acción de combate. Nuestro cine es ante todo un arma de combate cuando se trata de un enfrentamiento con una ideología hostil y, ante todo, es una herramienta cuando está encaminado hacia su actividad principal: influir y transformar.⁷¹

Takahata, implicado en los movimientos sindicales en el inicio de su carrera, parecería poseer un conocimiento de primera mano respecto a las problemáticas que representa en lo íntimo la organización social; las asambleas, los maestros y los líderes, la fraternidad, el amor entre compañeros, las estrategias de defensa, el entrenamiento, los conflictos internos, la tristeza y las constantes debilidades del ser son abarcadas en ocasiones de manera hilarante en *Pom poko*. La relevancia de los medios de comunicación en la construcción de un modelo de pensamiento es también subrayada en varias secuencias del filme (Fig.14). Este tinte social se puede apreciar en la anteriormente citada *La tumba de las luciérnagas*, largometraje considerado una de las obras maestra del cine japonés, sobre la cual él mismo declarará:

Probablemente conozcan los acontecimientos mundiales del 68 (...) Fue una época en la que, en la sociedad japonesa, se propagó de forma muy amplia un sentimiento de crisis, de peligro, ligados por supuesto a todo lo concerniente a la guerra de Vietnam, y a las primeras maniobras militares de Estados Unidos, que dejaban pensar que tal vez no ganarían esa guerra. Ese sentimiento de crisis nuestro, iba unido al hecho de que Japón había sido de hecho arrastrado a esa intervención americana, y podría provocar todavía más disturbios. Fue pues en este contexto en el que se concibió la película. Creo que este clima tuvo cierta importancia en la génesis del film, sumado quizás a las actividades sindicales de algunos miembros del equipo.⁷²

El discurso manejado en *Pom poko*, tiene implicaciones ideológicas al hacer una reflexión amena y a la vez profunda de la disfuncionalidad en las relaciones humano-naturaleza y una crítica puntual sobre la expansión urbana. Si bien es cierto que este trabajo conserva cierta

71 Sergei Einsestein, YO, memorias inmorales. (México: Siglo XXI Editores. Primera edición.1988), 50.

72 Stéphane Le Roux, Isao takahata. Cinéaste en animation. Modernité du dessin animé (Paris L'Harmattan, 2009, pp. 232-233)

melancolía por un pasado perdido, también enarbola desde lo sensible el deseo de un aprendizaje que cultive nuevas maneras de respeto hacia la diversidad bio-cultural, en un intento de superar nuestro “moderno” enfoque antropocéntrico de la vida, donde el humano se entiende como el amo y señor del mundo, con derecho a controlarlo y explotarlo para su uso. Takahata no desdeña el valor de la animación como una poderosa herramienta en la construcción de símbolos, más aun, retoma el conocimiento ancestral engendrado por generaciones pasadas y lo reelabora para que a través de su obra irrumpa de nuevo y con fuerza en el imaginario contemporáneo.

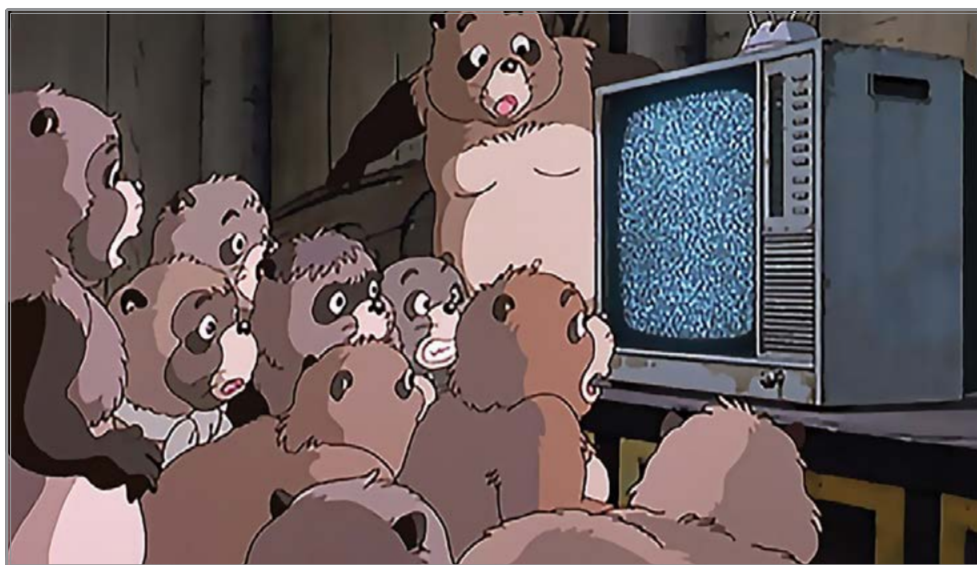


Fig.14. Still de *Pom poko*

Este capítulo inicial se enfocó en el planteamiento teórico del fenómeno rural-urbano y la idea de progreso, intentando crear un nexo entre la reflexión teórica y la práctica artística mediante el caso analizado. En el capítulo dos, aclararemos las especificidades entre los diversos tipos de animación que atañen a esta investigación y trataremos de esbozar evidencias sobre el lazo entre la creación simbólica y los fenómenos sociales y ecológicos expuestos en el capítulo uno,⁷³ estando ambos aspectos enlazados internamente en el caso de estudio *Fosca liebre*.

73 Enrique Dussel, “Filosofía de la poiesis”, <http://biblioteca.clacso.edu.ar/subida/clacso/otros/20120227031650/2cap1.pdf> (Fecha de consulta: 10 de Junio de 2014).



ANIMACIÓN

LAS IMPLICACIONES DE LA CREACIÓN SIMBÓLICA
EN LA ANIMACIÓN HÍBRIDA



CAPÍTULO II

En este capítulo, trataremos de evidenciar la relevancia de la creación simbólica en la construcción y conservación de modelos de pensamiento o ideologización, así como las implicaciones éticas y políticas de la animación. Aclararemos por medio de diversos ejemplos, las especificidades de los diferentes géneros que involucra la animación híbrida y en particular, aquellos que atañen a la presente investigación. Por último usaremos como caso de estudio el filme *Fosca liebre* para observar cómo en la práctica de la animación experimental quedan apuntadas dichas reflexiones.

2.1 EL VÍNCULO ENTRE LA ANIMACIÓN Y LA FALSA IDEA DE PROGRESO

El funcionamiento de todo sistema social encierra la vinculación dos aspectos: el simbólico y el material. La animación como parte de la creación simbólica del ser humano tiene una consecuencia en la realidad material, y en sentido inverso la realidad material repercutirá en toda forma de arte. Así la animación integrante crucial de una cultura contemporánea primordialmente visual se constituye como una interesante herramienta ideológica. Theodor Adorno⁷⁴ afirmará en este sentido: la música –una de las artes- no es manifestación de la verdad, sino realmente ideología.⁷⁵ Las artes visuales si bien están sujetas a dicho condicionamiento material, involucran también, un grado de autonomía que no podemos negar,⁷⁶ y en efecto históricamente no sólo han servido como testimonio de un mundo, sino también dan muestras del interior del ser humano, una manera propia de entender y ver la realidad en un contexto determinado. A saber:

74 Theodor Ludwing Wiesengrund Adorno, filósofo alemán perteneciente a la llamada escuela de Fráncfort donde aportaría un pensamiento renovador y crítico del marxismo al lado de Horkheimer, Habermas, Benjamin, Marcuse, Fromm, Beckett, entre otros.

75 Theodor W.Adorno. Musical Aesthetics, the twentieth century, Part V.(Pendragon Press :1990) p.217,303.

76 Dussel, se apoya en la obra de Herbert Marcuse, The aesthetic Dimension de 1978, para generar esta afirmación. Enrique Dussel, Filosofía de la cultura y la liberación. (México: UACM, 2006) p.248.

... no queremos negar las cualidades expresivas o imaginativas del arte, ni tratarlo como una simple prueba documental; cuanto más imaginativa es una obra, con más profundidad nos permite compartir la experiencia que tuvo el artista de lo visible. Si "viéramos" el arte del pasado, nos situaríamos en la historia. Cuando se nos impide verlo, se nos priva de la historia que nos pertenece. ¿A quién beneficia esta privación?⁷⁷

Al afirmar que el arte entraña la capacidad de hablar de su tiempo, dilucidamos que la animación no sólo muestra el contexto de aquello que conocemos como civilización, sino que también la construye. Las imágenes son repositorios de información y medios de continuidad simbólica, éstas se involucran en la revaloración de la historia, en la expresión de una cultura. Así las imágenes animadas nos servirán también en el entendimiento como sociedad sobre nuestro actuar como especie en este planeta que habitamos. Ayudándonos a apuntar la indisoluble unión con la idea de progreso que acompaña estas problemáticas humano-hábitat en nuestro momento histórico.

El teórico Ülo Pikkov⁷⁸ respalda como un tipo de conciencia ecológica parecería incrementar con los años en los temas abordados por el cine de animación, información que constatamos en la extensa investigación del periodista vasco Ramón Herrera Torres.⁷⁹ Debemos hacer hincapié aquí que la elección de este tema en la animación no necesariamente implica una postura crítica frente a esta problemática, es decir, que será en la forma y no en el tema donde reside lo revolucionario. Ejemplos como *The Plague Dogs* de 1982 y *Watership Down*⁸⁰ de 1978, *Pom poko*⁸¹ de 1994 o *Fosca Liebre*⁸² de 2014, señalan la subordinación instrumental de la naturaleza por parte de los humanos, y nos muestran como lo subversivo de un discurso, radica en la manera

77 Jonh Berger, Modos de ver. (Reino unido: Penguin books, 1972), 10.

78 Ülo Pikkov. Animasophy, theoretical writings on the animated film. (Estonia: Estonian Academy of Arts, 2010), 42.

79 Ramón Herrera Torres, Eco-cine, una guía para la educación en valores ambientales, (País Vasco: Cineclopedia Editores, 2011)

80 *The Plague Dogs* (1982), *Watership Down* (1978), Director: Martin Rosen, Guión: Martin Rosen, Música: Patrick Gleeson y Angela Morley respectivamente. Productora: Reino Unido, USA. Nepenthe Productions

81 *Pom poko* (1994), Director: Isao Takahata, Guión: Isao Takahata, Música: Chang Chang Typhoon, Productora: Japón, Studios Ghibli.

82 *Fosca Liebre* (2014), Directoras: Adriana Ronquillo y Victoria Karmín Zárate. Guión: Adriana Ronquillo y Victoria Karmín Zárate Editor: Josué Peralta. Música: Ampersan, Productora: México, Negro Semilla Colectivo.

en que estas temáticas son abordadas, ya sea formalmente o en su narrativa. En estos trabajos animados, protagonizados por conejos, perros, mapaches y liebres, la historia es narrada desde la perspectiva de los animales, obras que se sirven de la ficción para abordar temáticas profundas de la realidad material. Justicia, responsabilidad, falsas ideas de progreso, ética y diversas formas de organización son conceptos mostrados aquí entre un complejo catálogo de sentimientos; ternura y belleza donde la realidad cruel y despojada de ilusión es atravesada por la amistad y el compañerismo, haciendo caso omiso de reduccionismos narrativos, propios del entretenimiento comercial.

Este tipo de perspectivas son inusuales de observar en filmes animados con fines comerciales en Occidente,⁸³ particularmente enfocados al entretenimiento del público infantil (y sus padres), donde la reflexión sobre las relaciones de justicia y responsabilidad social frente al medio natural son evitadas. En éstos suelen mostrarse escuetamente entre gags, espectaculares efectos visuales y finales felices, roles estereotipados donde la reconciliación entre opresores y oprimidos parece posible, o donde el responsable de la destrucción se concentrará en un encasillado villano que muere rápidamente, comprimiendo así las problemáticas ecologistas a comentarios meramente superficiales en tono con una desechable moda “eco-green”:

Así como la naturaleza penetra hasta el centro de la vida personal y se entrelaza con ella; así también los comportamientos descenden en la naturaleza y la tocan, constituyendo un mundo cultural. No tengo solamente en torno mío un mundo físico. Yo no vivo solamente en medio de la tierra y del aire, y del agua; en torno mío hay rutas, plantaciones, velorios, iglesias, utensilios, un pico, una cuchara, una pipa. Cada uno de estos objetos portan en él, como en vacío la marca de la acción humana a la cual ellos sirven.⁸⁴

La animación, al tocar el aspecto sensible de problemáticas sociales, como es la relación del humano con su entorno desde una perspectiva distinta a la teoría política o las ciencias naturales, permitiría el

⁸³ Algunos ejemplos son Avatar de James Cameron del 2009, Rio de Carlos Saldanha del 2011. Epic de Chris Wedge del 2013. Producidas todas por 20Th Century Fox.

⁸⁴ Enrique Dussel, Filosofía de la cultura y la liberación. (México: UACM, 2006) p.143.

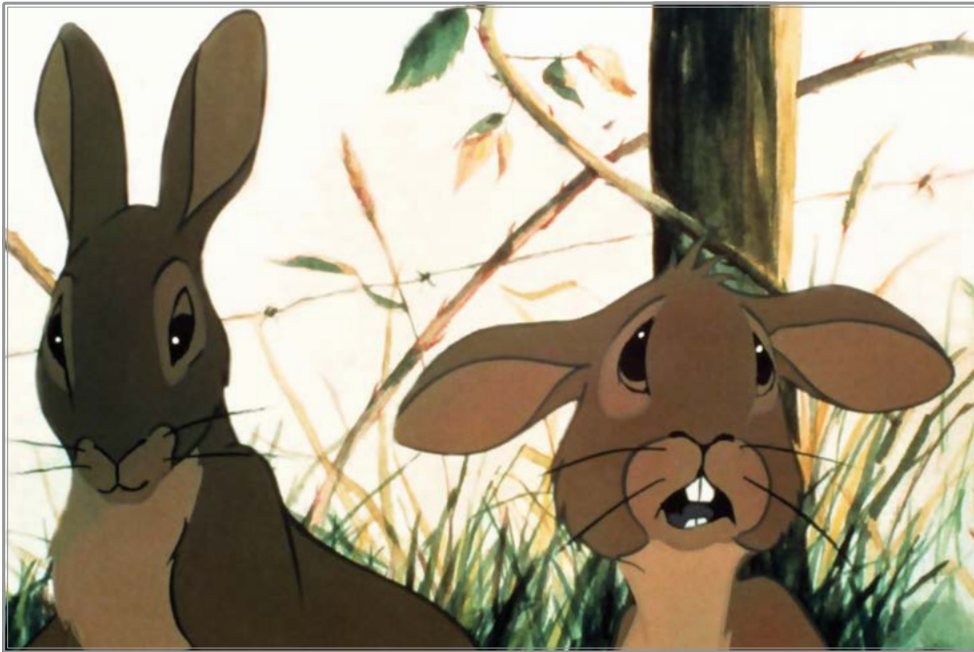


Fig.15. Still de *Watership Down* del inglés Martin Rosen.

acercamiento y la sensibilización de dichas temáticas a públicos con trasfondos culturales muy disímiles entre sí. El conocimiento que deriva del arte, producto de la imaginación y la experimentación con sus componentes espirituales y lúdicos se constituye entonces como una poderosa herramienta de transformación, aportando valiosos elementos críticos para el rompimiento de paradigmas.

2.1.1 LA ILUSIÓN DE LOS SÍMBOLOS

La construcción de símbolos ha acompañado a la especie humana desde sus orígenes. Karen Armstrong⁸⁵ apuntará como los *Neandertals* que enterraron a sus compañeros con sumo cuidado parecieran haber imaginado que el mundo visible, el material, quizás no fuese la única realidad, haciendo aparecer al humano con la capacidad de tener ideas que iban más allá de su experiencia cotidiana. Pikkov en este mismo sentido afirmará que la gente no dibuja o hace animación porque es técnicamente posible, sino por la necesidad humana de construir historias y mitos.⁸⁶ La necesidad de representación, y específicamente de la

85 Karen Armstrong citada en Ülo Pikkov. *Animasophy, theoretical writings on the animated film*. (Estonia: Estonian Academy of arts, 2010),36.

86 Ülo Pikkov. *Animasophy, theoretical writings on the animated film*. (Estonia: Estonian Academy of arts, 2010),36.

representación de movimiento, comienza también desde los inicios de la humanidad en el paleolítico superior en las famosas cuevas de Altamira España (13.000 a.c.). Aquí, los animales representados con seis u ocho patas sugieren la intención de representar la ilusión de movimiento.

Existen factores físicos y culturales implicados en la potencia comunicativa de la animación. Como es sabido, la fisiología humana permite el fenómeno de persistencia retiniana o persistencia de la visión, es decir, la capacidad del cerebro de crear movimiento, ilusión que sucederá únicamente en la mente de los espectadores. Existe también el hecho de la atención aguda que presenta el humano por el movimiento, derivada del proceso evolutivo de adaptación a un medio, donde la detección de un movimiento que fuese sinónimo de peligro, aseguraba la supervivencia. El cerebro cuenta con detectores de movimiento ubicados en la corteza visual, el ojo se sentirá atraído instintivamente por el movimiento, ya sea real o aparente. La visión central y periférica transmitirá una señal nerviosa a través de una red neuronal rumbo al lóbulo occipital de la corteza cerebral, que a su vez activará una respuesta de orientación inmediata. Si bien el factor cultural otorga a este hecho evolutivo una relevancia relativa, esta acotación desde las ciencias sirve para arrojar evidencia sobre la potencia de la animación (en tanto que imágenes en movimiento y con respaldo del estímulo auditivo) en la naturalización e inserción de ideas en un mundo contemporáneo dominado por las imagen y su relación con la tecnología.

La animación nos seduce desde temprana edad. La buscamos y reelaboramos porque nos vincula con lo imposible, el misterio y lo remoto, y a su vez, se erige como un puente que nos comunica con lo más ordinario y próximo a nosotros mismos. A través de ella nos sumergimos en universos desconocidos, absurdos, dando paso a todo tipo de sucesos extraordinarios, precisamente como ocurre en un espectáculo de magia. Este vínculo con la magia no es extraño de reconocer desde el nacimiento de la animación, su relación con la ensoñación, las ilusiones o el inframundo es común de encontrar en todos abuelos de la disciplina: Segundo de Chomón, James Blackton, George Mèliés, Emile

Cohl o Winsor McCay. Desde 1892, con el teatro óptico de Reynaud,⁸⁷ el público sucumbiría fascinado ante esta novedosa ilusión. Actualmente, el espectador parece caer hechizado bajo ciertos trucos tecnológicos. Tal vez es este asombro por la magia lo que ha dado lugar a la fascinación por el espectáculo de la tecnología.



Fig.16. Still del filme *The reed spectre*, realizado en 1907 por Segundo de Chomón.

Jan Svankmajer comenta la necesidad del realizador de servirse de todos los artificios cinematográficos que tenga a su alcance para persuadir al espectador de que aquello que observa le concierne en lo profundo. Los recursos formales integrarán así una parte de esa magia o espíritu dentro de la animación:

*Utiliza la animación como si realizases una operación mágica. La animación no consiste en hacer que se muevan las cosas muertas sino en reanimarlas. O mejor, en darles vida. En primer lugar tienes que convertirte en un coleccionista, y solo después de esto, en un cineasta.*⁸⁸

87 Who's Who of Victorian Cinema, revista de difusión, <http://www.victorian-cinema.net/reynaud>, (Fecha de consulta: 28 de Abril de 2015).

88 The cult, revista de difusión. "Jan Svankmajer: arte y pesadillas, 2012 " <http://www.thecult.es/Cine-clasico/jan-vankmajer-arte-y-pesadillas.html> y <http://ensayosilegales.net/decalogo-jan-svankmajer/> (Fecha de consulta: 10 de Mayo de 2014)



Fig.17. Still del particular largometraje dirigido por Jan Svankmajer: *Presít svůj život* de 2010

La animación siembra en el espectador la ilusión de dotar de vida lo inanimado, de otorgar un espíritu a las cosas. El tiempo, que junto al movimiento es la vida y la materia primaria de la animación, normalmente fluye para los humanos como un río donde lo natural es dejarlo pasar, únicamente percatándonos de él en momentos claves como el inicio y fin de una acción. Este paso del tiempo como un interludio se vuelve prácticamente invisible a nuestra percepción. Norman McLaren,⁸⁹ uno de los grandes referentes de la animación experimental, afirmaría que la verdadera esencia de la animación radica entre un fotograma clave y otro, es decir, en los eventos intermedios es donde radica el ánima, el secreto del movimiento.

El animador japonés Koji Yamamura, cuyo trabajo embebido de reflexiones filosóficas se deja ver en obras como *Atama-yama*,⁹⁰ donde realizó un agudo comentario sobre la acción humana sobre el medio reafirmando así en el conjunto de sus filmes cómo el tiempo es materia vital de la animación, y cómo los animadores viven en una constante pelea contra este “protagonista invisible” como lo llamaría Pikkov.⁹¹

⁸⁹ Norman Mc Laren, página oficial, <http://www.mclaren2014.com> //, (Fecha de consulta: 16 de Septiembre de 2015).

⁹⁰ *Atama-yama* (2002), Director: Koji Yamamura. Guión: Koji Yamamura, basado en el Rakugo tradicional *Atama-yama*, Música: Takeharu Kunimoto, Productora: Japón, Yamamura Animation Inc.

⁹¹ Ülo Pikkov. *Animasophy, theoretical writings on the animated film*. (Estonia: Estonian Academy of arts, 2010),10.

La disciplina de la animación, al apuntar la ilusión de los sentidos y la percepción humana del tiempo, señala a la vez como esta conciencia temporal de finitud nos podría permitir también repensar nuestros vínculos como sociedad y con el entorno al observar como las actuales relaciones decadentes de la especie contra sí misma y con el hábitat denotan una elección civilizatoria errónea, un camino como sociedad que apremia ser repensado.

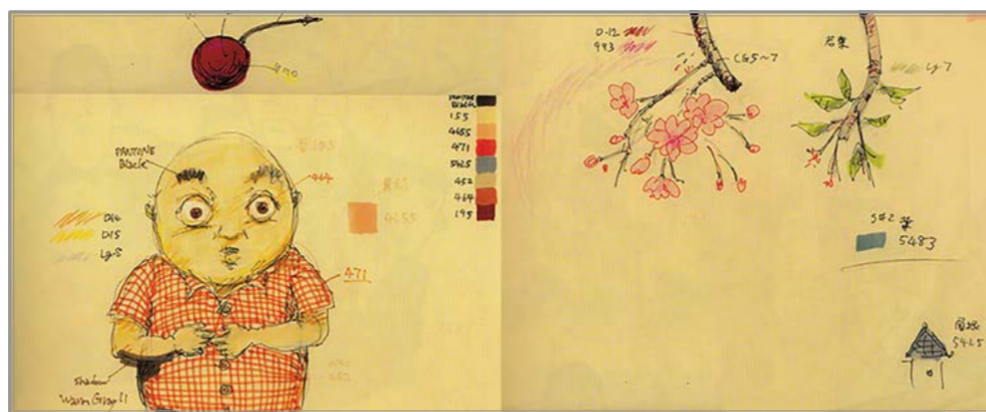


Fig.18. Apuntes para el cortometraje *Atama-yama* de 2002 de Koji Yamamura

Dilucidamos en este punto cómo la animación encierra en su propia definición el concepto de ilusión, entendiendo ésta como el resultado de la imaginación o el engaño de los sentidos, la ilusión es una percepción distorsionada y sin necesaria correspondencia a una realidad verdadera:

(...) Mucho de lo que nos parece evidente no es cierto: vemos que el sol se pone y que la luna es más grande cerca del horizonte; y podemos contar las "olas que huyen del lugar de su creación" y rompen en la costa como dijo Leonardo Da Vinci. Pero hemos descubierto que estas percepciones no se corresponden con los hechos.⁹²

⁹² Noam Chomsky. Creación y cultura al final del siglo XX, (España: Conferencia KRTU, Instituto de Estudios Norteamericanos de Barcelona y Cátedra Ferrater Mora de la Universidad de Girona, 1992) P.91.

Este engaño de lo aparente es una de las conexiones que deseamos señalar entre el falso espejismo de progreso (expuesta anteriormente) como una percepción alterada de lo que significa lo rural y lo urbano, y como dicha ilusión se encuentra basada en la construcción, conservación y disseminación de símbolos que le otorguen un sustento de realidad.



Fig.19. Still de *Mind games* de Masaaki Yuasa y Studio 4°C.

2.2 ANIMACIÓN HÍBRIDA

Pretendemos aquí desarrollar y ampliar el concepto de animación híbrida como una noción donde encuentra cabida la multiplicidad de géneros, técnicas y temáticas existentes en la animación. Esta tarea nos parece pertinente en el contexto contemporáneo donde la imagen digital ha revolucionado la utilización de los medios en la representación artística.⁹³ Es importante señalar como la animación documental ha realizado aportaciones que nos sirven para definir lo híbrido, así como varias de sus características básicas que las encontramos también desde la animación experimental o de autor. Sin embargo, dicha definición estaría incompleta si no analizáramos además las implicaciones éticas, que en este caso fueron estudiadas en relación con la animación comercial, lo cuál nos permitió generar una visión más amplia de todos los factores que puede involucrar un subgénero complejo cómo lo es la animación híbrida.

La hibridación nos hablará entonces, sobre una postura ante el medio. Esta elección ofrece una forma para hablar de la realidad, percatándonos que las fronteras entre lo real y lo imaginado son muy angostas, y que la manera en que conjugamos el sentido que hemos otorgado como humanos a cada fenómeno, a cada cosa, es lo que determina nuestra relación con dicha realidad. La animación híbrida, en muchos casos, apunta a trasgredir y cuestionar técnica y conceptualmente los límites entre la verdad y la ficción. Este tipo de trabajos pueden ir desde declarados manifiestos que apuntan a hechos concretos políticos o sociales, hasta sutiles alusiones a situaciones reales, guiños, roces de sentido que se mezclan con lo inconsciente, el absurdo o lo fantástico y que quizá solo encuentren resonancia en determinados contextos que el espectador comparte. Todo mensaje o concepto tratado en la animación únicamente estará completo cuando encuentran cabida en un contexto que lo recibe, transforma y complementa. La animación

⁹³ Lev Manovich, *El Lenguaje De Los Nuevos Medios De Comunicación: La Imagen En La Era Digital*. (Paidós Iberica, 2005)

híbrida, particularmente la relacionada con la animación documental, representa un interesante género para la vinculación de intereses conceptuales relacionados con la realidad material.

El vínculo histórico de la animación con otras disciplinas como el teatro, la magia, la fotografía, el dibujo, la música, la ciencia y la tecnología se evidencia al tratar de definir particularmente la animación híbrida. Sin embargo, los conceptos derivados del medio cinematográfico son los que se retoman e imperan mayoritariamente en la reflexión del medio animación.

A continuación se pretende realizar una propuesta de organización para la animación híbrida con el fin de aclarar la variedad de recursos que incorpora como subgénero.

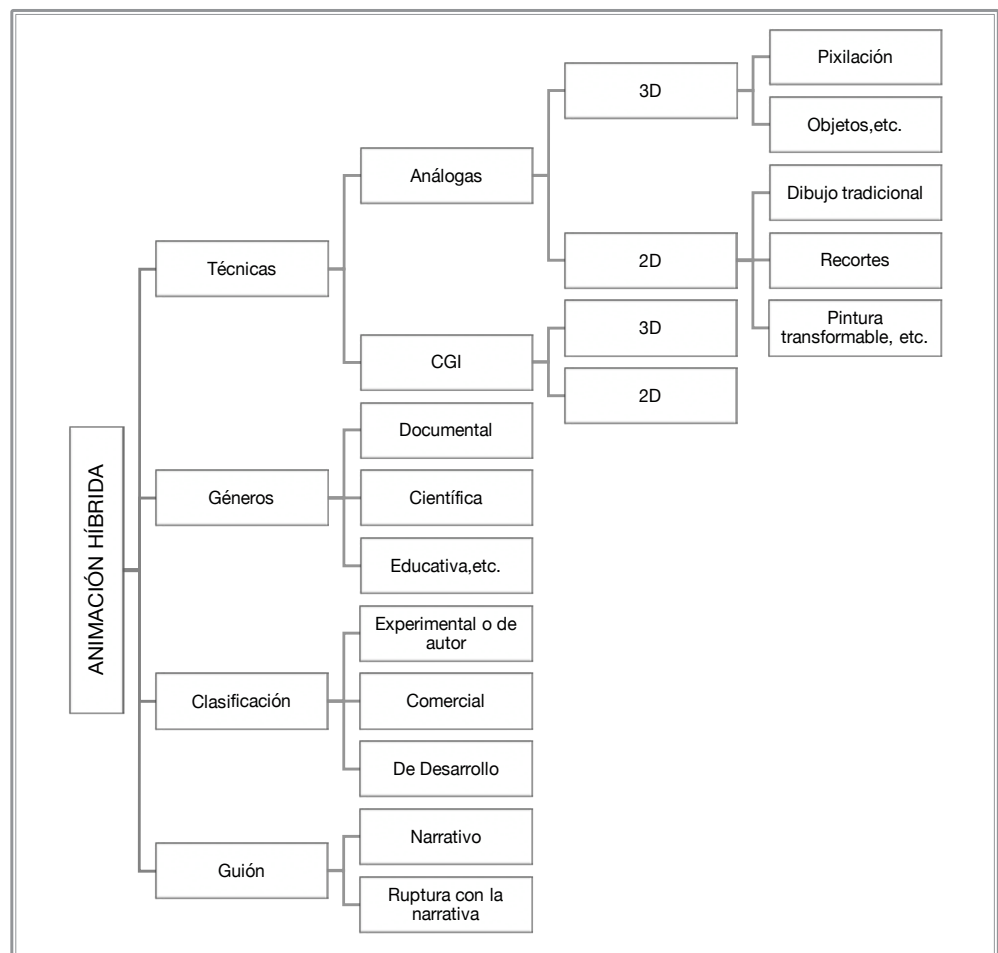


Fig.20. Esquema de integración en la animación híbrida, donde se expone la característica principal de dicho subgénero, que consiste en combinar características diversas de los aspectos técnicos y conceptuales que involucra la disciplina de la animación. Fuente, elaboración propia.

En este intento de clasificación dilucidamos como la animación integra distintos niveles de hibridación no estando subordinados estos entre sí, sino ocupando una posición horizontal, como un espectro de tópicos donde la animación híbrida toma lo necesario. Dichas clasificaciones se transforman continuamente, alrededor de 1910 por ejemplo, la terminología usada para definir animación sería la de “fotografías animadas” siendo sustituida un poco después por “imágenes en movimiento”. Con la velocidad de los descubrimientos tecnológicos y como una consecuencia natural de la expansión del campo, las definiciones actuales pronto vendrán obsoletas, incluyendo la esbozada aquí como animación híbrida.

La animación híbrida que nos interesa en esta investigación, si bien toma prestada algunas aportaciones de la animación documental, no puede definirse estrictamente como tal y se encontrará más cercana a la clasificación de animación experimental, debido a que en ella suele enunciarse la íntima relación con la plasticidad de los materiales, es decir, el aspecto artesanal y corporal y su combinación con las nuevas tecnologías. Entenderemos entonces por animación híbrida a la diversidad y mezcla tanto de técnicas, géneros, estilos narrativos y función del sonido y la imagen.⁹⁴ El largometraje *When the Wind Blows*,⁹⁵ realizada por Jimmy Murakami, nos sirve para observar las características de este subgénero: el uso de referentes reales, biográficos, ficción y diversidad de técnicas se entrelazan dando origen a un conmovedor trabajo, impactante por su contundencia, sensibilidad y cercanía con la trágica realidad. Otros casos interesantes de hibridación son *Les triplettes de Belleville*⁹⁶ de Sylvain Chomet, *La piccola Russia*⁹⁷ de Gianluigi Toccafondo, *Mind Games* de Maasaki Yuasa, *Belly*⁹⁸ de la joven Julia Pott o la singular pieza *Los extraños presagios de León Prozak* del 2010, don-

94 Otros autores la definirán únicamente como la forma innovadora de combinar los medios, en específico el 2D y 3D. Tina O’Hailey, *Hybrid animation, integrating 2D and 3D assets*, (Focal Press, Elsevier, 2010)

95 *When the wind blows* (1986) Director: Jimmy Murakami, Guión: Raymond Briggs (Novela gráfica: Raymond Briggs), Música: Roger Waters, Productora: Gran Bretaña, Channel Four Films / Penguin Books / Meltdown Productions / Murakami-Wolf Productions.

96 *Les triplettes de Belleville* (2003) Director: Sylvain Chomet, Guión: Sylvain Chomet, Música: Benoit Charest, Productora: Coproducción Francia-Canadá-Bélgica.

97 *La piccola Russia* (2004) Director: Gianluigi Toccafondo, Guión: Gianluigi Toccafondo, Productora: Canadá.

98 *Belly* (2011) Director: Julia Pott, Guión: Julia Pott, Diseño de sonido: Joe Tate Productora: Royal College of Art.

de el colombiano Carlos Santa experimenta con una amplia diversidad de técnicas.⁹⁹ Más allá del formato cinematográfico, encontraremos las piezas *What Will Come*¹⁰⁰ de William Kentdrige o *Big Bang Big Boom*¹⁰¹ del artista urbano Blu. Otro caso es el que analizaremos más adelante es la animación *Fosca Liebre*,¹⁰² en ella se retomaron aspectos de la animación documental, abordando un hecho real: la destrucción de los ecosistemas en México por causa de los megaproyectos. Sin embargo, estos acontecimientos verídicos fueron reinterpretados con un lenguaje poético, símbolos ancestrales que reelaborarían el mensaje concreto y se servirían de la hibridación para comunicar más allá del realismo.

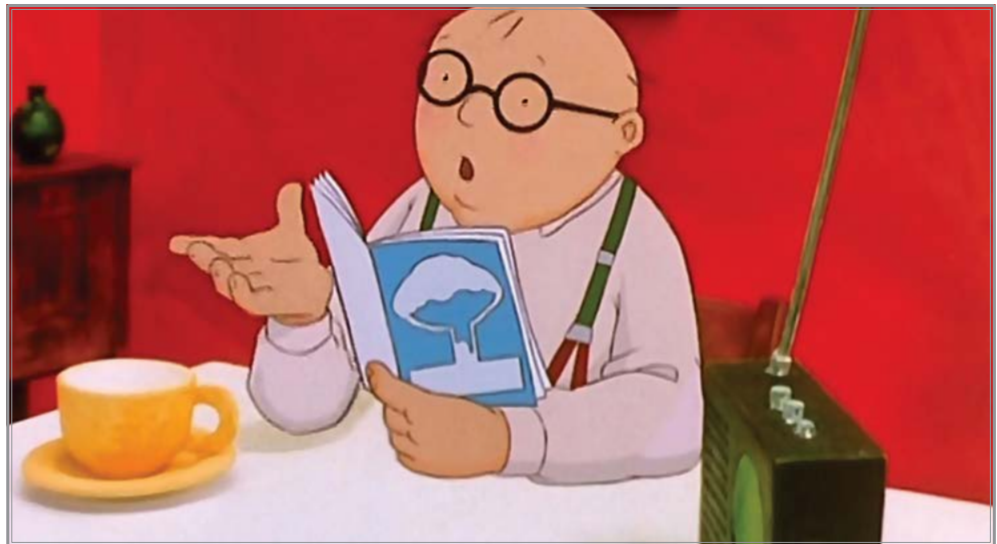


Fig.21. Still de *When the Wind Blows*, que hibrida sutilmente fotografía fija y dibujo animado.

El deseo de exploración y cambio es inherente a la animación. Ésta nos redescubre la realidad, nos emplaza en aquello que pasa desapercibido, nos maravilla por su capacidad de hacer visible lo extraordinario, aquello que sale de lo común encuentra aquí un espacio para su existencia. Cuando la animación revela de manera implacable lo ordinario, señalando lo común, de forma que esto no puede pasar inadvertido, ocurre la magia de esta disciplina.

99 Video en VIMEO, “Los extraños presagios de León Prozak”, <https://vimeo.com/59801192> (Fecha de consulta: 6 de Noviembre de 2015).

100 Kentridge realiza esta compleja pieza mixta entre el video, la instalación y la animación en 2007. “What will come”, www.kunsthalle-bremen.de (Fecha de consulta: 2 de Febrero de 2015).

101 Video en VIMEO, “Big Bang Big Boom”, <https://vimeo.com/13085676> (Fecha de consulta: 6 de Noviembre de 2015).

102 Fosca Liebre (2014) Directoras: Adriana Ronquillo y Victoria Karmín, Guión: Adriana Ronquillo y Victoria Karmín, Música: Ampersan, Productora: México, Negro Semilla Colectivo.



Fig.22. La pieza *What Will Come* del artista sudafricano William Kentridge.

2.2.1 ANIMACIÓN EXPERIMENTAL

Definir los límites entre la animación experimental, la comercial y la ortodoxa podría representar una empresa delicada en la actualidad. Paul Wells¹⁰³ afirma que aquello que diferencia a la animación de autor de la animación industrial radica en la no continuidad, en la forma interpretativa, la evolución de la materialidad, los múltiples estilos, la presencia del artista y la dinámica de musicalidad. El rompimiento con la manera tradicional de la realización, y la búsqueda de nuevas técnicas y nuevas narrativas. Esta necesidad de flexibilidad y cambio es característica de la animación experimental:

*...Esa línea que se anima posee de forma eminente, la capacidad de emigrar, de imagen en imagen, y de saltar sinestésicamente entre diferentes campos de operatividad de los signos, de lo acústico a lo visual, de lo representativo a lo abstracto, de lo fotográfico a lo gráfico, de lo textual a lo figural.*¹⁰⁴

En la animación de autor, suele transparentarse la íntima relación con la plasticidad de los materiales, es decir, el aspecto artesanal y corporal, este vínculo antiguo hacia la sensación de la forma. El trabajo

¹⁰³ Paul Wells, *Understanding Animation*. (New York: Routledge, 1998).

¹⁰⁴ Miguel Ángel Ramos, *Estéticas de la animación*, (España: MAIA ediciones, 2010), P.16

de realización que subyace en él logra que el espectador, al observar cobrar vida en la pantalla a estas criaturas, imagine que fueron física y manualmente elaboradas.



Fig.23. Still de *El hombre que plantaba árboles* realizada enteramente con dibujo tradicional, tintas y pastel sobre papel.



Fig.24. Still de *Mary and Max*, realizado en la técnica Claymotion.

La extensa aceptación del público hacia obras que utilizan técnicas de una plasticidad sobresaliente puede verse en trabajos de autor como *El hombre que plantaba árboles*,¹⁰⁵ *Médico Rural*,¹⁰⁶ o *Mary and Max*,¹⁰⁷

105 Ibídem.

106 *Médico Rural* (2007), Dirección: Koji Yamamura, Música: Hitomi Shimizu, Historia: Franz Kafka, Koji Yamamura, Producción: Japón, Yamamura Animation Inc.

107 *Mary and Max* (2009) Director: Adam Elliot, Guión: Adam Elliot, Música: Dale Cornelius, Productora: Australia, Melodrama Pictures.

y en terrenos de la animación con mayor impacto comercial en *Chicken run*,¹⁰⁸ *Fantastic Mr.Fox*¹⁰⁹ o *Paranorman*.¹¹⁰ Dichos ejemplos sustentan lo que el escritor Asier Mensuro menciona sobre el hecho de que ninguna de ellas ambiciona reproducir la realidad de manera fidedigna, sino reelaborarla desde la posición propia de su autor:

...) El público, busca el máximo verismo en efectos de animación en las películas de imagen real, pero a su vez está dispuesto a dejarse seducir y entrar en un mundo distinto, modelado por el ojo del creador/director, que se aleje de la visión cotidiana de la realidad que le bombardea continuamente desde todos los medios de comunicación de nuestra actual cultura de masas.¹¹¹



Fig.25. Still de *Fantastic Mr.Fox*, donde observamos una cuidadosa realización de personajes y escenarios.

En contraste con el incremento en la animación comercial de una estética homogeneizante, expresada mayoritariamente en el uso indiscriminado de prototipos de animación digital 3D y en general una

¹⁰⁸ *Chicken run* (2000), Director: Nick Park y Peter Lord, Guión: Karey Kirkpatrick (Historia: Peter Lord & Nick Park), Música: Harry Gregson-Williams, John Powell, Productora: Reino Unido: DreamWorks SKG / Aardman Animations / Pathé Pictures International

¹⁰⁹ *Fantastic Mr.Fox* (2009) Director: Wes Anderson, Guión: Wes Anderson y Noah Baumbach, basado en la novela de Roal Dahl, Música: Alexandre Desplat, Productora: USA, 20th Centry Fox Animation/Indian Paintbrush/American Empirical Pictures.

¹¹⁰ *Paranorman* (2012) Director: Chris Butler, Sam Fell, Guión: Chris Buttler, Música: Jon Brion, Productora: USA, Focus Features, Laika.

¹¹¹ Miguel Ángel Ramos, *Estéticas de la animación*, (España: MAIA ediciones, 2010), 83.

estética industrial proveniente de los CGI,¹¹² donde personajes, escenarios y movimientos presentan características estéticas muy similares, la animación de autor realiza una aportación específica al mostrar lo ventajoso de la diversidad visual en el contexto contemporáneo. No queremos negar con esto que existe también toda una gama de posibilidades expresivas en la imagen digital, la experimentación con las nuevas estéticas derivadas de los CGI se presentan como una herramienta que puede ser aprovechada y expandida tanto en sus aspectos técnicos como expresivos, como es el caso del trabajo realizado por el irlandés David O'Really.¹¹³



Fig.26. Still de *External World* donde el uso poco convencional de la animación 3D, subvierte el uso generalizado de esta estética en el ámbito comercial, resaltando a su vez el discurso crítico a la modernidad señalado por el artista David O'Really.

Retomando la animación de autor, queremos enfatizar como este género estimula a los espectadores a una experimentación visual, a mezclarse con dinámicas novedosas donde múltiples estilos evolucionan sin continuidad aparente y donde el público muchas veces debe generar sus propias narrativas, favoreciendo así un tipo de pensamiento divergente, ventajoso en el rompimiento de paradigmas.

Si bien las diferencias implícitas entre aquellos trabajos que los públicos no especializados encuentran satisfactorios (en su mayoría comerciales) y la animación experimental, podrían verse desde un aspecto positivo, dado que en muchas ocasiones se retroalimentan estéticamente

112 CGI, Siglas en inglés para designar la Imaginería de Gráficos Computarizados.

113 David O'Really, "Basic Animation Aesthetics, 2012," <http://files.davidoreilly.com/downloads/BasicAnimationAesthetics.pdf> (Fecha de consulta: 21 de Marzo de 2015)

incorporando o subvirtiendo los nuevos descubrimientos, en el ámbito ideológico, de distribución y apoyos para su realización, el problema es distinto.

Existe un conflicto de intereses --que tocaremos de nuevo más adelante-- que repercute directamente en la recepción y el entendimiento con el público. Aunque dentro de la animación de autor, lo cómico, lo popular o lo narrativo tiene cabida, existe una idea errónea al creer que la animación experimental, es o tendría que ser sobria o abrumadora, esto debido principalmente al desconocimiento que se tiene de la variedad de géneros en la animación de autor.¹¹⁴ La poca o casi nula exhibición de este tipo de materiales, los convierte en un arte destinado a moverse en un pequeño circuito de espectadores especializados, limitando así su capacidad como un potente instrumento en la expresión, sensibilización y comunicación de ideas que no comúnmente serán abordadas por otras vertientes de la animación.



Fig.27. Un gracioso ejemplo es *Gum Boy* de 2010 dirigida por Masaki Okuda y producida por Koji Yamamura.

2.2.2 ANIMACIÓN COMERCIAL

Este apartado nos permite analizar como existe una ideología que subyace en la obra audiovisual, aun y pese a la idea popular de que la animación es una disciplina menor o inocente en comparación con otro tipo de artes. Este breve repaso a las intenciones subyacentes de un trabajo animado, nos remarca que la animación es una herramienta poderosa de propaganda y de formación de conciencias.¹¹⁵



Fig.28. Still de *Education for the Death*.

Disney, el referente por antonomasia de la animación comercial,¹¹⁶ es un caso interesante para poder mostrar estas implicaciones ideológicas de la animación. En el libro *Faith is a Star*,¹¹⁷ Walt Disney hará explícita la intención de aplicar a su cine las ideas provenientes de los siete virtudes de la orden de *DeMolay*,¹¹⁸ rama masónica conservadora que tiene el propósito de dar apoyo a los jóvenes varones que han perdido a sus padres como soldados en la guerra, inculcando sus

115 Miguel Ángel Ramos, *Estéticas de la animación*, (España: MAIA ediciones, 2010), 185.

116 Cuando hablamos de animación comercial apuntamos con este término su carácter mercantilizador, refiriéndonos a ésta, como un integrante más de la llamada industria cultural. Dicha industria comprende la totalidad de ramas, segmentos y actividades, distribuidoras y productoras de mercancías con contenidos simbólicos, realizadas bajo un trabajo creativo, ordenadas como industria por un capital que se valoriza y destinadas a los mercados de consumo y cuya función es la reproducción ideológica y social.

117 Rolan Gammon, *New york e.p. dutton &co 1963*. Citado en: Miguel Ángel Ramos, *Estéticas de la animación*, (España: MAIA ediciones, 2010), 185.

118 La orden debe su nombre al que llamarían "El último gran maestro de los caballeros templarios DeMolay", fundada en 1919 por Frank "Dad" Land.

principios y preparándolos para que ocupen puestos de liderazgo. La orden existe activamente en la actualidad y se rige por siete preceptos que van literalmente del *amor a los padres* hasta el *patriotismo*. Durante la guerra fría, la animación como una herramienta de ideologización será más evidente. En Disney por ejemplo, no sólo fue usada para la animadversión hacia Alemania y el régimen Nazi como en la inusual *Education for the Death*¹¹⁹ de 1943, o a través del humor y las parodias para alentar la inserción a las filas del ejército norteamericano, como el caso de *Sky Trooper*¹²⁰ protagonizada por el Pato Donald,¹²¹ de 1942, sino también con otros fines gubernamentales hacia Latinoamérica como el largometraje *Los tres caballeros*¹²² de 1944, producida bajo la política de “buena vecindad” por Estados Unidos y presidida por Roosevelt. Disney no sería la única compañía de animación en colaborar en esta ideologización popular.¹²³ La *Warner Bros* utilizaría a los *Looney Tunes* para este fin, como en el evidente corto *Daffy the command*¹²⁴ de 1943. La empresa *Paramount*, por su parte, ofrecería a Superman como símbolo de la lucha contra los Japoneses en *Japoteurs*¹²⁵ de 1942, entre otros ejemplos.¹²⁶

El Cow-boy, Superman y Batman; todas estas películas que nuestros chicos ven a cada día desde que nacen. ¿Por qué son tan peligrosas? Porque son ideológicas. ¿Quién es el Cow-boy? Es un héroe que se opone “al malo”. ¿Quién es el malo? El ladrón. ¿Qué hace el ladrón? Roba. ¿Qué es lo que roba? La propiedad privada. ¿Por qué? Porque el ladrón ha sacado del banco el dinero guardado por los conquistadores de la tierra de indios. Entonces viene “el

119 *Education for Death* (1943), Director: Clyde Geronimi, Guión: Gregor Ziemer, Música: Richard Wagner Productora: USA, Walt Disney Productions / RKO Radio Pictures

120 *Sky trooper* (1942), Director: Jack King, Guión: Carl Barks, Jack Hannah, Música: Frank Churchill, Productora: Walt Disney Productions / RKO Radio Pictures.

121 Ariel Dorfman y Armand Mattelart, Para leer al Pato Donald, (México, Argentina, Siglo XXI Editores, 1972)

122 *Los tres caballeros* (1944), Director: Norman Ferguson, Guión: James Bodrero, Homer Brightman, Del Connell, William Cottrell, Bill Peet, Elmer Plummer, Ted Sears, Ernest Terrazzas, Roy Williams, Ralph Wright, Música: Edward H. Plumb, Paul J. Smith, Charles Wolcott. Productora: Walt Disney Productions.

123 Hipertextual, revista de difusión. “La propaganda de Disney y otros estudios durante la Segunda Guerra mundial, 2013” <http://hipertextual.com/2013/04/warner-disney-en-la-segunda-guerra-mundial> (Fecha de consulta: 28 de Abril de 2015)

124 Warner Bros, Looney Tunes, Daffy the command, (1943) <https://www.youtube.com/watch?v=xFdG8IZ-4PJw> (Fecha de consulta: 29 de Abril de 2015)

125 Famous Studios Superman: Japoteurs, Director: Seymour Kneitel, Guión: Bill Turner, Carl Meyer (Cómic: Jerry Siegel, Joe Shuster), Música: Winston Sharples, Sammy Timberg, Productora: USA, Famous Studios.

126 El personaje Popeye participaría también en la modelación de un pensamiento anti aliados en la animación donde dirige un convoy rumbo a Gran Bretaña mientras es vigilado por submarinos alemanes.

muchacho” y recupera la propiedad privada; y la vuelve a poner en el banco. (...) Superman hace lo mismo, con la violencia de sus puños – que no tiene nada de racional-; mata a los ladrones y recupera el dinero. Superman nunca ha terminado una guerra; nunca ha hecho crecer trigo para los pobres, sino que solamente lucha contra los que roban.¹²⁷

Esta intervención ideológica cultural de la animación, que si bien se hace más visible bajo ciertas coyunturas políticas específicas, es llevada a cabo cotidianamente y continúa hasta la actualidad.¹²⁸ Sin embargo, ésta resulta difícil de hacer visible al espectador común, dada la aceptación tácita y sin réplica que generalmente se tiene frente a la animación comercial, al suponer que el valor lúdico, de entretenimiento o con contenidos inocentes en su superficie, cargados de sentimientos universales como el amor o la amistad, supondría un involucramiento nulo con posturas ideológicas frente a problemáticas sociales o políticas. Los ejemplos anteriores nos sirven para evidenciar que también bajo la animación comercial en apariencia cuyo fin es únicamente el entretenimiento, existe un trasfondo, ya sea la que su nombre indica: la intención lucrativa ya sea por venta y promoción de determinados productos, o la propaganda e implantación de valores que la empresa y el autor determinen.



Fig.29. Still del filme *Los tres caballeros*.

127 Enrique Dussel, *Filosofía de la cultura y la liberación*. (México: UACM, 2006) p.221.

128 En *Aladino* estrenada en 1992 se deja ver una postura estereotipada frente a lo árabe bajo el contexto de la primera guerra del golfo situada alrededor de 1990-1991. Por otra parte Marcela Croce asevera que *Anastasia* de 1997 se presenta como un filme a destiempo de la guerra fría, donde el comunismo, enemigo acérrimo del capitalismo estadounidense se encarna como la maldición de Rasputín.

Otro aspecto es la desproporcionada distribución y promoción de la animación comercial frente a la de autor, siendo entonces la competencia a nivel global prácticamente nula. Estados Unidos será entonces el mayor generador y distribuidor de productos culturales comerciales, situación reflejada ampliamente en sus entradas de taquilla, sin contar que sus más altos ingresos radica en la comercialización y venta de imagen a través de productos como juguetes, ropa, comida, parques temáticos, etc.,¹²⁹ siendo los públicos infantiles los mayores consumidores de este tipo de animación y su respectivo mercado.¹³⁰ Los niños atraviesan una etapa particularmente receptiva, imitativa y vulnerable a los estereotipos, y son expuestos con frecuencia a esta clase de imágenes intencionalmente atractivas y entretenidas. Estas reflexiones son un punto importante de la construcción simbólica que escapa al análisis del público común, consumidor de productos visuales, sin conciencia o conocimiento alguno de las intenciones subyacentes en éstos. El hecho de que estos filmes tienen como finalidad un público infantil, asegura a su vez el alcance de todo un núcleo familiar, que hace de los padres un importante público cautivo.

2.2.3 ANIMACIÓN DOCUMENTAL

Ya hemos señalado como particularmente el documental de animación ha nutrido en este trabajo la conceptualización de lo híbrido, la definición que propone Sheila M. Sofian expresa sintéticamente este género: “toda película animada que parte de materiales de no ficción”.¹³¹ En la animación documental, la reconstrucción de hechos, memorias o sueños se realiza señalando y creando relaciones de sentido mediante las imágenes, aunque el referente real no exista físicamente. Esta característica representa una enorme posibilidad para el autor, pues facilita la documentación desde lo técnico hasta lo legal, amplian-

129 Durante el 2014 y 2013 la mayor recaudación en taquilla a nivel mundial en términos de cine de animación fue para The Lego Movie: 425,010,777, Rio 2: 163,300,000, Frozen: 1,112,719,073, Despicable Me 2: 970,061,265, Monsters University: 743,559,607. Consulta Índice de ingresos por taquilla 2013, 2014, <http://www.boxofficemojo.com/alltime/world> (Fecha de consulta: 27 de Diciembre del 2014)

130 Marcela Croce, *El cine infantil de Hollywood* (España, Alfama editorial, 2008)

131 Sofian, Sheila. “The truth in pictures”, FPS. Vol. II, N° 1. Marzo 2005. <http://www.fpsmagazine.com/mag/2005/03/fps200503lo.pdf>. (Consultado 12/11/2015)

do la viabilidad de expresar y comunicar un hecho real y concreto, sin necesidad del realismo. El realismo por su parte, siempre implicará un modo de ver particular del autor, es decir, únicamente como la máxima aproximación a dicho concepto que desde la perspectiva del director en el sentido técnico o ideológico.

El hundimiento del Lusitania,¹³² animado por Winsor McCay en 1918 trató de ser una representación realista de los eventos sucedidos durante el hundimiento del barco *Lusitania*; el uso de los paneles con textos explicativos o propagandísticos proveían de información extra al espectador y se considera actualmente el primer ejemplo de este subgénero, donde el objetivo de la pieza extiende un brazo en otra dirección para una nueva conceptualización de ésta disciplina. McCay también será considerado fundador de lo híbrido, al mezclar imagen real con animación en *Little Nemo*¹³³ de 1911.



Fig.30. Still de *El hundimiento del Lusitania* que narra la tragedia del barco británico tras el ataque de un torpedo alemán en 1914.

En 1959 el filme *Moonbird*¹³⁴ será el referente de otra práctica común dentro de la animación documental. Estos trabajos están

132 The Sinking of the Lusitania (1918), Director: Winsor McCay, Guión: Winsor McCay, Productora: USA, Universal Film Manufacturing Company

133 Little Nemo (1911), Director: Winsor McCay, J. Stuart Blackton, Guión: Winsor McCay, Productora: USA, Vitagraph Company of America.

134 Gunnar Strom, "The animated documentary", Animation journal, Volumen 11, 2013.

sustentados en las voces originales de los niños que narran sus propias historias, práctica retomada en Latinoamérica por Jairo Carrillo, director colombiano de *Pequeñas voces*¹³⁵ de 2011. Carrillo menciona el valor del documental animado por su riqueza visual, la libertad creativa que otorga y los recursos que ofrece a creadores y productores de cine, esto se traduce en contar con más argumentos de composición y narrativos para reelaborar la visión sobre la realidad.¹³⁶ En este ejemplo, observamos otra de las características propias de este sub-genero, la implicación política-ética de la imagen. Enwezor¹³⁷ explica que existe una nueva forma de relación entre lo ético y lo estético en este tipo de trabajos, pues se presentan ante el público como hechos o sentimientos, signos concatenados, en donde el espectador debe crear su propio proceso de veracidad. Muchas veces este proceso supone un conocimiento del contexto sociopolítico o de las asociaciones que el público realice con eventos del mundo real. Se apela a la reflexión y al cuestionamiento sobre la forma en que categorizamos aquello que consideramos como evidencias, y cómo internalizamos o aceptamos cierto tipo de constructos imaginarios como válidos o ciertos.



Fig.31. Still de *Pequeñas voces*, que narra las consecuencias sociales de la violencia y la pérdida de tierras en Colombia.

135 *Pequeñas voces* (2011) Director: Oscar Andrade, Jairo Eduardo Carrillo, Guión: Oscar Andrade, Productora: Colombia, RCN Cine / Films Boutique.

136 Universidad Nacional de Colombia, "Documental de Animación, género audiovisual que toma fuerza" <http://www.agenciadenoticias.unal.edu.co/ndetalle/article/documental-de-animacion-genero-audiovisual-que-toma-fuerza.html> (Fecha de consulta: 18 marzo 2014)

137 citado en: Suzanne Buchan, *Pervasive Animation*, (Routledge:2013)P.252.

La utilización de imagen ficcional y documentos reales como sustento del filme es un recurso que encontramos en este subgénero, en el caso de *Everybody Rides the Carousel*¹³⁸ de 1975, se usaron los textos del psicoanalista Erik H. Erikson para crear una representación del mundo interior a través de una aparente historia de amor. En otro sentido encontramos durante los setentas el trabajo de Renzo y Sayoko Kinoshita, *Pica-don*¹³⁹ basado en relatos verídicos realizados por la población japonesa que sufriría la explosión de la bomba atómica en 1945, donde la situación documental es expuesta y representada a través del dibujo animado sin la incorporación de voces, textos o imágenes como documentos realistas.



Fig.32. Still del filme *Vals con Bashir* de Ari Folman..

Los documentales autobiográficos animados suelen representar interesantes ejemplos probablemente porque el mundo privado e interior encuentra una manera de hacerse visible y exteriorizarse enunciando la perspectiva personal de hechos concretos de la realidad. Un sobresaliente ejemplo de esto es el largometraje Francés-Iraní, *Persépolis*¹⁴⁰ del 2007.

138 *Everybody rides the carousel* (1975), Director: John Hubley, Guión: Faith Hubley, John Hubley, Música: William Russo. Productora: USA, John Hubley.

139 *Pica-don*, Renzo y Sayoko Kinoshita (1978), <https://www.youtube.com/watch?v=SwdmgOfnQ9s>, (Fecha de consulta: 18 marzo 2015)

140 *Persépolis* (2007), Directores: Marjane Satrapi y Vincent Paronnaud. Guión: Marjane Satrapi y Vincent Paronnaud, Música: Olivier Bernet, Productora: Francia, 2.4.7. Films.



Fig.33. Fragmento de la novela gráfica Persépolis

Esta popularidad alcanzada en los últimos años por este subgénero puede observarse en *Madagascar Carnet de voyage*¹⁴¹ reconocido con el Anecy 2009 y nominado al Oscar en el 2011 o *Vals con Bashir*¹⁴² de Folman ganador de múltiples reconocimientos internacionales.



Fig.34. Still del cortometraje Abuela Grillo.

En *Abuela Grillo*¹⁴³ dirigida por Denis Chapon se entremezcla la

141 *Madagascar Carnet de voyage* (2009), Director: Bastien Dubois, Guión: Bastien Dubois, Productora: Francia, Sacrebleu Productions / C.R.R.A.V. Nord Pas de Calais / Centre National de la Cinématographie (CNC)

142 *Vals con Bashir* (2008) Director: Ari Folman, Guión: Ari Folman, Música: Max Richter, Coproducción: Israel-Alemania-Francia; Bridgit Folman Film Gang / Les Films d'Ici / Razor Film / Arte France / ITVS International

143 *Abuela Grillo* (2009) Director: Denis Chapon, Guión: Denis Chapon, Israel Hernández, Alfredo Ovando, Música: Luzmila Carpio, Uma Churita, Pablo Pico, Productora: Bolivia-Dinamarca Coproducción.

ficción y el documento. Esta animación digital está basada en un cuento tradicional Ayoreo y por otra parte, en la problemática eco-social de la defensa del agua ocurrida en Bolivia en el año 2000. Es de mencionar como un caso particular las investigaciones que se realizan en Europa del Este,¹⁴⁴ donde reapropiándose de elementos particulares del documental y conjugándolos con la basta tradición de dichos países dentro de la animación experimental, han generado valiosas contribuciones tanto técnicas como conceptuales.

2.3 ESTUDIO DE CASO: FOSCA LIEBRE DE VICTORIA KARMÍN Y ADRIANA RONQUILLO¹⁴⁵

A continuación se analizará de manera breve la obra de Adriana Ronquillo y Victoria Karmín: *Fosca liebre*. En este cortometraje, encontraremos desde una perspectiva crítica, la experimentación formal, la resignificación de tradiciones y la preocupación de acercar lúdicamente al público a temáticas como el respeto a la diversidad biocultural, entre otras problemáticas políticas y sociales vinculadas con el hábitat. Presentando también a la animación híbrida, como una herramienta poderosa en la construcción de símbolos.

2.3.1 ANÁLISIS DE LA OBRA FOSCA LIEBRE (FOSCA HARE¹⁴⁶)

Fosca, una liebre que vive en las afueras de la ciudad, donde le ha tocado crecer, descubre en su interior una poderosa conexión con la tierra. Tras insólitas aventuras, Fosca decide viajar a un paisaje lejano,

¹⁴⁴ Un ejemplo sobresaliente es la animación documental realizada por la joven artista Balbina Bruszezwska. Video en VIMEO, "Miasto Plynie, 2009", <https://vimeo.com/44207978> (Fecha de consulta: 24 de Noviembre de 2013).

¹⁴⁵ Adriana Ronquillo (Chihuahua, México, 1982) y Victoria Karmín (México, USA, 1989) son dos artistas multidisciplinarias atrapadas desde temprana edad por la pintura y el dibujo. Realizaron estudios de Pedagogía y Ciencias Físicas en la Universidad Nacional Autónoma de México, para después especializarse en animación en "La Esmeralda" del INBA y la Maestría en Artes Visuales de la UNAM, siendo ambas acreedoras a la beca Jóvenes Creadores del FONCA. Su trabajo ha sido influenciado por la animación japonesa, checa y rusa, la literatura, la ciencia y la historieta cómica latinoamericana. Desde 2012 colaboraron con el artista Josué Peralta y la bióloga Denisse Hernández en el colectivo Negro Semilla. Su trabajo Fosca liebre ha sido ganador y seleccionado en varios festivales internacionales entre los que se encuentran: Thinking Forward Venecia, S.F.C Festival de Cannes Francia, FINCA Argentina, Animasivo MX, FICAMS Antártica, Día mundial de la Animación México, entre otros. Actualmente trabajan en la investigación y producción dentro de la animación de autor con una perspectiva crítica y social.

¹⁴⁶ Ficha técnica: Dirección, guión y animación: Adriana Ronquillo y Victoria Karmín. 2014/17'40"/HD 1920x1080, Estéreo. Asesor EFX y editor: Josué Peralta. Música original: Ampersan, Zindu Cano y Kevin García. Diseño de sonido: David Bravo. Producción musical: Josué Vergara. Asistente de animación: Liz Villanueva. Producción: México, Negro Semilla Colectivo.

que a su vez le es familiar: el desierto. Allí observa que el mundo puede ser más hermoso de lo que imaginaba y que, sin embargo, todo esto se encuentra en peligro. Pues una terrible devastación se avecina: un megaproyecto minero. Ahora, que ha escuchado el llamado de la tierra, ya no puede ser sólo una observadora y junto con sus nuevos amigos defenderá la vida en el desierto.



Fig.35. Still del cortometraje *Fosca liebre* de 2014.

¿Será posible lograr una fusión vanguardista entre el arte, la política, la poesía, la tradición y la tecnología? Esta pregunta subyace a la idea de *Fosca liebre*, este cortometraje de animación que ronda entre lo fantástico y lo real, tiene múltiples lecturas: la feminidad, la sacralidad de la tierra, las problemáticas concretas de los megaproyectos ecocidas en México, se entrelazan con inquietudes formales provenientes del oficio de la construcción y reflexión sobre las imágenes.

El lenguaje de la animación híbrida en este caso nos permitió profundizar desde un enfoque teórico latinoamericano al entendimiento crítico de la realidad, pretendiendo crear un discurso visual amplio, sugerente, que aspira a ser apropiado no sólo por aquellos que entiendan los fenómenos sociales-ecológicos latinos, si no por todos aquellos que desde diversos puntos geográfico-culturales, encuentren resonancia en la imagen.

El filme comienza con la escena de un paisaje urbano de cabeza, ahí observamos al personaje principal *Fosca* en un pequeño resquicio de naturaleza, que parece plantearnos la idea de que esta liebre vive en un espacio semi-natural cercano a la ciudad. En estos planos iniciales observaremos los detalles de la tierra, inusuales insectos y plantas elaborados en un largo proceso que mezcla la imagen análoga y la digital.¹⁴⁷ La definición de este filme como animación híbrida está basada entonces en el amplio despliegue de técnicas,¹⁴⁸ la experimentación narrativa, sonora, visual y particularmente por el uso de documentos verídicos en relación con la megaminería en México, con los que se reelabora esta ficción. Fue también intención en *Fosca* abolir algunas pautas establecidas dentro de la tradición académica de las artes visuales que permean el mundo de la animación, como la occidentalización de la figura femenina y las perspectivas renacentistas o las escalas realistas. Las escenas de contemplación y en general la temporalidad en este trabajo están concebidas bajo la premisa de subvertir la vorágine de velocidad comúnmente observada en el cine comercial.

La estética de este trabajo híbrido está cargada de comentarios sutiles. El personaje femenino, *Fosca*, es un ejemplo. Basado en el estudio de diversos tipos de *leporidae*, particularmente *la liebre cola negra* originaría de las regiones desérticas de México y el sur de Estados Unidos, como un personaje que hace mención al desierto de *Wirikuta* en San Luis Potosí. Así también la raíz de los personajes y la paleta de color están basadas directamente en la cerámica prehispánica Mesoamericana, estudiando códices, y observando directamente en los museos las piezas originales. *Fosca* está llena de figuras poéticas, pero no se restringe a ellas, sino que éstas actúan como un puente para acercarnos a fenómenos sociales concretos, y desdoblar el espectro de lo posible (lo visible, lo pensable, lo decible),¹⁴⁹ en un determinado contexto histórico:

147 La realización del cortometraje duro aproximadamente dos años, donde el tiempo de rodaje siempre quedó subordinado a la relevancia de las cualidades plásticas que las directoras y también dibujantes desearon imprimir. Nota de la autora.

148 Cut out, dibujo tradicional en acuarelas y tinta, stop motion, claymation, motion graphics y EFX de CGI son algunas de las técnicas usadas en el filme.

149 Autoría Colectiva, Conceptualismos del Sur, El fotolibro latinoamericano. (MUSAC: 2010),43,60

*Cuanto más profundizas en una historia propiciada por la imaginación, más realista tienes que ser con los detalles. Si quieres persuadir al espectador de que lo que está viendo en la película le concierne, debes servirte de todos los artificios cinematográficos que tengas a tu alcance (...) Nunca trabajes, improvisa siempre. El guión es un documento hacia el que has de dirigirte solamente cuando la inspiración te ha abandonado.*¹⁵⁰



Fig.36. La *lepus californicus* o liebre cola negra, un mamífero tímido y de agudo oído, característico del desierto de México.

En este sentido, *Fosca* trató de plantear al espectador por todos los medios que le fueron posibles, el hecho de que la mercantilización de la tierra y la vida es un asunto que nos concierne en lo más íntimo.



Fig.37. Still de *Fosca liebre* y la representación de la Pachamama.

150 The Cult revista de difusión. "Jan Svankmajer: arte y pesadillas, 2012" <http://www.thecult.es/Cine-clasico/jan-vankmajer-arte-y-pesadillas.html> y <http://ensayosilegales.net/decalogo-jan-svankmajer/> (Fecha de consulta: 10 de Mayo de 2014)

En *Fosca liebre* también lo político se constituye como una problemática de género. El aspecto femenino es exaltado aquí través de la metáfora de la madre tierra, la *Pachamama*,¹⁵¹ la figura de barro con senos como montaña que albergan lo sagrado, la belleza y el poder de una naturaleza que se violenta como una práctica cotidiana y admitida.

*Los senos de Fosca son móviles, como las dunas del desierto.
Al soplar sobre ellos cambian de lugar y de tamaño. Uno hace las veces de viento y la carne se disfraza de arena.
A medianoche, después de soplarlos durante horas, los senos de Fosca se localizaban a la altura de sus vértebras lumbares.
Seguí soplando y al alba, resplandecían sobre sus rodillas.*¹⁵²

El poema del mexicano Francisco Hernández *Por amor a Fosca*,¹⁵³ que sirvió como referencia a esta animación, lisonjea esta otra mujer, esta femineidad distinta de los códigos establecidos dentro de lo “común”. En este sentido, la efectividad del mensaje será determinada entre otros factores por la afectividad a la que se apela. La huella de lo femenino no es un tema aislado en la disciplina de la animación, sino que ha quedado marcada desde sus inicios.¹⁵⁴ Otro aspecto interesante en este trabajo es la relevancia de la música y el sonido, que aunados a la ausencia de diálogos facilita el acercamiento de la imagen a públicos de diferentes trasfondos culturales. La música original realizada de manera impecable por el grupo mexicano *Ampersan*¹⁵⁵ (Zindu Cano, Kevin García) surgió de la empatía con las temáticas y búsquedas creativas entre las directoras y los músicos, ambos compartían la necesidad de retomar aspectos de la tradición fusionándolos con tecnologías y ritmos contemporáneos para hablar de la realidad social, así como el alejamiento de su obra de discursos literales o panfletarios.

¹⁵¹ La Pachamama representa un sistema de creencias morales, éticas y espirituales en relación a la relación sociedad-tierra. Pacha en lengua aimara y quechua significa universo, tierra, tiempo, mundo, época.

¹⁵² Francisco Hernández, *El corazón y su avispero, Por amor a fosca*. (México:FCE,2004)

¹⁵³ Francisco Hernández, *El corazón y su avispero, Por amor a fosca*. (México:FCE,2004)

¹⁵⁴ La artista alemana Lotte Reiniger fue la primera en realizar un cortometraje de animación en Europa: *Las aventuras del príncipe Achmen* de 1926, más posturas en relación con la relevancia de la creación femenina en el mundo de la animación se observan en el reconocido *Tricky Women Fest* en Vienna.

¹⁵⁵ Ampersan, joven agrupación mexicana que experimenta con una fusión contemporánea de diversos géneros musicales que van desde el Son jarocho al Rock. <https://soundcloud.com/ampersan> (Fecha de consulta: 19 Octubre de 2015)

En *Fosca* la cuidadosa integración entre los diversos elementos formales, así como la creación de herramientas y materiales con mínimos recursos, merece un comentario respecto a lo que llaman “una materialidad débil”,¹⁵⁶ una estética recurrente del trabajo artístico creado dentro de las luchas sociales. Ejemplos de esto son el estilo inmediato y gestual de los fanzines, pegatinas, *stenciles* o las manifestaciones que dan énfasis a la producción inmaterial con la intención de que ésta resulte invendible, inapropiable.¹⁵⁷ Sin embargo, esta *materialidad débil* es resultante de la habitual limitación de recursos con los que el activismo artístico opera, y en efecto *Fosca Liebre* producida también con un presupuesto mínimo, propone una perspectiva distinta para la generación de imágenes dentro de las luchas sociales, es decir, nos ha tocado vivir un tiempo donde la tecnología se ha integrado a la vida social como un importante medio de información y por ende de formación. Es por esto, que en este trabajo se consideró necesaria la creación de contenidos audiovisuales de una factura y resolución precisa, bella y expandida dentro de sus mismas capacidades, aprovechando esta limitación de recursos como potencialidad para la experimentación.



Fig.38. Still de *Fosca liebre* que muestra la mezcla entre el stop motion y el dibujo animado.

Las representaciones simbólicas forman parte del trasfondo social con el que se acciona bajo determinadas circunstancias.

¹⁵⁶ Conceptualismos del Sur, El fotolibro latinoamericano. (MUSAC: 2010), 52.

¹⁵⁷ En el activismo artístico latinoamericano encontramos numerosos casos relacionados con el teatro y la reapropiación de la calle. Conceptualismos del Sur, El fotolibro latinoamericano. (MUSAC: 2010), 53.



Fig.39. Still de *Fosca liebre* donde observamos el uso de Cut out.

Dichos símbolos contribuirán a la colaboración u oposición con estrategias de dominación cultural, imposición de valores, deseos, conductas, que incluyen también el modelado de la vida sentimental humana. La confrontación que se produce en este cortometraje mexicano, representada en el antagonismo entre el personaje femenino rubio (el capitalismo) contra la liebre *Fosca* y sus amigos del desierto (la bioculturalidad), es también una forma de hablar de las pequeñas luchas en lo cotidiano, con los vecinos, la familia, la lucha con el propio trabajo. El plano donde una máquina trasforma los cristales o metales preciosos en mercancías pretende acentuar la idea de que esta confrontación, es también en el diario, una pelea contra uno mismo.

Este interés por un vínculo entre la construcción simbólica y la realidad material enfocada en el terreno de las temáticas eco-sociales, desde una perspectiva femenina constituyeron las principales razones para el desarrollo del proyecto, determinando la colaboración incondicional de sus participantes¹⁵⁸ bajo la premisa de que esta breve pieza de animación serviría para sensibilizar y comunicar dichas problemáticas.

La visión ancestral de los espacios naturales, como espacios sagrados, definitivamente también está fundamentada en su riqueza bio-

¹⁵⁸ En diversas etapas del proyecto los participantes fueron; Negro Semilla Colectivo, Ampersan, Josué Vergara, David Bravo, Liz Villanueva, Xavier Corro, Armando Vázquez y Angélica Jiménez.

lógica. El ejemplo claro es la ruta sagrada del pueblo *Wixarica*, que comprende el desierto de Chihuahua, en el estado de San Luis Potosí, donde se encuentran grandes yacimientos de oro y plata y que actualmente se encuentra al igual que la mayoría del territorio mexicano bajo una compleja problemática de destrucción de espacios naturales de gran biodiversidad: saqueo, despojo y destrucción de zonas de riqueza cultural ancestrales son realizadas por parte de empresas mineras nacionales y trasnacionales. La relación que presentan los grandes corporativos mineros con los medios de comunicación en México¹⁵⁹ facilita la creación de una cortina de desinformación al respecto, cobrando así una mayor importancia la creación de obras que atraviesen dichos obstáculos en la trasmisión de una información crítica al respecto, y que hagan frente a la saturación ideológica que promueven los medios masivos de comunicación.



Fig.40. Still de *Fosca liebre* en el que se aprecian las referencias al arte mesoamericano.

El actual sistema que rige nuestra conducta como especie global se fundamenta en la acumulación y fluctuación de capitales, este sistema-dinero está a su vez basado en la idea de “progreso”. La generalidad de los que detentan el poder actualmente (empresas, gobiernos, medios de comunicación) hacen uso de este término, como una justificación a sus acciones supuestamente fundamentadas en di-

159 El Universal “Grupo México, empresa minera más grande del país, 2014” <http://www.eluniversal.com.mx/periodismo-datos/2014/grupo-mexico-minas-94309.html> (Fecha de consulta: 10 de Septiembre de 2014)

cho concepto. Volviendo al caso de América Latina, la idea de “progreso” abarcará desde la frecuente costumbre de cubrir con cemento la tierra o la desenfrenada construcción de carreteras, hasta la introducción desmedida de economías foráneas, la implantación de una cultura globalizada de consumo, la transformación de áreas rurales y naturales en zonas urbanizadas o de explotación comercial, hasta la mercantilización de la vida y la acumulación de bienes como un fin en sí mismo. Por lo tanto cuando se habla de “progreso” en realidad nos estamos refiriendo a capitalismo.



Fig.41. Still de *Fosca Liebre* en una escena que hibrida el dibujo animado y la animación de recortes.

Dilucidamos entonces que tratar de imponer una idea de progreso apelando a una *civilización* fundamentada únicamente en la historia occidental humana significa empobrecer, ignorar y someter la historia de la biodiversidad cultural. La mayoría de las sociedades actuales, tienden hacia “la idea moderna de progreso” reflejada en la urbanización y el usufructo de la naturaleza, pero los impactos sociales y ecológicos han demostrado la existencia de una crisis global como testimonio de que este “modelo de desarrollo” es insostenible. Entonces surge la duda de ¿Cómo haremos para cambiar este paradigma que ya no se ajusta a la época en la que vivimos?

Fosca, bajo esta reflexión, aspira a simbolizar a todos estos personajes anónimos que luchan por la defensa de su territorio contra la desposesión, muchas experiencias de resistencia que hacen eco en la

defensa y resguardo de un territorio y una cultura como un hecho posible, revalorando el hábitat al comprender las consecuencias y el gris panorama de desintegración que han dejado los megaproyectos en otros casos, donde la organización por la defensa fracasó o simplemente no llegó a ocurrir. Existen ejemplos en México¹⁶⁰ donde dichos proyectos ecocidas se han detenido gracias a la organización de los habitantes del lugar, enfrentándose a las tácticas de despojo usadas por las corporaciones, grupos delictivos y secundadas por el gobierno. Dichas tácticas están basadas en la desinformación, ilusiones de bienestar, consultas o asambleas ejidales falsas, esquiroles, amenazas, hasta llegar a la violencia brutal contra aquellos que se opongan activamente a dichos megaproyectos. Es aquí donde esta animación, adquiere sentido en la creación y renovación de símbolos que comuniquen mediante las características sensoriales y conceptuales propias de las artes plásticas, logrando señalar una realidad concreta sin necesidad de nombrarla en su totalidad. La urgencia de la expresión crítica en las artes, es determinante en un país que vive bajo una violencia generalizada, donde resulta sencillo encubrir o acallar cualquier acto ilícito contra la población civil, bajo la simple explicación -fue el narco-, como si este pseudo argumento bastara para sepultar cualquier injusticia en el silencio.



Fig.42. Still de *Fosca Liebre* donde observamos la animación con objetos.

160 Comunidades Zapatistas, Autogobierno en Cherán, Pueblo Wixarica. "CHERÁN, contra el poder y sin partidos" <http://subversiones.org/archivos/114749> Frente de Defensa de Wirikuta, <http://www.frenteendefensadewirikuta.org>, (Fecha de consulta: 1 de Abril de 2015) y Zapatistas, Gobierno Autónomo I,II. Cuaderno de texto de primer grado del curso de La libertad según los zapatistas. (México: Edición colectiva, 2013)

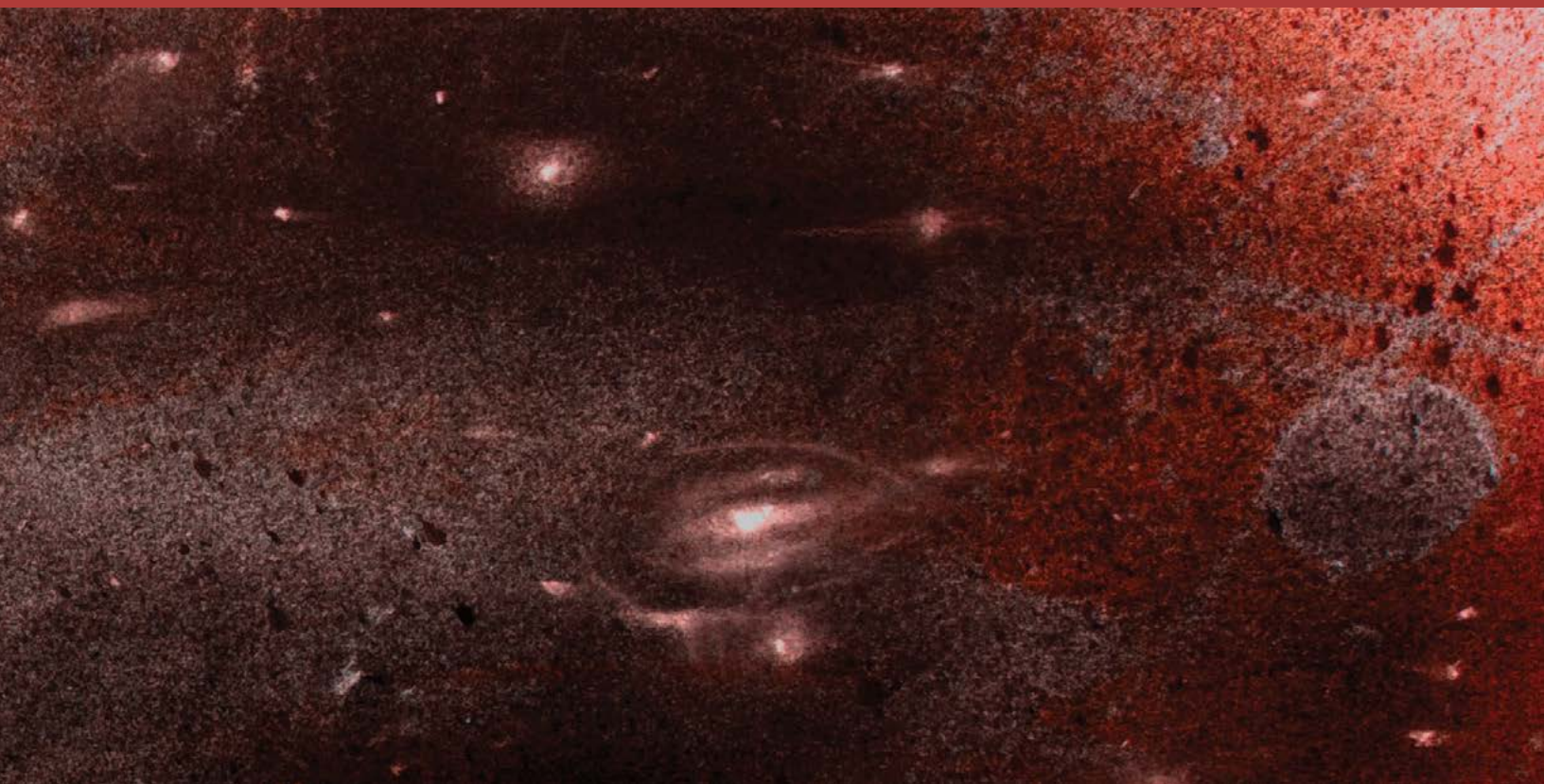
Fosca es, ante este gris escenario social, una forma emotiva de ternura hacia animales, personas y cosas, la contemplación ante el misterio del universo, la percepción de la naturaleza, aspectos sensibles que son omitidos en ocasiones en la construcción de conocimiento, y que en este trabajo apelan a la idea de que el arte se entiende y está constituido también desde dichos aspectos.

En éste capítulo nos enfocamos en el planteamiento de las especificidades formales y discursivas dentro de la animación, enfocándonos en aquellas que involucra el proyecto de investigación *Ticho*. Además intentamos crear un nexo entre los tópicos tratados en los capítulos primero y segundo, para el análisis del cortometraje *Fosca Liebre*; las implicaciones de la creación simbólica en la relación humano-hábitat. En el siguiente capítulo dilucidaremos sobre la creación del cortometraje de animación híbrida: *Ticho*. Desglosando todos los procesos involucrados en el proyecto, desde los formales hasta los conceptuales.



TICHO

LA REALIZACIÓN DE UNA ANIMACIÓN HÍBRIDA QUE
REFLEXIONA SOBRE LA FALSA IDEA DE PROGRESO



CAPÍTULO III

Este capítulo tiene como objetivo la descripción y el análisis del cortometraje de animación híbrida *Ticho*, el cual forma parte de este proyecto de investigación. Algunos de los conceptos abordados en los anteriores capítulos, como la idea de progreso, y su relación con problemáticas socio-ambientales y el conflicto del ser humano en relación con la tierra, son abordados en este apartado final desde la práctica de la animación híbrida. El análisis incluye los antecedentes de la pieza, el desarrollo conceptual bajo un contexto específico y el rico proceso creativo que involucra la hibridación de diversos medios.

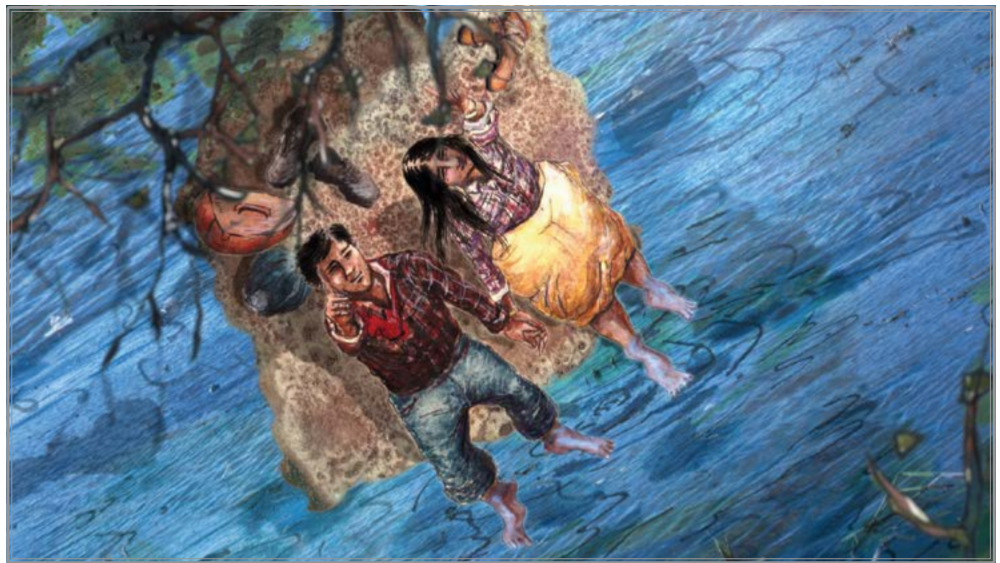


Fig.43. Still del cortometraje mexicano *Ticho*.

3.1 ¿QUÉ ES TICHO?¹⁶¹

Ticho es un cortometraje de animación híbrida basado en hechos ocurridos durante el descubrimiento de una veta de oro en la zona minera de Chihuahua, México. A través de una migración entre sensaciones

¹⁶¹ Ficha técnica: Dirección, guión y animación: Adriana Ronquillo, 2016/14'00"/HD 1920x1080, Estéreo. Música original: La bruja y sus conjuros. Diseño de sonido: Andrick Torre. Producción musical: Josué Vergara. Asistente de animación: Emerson Balderas y Xavier Corro, Producción: México, Adriana Ronquillo Estudios.

descubrimos las entrañas de la tierra y la locura del progreso. *Ticho* es también una historia sobre el mundo interior, el amor, la violencia y la ternura frente a una realidad plagada de absurdos, una reflexión libre sobre el aciago recorrido de un hombre que ha errado su camino.

Este trabajo es la síntesis de una larga reflexión sobre la conflictiva unión de lo humano con la naturaleza, aquí el subgénero de la animación híbrida nos ofrecerá la libertad de experimentación para generar una perspectiva crítica y sin panfletos, sobre el medio que nos otorga la capacidad de existencia: la tierra. En *Ticho* se entrelazan ficción y material documental extraído de fenómenos socio-ecológicos concretos,¹⁶² abordando particularmente el fenómeno de la mega minería y la migración en las zonas fronterizas desérticas del país. Este trabajo fue desarrollado a través de la experiencia directa con estos lugares periféricos, espacios enmarcados en el contexto contemporáneo de un México atravesado por la desaparición de lo rural, y alimentado con la idea de que la ciudad y el entorno urbano son sinónimo de progreso y desarrollo.



Fig.44. Registro del trabajo de campo en Naica, Chihuahua.

¹⁶² Algunas de las problemáticas que esboza *Ticho* visualmente son: la contaminación por derrame de tóxicos del Río Bacanuchi en Sonora, la tragedia de Pasta de Conchos en Coahuila, la pérdida de los humedales del Río San Pedro en Chihuahua, el incendio del cráter de Darvaza, entre otros.

3.1.1 ANTECEDENTES

La elaboración de esta pieza ha sido impulsada por preguntas sencillas como ¿por qué los humanos parecíamos perder nuestra relación con la tierra?, o ¿por qué establecemos relaciones de destrucción con el medio primordial para nuestra sobrevivencia como especie? Dichos cuestionamientos en apariencia simples, contienen la necesidad de encontrar breves grietas de sentido entre el absurdo, entre una realidad experimentada como sociedad que parecería rondar lo ilógico.

En el campo de lo físico hay muchas cosas que siguen siendo desconocidas. Así los físicos, por mencionar solo un ejemplo, nos dicen que el 90% de la materia del universo es lo que se llama "materia oscura". "Oscura porque no la vemos; oscura porque no sabemos lo que es", comenta el eminente físico Victor Weisskopf. Pero hay un proyecto intelectual inteligible que aborda estas cuestiones, por ello parece razonable esperar un progreso en el futuro que continúe develando lo que hoy resulta misterioso. La situación se presenta muy distinta cuando nos enfrentamos a lo que parecen ser hechos simples y nada conflictivos acerca de los humanos, hechos tan obvios para nosotros como es la diversidad de objetos físicos que nos rodean y sus propiedades: los problemas de libre elección, de la conciencia, de lo justo y lo injusto, y otros más que son decisivos en nuestras vidas.¹⁶³

La relación del humano con la naturaleza en *Ticho* aborda planteamientos existenciales y éticos, cuestionando el actuar individual y social bajo una norma impuesta que convierte en mercancía la vida y que atenta contra la diversidad biocultural. *Ticho* propone, entonces, una reflexión sobre las decisiones civilizatorias tomadas como sociedad.

En estas relaciones priva una racionalidad económica que considera como único factor a los ciclos de recuperación del capital, sin tomar en cuenta que estos ciclos tienen ritmos distintos a los ciclos de recuperación de los recursos naturales. (...) Así la búsqueda del máximo beneficio del capital y la racionalidad del lucro, encarnados en las nociones de producción y riqueza, se encuentran en

¹⁶³ Noam Chomsky. Creación y cultura al final del siglo XX, (España: Conferencia KRTU, Instituto de Estudios Norteamericanos de Barcelona y Cátedra Ferrater Mora de la Universidad de Girona, 1992) P.89

*la base de la relaciones entre sociedad y naturaleza y explican el crecimiento desmedido de las fuerzas productivas y la subordinación instrumental de la naturaleza. A esta percepción, se añade la de considerar que los seres humanos son ajenos a la naturaleza y, por tanto, aquello que sucede en el mundo natural no atañe a las sociedades humanas.*¹⁶⁴

A través de las cualidades sensibles de las imágenes en movimiento apelamos a sentir luego pensar. Plantas, animales, tecnologías, símbolos, destrucción, absurdo, belleza son parte del camino que nos llevará hasta la relación entre la naturaleza, el progreso y el ser.

3.1.2 DESARROLLO CONCEPTUAL

La combinación de ficción y realidad en este trabajo surge de la narración que daría forma al proyecto: una mujer de avanzada edad relata la historia de un hombre famoso en el pueblo por su locura. Ella narraba desdibujando los límites de la realidad, entrelazando varios relatos donde la migración, la minería, los pueblos originarios, y el narcotráfico se hacían presentes. Así en *Ticho* se toma esta narrativa como válida y se expone de manera visual. Dichos relatos tuvieron lugar en el estado fronterizo de Chihuahua, donde se realizó una documentación de campo por medio de entrevistas, videos, fotografías y bitácoras de viaje de algunos de los espacios reales a los que las historias hicieron referencia.¹⁶⁵ A su vez la investigación sobre otros conflictos sociales y ecológicos vividos en la actualidad en México por causa de la destrucción de la riqueza natural y sus consecuencias, forman también parte del discurso que se entreteje con estas viejas historias.

Desde el inicio de esta investigación se planteó la pregunta: ¿es posible vincular los fenómenos eco-sociales y la animación, generando una obra abierta que aborde esta temática desde una perspectiva introspectiva y sin panfletos? Así usando como ejes narrativos el descu-

¹⁶⁴ Jaime Morales Hernández, La agroecología, en la construcción de alternativas hacia la sustentabilidad rural. (México: ITESO Siglo XXI Editores, 2011) p.25.

¹⁶⁵ La investigación se apoyó en textos históricos de la región minera del norte de México. Zacarías Márquez terrazas, Pueblos mineros de Chihuahua, http://www.uach.mx/extension_y_difusion/2012/07/31/pueblos_mineros.pdf, (Fecha de consulta: 24 de Diciembre de 2014)

brimiento de una veta minera, la relación amorosa y la locura, se trató de dar respuesta a esta cuestión. Bajo estos supuestos iniciales, subyacen temáticas sociales, ecológicas y filosóficas, que son reveladas también a través de un discurso plástico polisémico, propio de la animación híbrida. En este cortometraje se utiliza entonces la metáfora de la mina para hablar sobre el interior del ser humano. *Ticho* pretende penetrar en lo profundo hasta llegar a los intestinos. Allá adentro todo se vuelve confuso, envolviéndonos en la embriaguez bajamos hacia el absurdo. Esta locura expuesta suavemente en *Ticho* por medio de la transformación del personaje *Ticho-minero* en un ave errante, es una forma de hablar de la estulticia,¹⁶⁶ la avaricia y la seducción ante la idea de un progreso aparente, que en el fondo nos arrebatará algo que planteamos valioso: los lazos sociales, espirituales y afectivos de una cultura y su relación con la naturaleza.



Fig.45. Still de las video entrevistas realizadas durante la preproducción de *Ticho*.

En *Ticho*, entonces, se encuentra sembrada la semilla de la noción de ser y pertenecer a un territorio, como premisa inicial de su de-

¹⁶⁶ Lebrija en 1513, traduce Stultitia “Por aquella bobería y poco saber”; pero tiene que valerse, de más de un vocablo, porque bobería no expresa completamente la idea. Personas hay que nada poseen de bobas, y a los cuales, sin embargo, podría calificársele de estultos, en el sentido erasmiano; otros que se hallan en su sano juicio y, no obstante, adolecen de la susodicha estulticia. Necedad, estupidez, simplicidad, ignorancia, tontería, imprudencia, disparate, fatuidad, vanidad, insensatez son términos que pecarían por defectos análogos a los de los anteriores. El estulto de Erasmo es aquél a quien sólo las apariencias satisfacen sin que las realidades le preocupen; es, por tanto, todo lo contrario del verdadero filósofo, y en tal concepto podría decirse que en lugar de amante de la sabiduría, es un amable aficionado a la ignorancia y a la superficialidad. Erasmo de Rotterdam, *Elogio de la locura*. (México: Porrúa, 2da Edición, 1990) p.5.

sarrollo, así la temática de la migración es abordada bajo la reflexión de cómo ésta, va generando la pérdida del vínculo físico con la tierra y la familia, y desarrolla un vínculo meramente ideológico que no queda ligado a la idea de propiedad o de derecho sobre los recursos y el territorio. Es este contexto bajo el cual la ciudad capitalista va alzándose y el campo va desapareciendo. Recordemos que la característica principal de la urbe en su vertiente capitalista es que se autodefine como absoluta, albergando el proyecto de forjar el mundo como una gran metrópoli en donde el campo sea sólo un pequeño aditamento verde, descartando así toda posibilidad de diversidad biocultural.



Fig.46. Still del cortometraje *Ticho* donde se observa la hibridación entre diversas técnicas de animación.

La experiencia vivencial sobre los fenómenos de migración, desintegración de tejidos familiares y desaparición del campo en México nos permite exponer de manera cercana estos conceptos, utilizando la animación como un lenguaje atractivo que sensibiliza y acerca a dichas problemáticas a públicos diversos, afirmando que la animación es también ideología. Ülo Pikkov afirmará: “El humano trata de explicar y justificar su existencia, sus construcciones simbólicas serán pues las huellas de su presencia en el mundo. El arte entonces confiere sentido y razón de ser a la existencia”.¹⁶⁷

¹⁶⁷ Encontramos una interesante reflexión al respecto del pensamiento simbólico en: Ülo Pikkov. *Animasophy, theoretical writings on the animated film*. (Estonia: Estonian Academy of arts, 2010),39.

Se plantea entonces bajo la historia de un amor trágico entre los dos personajes principales, *Ticho* y *María*, generar un comentario crítico respecto a la ambición y sus consecuencias no solo ambientales sino sociales. Así, múltiples mensajes son expresados a través de los materiales, las formas y colores conscientemente elegidos, a la par que se desarrolló una estética alterna por medio de la experimentación y diversidad visual que hace frente a la creciente homogeneización de la animación comercial. La animación híbrida nos permite en este proyecto conjugar el género documental con la ficción, una multiplicidad de técnicas análogas, digitales, 2D y 3D con el uso experimental del diseño sonoro para generar un tiempo y una narrativa propia.

3.1.3 EL CONTEXTO: MINERÍA, ECOLOGÍA Y RELACIONES SOCIALES

A continuación se contextualizará la conceptualización de Ticho con algunos de los fenómenos sociales y medioambientales que enmarcan su realización. Dichos fenómenos se concentran en algunas de las afectaciones bioculturales que se han provocado en los últimos años en el norte de México, los dañinos impactos sobre los recursos naturales y tejidos sociales asociados en particular con la minería y con la idea de progreso que la acompaña.

La migración, la minería, el capitalismo y la destrucción de la tierra, son problemáticas que van de la mano en el contexto Mexicano, los megaproyectos industriales suelen presentarse bajo la promesa de desarrollo por generación de empleos y recursos locales¹⁶⁸ ofrecidos a una población rural de escasos recursos económicos. Debido al impacto de economías neoliberales y bajo condiciones graves de inseguridad, el abandono del campo es un fenómeno en aumento. Tras la subsecuente migración de la población en edad laboral, la principal fuente de vida en la población rural suele ser las remesas provenientes del extranjero o las metrópolis.

La falta de claridad de las empresas hacía las comunidades donde se instalan estos megaproyectos oculta en realidad la estrecha y dañina

168 Fraser Institute, "Territorio y leyes mineras en México. Reconocimiento de conflicto por minería" <http://www.miningfacts.org/Comunidades/> (Fecha de consulta: 10 de Oct de 2014)

relación entre éstos y la pérdida de los suelos de cultivo.¹⁶⁹ Dichos proyectos no solo suelen disminuir la cantidad y calidad del agua cercana a los espacios usados por la mega minería, donde altas cantidades de cianuro y otros elementos altamente tóxicos son usados diariamente por toneladas, sino que constituyen una cadena de efectos nocivos como son la destrucción del paisaje, degradación del ambiente visible, destrucción y contaminación de la fauna, tierra agrícola y forestal, incremento de la erosión y sedimentación, incremento de los niveles de ruido, daño a las áreas recreacionales y generación de conflictos ejidales y comunales.¹⁷⁰

La polución, destrucción, comercialización y abandono de los recursos naturales en México resulta una problemática de importancia mundial dado que este país se encuentra entre los ocho primeros centros de biodiversidad y endemismos del planeta.¹⁷¹ Las instancias gubernamentales mantienen un apoyo incondicional a los corporativos industriales argumentando que esta actividad representa un flujo de inversión productiva, bajo la idea progresista de crecimiento económico y generación de empleo sin importar las circunstancias en que estos se presenten. En el fondo, esta supuesta “inversión productiva” resulta una inversión fugaz y altamente destructiva para las regiones donde se realiza. En México, las compañías dedicadas a la extracción de minerales prácticamente no pagan al gobierno por el valor de los recursos extraídos, sino por las concesiones de hectáreas, cuyas cuotas rondan entre los 5 y 111 pesos semestrales por hectárea concesionada.¹⁷²

169 María Espino Valdés, Yaravi Barrera Prieto y Eduardo Herrera Peraza, Tecno ciencia Chihuahua, “Presencia de arsénico en la sección norte del acuífero Meoqui-Delicias del estado de Chihuahua” <http://tecnociencia.uach.mx/numeros/v3n1/data/PresenciadeArsenicoenelAcuiferoMeoquiDelicias.pdf> (Fecha de consulta: 12 de Dic de 2014)

170 REMA, Red Mexicana de Afectados por la Minería, <http://www.remamx.org/>(Fecha de consulta: 21 de Junio de 2015)

171 Según el Convenio Internacional sobre la Diversidad Biológica, son 17 los países considerados megadiversos: México, Venezuela, Colombia, Perú, Ecuador, Brasil, Estados Unidos, Alaska, Republica del Congo, Madagascar, Sudáfrica, India, Malasia, Indonesia, China, Filipinas, Papúa Nueva Guinea y Australia.

172 Secretaría de Economía del Gobierno Mexicano, SIAM, Sistema de Administración Minera 2011, http://www.siam.economia.gob.mx/es/siam/DM_Tarifa_2011, (Fecha de consulta: 21 de Junio de 2015)

La Jornada, Juan Carlos Ruiz Guadalajara “México y el día mundial contra la minería a cielo abierto”, <http://www.jornada.unam.mx/2012/07/21/opinion/016a1pol>, (Fecha de consulta: 22 de Julio de 2014)

Hoy día los tajos a cielo abierto o las minas subterráneas de tumba y relleno-técnicas favoritas de la mega minería toxica- no generan ciudades permanentes ni gloriosas, ni siquiera pueblos fantasmas; no articulan regiones ni mercados duraderos; no distribuyen ingreso ni riqueza, no socializan el trabajo; no producen bienestar real. La mega minería tóxica produce, eso sí, la rápida desaparición de enormes territorios y el final desplazamiento de sus poblaciones; la pérdida de biodiversidad y el agotamiento de las reservas de agua fósil, ambas vitales para el futuro de la humanidad; la destrucción del patrimonio cultural e histórico; la pérdida de soberanía; en síntesis, el empobrecimiento material y humano en regiones enteras.¹⁷³



Fig.47. Still del cortometraje *Ticho*.

Otro ejemplo concreto de esta problemática que se reitera en *Ticho* a través de la mención continua de los ríos, es lo que se consideró el peor desastre ambiental en la industria minera del país: la contaminación por derrame de tóxicos del Río Bacanuchi en Sonora en agosto de 2014, donde más de 40 mil metros cúbicos de lixiviados¹⁷⁴ de cobre, ácido sulfúrico y metales pesados fueron derramados al cauce de los ríos intoxicando a la población cercana y sus fuentes de trabajo

¹⁷³ La Jornada, Juan Carlos Ruiz Guadalajara "México y el día mundial contra la minería a cielo abierto", <http://www.jornada.unam.mx/2012/07/21/opinion/016a1pol>, (Fecha de consulta: 22 de Julio de 2014)

¹⁷⁴ En la Minería, se denominan lixiviados a los restos químicos obtenidos del lavado de sustancias pulverizadas para extraer las partes solubles. Se conoce también como Lixiviado a uno de los métodos para obtener oro, en éste se usa la lixiviación con cianuro a la mena de oro para purificarlo., produciendo una alta contaminación en las áreas donde el proceso es llevado a cabo, debido al envenenamiento producido por cianuro y al gran porcentaje de agua que se utiliza. <http://www.lixiviacion.com/pagina/lixiviacion-definicion>, (Fecha de consulta: 01 de Junio de 2015)

y alimento.¹⁷⁵ Los responsables de dicho ecocidio industrial, la empresa Grupo México¹⁷⁶ dirigida por German Larrea, tiene un historial de negligencia en conflictos sociales y ecológicos relacionados con la mega minería en Latinoamérica.¹⁷⁷ Otros ejemplos en México son: la puesta en marcha del tajo a cielo abierto en la zona protegida del Valle de los Cirios en Baja California; los conflictos de Mina de Charcas en San Luis Potosí; y la tragedia de Pasta de Conchos en Coahuila.¹⁷⁸



Fig.48. Still del cortometraje *Ticho* donde se incorporó el dibujo animado al set tridimensional.

La revisión del caso *Pasta de Conchos* es relevante en el desarrollo sensible de ésta animación. Diversas secuencias en *Ticho* fueron basadas y reinterpretadas de los archivos obtenidos sobre los eventos sucedidos en Febrero del 2006 en Coahuila, donde 65 mineros fallecieron atrapados por una explosión en la mina de carbono y ante la

¹⁷⁵ La Jornada, Proceso. "Derrame de Tóxicos en Río Bacanuchí, Sonora". <http://www.jornada.unam.mx/2014/09/21/politica/002n1pol> y <http://www.proceso.com.mx/?p=379293>, (Fecha de consulta: 11 de Septiembre de 2014)

¹⁷⁶ La empresa Grupo México, comprende un largo catálogo de subsidiarias en el área de extracción, energía, transporte, logística e infraestructura en México y Latinoamérica. German Larrea su principal dirigente y el segundo hombre más rico de México, según la revista Forbes, ex consejero de Grupo Televisa, Grupo Financiero Banamex y la Bolsa Mexicana de Valores, así como miembro del Consejo Mexicano de Negocios.

¹⁷⁷ El proyecto minero Tía María en Perú, operado por la filial de Grupo México: SOUTHERN PERU COPPER CORPORATION es en la actualidad causa de graves conflictos sociales. Es interesante como en el informe del Ministro de Energía y minas de Perú, se utiliza el término "radicales anti mineros" para denominar a la población civil que se opone al proyecto. Ministro de Energía y minas de Perú. <http://www.minem.gob.pe/minem/archivos/file/Gestion%20Social/Casos%20Sociales/Sur/Arequipa/tia%20maria.pdf>, (Fecha de consulta: 21 de Junio de 2015)

¹⁷⁸ Familia Pasta de Conchos, Página oficial, <http://www.elfinanciero.com.mx/empresas/gmexico-reactivara-trabajos-en-mina-de-pasta-de-conchos.html> y <http://www.pastadeconchos.org> (Fecha de consulta: 24 de Diciembre de 2014)

negligencia de su rescate por parte de la empresa minera. El hecho que la empresa Grupo México se vio beneficiada económicamente por dicha explosión al transformarse la ley de explotación del metano, y en 2014 obtuviera de nuevo la renovación de la concesión de “Pasta de conchos” ahora bajo el nombre “Los laureles”¹⁷⁹ entre otras múltiples pruebas revela la avaricia y la impunidad industrial y gubernamental que impera en México.

Encontramos un comentario que ilustra acerca de la ambición por el oro y los recursos naturales (incluidos los minerales) desde la llegada de los españoles a América. Bartolomé de las Casas, relata en la *Brevísima relación de la destrucción de las indias*:

*(...) No lo hacen sólo por eso, sino porque tienen un dios al que ellos adoran y quieren mucho, y por haberlo de nosotros para lo adorar nos trabajan, desojusgan y nos matan. Tenía cabe de sí, unas cestillas llenas de oro en joyas y dijo (el indio): veis aquí el dios de los cristianos (mostrando el oro), hagámosle si os parece Areitos (que son bailes y danzas) y quizás le agrademos, y les mandará que no nos haga el mal. Dijeron todos a voces: Bien es, bien es. Bailaron delante hasta que todo se cansaron; y después dijo el señor Hatuey: Mira, como quiera que sea, si lo guardamos, para sacárnoslo al fin nos han de matar, echémoslo al río. Todos votaron que así se hiciese, y así lo echaron a un río grande que allí estaba.*¹⁸⁰

Este nuevo dios era el oro. Dussel menciona que este nuevo “proyecto” del europeo burgués era el de “estar en la riqueza” subyugando a los pueblos originarios para controlar el poder. La encomienda del indio americano era entonces la extracción de los minerales en su territorio, que serían enviados a España para enriquecer Europa, pasando por Italia, Génova y los bancos londinenses, hasta llegar al imperio Chino. Panorama que parece no distar mucho de la realidad contemporánea.

¹⁷⁹ Familia Pasta de Conchos, Página oficial, <http://www.elfinanciero.com.mx/empresas/gmexico-reactivara-trabajos-en-mina-de-pasta-de-conchos.html> y <http://www.pastadeconchos.org> (Fecha de consulta: 24 de Diciembre de 2014)

¹⁸⁰ Bartolomé de las Casas, *Brevísima relación de la destrucción de las indias*. Citado en: Enrique Dussel, *Filosofía de la cultura y la liberación*. (México: UACM, 2006) p.188,189.

3.2 EL PROCESO CREATIVO Y LA HIBRIDACIÓN DE MEDIOS

El uso de bitácoras, caminatas, documentación en video y fotografía, entrevistas de campo, así como la reapropiación de materiales de archivo se valoran en el proceso creativo de este proyecto de animación híbrida como herramientas útiles y legítimas. Apuntamos aquí que los procesos creativos son práctica en el cuerpo y forman gran parte de la experiencia estética para el realizador de animación experimental.



Fig.49. Still de *Ticho*, que muestra la intervención con tinta y acuarela sobre película 16mm.

En las diferentes fases de la animación (preproducción, producción y postproducción) existen ritmos y tiempos desiguales, así también, los formatos y herramientas que se usan en cada etapa pueden estar elaborados, con la misma originalidad que se busca para la obra en general. Es decir, los formatos preestablecidos para las distintas etapas del proyecto (viñetas rectangulares del *story board*¹⁸¹ o cartas de diseño de personaje) no necesariamente tendrían que adherirse a una forma convencional para llevar a cabo su cometido funcional dentro del proyecto. Así en este trabajo se busca la alteración y búsqueda de soluciones creativas en cuanto a técnicas y materiales que construyan con mayor contundencia el concepto o la sensación que el autor deseó comunicar con el proyecto en general. La hibridación abarca aquí dife-

rentes técnicas de la animación como el *stop motion*, *cut out*, dibujo tradicional, video, fotografía fija, con un interés particular por la experimentación y mezcla con herramientas tradicionales como la cámara multiplanos o la alteración manual de película 16mm y su combinación con las herramientas digitales. La manera en que las imágenes abrazan una narrativa múltiple saltando de la abstracción a la figuración continuamente, y un diseño sonoro que mezcla heterogéneos géneros musicales evidencian una hibridación que pretende resaltar el valor de la diversidad. Las decisiones formales se encontrarán siempre en función de la intención que se desea transmitir. Antes que el encuadre, la técnica o el *timing*, surge la pregunta: ¿Cómo me quiero relacionar con aquel otro que me ve? ¿Qué trato de decirle con estas imágenes?

3.2.1 BITÁCORAS

En los cuadernos de apuntes la primera impresión de un fenómeno queda asentada. Éstas pueden contener dibujos, fotografías, mapas o collages y con frecuencia estos registros suelen dar una pauta técnica y conceptual a los trabajos de autor. Las bitácoras de registro constituyen una memoria donde puede localizarse temporalmente narrativas no siempre lineales. Estas notas iniciales que han tenido un contacto sensorial más rico con la idea misma, suelen desbordarse hacia nuevas situaciones en la realización del proyecto y llevar la marca original de esta primera impresión capturada durante el registro previo. En el caso de la animación de autor el proceso de realización suele ser de larga duración, es aquí donde las bitácoras de dibujo¹⁸² como referentes de las intenciones originarias del proyecto ocupan su lugar:

El dibujo es un método fundamental y directo para dejar constancia de la carga sentimental de un momento y permanece en el tiempo como catalizador de dicho recuerdo. [...]El dibujo puede convertirse en un valioso recordatorio de un momento, pues registra elementos que servirán para recordarnos lo que debemos desarrollarlo definir en posteriores dibujos.

[...]La emoción desempeña un papel fundamental en la vida de toda persona y el dibujo ayuda a ilustrar y definir de algún modo

*esa emoción, plasmando a menudo intensos momentos de transición, dolor y revelación.*¹⁸³

Desde el inicio de un proyecto así durante su realización, los cuadernos de notas son usualmente un instrumento básico para realizar experimentos visuales, asentar un registro espontáneo y vivido de una experiencia directa, registra múltiples ideas, analizar movimientos, resolver posibles errores, pre visualizar espacios, posibles materiales y ensayar ideas.

*Algunos proyectos pueden durar por años, de tal forma que los dibujos te permiten volver a revisar tus intenciones originales. Se recuerda el estado de la mente cuando los hizo. Para un artista visual, los dibujos son notas.*¹⁸⁴

La informalidad que ofrece una bitácora de apuntes, también significará libertad de las convenciones de representación establecidas, límites o códigos que el propio artista va implantando en la forma de resolución de su trabajo.

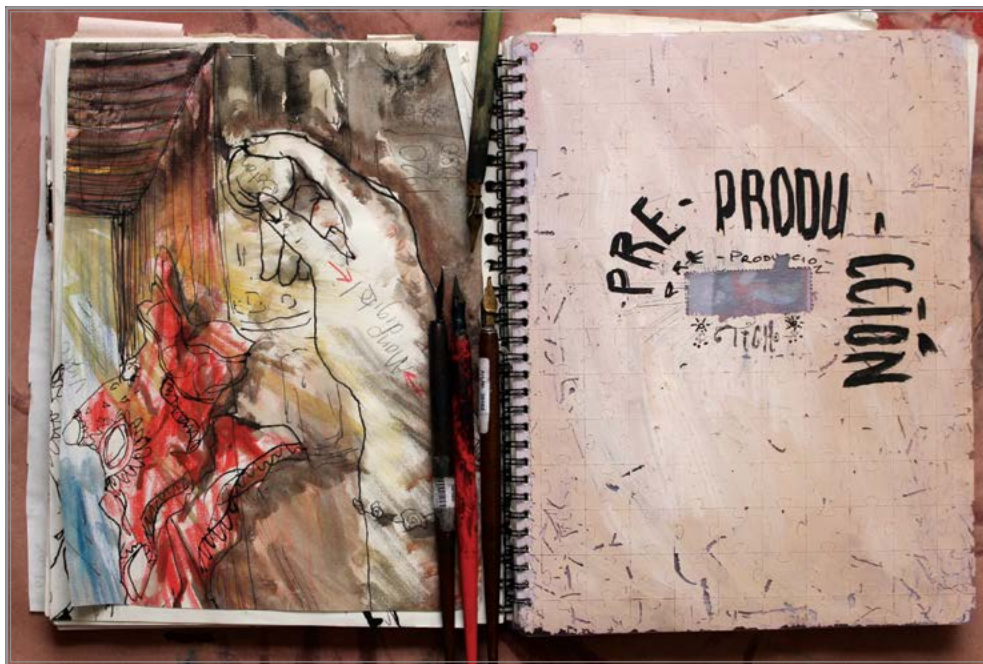


Fig.50. Bitácora de apuntes para *Ticho*.

183 Paul Wells, *Dibujo para animación*. (Editorial Blume: 2010) Pp.26,27

184 Blog de análisis e Historia del Arte, Martina Deren, <http://martinaderen.com/arte/construir-caminando-francis-aly-y-el-paseo-urbano/> (Fecha de consulta: 24 de Agosto de 2014)

3.2.2 FOTOGRAFÍA

La observación por medio de la imagen fija es otro aspecto importante en esta animación híbrida, Dentro de la fotografía se observa esta forma suspendida de ser del mundo, en ella se devela la curiosidad, la necesidad de entender del hombre.



Fig.51. Humedales del Rio San Pedro, Meoqui, Chihuahua.

El observar a través de una cámara la realidad y experimentar el papel de observador que se sienta a esperar el atardecer o el anuncio que hacen las luciérnagas avisando que llegará la temporada de lluvias, es conocimiento. Con mirada fotográfica nos detenemos a ver estos fenómenos en *Ticho*, sólo para conocer la vida, para el entendimiento de uno mismo, del cual se deriva el entendimiento del universo; así como del cambio de uno mismo, deviene el cambio de las cosas, y evidentemente el deseo de estas transformaciones late en el seno de los creadores, un cambio para el estado de las cosas hoy en día. Es por eso que nos frenamos a observar la realidad a través del medio fotográfico, ahí se descubre una invaluable riqueza de enseñanzas, entre ellas, lo sintético, la relación con el exterior, el contexto concreto, pero particularmente se revela la noción de tiempo en la imagen.

La reflexión sobre el tiempo es indudablemente inherente a la fotografía y a la animación. Sin embargo, el tiempo se maneja en otro sentido en una imagen fija, esta nos habla de su trascurso a través de lo estático, del movimiento en forma de negación. La inmovilidad, el fragmento, la eternidad, el silencio, la quietud. Al enunciar estos aspectos la fotografía está revelando su opuesto y nos permite percatarnos de la otra vertiente del aspecto teórico del tiempo en la imagen. El movimiento en la imagen fija se puede encontrar en las series de imágenes, las escenas en movimiento que sucedieron en el trascurso de esta imagen suspendida, antes y después de ella.

3.2.3 CAMINATAS

El acto de caminar es una de las maneras en que el humano conoce, reflexiona y se reconoce en el mundo, así los espacios naturales en que están basados los escenarios para *Ticho* son lugares con los cuales el acercamiento fue bajo la premisa de experimentarlos para luego conceptualizarlos y representarlos. En este tipo de investigación utilizada en la animación híbrida utilizamos una estrategia del foto documentalismo la famosa *WWW, Walk, Watch and Waiting*. La escuela peripatética guiada por Aristóteles había ya introducido el acto de caminar en la historia del pensamiento occidental, artistas como Francis Alÿs¹⁸⁵ o Richard Long¹⁸⁶ que retoman esta tradición, han encontrado que asociado a los recorridos, el uso de cuaderno de apuntes y la fotografía son una herramienta invaluable en el proceso creativo.

La percepción de las atmosferas que incluyen luz, aire, sonido, distancia, temperatura e incluso aromas se intensifican al involucrarse el autor de manera directa con el lugar que se intenta representar, convirtiéndose el artista en un observador-actor, así al momento de reconstruir y reinterpretar dichos espacios se pone en práctica la memoria de una experiencia directa, que posibilita un entendimiento más profundo del contexto.

185 Francis Alÿs, página oficial, <http://francisalys.com/>, (Fecha de consulta: 28 de Abril de 2015).

186 Richard Long, página oficial, <http://www.richardlong.org/>, (Fecha de consulta: 28 de Abril de 2015).

3.2.4 IMÁGENES DE ARCHIVO, REAPROPIACIÓN

El uso de materiales preconcebidos nos permite la reinterpretación no sólo del contenido de las imágenes por medio de la yuxtaposición que generará un nuevo discurso, sino también en sus aspectos formales, los materiales y técnicas usadas están cargadas de una historia propia a la disciplina en la que se ubican históricamente, quedando entonces sus intenciones originales resignificadas.

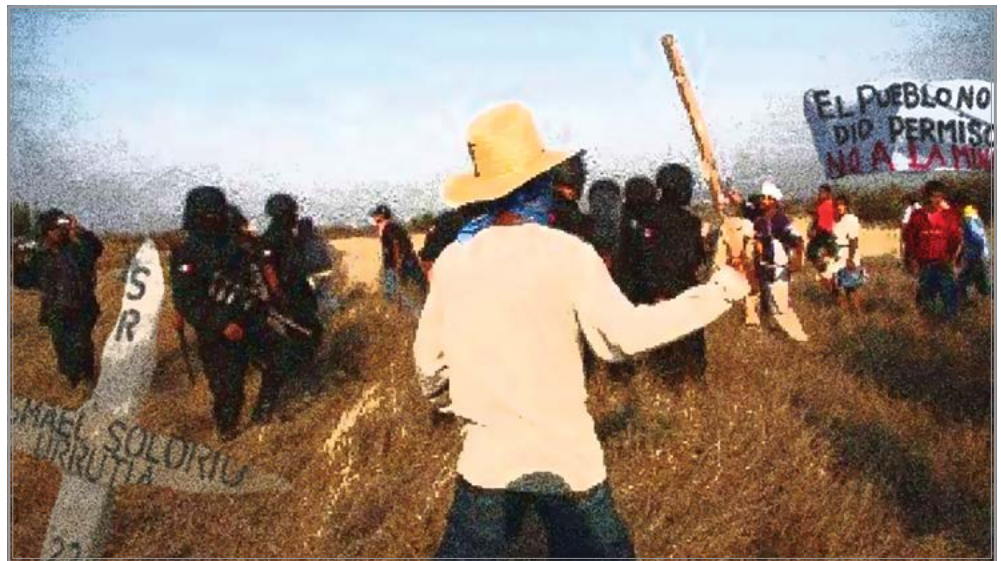


Fig.52. Imagen reapropiada de los medios impresos en México.

La reapropiación de un extenso archivo visual acumulado alrededor de cinco años previos al proyecto, conto con una variedad de imágenes respecto a problemáticas ecológicas y sociales en Latinoamérica, estas provienen de revistas, libros, monografías, imágenes de baja resolución del internet y material cinematográfico 16mm alterado manualmente por medio de tintas y scratch.

3.3 PREPRODUCCIÓN, PRODUCCIÓN, POSTPRODUCCIÓN

3.3.1 EL GUIÓN

Si bien el guión literario y técnico tienen bajo las pautas de la producción cinematográfica estándares bien determinados para su realización, esto con el fin de exponer el contenido de la obra a la totalidad del equipo que lo ejecutará, no es propósito de éste proyecto, utilizar dichos recursos de manera tradicional y en *Ticho*, el guión literario se mostró al equipo como la narración original misma se presentó, en forma de caóticos relatos que van uniéndose y bajo la premisa de exaltar el *Story board* como la principal pauta para la organización en la realización de la animación de autor. Señalamos así que la inclusión y el juego con las condiciones exteriores en el momento del rodaje (improvisación de materiales, cambio de ambientes, etc.) aportan soluciones que conllevan a resultados originales e inesperados.¹⁸⁷

A continuación se presentan fragmentos de las narraciones que originaron *Ticho*:¹⁸⁸

(...)Antes venían muchas garzas aquí al río San Pedro, había mucha agua, muchos árboles, ya se va secando todo. Fue ya hace un tiempo que Ticho y su hermano Manuel, descubrieron por sorpresa una veta rica en minerales cerca de nuestro pueblo en Saucillo Chihuahua, el hermano más joven Ticho, fue el que llegó más abajo en el hueco, y ahí fue cuando enfermó al respirar los gases tóxicos que emana la mina, perdió la razón para siempre; enloqueció. A partir de ese día lo veían andando rápidamente, caminaba muy lejos todos los días de ida y regreso por aquellas carreteras entre los pueblos. Cuando se encontraban en el camino Ticho y alguna gente que lo conocía se decían:

LA GENTE: ¡Ticho, súbete al carro, le damos un aventón!

TICHO: No, porque se me hace tarde

LA GENTE: ¿A dónde va Ticho?

TICHO: A donde la chancla me lleve (aventaba un zapato y seguía caminando)

¹⁸⁷ Andrei Tarkovsky, *Esculpir en el tiempo*, (Madrid: Ediciones RIALP, 1988. 2002)

¹⁸⁸ Relatos tomados a través de video entrevistas con la población de Meoqui, Saucillo y Naica Chihuahua.

Y así seguía caminando deteniéndose con frecuencia bajo un arbusto de mezquite, hincarse, persignarse y arreglarse un poco, después de este rito, seguía su rumbo rápidamente. Ticho estaba a uno días de casarse con María su novia del pueblo cercano, antes de que abriera el agujero dentro de la tierra y quedará loco. En su memoria, él caminaba rumbo a este día en este ciclo sin fin, por eso tenía prisa, por eso se arreglaba y se iba a buscar a su mujer. María parecía esperar a que Ticho volviera a la cordura y lo miraba en las carreteras pasar, pero él ya no la reconoció nunca más.

Manuel y Trini eran hermanos. También les decían “los chivos”. Ellos eran “criollos”, es decir, mitad indígenas, mitad españoles. Este muchacho se metió con el narco de aquella época (traficaban alcohol en la frontera), había dinero hasta para atrancar las puertas. Un día su primo enfermo de avaricia por quedarse con todo, golpeó tanto a Manuel que éste enloqueció. Como era más pequeño, no pudo defenderse mucho, rápidamente su mismo primo lo interno en un manicomio.

Hace tiempo de las minas cercanas donde las trabajaban los Rarámuris, un día llegaron los españoles y los mataron a todos y se quedaron con las minas. Luego vinieron los mestizos. Una vez estábamos todos trabajando adentro de la mina y jugábamos a asustarnos en la oscuridad y desaparecer y luego con las luces aparecíamos en otro lugar de nuevo. Un compañero minero al que le decíamos “el queso” se agacho para amarrarse los zapatos, todo estaba como una boca de lobo, de repente una piedra muy grande y caliente le cayó encima. “El queso” y su vida quedo hecha una mancha en el suelo.

3.3.2 STORY BOARD

En el *story board*¹⁸⁹ el autor experimenta y pre visualiza mediante la síntesis de movimiento la estructura general que tendrá la pieza final. En Ticho se utilizó un tipo inusual de Story Board que resulta útil en la animación experimental con una fuerte influencia de la plástica, realizando así un primer borrador cargado de diversidad en materiales, técnicas y formatos disímiles que contienen de manera más clara para el autor, la

sensación inicial que se desea transmitir. En segundo término, se elaboró otro story board de manera formal, adecuándose al uso habitual de viñetas y lenguaje cinematográfico para la explicación y entendimiento de la pieza por el equipo de producción.

3.3.3 DISEÑO DE PERSONAJE

El carácter de los personajes, que incluye la apariencia y el movimiento que determinan su contundencia expresiva, son definidos aquí, siendo entonces esta etapa de importancia clave para la narrativa y la sensación que se pretende transmitir.



Fig.53. Bocetos previos para el personaje *Ticho*.

Comenzaremos con la creación del protagonista *Ticho*, el cual está dividido en tres personajes: la figura humana del minero, una garza en dibujo realista y finalmente la figura antropomorfa de una garza. En su primera fase *Ticho-minero* está basado en los hermanos Francisco y Eloy Delgado trabajadores mineros que en el año 2000 descubrieran “la mina de los cristales” en Naica Chihuahua,¹⁹⁰ así como en una extensa investigación visual sobre los trabajadores mineros en Latinoamérica. En

¹⁹⁰ Los hermanos Francisco y Eloy Delgado, trabajaban perforando en el nivel 290 de la mina a una profundidad de 300 metros bajo la superficie terrestre cuando repentinamente descubrieron la veta a una de las maravillas naturales más impresionantes del mundo, la cueva de cristales de Yeso, también conocida como “cueva de las espadas” Actualmente clausurada. Así también el personaje Ticho esta basado en fuentes de narración oral acerca de los hermanos trabajadores también de la región de Saucillo, Chihuahua conocidos como “Los chivos” de los cuales no se tiene más información.

su segundo aspecto el personaje *Ticho-garza* está basado en el estudio de la especie llamada garza morena.¹⁹¹ En esta elección se pretendió hacer una mención particular a las especies de aves semiacuáticas que habitan en el afluente del Río San Pedro, en los humedales de Meoqui, Chihuahua, escenario de *Ticho* y a la par crear una metáfora de la migración entre México, Estados Unidos y Canadá. La tercera faceta presenta a *Ticho* como una emotiva garza antropomorfa, que representa el aspecto completamente ficcional del personaje, otorgándole características lúdicas que pretenden generar empatía con el espectador, haciendo el comentario de que lo entendido por bondad o maldad recorre un espectro de indefinición dentro de sí. Por otra parte la creación del personaje femenino *María* se basa en María Vázquez Prieto, joven campesina de los campos de algodón. Una mujer simple de *Las Gonzaleñas*, poblado cercano a Saucillo, Chihuahua representa la sencilla y cotidiana realidad frente a la locura, desde el recuerdo de *Ticho* ella simboliza el sentido de la vida.



Fig.54. *Ardea Herodias*, garza comúnmente observada en las dañadas vertientes del Río San Pedro en Meoqui, Chihuahua.

191 De las 284 especies de aves migratorias en esta zona se eligió la Garza morena pertenece a la Familia Ardeidae, de la cual existen siete subespecies en Norteamérica ampliamente distribuidas. Viajeros Silvestres: Vida Silvestre Migratoria compartida por Canadá, Estados Unidos y México, Ministerio de Trabajos Públicos y Servicios del Gobierno de Canadá 1998. <http://www2.inecc.gob.mx/publicaciones/download/329.pdf> (Fecha de consulta: 24 de Diciembre de 2014)

La identificación constante de los personajes¹⁹² es un aspecto a considerar en este tipo de animación híbrida, pues al contener ésta una alta multiplicidad de técnicas y una narrativa no lineal, su identificación resulta útil como anclaje de sentido en la historia. Una paleta de color definida para cada personaje y el uso de elementos que nos facilitaran su reconocimiento, en el caso de *Ticho*, el paliacate rojo que lleva al cuello y en el caso de *María* la constancia en su vestuario y el énfasis otorgado a su cabellera.

La definición de locaciones en Chihuahua, México fue determinada por la historia original, desarrollándose en algunos de los siguientes escenarios: Cueva de las brujas, áreas cercanas a la laguna y los jales (Agua que contiene los residuos tóxicos del lavado de minerales) de la Cueva de los cristales en Naica, los humedales del Río San Pedro, campos de algodón y carreteras aledañas a Delicias, Meóqui, Saucillo y Camargo.

3.3.4 ANIMÁTICA

Esta fase del proceso nos permite acercarnos al tiempo definitivo de la pieza final. La construcción de este esbozo audiovisual nos ayuda también a observar el desarrollo de la idea en su totalidad y su funcionamiento en relación con el guión. Esta etapa es significativa para la planeación y nos provee la información para anticipar la repetición de elementos, prever dificultades y contemplar la capacidad real de trabajo que se necesita. Cuando la animática contiene un alto grado de abstracción de movimientos o escenarios la visualización del *timing* general se complejiza de manera negativa.

3.3.5 ARTE Y MATERIALES

La unión de la técnica, los materiales y el concepto nos permite enfatizar una experiencia visual intensa, profundizando así en la generación

¹⁹² El diseño de personajes y el arte fue desarrollado por Adriana Ronquillo contando con la colaboración de Emerson Balderas como apoyo en el departamento de arte, bocetos y modelados, Xavier Corro en el entintado y animación secundaria y Cipactli Meneses como actor en las pruebas de movimiento para la rotoscopia del personaje minero.

de simbolismos; acorde a esto, el diseño de arte en *Ticho* fue contemplado para cada secuencia de acuerdo a la afectación que se deseaba en el espectador.

Ejemplos de esto es el uso de película de los años setenta en 16 mm intervenida análogamente; con esta técnica se buscó expresar la melancolía por aquello que se abandona, el paso del tiempo, haciendo también un velado comentario a la historia de la animación y a uno de los maestros de la disciplina: Norman McLaren.¹⁹³ Otra muestra es la secuencia donde los conflictos generados por la idea de progreso son enunciados, el juego con el cut out y la yuxtaposición de diversas imágenes, fueron inspiradas entre otras referencias por la serie de grabados *Los desastres de la guerra de Goya*.¹⁹⁴ “La fealdad sensible de la forma de un deforme, de un mutilado de guerra, puede brillar bajo la belleza de su ser oculto”, esta frase se usa aquí en sentido inverso, donde imágenes gentiles encubren el horror de la violencia. “El prototipo de belleza o fealdad tiene mucho que ver con el horizonte de valoración estética de las clases” afirmaría Dussel.¹⁹⁵

Por otra parte, en las bitácoras y trabajo documental de registro se conservaron los apuntes para las calidades gráficas de *Ticho*, desde el dibujo tradicional con tinta y acuarelas sobre papel o celuloide y en menor medida con dibujo digital, siendo interés de este proyecto una resolución plástica cálida, flexible, de trazos sueltos y finos en constante movimiento que aporten una sensación de suavidad y belleza, dando relevancia también a la iluminación y uso de sombras intensas propias de las atmosferas desérticas. La delicadeza del dibujo entra en contraste con el discurso mórbido que subyace en el cortometraje, siendo reforzado con escenas de *stop motion*, *cut out* y *pixilación*, incluida la inserción de materiales documentales filmados en sitio y de archivos digitales que en ocasiones podríamos definir como de *baja calidad*. La paleta de color nos sirve narrativamente también como medio para marcar pautas temporales, y en la que preponderan los tonos caracte-

193 Norman McLaren, página oficial, <http://www.mclaren2014.com/>, (Fecha de consulta: 16 de Septiembre de 2015).

194 Francisco de Lucientes y Goya, *Los Desastres de la Guerra*, Colección de ochenta láminas inventadas y grabadas al agua fuerte. (Madrid: Real Academia de Bellas Artes de San Fernando, 1863)

195 Enrique Dussel, *Filosofía de la cultura y la liberación*. (México: UACM, 2006) P.233.

rísticos de las áreas desérticas: azul, amarillo y tierras, correspondiente a los grandes paisajes, compuestos por cielo, hierba seca y montañas.

Las influencias previas de cineastas, animadores y artistas plásticos repercuten sin duda en la estética de este proyecto, entre los cuáles podemos mencionar a Vincent Vangh Gogh, Honore Daumier, Toulouse Lautrec, Francisco de Lucientes y Goya, Hayao Miyazaki, Isao Takahata, Igman Bergman, Agnes Varda, Kim Ki Duk, Jan Svankmajer, Werner Herzog, William Kentridge, Ryan Larkyns, Koyi Yamamura, David Lynch, Nick Park, Adam Elliot, Carlos Reygadas, Jis y trino, Wes Anderson y Nate Powell.



Fig.55. Still del filme *Ticho*, set elaborado principalmente con materiales de rehúso, resinas sintéticas y materia orgánica.

3.3.6 LA ANIMACIÓN

En esta etapa el dibujo se presenta como la raíz formal del proyecto *Ticho*. Dibujar es poner la razón, las entrañas y la mano en un mismo punto, el animador al ver con atención la realidad, proporciona a través del dibujo una observación novedosa del mundo.

El dibujo es el método, la herramienta y en ocasiones el propio fin y en efecto muchos animadores tienen también un desarrollo significativo como dibujantes; Winsor McCay, Max Fleischer, Hayao Miyazaki, Koyi Yamamura, Bill Plympton o Matt Groening, son algunos ejemplos.

La animadora y dibujante Joanna Quinn reflexiona dentro y a través del propio medio: “En mi dibujo hay mucha libertad, pero también mucha atención, por eso encajo tan bien en la animación, porque en ella se trata de hacer muchos dibujos y resolver muchos problemas”.¹⁹⁶

Si bien, como anteriormente se mencionó, las bitácoras son un recurso importante en la elaboración de ideas, la memoria personal también es un factor inherente al proceso del dibujo, el contexto personal determinará este sincretismo entre el mundo interior, la psique del artista y el mundo exterior, la realidad que trata de sujetarse en fotografías o apuntes directos se ve inevitablemente sumergida en la subjetividad de quien la nombra. Len Iye¹⁹⁷ nombraría esta memoria del dibujo como “lo corporal” el significado que reside en el corazón de la expresión.¹⁹⁸

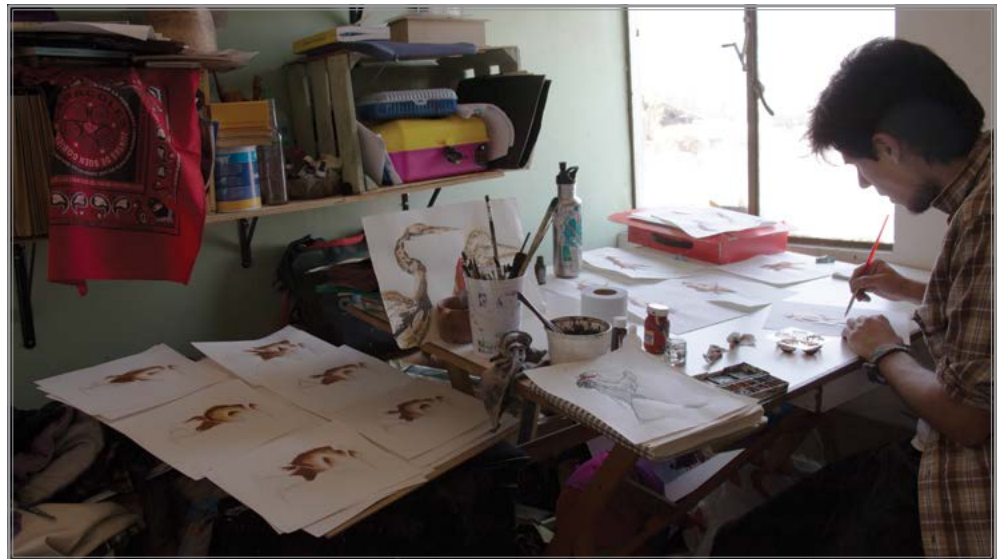


Fig.56. Fragmentos del proceso de animación, proceso de entintado en colaboración con el artista Xavier Corro.

Existe un interés por atravesar de lo abstracto a lo figurativo a lo largo de este cortometraje mexicano. Éste proviene de una intención rítmica, relacionada íntimamente con la musicalidad de la pieza. La abstracción se recoge aquí, como un poderoso medio de transmisión de sensaciones y pensamientos intimistas, además, formalmente es un recurso útil en las transiciones entre cortes o escenas, siendo

¹⁹⁶ Paul Wells, Dibujo para animación. (Editorial Blume: 2010) P. 34.

¹⁹⁷ Len Iye fue un artista multidisciplinario, destacado por su experimentación en la animación y sus relaciones con el sonido. <http://www.creative.auckland.ac.nz/en/about/our-faculty/schools-programmes-and-centres/music/len-lye-the-opera.html> (Fecha de consulta: 03 de Marzo de 2014)

¹⁹⁸ Paul Wells, Dibujo para animación. (Editorial Blume: 2010) Pp.26,27

estos últimos un aspecto delicado cuando se trabaja con una amplia diversidad de técnicas de animación. El equilibrio entre la figuración y la abstracción proveerá al espectador de un hilo conductor en la narrativa, proporcionándonos silencios y marcando ritmos nos facilitará la generación de una coherencia armónica en la edición. A su vez, la descomposición de la imagen en estos dos aspectos, representa un juego conceptual entre lo imaginado y la realidad, entre la intimidad del dibujo y el trabajo en set, y la exterioridad de la fotografía y el video documental.



Fig.57. Elaboración de los sets para *Ticho*, en colaboración con el artista Emerson Balderas.

La animación es disciplina y método, la organización dentro de las artes plásticas suele estigmatizarse como algo negativo que vuelve rígido el discurso plástico o estético, sin embargo organizarse es conocerse; los métodos de organización no deben ser ajenos a los particulares procesos creativos del realizador y en la realización de un cortometraje de animación estos conlleva una ardua tarea de planeación¹⁹⁹ que facilitará el proceso de producción.

3.3.7 DISEÑO SONORO

Es interesante como al lado del fisiólogo Étienne Jules Marey que inventaría en 1882 el revolver fotográfico (que revolucionó la historia de

¹⁹⁹ Consulte en anexos el plan de trabajo para la producción en Ticho.

las imágenes en movimiento al disparar 12 cuadros consecutivos por segundo), trabajó Georges Demeny uniendo a la cronofotografía de Marey el *fonoscópio*, grabando sonido por primera vez a la par de la captura de la imagen. Demeny realizó este descubrimiento esperando que su invención ayudara a enseñar a los sordomudos.²⁰⁰

En la animación los sonidos y la música son determinantes, dado que éstos alteran el movimiento que uno percibe, guiando la cadencia de las imágenes. Comenta Pikkov como el interés en los fenómenos rítmicos ha sido un rasgo característico de la humanidad: “(..) a la gente le gusta ver y escuchar las olas del mar, el fuego ardiente, la risa y los gestos de sus compañeros”.²⁰¹ McLaren afirmaba también la relación rítmica entre esta especie de danza que ocurre en la animación al tratar de estremecer gente, objetos o dibujos.

Para la elección de la música en *Ticho*, se colaboró de manera muy cercana desde los inicios de la producción con el grupo mexicano “La bruja y sus conjuros”²⁰² autores del *soundtrack* original para el cortometraje, con quienes se entabló un profundo dialogo respecto al carácter híbrido de *Ticho* y la necesidad de enfatizar como la diversidad biocultural está siendo destruida por la homogeneización del capitalismo. La revisión de diversos géneros de música popular mexicana y latinoamericana entre los que se encuentran las influencias del cardenche, la polka, la redova, la música llanera y el son jarocho, se complementaron con la experimentación sonora y la inclusión de otros ritmos como el *blues*. Es interesante resaltar que en ocasiones la animación se adecuó a la intención y ritmo de la música y no a la inversa, como tradicionalmente sucede en las producciones de animación. Ante la utilización minimalista de diálogos (voces que fueron grabadas directamente en las locaciones originales en Chihuahua) son los sonidos incidentales, proyectados como variaciones de sonidos extraídos de la naturaleza y

200 Ülo Pikkov. *Animasophy, theoretical writings on the animated film*. (Estonia: Estonian Academy of arts, 2010),32.

201 Ülo Pikkov. *Animasophy, theoretical writings on the animated film*. (Estonia: Estonian Academy of arts, 2010),42.

202 La bruja y sus conjuros, agrupación contemporánea radicada en México Distrito federal, auto determinada bajo el género arrabal ranchero. labrujaysusconjuros.com, <https://soundcloud.com/la-bruja-y-sus-conjuros/la-tequilera-la-bruja-y-sus-conjuros>, (Fecha de consulta: 21 junio de 2015)

alterados digitalmente de los cuales estuvo a cargo Andrick Torre y la música original las que acentúan y complementan el ritmo, sensaciones y conceptos durante el cortometraje.

3.3.8 COMPOSICIÓN DIGITAL Y EDICIÓN

La etapa de montaje digital es una de las más complejas en el caso de la animación híbrida, pues aquí es donde se integran las múltiples técnicas, analizándose y corrigiéndose todos los detalles que se escaparon durante las otras etapas de producción del proyecto. La edición es una etapa crucial del proyecto, aquí se ensamblan las secuencias de imágenes y sonidos otorgando la forma final que tendrá el filme. Según uno de los teóricos más relevantes del cine, el ruso Sergei Eisenstein, el montaje incluye un proceso que arrastra al público a transitar por el mismo camino que el realizador a recorrido. Aquí la intencionalidad emotiva e intelectual de la pieza quedará finalmente expresada a través de las relaciones entre los planos, las repeticiones, tensiones, y la cadencia y concordancia de todos los elementos del cortometraje.

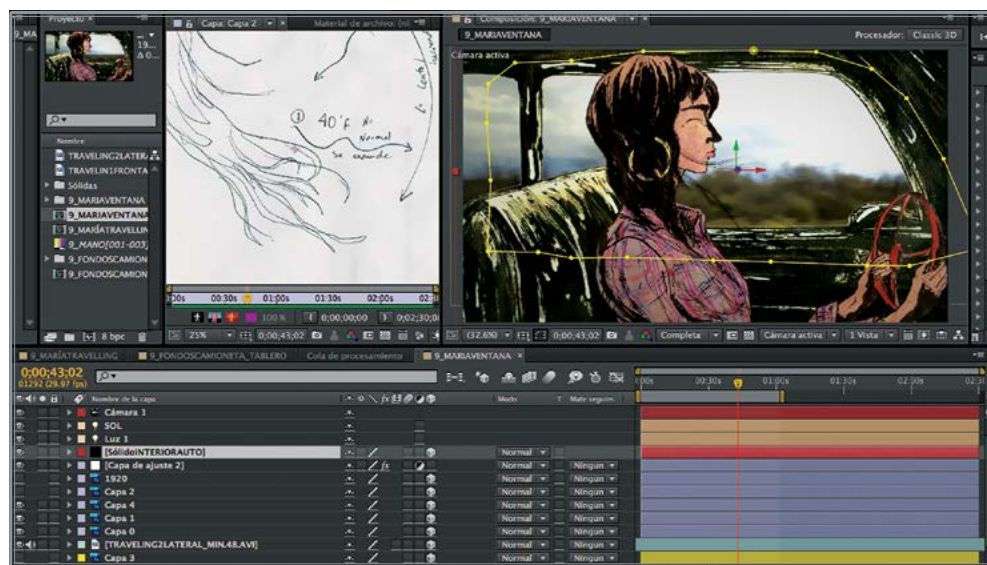


Fig.58. Parte de los procesos de retoque digital para el montaje final en *Ticho*.

El uso de los medios digitales en *Ticho* es un tópico complejo en el discurso de este proyecto, la indisociable relación del progreso y la tecnología. Sin embargo es innegable el papel que la tecnología ha jugado en el desarrollo de la animación. Retomar a Norman MacLaren, en la

reflexión sobre la abstracción, el ritmo y la música o para la intervención sobre celuloide, en *Ticho*, significó estudiar también a Étienne Jules Marey²⁰³ y Eadweard Muybridge. Todos estos personajes tienen un factor común, y es el de estar involucrados en la experimentación para las imágenes en movimiento, usando y expandiendo las tecnologías de su tiempo, expresándose a través de éstas, y a su vez encontrando en la reflexión de ellas mismas, la poética de la creación.

McLaren, al igual que Marey, usó el cuerpo para expresar su sentido personal del movimiento, en *Pass de Deux*.²⁰⁴ El animador escocés utiliza un recurso visual muy similar al usado en la cronofotografía por Marey: un traje negro con líneas blancas dibujadas a los costados, pero esta vez McLaren, utiliza la luz y la descomposición del tiempo de la imagen para hacernos ver el acompasado desplazamiento de las líneas que forman un cuerpo en el espacio.



Fig.59. Still del cortometraje híbrido *Ticho*.

Marey en 1882 amarra un hilo al pie de un ave para poder fotografiarla y estudiarla, mientras actualmente se monta una diminuta cámara digital a la espalda de otra ave. El movimiento de un humano o de un pájaro, observado con detenimiento, pronto da paso a la abstracción

203 Studio Art 175, "Digital Aesthetics", <http://yin.arts.uci.edu/~studio/resources/175/marey.html> (Fecha de consulta: 19 Marzo de 2014)

204 *Pas de Deux* (1968) Director: Norman McLaren, Guión: Norman McLaren, Música: Dobre Constantin, Productora: National Film Board of Canadá.

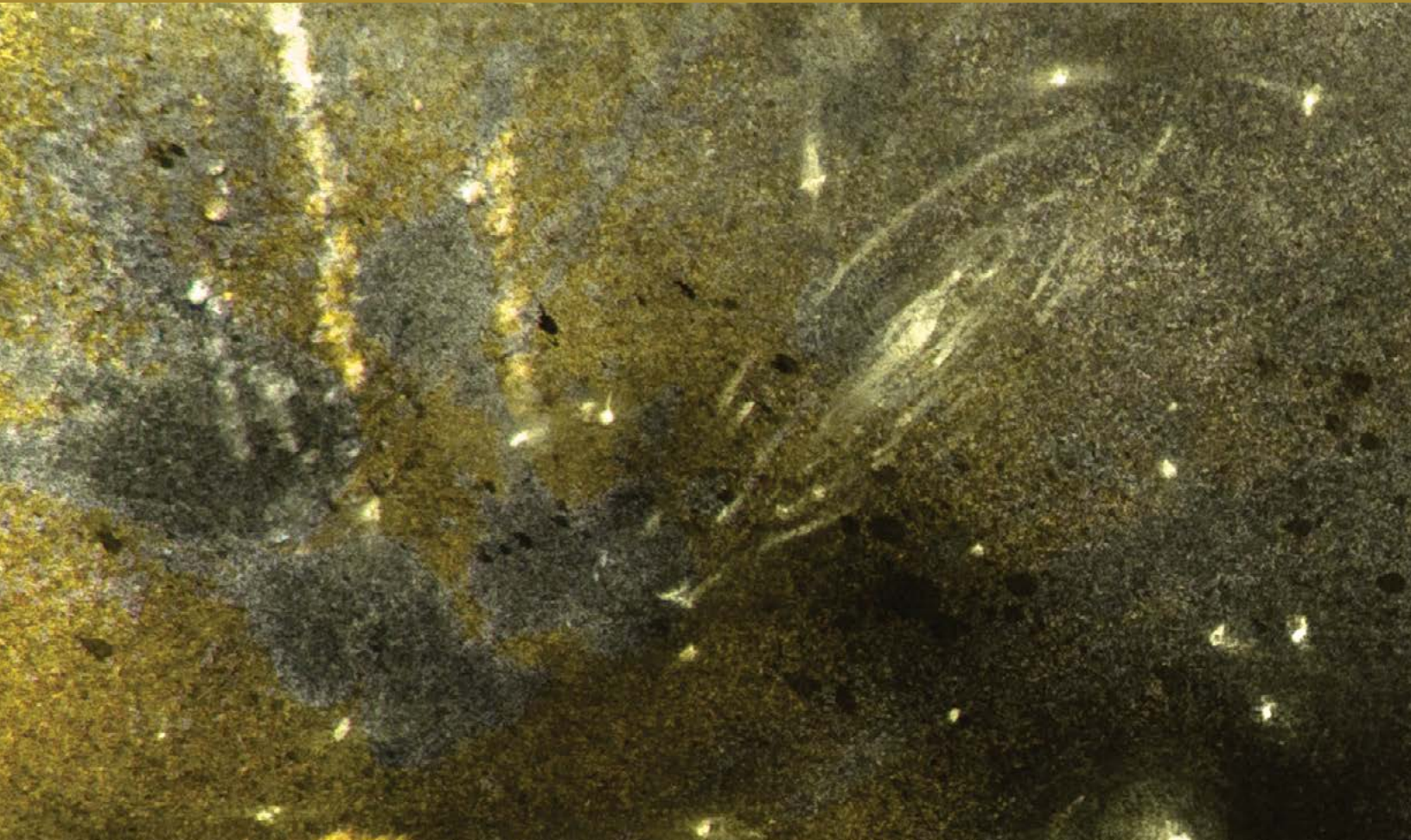
que comienza a tornarse en datos, una mirada que se abstrae a los descubrimientos propios de los seres humanos. Deseamos saber, pero la forma occidental de conocer parecería ser abrir, invadir, separar o retener.²⁰⁵ Esta relación del arte y la tecnología en la animación, entra en contradicción con la idea que sostengo respecto a la capacidad de pensamiento crítico y conciente en la construcción simbólica, haciendo frente a lo entendido como progreso en la actualidad. Sin embargo, es innegable que de estas contradicciones humano-tecnología-naturaleza se encuentra llena la historia de las imágenes en movimiento, de esta especie de embelesamiento humano por sus propias obras.

En este capítulo ahondamos en la descripción de la totalidad de aspectos envueltos en la realización de un cortometraje híbrido utilizando el caso de Ticho. Deseamos hacer énfasis en los elementos conceptuales que fueron el fundamento de la pieza, abordando la locura del llamado progreso y su destructiva relación con el hábitat. Mediante la descripción del proceso creativo y el desglose puntual de los elementos formales en las distintas etapas de producción se pretendió exponer las implicaciones de la animación híbrida de una forma práctica, así como las reflexiones sobre la propia disciplina surgidas en la realización de este proyecto.

205 Hyemee Choi, "Video looping of human cyclic motion", <https://www.viz.tamu.edu/faculty/ergun/teaching/motioncapture/thesis/intro7.html> (Fecha de consulta: 19 Marzo de 2014)



CONCLUSIONES



CONCLUSIONES

Se entiende que la existencia y permanencia de una cultura se evidencia en su arte, en su estilo de vida; la animación entonces nos dará pruebas de una historia cultural particular, contraponiéndose o afirmando la homogenización del pasado de la historia universal. Si los pueblos dejan de cantar, de danzar, de contar historias, los pueblos se convierten en sombras de lo que fueron, fantasmas que desaparecen en el olvido.

Desde la pragmática de la animación híbrida, se constata que este género es propicio para mostrar una integración en la diversidad de géneros y técnicas de la animación contemporánea, exponiendo así que existen salidas artísticas heterogéneas que hacen frente a la creciente homogeneización de las estéticas en la animación. Durante este proyecto no se perdió de vista la relevancia de las obras simbólicas en la construcción de un proyecto civilizatorio, así como en la conservación de un modelo de pensamiento. Así la animación durante este proyecto y de acuerdo a lo expuesto en el capítulo uno y dos, fue considerada y llevada a la práctica también como ideología. Este enfoque desde la animación híbrida proporcionó al proyecto elementos del subgénero documental que mezclados con la ficción, facilitaron técnica y conceptualmente la creación de una obra múltiple y polisémica, donde el abordaje de temáticas como los lazos afectivos marcados por un territorio, la avaricia y la enajenación bajo los símbolos de un falso progreso, se alejan de un discurso rígido o panfletario.

Si bien formalmente en la investigación y animación *Ticho* se realizó una propuesta plástica y narrativa satisfactoria a través del cine de animación híbrida, se considera que dicho medio podría ser debatido más profundamente en próximos proyectos. Así, el rasgo de esta propuesta apunta a un futuro rompimiento en mi producción con la manera tradicional de usar el medio cinematográfico para dar salida a las imágenes en movimiento, proyectando nuevas líneas de investigación en el

campo de la animación experimental y explorando las diferentes formas (instalaciones interactivas, herramientas mecánicas, video instalación, performance, artes escénicas, etc.) que puede abarcar un proyecto de animación en la actualidad.

A través de la evolución de las herramientas audiovisuales podemos prever que la complejización e hibridación en el lenguaje de las imágenes en movimiento se ampliará con el paso del tiempo y la creciente relación con las tecnologías de comunicación.

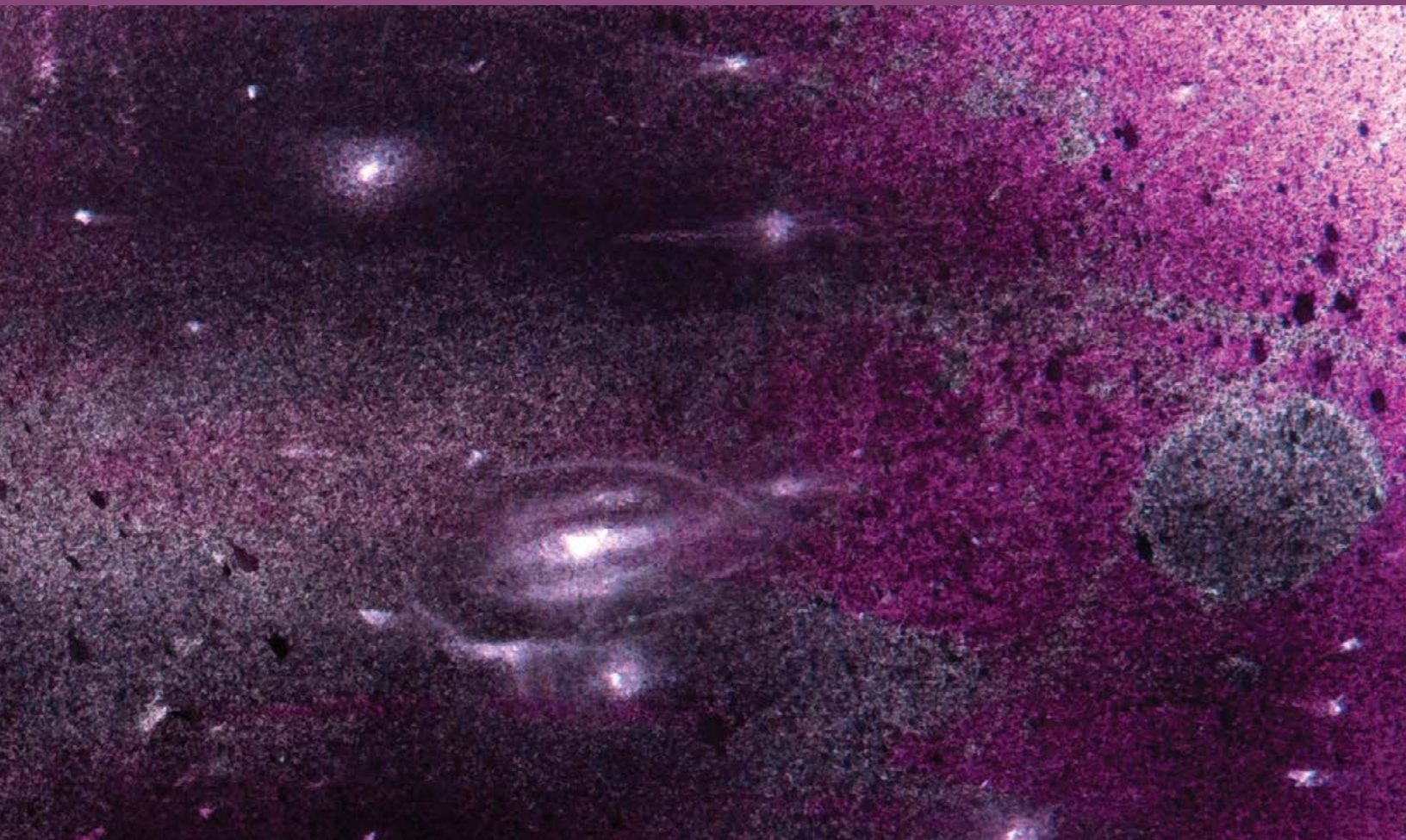
Las dinámicas contemporáneas de comunicación a través de los ordenadores y con los ordenadores, nos muestra una entrada clave en la interpretación futura de la realidad a través de los diferentes medios digitales. Un deseo de hiperrealidad, interactividad y ficción, transformación de la afectividad corporal en comunicación virtual, la seducción continua que provee la pantalla. Esta investigación nos ha permitido observar dos aspectos en la actualidad de esta relación con la imagen; uno que trata de ingresar a la realidad concreta a través de la fantasía, como es el caso de la animación híbrida que incorpora los aspectos documentales y experimentales de la disciplina para la deconstrucción del lenguaje animado reflexionando sobre lo humano en la actualidad; mientras que la otra parte trata de ingresar al mundo de la ficción a través del realismo, como en la creciente tecnología CGI de animación y videojuegos, cuyo objetivo de simulación e imitación realista incrementa con los años. Ante este panorama que la realidad simbólica nos arroja la pregunta sería: ¿Cuáles serán las formas de convivencia entre lo humano y la naturaleza en el futuro? ¿Cuál será la relevancia de las imágenes en movimiento en el desarrollo civilizatorio de nuestra especie?

Por último deseo reforzar la reflexión arrojada en *Ticho*, animación frente al progreso, sobre la realidad material y la simbólica como partes constituyentes y complementarias en la construcción de alternativas para otro mundo. Bajo dicha reflexión la imposición de un modelo de pensamiento “progresista” que pretenda homogeneizar no sólo estéticamente, sino económica, social y culturalmente a una sociedad en si diversa, implica la desaparición de la riqueza biocultural y excluye la

posibilidad de convivencia ante formas de ser y existir en el mundo en franca oposición. El abordaje dentro de las artes de temáticas como la polución, destrucción, comercialización y abandono de la tierra en México y América Latina y sus consecuentes repercusiones sociales, resulta una problemática que sale de lo local para convertirse en un asunto de importancia global, dado que México se encuentra entre los más importantes centros de biodiversidad y endemismos del planeta, generando así correlaciones sociales y medioambientales que nos atañen no sólo individuos, sino como una especie más que habita esta tierra.



ANEXOS



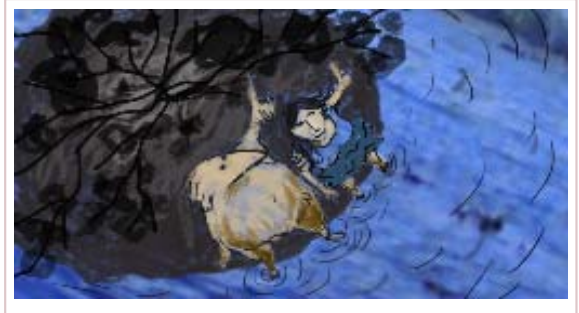
1.1 PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO:

VOLAMOS JUNTO A UN AVE. Técnica: Rotoscopía, Dibujo tradicional y video/ Tinta negra, acuarelas azules y sepías.
Audio: Viento y Track1



1.2 GENERAL:

DESDE LA VISION DEL AVE, VEMOS A TICHO Y EURIDICE JUNTOS APUNTANDO HACÍA NOSOTROS
Cámara: Contrapicada. Técnica: Dibujo tradicional y video/ Tinta negra, acuarelas azules y sepías.



1.3 PRIMER PLANO:

CREDITOS Técnica: Video y dibujo tradicional.



1.4 PRIMER PLANO:

CORTE A BLANCOS



2. SEC1: ENTRADA

2.1 PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO:

ENTRADA DE TICHO Y SU HERMANO A LA MINA. DÍA.
Cámara subjetiva. Técnica: Video documental. Audio: Sonidos cercanos a un rancho, Track2.

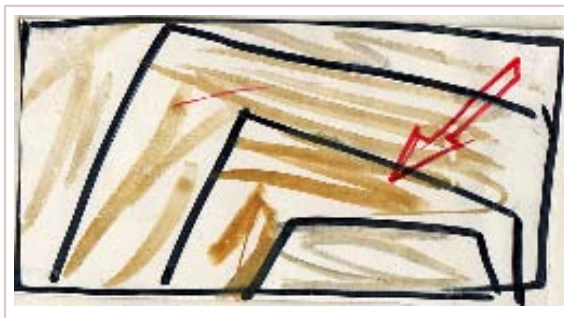
2.2 PRIMER PLANO:

CONTINUA ENTRADA. HERMANO HABLA CON TICHO, PERO A ÉSTE NO LO VEMOS. Audio: Voz hermano y susurros ticho



2.3 MEDIO:

CONTINUA ENTRADA A LA MINA Audio:Penetramos a un espacio profundo.



2.4 MEDIO:

ENTRAMOS POR EL HUECO OSCURO DE LA MINA



2.5 PRIMER PLANO:

TODO SE VUELVE OBSCURIDAD Audio:Interior profundo bajo la tierra



2.6 PRIMER PLANO:

ENTRE LA OBSCURIDAD, LAS LAMPARAS DE LOS MINEROS DEJAN VER UNAS FORMAS



3.1 MEDIO:

LUCES DE MINEROS VAN DESCUBRIENDO LA ESCENA: TICO PALEA AL FONDO, MIENTRAS SU HERMANO LO OBSERVA. Mov:Cámara fija y cambio de foco del minero en



3.2 GENERAL MAESTRO:

TICHO PALEA AFANOSAMENTE. Mov:Cámara fija Y ángulo Picado.Técnica:Dibujo digital y Stop motion.

3. SEC2-3:BUSQUEDAYDESCUBRIMIENTO

primer plano a Ticho. Técnica: Cut out, Stop motion, Dibujo tradicional/tinta negra y acuarelas sepía. Audio: Espacio profundo.



3.3 SUBJETIVO:

OBSERVAMOS DESDE EL SUELO IMITANDO EL MOV. DE UNA VIVORA. LOS PIES DE TICHO, Mov: Cámara subjetiva. Audio: Serpiente.



3.4 PRIMER PLANO:

MINA ABIERTA Mov: Cámara fija y ángulo picado. Técnica: Stop motion.



3.5 MEDIO:

TICHO SE AGACHA POR LOS MINERALES. Mov: Cámara fija Ángulo: Picado Técnica: Dibujo digital y Stop motion.



3.6 PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO:

TICHO TURBADO POR LOS MINERALES. Mov: Zoom in (ligero) Ángulo: Frontal



4. SEC4-5:BAJOTIERRA

4.1 PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO:

4.2 PRIMER PLANO:

MANO DE TICHO PENETRA LA TIERRA BUSCANDO MINERALES. Transición de técnica. Mov:Zoom in (ligero) Ángulo:Lateral (Derecha a izq) Técnica: Dibujo tradicional, digital y stop motion.AUDIO:Track3 y sonidos de ciudad e insectos alterados.



4.3 PRIMER PLANO:

MANO CONTINUA DESCENDIENDO. ATRAVEZAMOS LA CIUDAD Y BAJAMOS ENTRE INSECTOS HACÍA EL CENTRO DE LA TIERRA.



4.5 PRIMER PLANO:

RESTOS DE LA TIERRA DEJAN VER EL CRATER DE DARVAZA AL FONDO.Transición de técnica. Mov:Tilt down Ángulo:Lateral Técnica:Stop motion, Cut out y EFX Digitales.



MANO DESCIENDE BUSCANDO MINERALES. Mov:Tilt down.Ángulo:Lateral.



4.4 PRIMER PLANO:

LA CÁMARA VA MAS RAPIDO QUE LA MANO Y AHORA SOLO VEMOS LAS ENTRAÑAS DE LA TIERRA.



4.6 GENERAL:

EL CRATER DE DARVAZA ARROJA FUEGO.Técnica:Cut out y EFX Digitales.



4.7 GENERAL:

EL CRATER DE DARVAZA ARROJA FUEGO VIOLENTAMENTE.



4.8 PRIMER PLANO:

TICHO ENLOQUECIENDO ENTRE EL HUMO Y EL FUEGO. Mov:Cámara fija Angulo:Picado Técnica:Rotoscopía, Dibujo Digital y Stop Motion.



4.9

CORTE A NEGROS Audio:Silencio.



4.10 GENERAL MAESTRO:

MINERO SACANDO A TICHO DESVANECIDO DE LA MINA Mov:Cámara fija Angulo:Contrapicado, Técnica:Rotoscopía con dibujo digital y Stop motion. Audio: Silencio.



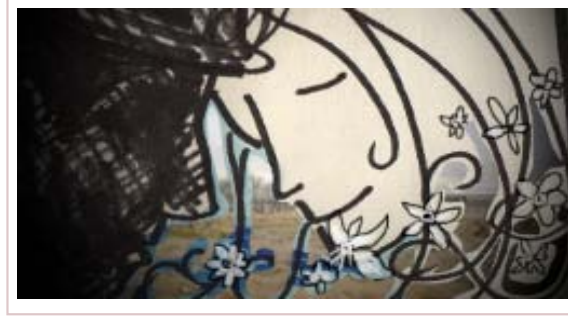
5. SEC6.TICHO-MARÍA

5.1 GENERAL:

DEL CORTE A NEGROS COMIENZA A APARECER EL CABELLO NEGRO DE MARÍA. Técnica:Dibujo Tradicional y digital.

5.2 PRIMER PLANO:

TICHO ACARICIA EL CABELLO DE MARÍA. ATARDECER Mov:Cámara fija y zoom out. Técnica: Dibujo tradicional/tinta negra y acuarelas sepía y azules. Audio:Viento y paisaje abierto.



5.3 MEDIO:

MARIA SE ALEJA Y TICHO COMIENZA A MUTAR.
Mov:Zoom out.



5.4 GENERAL:

TICHO SE TRANSFORMA EN TICHO GARZA
ANTROPOMORFA. Mov:Cámara fija.



6. SEC7:RIO

6.1 GENERAL:

TICHO GARZA VIAJA POR LOS CAMPOS DE
ALGODÓN.Transición de TARDE a NOCHE. Transición de
técnica. Mov:Cámara fija.Técnica: Dibujo tradicional sobre
película 16MM.Audio:Viento, provincia en la tarde, Track4.



6.2 GENERAL:

TICHO GARZA SE VE VENIR DESDE LEJOS HACÍA EL
RIO. Mov:Cámara fija.Técnica: Dibujo tradicional/tinta negra,
acuarelas de colores. Audio:Paisaje nocturno,Track5.



6.3 GENERAL:

TICHO GARZA SE ACERCA AL RIO. Noche. Mov:Cámara

6.4 GENERAL:

TICHO GARZA SE ACERCA AL RIO Y SUSPIRA

fija.



6.5 GENERAL:

TICHO GARZA SE METE AL RIO.



PROFUNDAMENTE.



6.6 GENERAL:

TICHO GARZA SE TRANFORMA EN UNA GARZA MORENA REALISTA.



6.7 GENERAL:

TICHO GARZA MORENA ESTA EN EL AGUA Y LA LUNA BRILLA Mov:Zoom in



6.8 PRIMER PLANO:

NOS ACERCAMOS A TICHO PARADO SOBRE LA LUNA EN EL AGUA. Mov:Zoom in Angulo: picado Técnica: Dibujo tradicional. Audio:Sonidos alterados de la naturaleza.



6.9 PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO:

LA LUNA SE TRANSFORMA EN UNOS OJOS ANGUSTIADOS.Transición de técnica Mov:Zoom in.Ángulo: Frontal. Técnica: Dibujo tradicional y rotoscopía digital.

6.10 PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO:

OJOS OBSERVAN DELIRANTES. Mov:Cámara fija. Técnica:Rotoscopía digital.



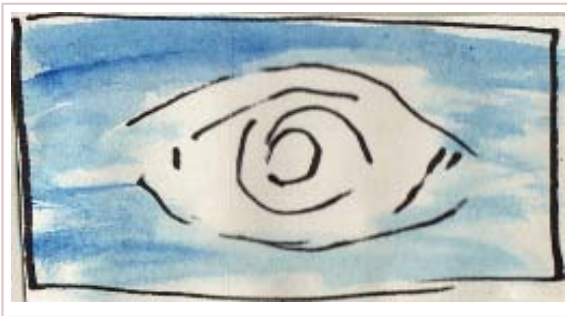
6.11 PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO:

LOS OJOS SE TRANSFORMAN DE NUEVO EN LUNA
Transición de técnica. Ángulo: Frontal, Técnica: Dibujo tradicional y rotoscopía digital.



6.12 PRIMER PLANO:

NOS ACERCAMOS A TICHO PARADO SOBRE LA LUNA
EN EL AGUA. Mov: Zoom in. Ángulo: picado. Técnica: Dibujo tradicional. Audio: Sonidos alterados de la naturaleza.



6.13 GENERAL:

GARZA MORENA EMPRENDE EL VUELO. Mov: Cámara fija
Técnica: Dibujo tradicional/tinta negra, y acuarelas de colores.
Audio: Track5.



6.14 GENERAL:

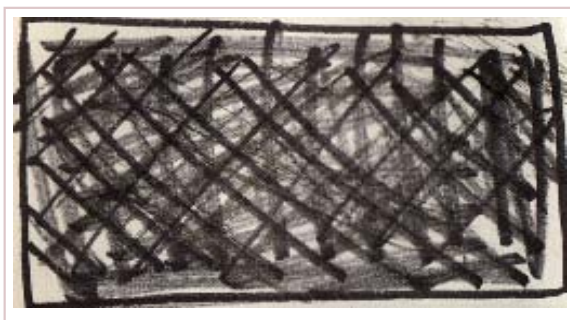
GARZA MORENA EMPRENDE EL VUELO. Mov: Tilt up.
Técnica: Dibujo tradicional/tinta negra, fotografías y acuarelas de colores.



6.15 GENERAL:

CORTE A NEGROS





7. SEC8-9:CARRETERA

7.1 MEDIO:

MIRAMOS DESDE DENTRO DE UNA CAMIONETA EN MOVIMIENTO LA CARRETERA. Mov:Cámara fija. Ángulo: frontal.Técnica:Video y dibujo tradicional/tinta negra, y acuarelas sepia y azules. Audio: Carretera.



7.2

UNA MANO FEMENINA ENCIENDE LA RADIO. Técnica:Video y dibujo tradicional/ Audio: Radio y Track 6.



7.3 MEDIO:

DENTRO DE LA CAMIONETA MARÍA CAMBIA LA RADIO DE NUEVO, MIENTRAS OBSERVA EL PAISAJE. Audio:Radio y Track 7.



7.4 MEDIO:

MARÍA OBSERVA A TICHO-GARZA PASAR DEAMBULANDO POR EL PAISAJE. Mov:Cámara fija. Angulo: lateral.



7.5 PRIMER PLANO:

EURIDICE, DETIENE EL AUTO Y OBSERVA A TICHO-GARZA DEAMBULAR POR EL PAISAJE. Mov:Zoom out. Angulo: lateral.



7.6 GENERAL:

OBSERVAMOS EL PAISAJE VACÍO Y COMENZAMOS A SUMERGIRNOS EN LA IMÁGEN. Transición de técnica.Mov:Zoom out. Técnica: Collage de fotografía, dibujo tradicional y Stop Motion.



8. SEC10.COLLAGELOCURA

8.1 GENERAL:

COLLAGE DE IMÁGENES COMIENZA POR PAISAJES ABIERTOS Y TRANQUILOS. Collage de fotografía, dibujo tradicional y Stop Motion.Transiciones por corte directo y repeticiones. Audio: Sonidos naturales alterados.



8.2 GENERAL:

DENTRO DEL COLLAGE, APARECE TICHO-GARZA DEAMBULANDO. Transiciones por corte directo Mov:Cámara fija Técnica: Dibujo tradicional, rotoscopía y video/ Tinta nga y acuarelas azules.



8.3 GENERAL:

COLLAGE DE IMÁGENES, Las imágenes comienzan a ser más fuertes y el ritmo de la edición comienza a acelerarse.

8.4 GENERAL:

COLLAGE DE IMÁGENES VA VOLVIENDOSE BLANCO Y NEGRO. MARÍA SE DESVANECE. Transiciones por corte directo Mov:Cámara fija. Técnica: Collage de recortes y fotografía



8.5 PRIMER PLANO:

DENTRO DEL COLLAGE APARECE TICHO ENLOQUECIENDO. Mov:Cámara fija Angulo:Picado. Técnica:Rotoscopía con dibujo tradicional y Stop motion.



8.7 GENERAL:

COLLAGE DE IMÁGENES



8.9 GENERAL:

COLLAGE DE IMÁGENES TERMINA EN LA VIOLENCIA CONTEMPORANEA.



8.6 GENERAL:

COLLAGE DE IMÁGENES



8.8 GENERAL:

MINERO SAC A TICHO DESVANECIDO DE LA MINA. Mov:Cámara fija Angulo:Contrapicado, Técnica:Rotoscopía con dibujo digital y Stop motion. Audio: Silencio.



8.10 GENERAL:

TICHO_GARZA SEPARANDOSE DE EURIDICE Mov.Zoom in (ligero) Angulo:cenital Técnica: Dibujo tradicional/ tinta negra y acuarelas.Audio: Silencio.



8.11

CREDITOS Audio:Track 8.



Las bitácoras como una
 manera de entrar a las
 pensamientos, de indagar
 en la memoria y en las
 impresiones momentáneas,
 descubrir, sorprenderse, necesitar
 respuestas.....

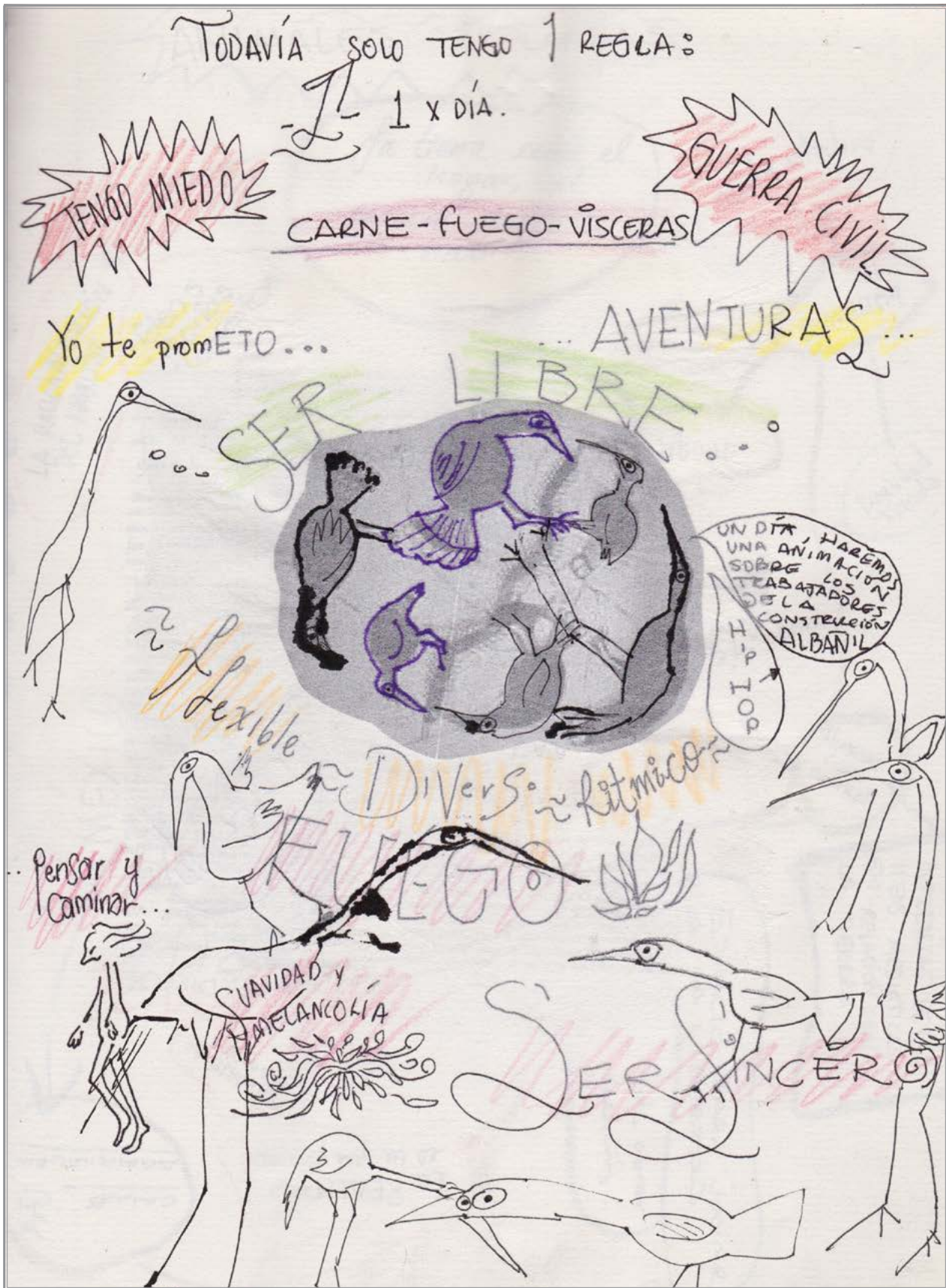
L'enfance d'un peintre
 Bernard-Album, S. 58
 Kunsthalle Bremen -
 Der Kunstverein in Bremen

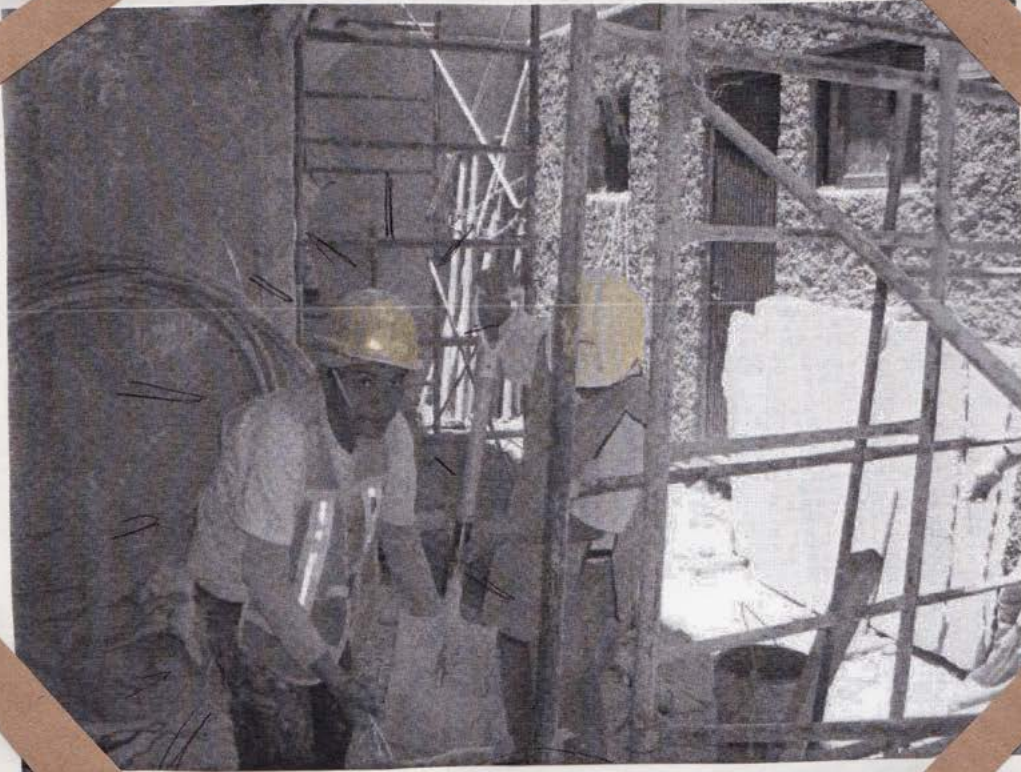


Las bitácoras
 Son una
 herramienta
 de reflexión
 para con la
 mente volátil
 de algunos....

La riqueza gestual
 que exige la necesidad
 de plasmar una impresión
 fugaz le dotan de un
 carácter muy interesante
 estético muy interesante
 asombroso un tipo de...

Ternero 2015-MZO





Plutano
Ticho podría ser un obrero de la ciudad, o un trabajador de la mina en la provincia.

TICHO URBANO

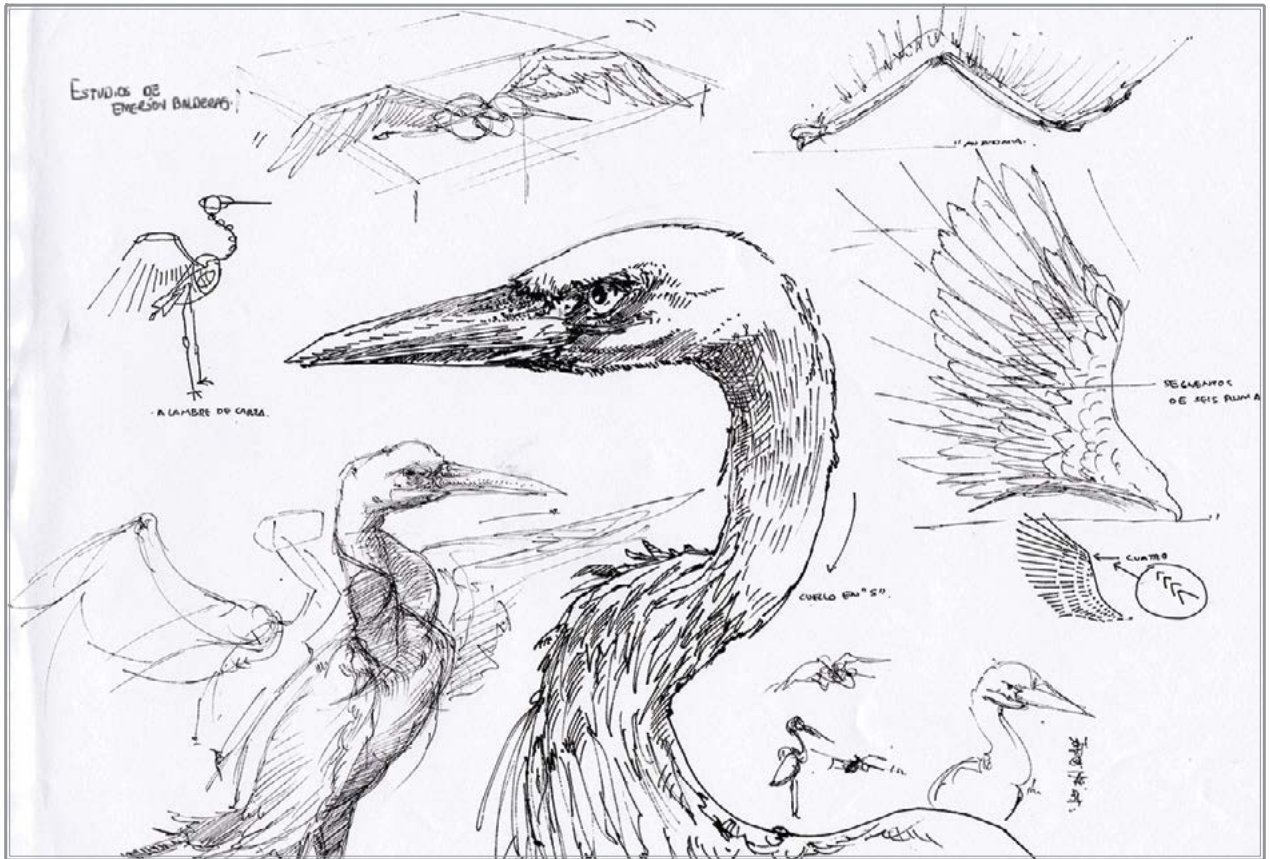


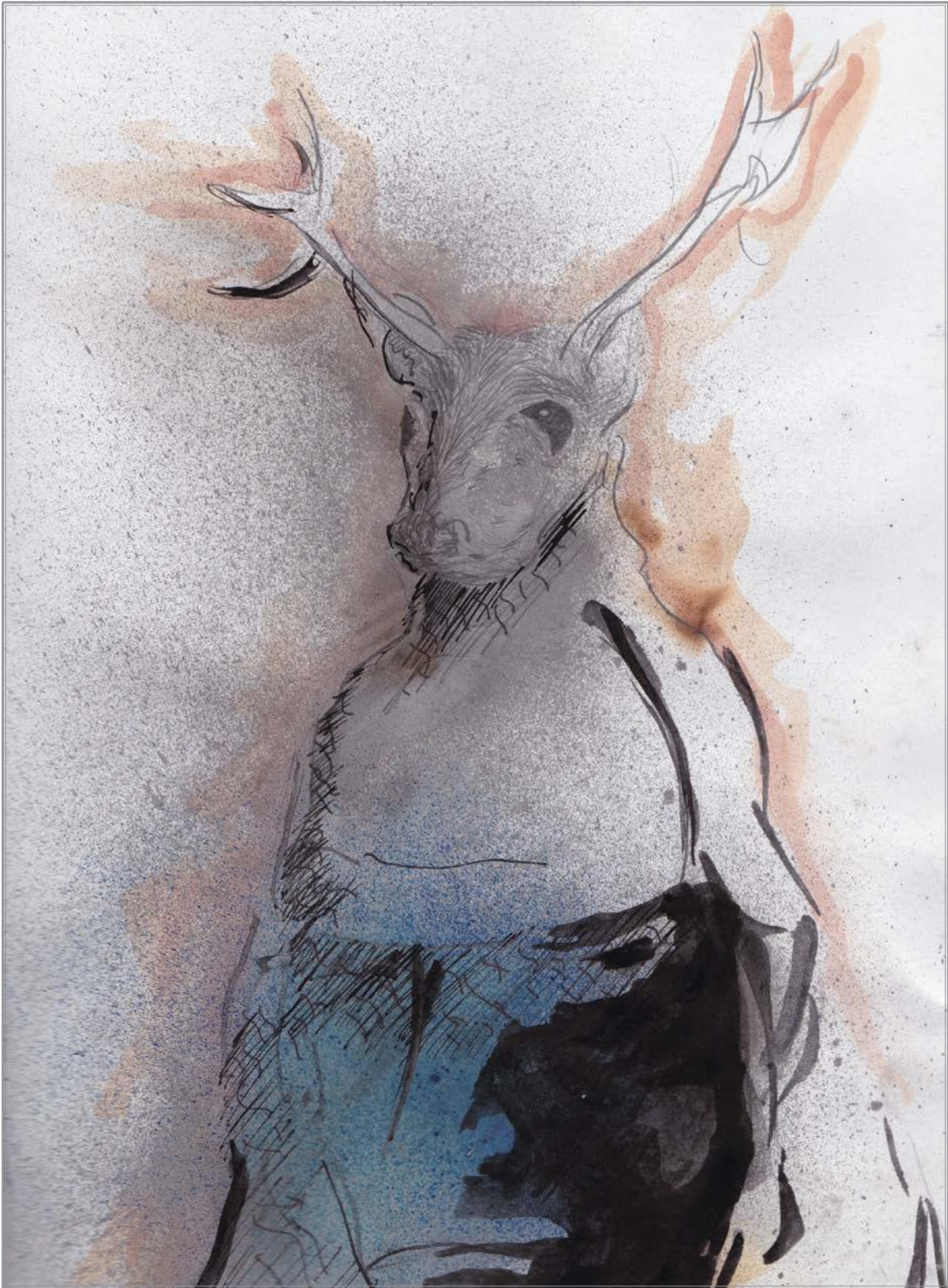


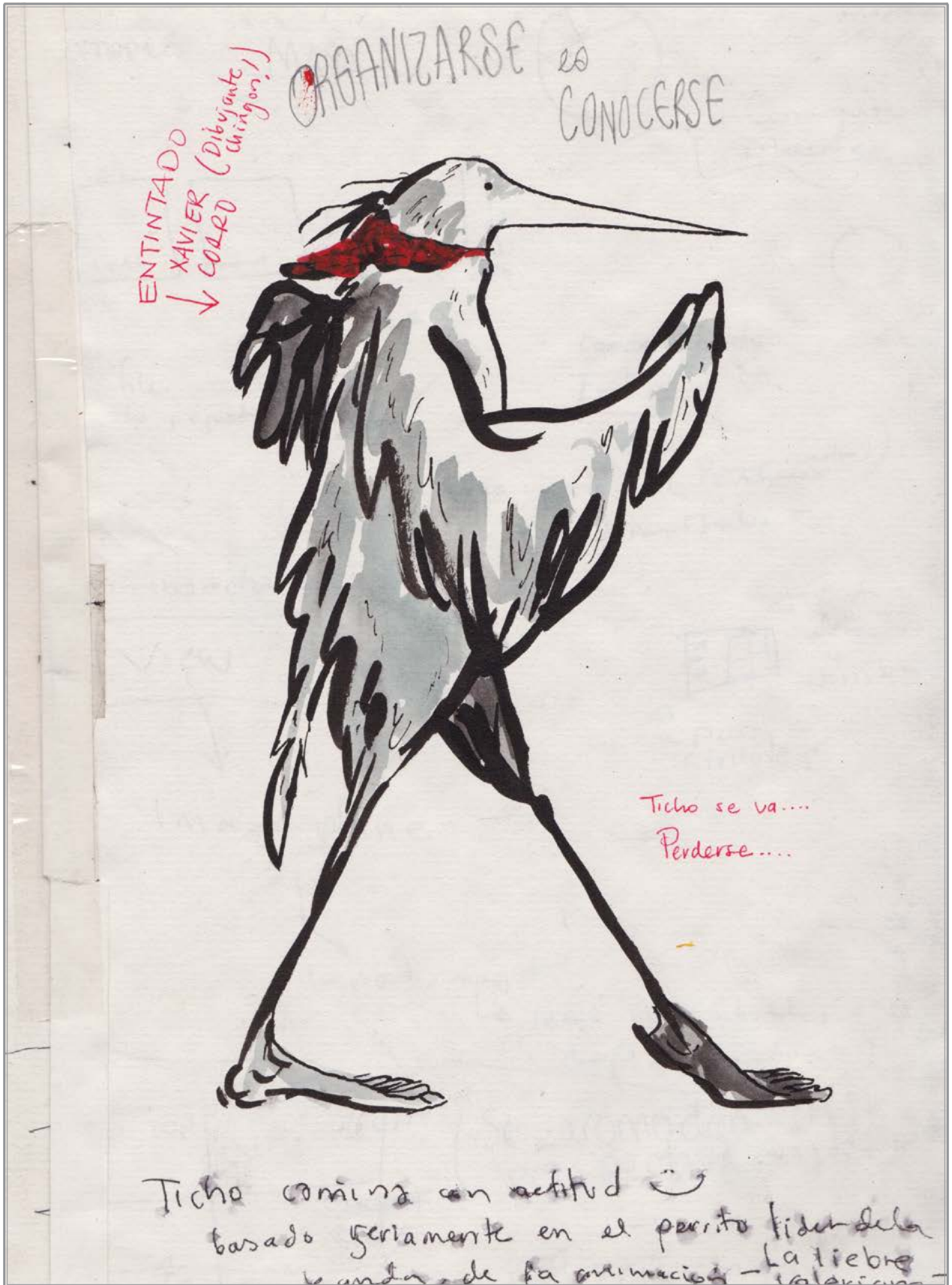














A pesar de: arigá (4000)

Arewa' = alma *920 x 1080
Pila
Raw

nosotros = itepo Prob...

semilla = Vachia chukul Revamni

ella = linói • AIRE = IKá

Kawí = Tierra

Bawí = agua

Fuego = na'í

Casa = kari

ave = churuki

Yaqui

Wachó

↑
guzg
gramis

VIENTO = JeeKa

TIERRA = VWIA

AGUA = Vaa'am

FUEGO = TAJI

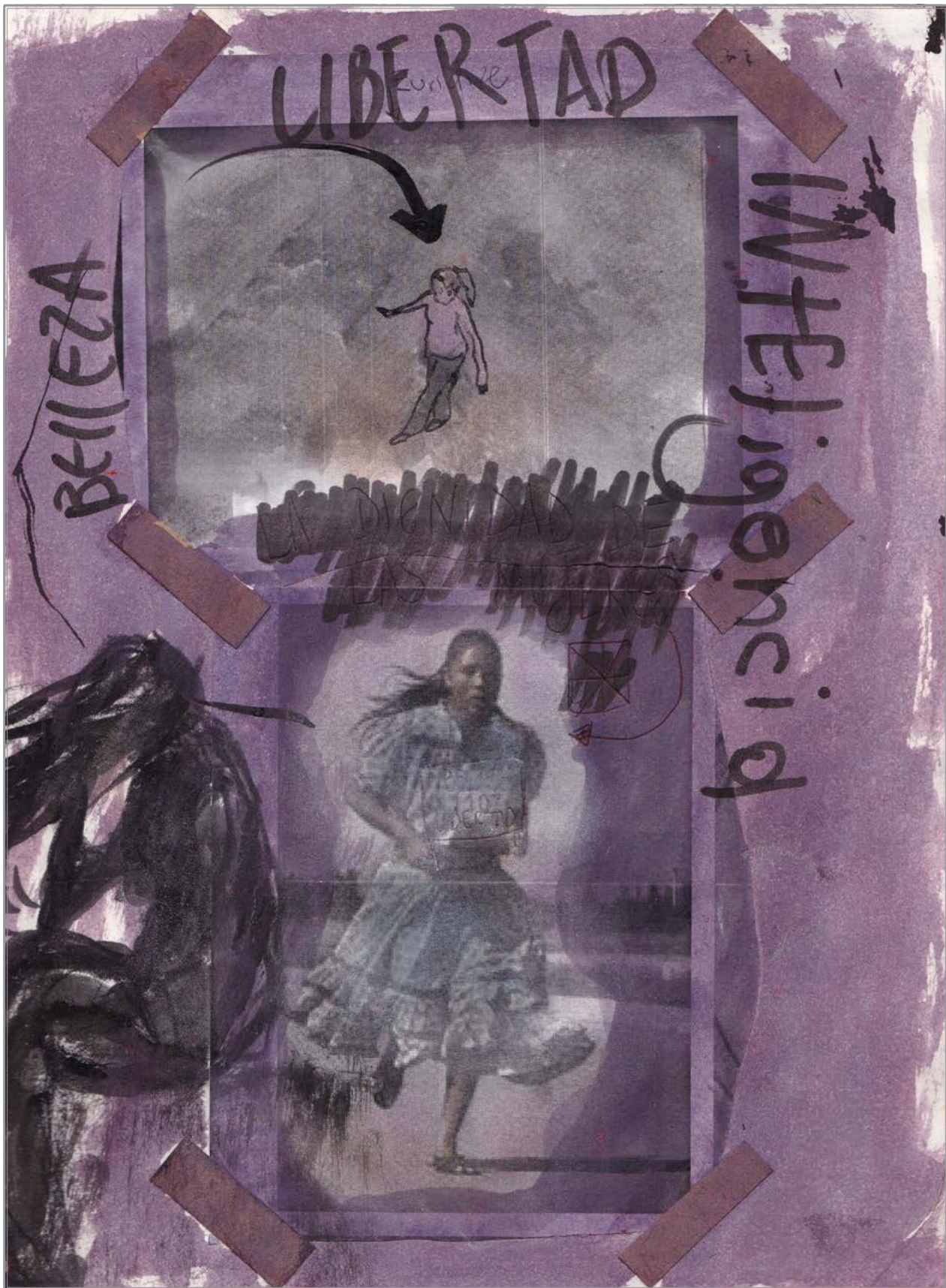
Cielo = TeeKa

Volar = ne'e

Casa = jaa

ave = Wpikit

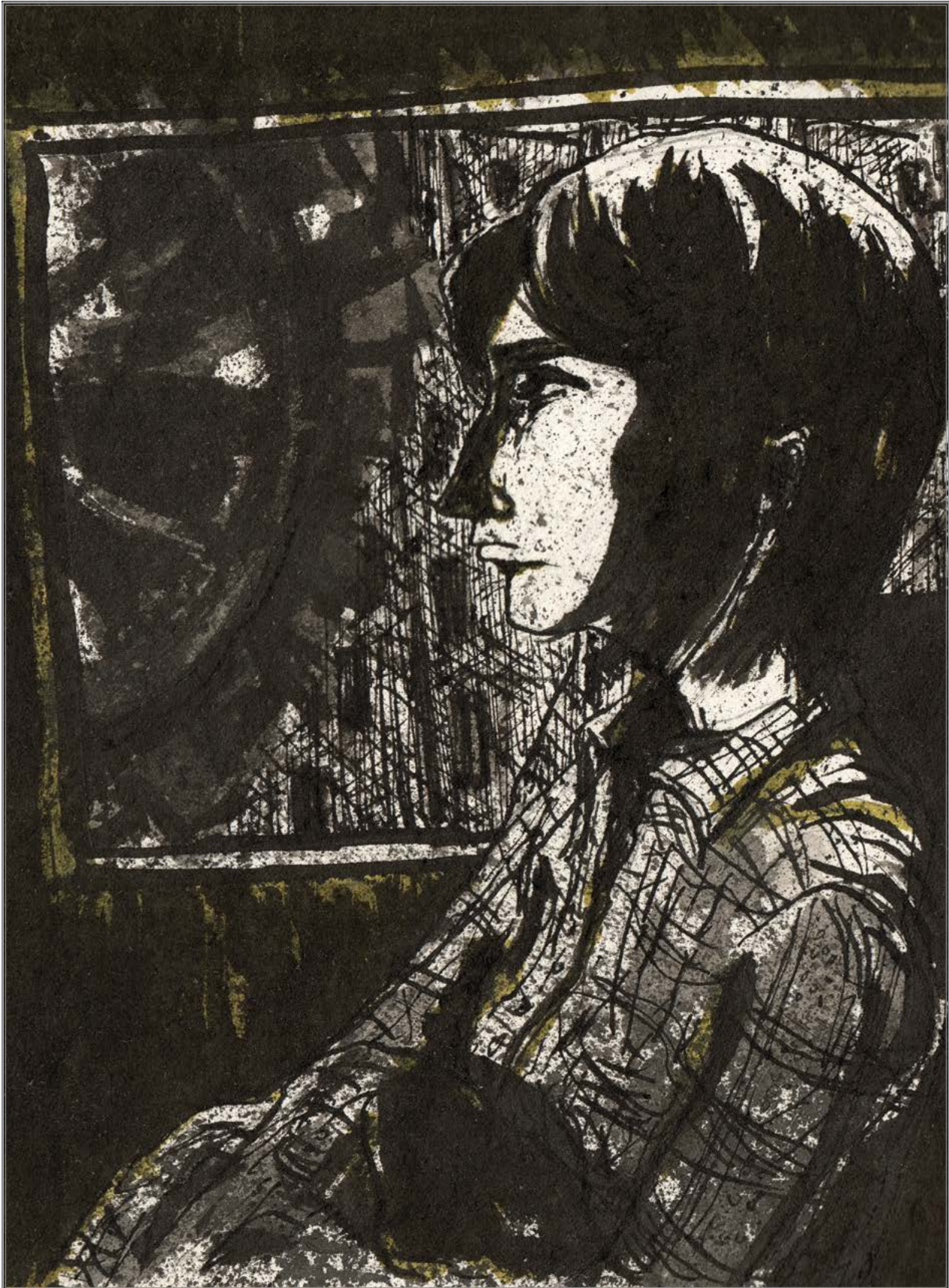
lluvia = Yuku

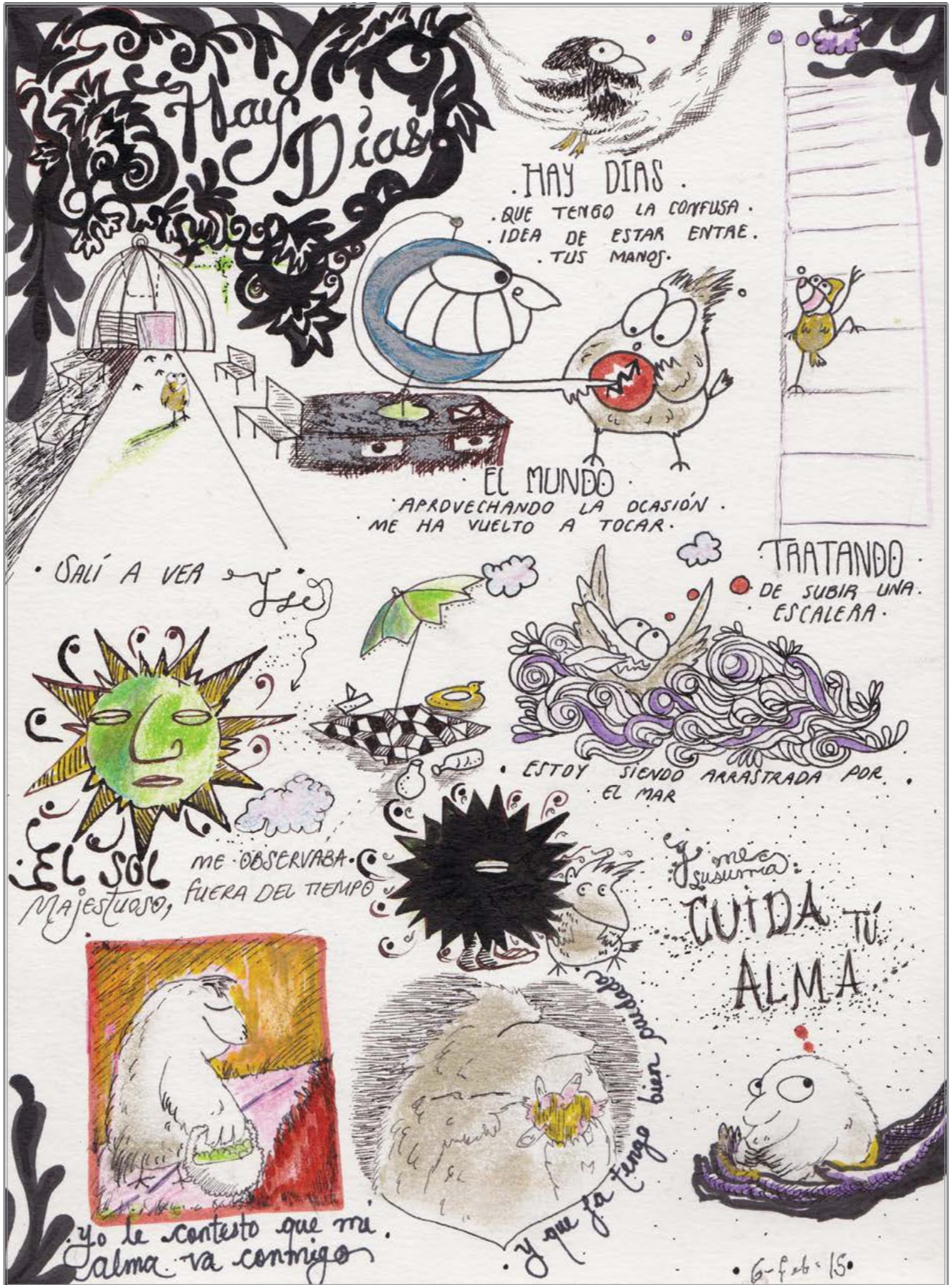












Hay Dias

HAY DIAS.
 . QUE TENGO LA CONFUSA .
 . IDEA DE ESTAR ENTAE .
 . TUS MANOS .

EL MUNDO .
 . APROVECHANDO LA OCASIÓN .
 . ME HA VUELTO A TOCAR .

• SALÍ A VEA y Jij

TRATANDO .
 . DE SUBIR UNA .
 . ESCALERA .

• ESTOY SIENDO ARRASTRADA POR .
 EL MAR

EL SOL MAJESTUOSO,
 ME OBSERVABA FUERA DEL TIEMPO

¡me susurra!
 CUIDA TU
 ALMA

yo le contesto que mi
 calma va contigo

y que fa fungo bien

• 6-feb-15

ÍNDICE DE FIGURAS

| | | | |
|--|----|---|-----|
| Fig.1. Mural elaborado por... | 12 | Fig.31. Still de Pequeñas vo... | 74 |
| Fig.2. Still del largometraje... | 13 | Fig.32. Still de <i>Vals con Bashir</i> ... | 75 |
| Fig.3. Still de la controversial... | 14 | Fig.33. Fragmento de la novela... | 76 |
| Fig.4. Still de Creature Comforts... | 15 | Fig.34. Still del cortometraje... | 76 |
| Fig.5. Historicidad del surgimiento... | 23 | Fig.35. Still del cortometraje Fosca... | 78 |
| Fig.6. De acuerdo a Bolívar... | 25 | Fig.36. La <i>lepus californicus</i> ... | 80 |
| Fig.7. Enfrentamiento de dos ... | 36 | Fig.37. Still de Fosca liebre... | 80 |
| Fig.8. Still del largometraje Pom... | 40 | Fig.38. Still de Fosca liebre... | 82 |
| Fig.9. Layout de Nausicaä... | 41 | Fig.39. Still de Fosca liebre... | 83 |
| Fig.10. Layout del filme Pom... | 43 | Fig.40. Still de Fosca liebre | 84 |
| Fig.11. Perro mapache... | 43 | Fig.41. Still de Fosca Liebre | 85 |
| Fig.12. Isao Takahata mostrando... | 44 | Fig.42. Still de Fosca Liebre | 86 |
| Fig.13. Layout del último trabajo... | 45 | Fig.43. Still de Ticho... | 91 |
| Fig.14. Still de Pom poko | 48 | Fig.44. Registro del trabajo de campo... | 92 |
| Fig.15. Still de Watership... | 54 | Fig.45. Still de las video entrevistas... | 95 |
| Fig.16. Still del filme The... | 56 | Fig.46. Still del cortometraje Ticho | 96 |
| Fig.17. Still del particular... | 57 | Fig.47. Still del cortometraje Ticho | 99 |
| Fig.18. Apuntes para el... | 58 | Fig.48. Still del cortometraje Ti... | 100 |
| Fig.19. Still de Mind games... | 59 | Fig.49. Still de Ticho, intervención... | 102 |
| Fig.20. Esquema de integración... | 61 | Fig.50. Bitácora de apuntes para Ticho | 104 |
| Fig.21. Still de When the Wind... | 63 | Fig.51. Humedales del Rio San Pedro... | 106 |
| Fig.22. La pieza What Will Come... | 64 | Fig.52. Imagen reappropriada de los... | 107 |
| Fig.23. Still de El hombre .. | 65 | Fig.53. Bocetos previos par... | 110 |
| Fig.24. Still de Mary and... | 65 | Fig.54. <i>Ardea Herodias</i> ... | 111 |
| Fig.25. Still de Fantastic Mr.... | 66 | Fig.55. Still del filme Ticho | 114 |
| Fig.26. Still de External... | 67 | Fig.56. Fragmentos del proceso... | 115 |
| Fig.27. Un gracioso ejemplo... | 68 | Fig.57. Elaboración de los sets... | 116 |
| Fig.28. Still de Education for... | 69 | Fig.58. Parte de los procesos... | 118 |
| Fig.29. Still del filme Los tres... | 71 | Fig.59. Still del corto Ticho | 119 |
| Fig.30. Still de El hundimiento... | 73 | | |

BIBLIOGRAFÍA

ADORNO W, Theodor. "Musical Aesthetics, the twentieth century, Part V" Pendragon Press, 1990

BERGER, Jonh. "Modos de ver" Reino unido: Penguin books, 1972

BUSON, Yosa. "Selección de jaikus" España: Poesía Hiperión, 4a Edición, 2009

CABEZAS GARCÍA, Antonio. "Jaikus inmortales" Madrid: Poesía Hiperión, 8a Edición, 2007

CROCE, Marcela, "El cine infantil de Hollywood" España: Alfama editorial, 2008

DORFMAN Ariel y MATTELART Armand. "Para leer al Pato Donald" México, Argentina: Siglo XXI Editores, 1972

DUSSEL, Enrique. "Filosofía de la cultura y la liberación" México: UACM, 2006

ECHEVERRÍA, Bolívar. "Modelos elementales de la oposición campo-ciudad" México: Ítaca, 2013

EISENSTEIN, Sergei M. "La forma del cine" Siglo XXI Editores. 1a Edición, 1986

EISENSTEIN, Sergei M. "YO, Memorias inmorales" Siglo XXI Editores. 1a Edición, 1988

ELIEZER, Braun. "El saber y los sentidos" México: Fondo de Cultura Económica, 3a Edición, 2002

FLUSSER, Villém. "Hacia una filosofía de la fotografía" México: Trillas, 1975

GARCÍA CANCLINI, Néstor. "La producción simbólica. Teoría y método en sociología del arte" México: Siglo XXI, 1979

HERRERA Torres, Ramón. "Eco-cine, una guía para la educación en valores ambientales" País Vasco: Cineclopedia Editores, 2011

HERNÁNDEZ, Francisco. "El corazón y su avispero, Por amor a fosca" México: FCE, 2004

LARSON GUERRA, Samuel. "Pensar el sonido" México: CUEC, UNAM. 2010

LUCIENTES Y GOYA, Francisco. "Los Desastres de la Guerra, Colección de ochenta láminas inventadas y grabadas al agua fuerte" Madrid: Real Academia de Bellas Artes de San Fernando, 1863

MADERUELO, Javier. "Paisaje y territorio" Madrid: Abada editorial 2008

MANOVICH, Lev. "El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: La imagen en la era digital", Paidós Iberica, 2005

MARSHAL, Fiore Quentin. "El medio es el mensaje" EPI, 1967

MONTERO PLATA, Laura, "El mundo invisible de Hayao Miyazaki" España: T. Dolmen Editorial, 2012

MORALES HERNÁNDEZ, Jaime. "La agroecología, en la construcción de alternativas hacia la sustentabilidad rural" México: ITESO, Siglo XXI Editores, 2011

PIKKOV, Ülo. "Animasophy, theoretical writings on the animated film" Estonia: Estonian Academy of arts, 2010

RAMOS, Miguel Ángel. "Estéticas de la animación" MAIA ediciones, 2010

RODRÍGUEZ Bermúdez, Manuel. "Animación, una perspectiva desde México" México: CUEC. UNAM, 2007

ROSLER, Martha. "Imágenes públicas, la función política de la imagen" G.G, 2007

ROTTERDAM, Erasmo De. "Elogio de la locura" México: Porrúa, 2a Edición. 1990

STANLEY-BAKER, Joan. "Arte Japonés" Thames and Hudson, 1984

TARKOVSKY, Andrei. "Esculpir en el tiempo" Madrid: Ediciones RIALP, 2002

WELLS, Paul. "Dibujo para animación" Editorial Blume. 2010

WELLS, Paul. "Understanding Animation" New York: Routledge. 1998