



Universidad Nacional Autónoma De México
Facultad De Arte y Diseño

Bestias Urbanas: *Investigación teórico-práctica
sobre dibujo animado gestual*

Tesis Grupal

Que para obtener el Título de:

Licenciada en Artes Visuales



Presenta:

Amanda Natalia Arriaga Pájaro
Amanda Woolrich Zárate

Director de tesis: Mtro. Eduardo Aureliano Ortíz Vera



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.



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Artes y Diseño

Bestias urbanas: investigación teórico-práctica sobre dibujo animado gestual

Tesis grupal

Que para obtener el Título de:

Licenciada en Artes Visuales

Presentan: Andrea Natalia Arriaga Pájaro y Amanda Woolrich Zárate

Director: Maestro Aureliano Eduardo Ortíz Vera

CDMX, 2016

Agradecimientos:

Queremos agradecer enormemente a Tania de León Yong, debido a su apoyo, observaciones y críticas certeras se hizo posible este proyecto. Fue a partir de conocerla que comenzamos a experimentar en la rama de la animación.

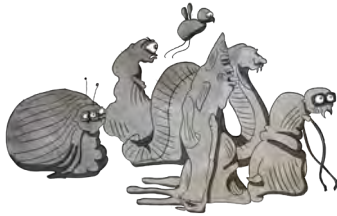
Amanda:

Quiero dedicar esta tesis a mi mamá, y agradecerle infinitamente a mi familia por todo el apoyo que he recibido, pues sin ellos hubiera sido muy complicado que lo lograra. Gracias: Rebeca, Víctor, Andrea, José, Mónica, Fernanda, Javier, Paloma, Atziri, Juanita Nava, Nasnia, Juan Carlos y Luz.

Natalia:

Agradezco a mi madre por todo lo que le he aprendido, a mi padre por el apoyo, y a quienes han estado cerca de mi y me han ayudado durante este tiempo.

Índice



Introducción.	11
1. El dibujo gestual.	15
1.1. El lenguaje gráfico.	17
1.2. ¿Qué es el dibujo?	25
1.3. ¿Qué es el dibujo gestual?	33
1.4. La importancia del gesto. Ruptura con la academia.	39
1.5. Artistas modernos que refieren la importancia del dibujo como gesto personal.	45
1.6. Del apunte al dibujo de movimiento.	51
2. La animación: dibujo en el tiempo.	55
2.1. Animación experimental, ortodoxa y de desarrollo.	61
2.2. Animación completa, media y limitada.	65
2.3. Historia de la animación.	69
2.4. Técnicas.	81
2.4.1. Animación bidimensional ó 2D.	83
2.4.2. Animación tridimensional ó 3D.	85

2.4.3.	Dibujo animado.	89
2.4.4.	Dibujo gestual animado.	91
2.4.4.1.	Sylvain Chomet.	93
2.4.4.2.	Bill Plympton.	97
2.4.4.3.	Joanna Quinn.	101
3.	La ciudad.	105
3.1.	La ciudad como un organismo vivo.	107
3.2.	La calle como espacio público.	111
3.3.	La crisis de la ciudad.	115
3.4.	El derecho a la ciudad.	121
3.5.	La ciudad actual y perspectivas de construcción de una ciudad sana.	123
3.6.	Análisis de dos cortometrajes en el contexto de la ciudad.	127
3.6.1.	<i>El empleo.</i>	129
3.6.2.	<i>Electrópolis.</i>	131
4.	Proyecto de animación <i>Bestias urbanas.</i>	133
4.1.	Guion.	135
4.2.	<i>Storyboard</i> o <i>Ekonte.</i>	139
4.3.	Tipos de plano, movimientos de cámara y diseño de escenarios.	143
4.4.	Diseño de personajes.	151

4.5.	Carta de rodaje.	159
4.6.	Animática.	161
4.7.	Dibujo animado.	163
4.8.	Edición y posproducción.	165
4.9.	Financiamiento y difusión.	167
	Conclusiones.	171
	Tabla de imágenes.	175
	Bibliografía.	179
	Anexo.	183



Introducción

El proyecto *Bestias urbanas* consiste en el desarrollo teórico y práctico de una animación dibujada cuadro por cuadro. Buscamos materializar nuestra observación de la realidad, específicamente situadas en un tiempo y un lugar, la ciudad del siglo XXI, mediante un estilo de representación en la cual el dibujo gestual es fundamental. El problema que nosotras encontramos en la producción animada actual es la homogeneización de ésta, sobre todo presente en la técnica 3D. Consideramos que es necesario continuar utilizando la animación 2D, dibujada cuadro por cuadro, por dos razones fundamentales:

- En primer lugar, el dibujo es la base de la animación, pero pareciera que la animación 3D o por vectores se queda hasta ese punto, es decir que se le oculta al espectador la parte orgánica que existía en el diseño de personajes o el storyboard. El dibujo animado, por el contrario, respeta el valor del dibujo como forma de planeación, pero lo utiliza también como la presentación final de la pieza.
- Como segundo punto, estamos convencidas de que el dibujo animado gestual es más dinámico, pues conserva la calidez del trazo del autor, su expresividad y la inclusión de nuevos estilos de animación. Los espectadores se están acostumbrando demasiado a ver producciones de grandes industrias, las cuales homogeneizan el estilo de dibujo, de tal manera que la estética y la historia sean funcionales para el mercado. Por ello creemos que es importante continuar con las producciones independientes que reflejan más los intereses individuales y no de una empresa.

Por esto nos planteamos la problemática de realizar un tipo de animación que pareciera estar cada vez más en desuso, pero como mencionamos, nosotras consideramos que el dibujo gestual es una manera más cálida de acercarnos a la realidad humana ya que desde el mismo trazo se ofrece una interpretación subjetiva de la realidad. Como objetivo de la tesis nos proponemos, en base a la realización práctica de nuestro cortometraje *Bestias urbanas*, argumentar la importancia del dibujo como trazo gestual y huella del artista, observar la realidad y, a partir de ésta, mediante el dibujo, generar una propuesta audiovisual y estética alternativa a los paradigmas comerciales. También nos proponemos situar esta propuesta plástica en los márgenes de la evolución del concepto de la ciudad como espacio público donde se articulan aspectos tanto urbanos y materiales, así como los psicológicos o simbólicos y los relativos al ejercicio de la ciudadanía.

Una especificación que creemos pertinente señalar es respecto a nuestra manera de trabajar la animación *Bestias urbanas*. Nuestro proceso, a pesar de considerarlo un dibujo gestual, no se debe entender por ello un soporte tradicional. Utilizamos herramientas digitales para dibujar cada cuadro de la animación, debemos recalcar que cada cuadro no fue vectorizado, sino que se dibujó, por lo cual el trazo como marca personal consideramos que sigue siendo nuestra prioridad y se puede observar un dibujo gestual aunado a un uso de tecnología que a nosotras nos funcionó.

Este trabajo está diseñado en cuatro apartados y un cortometraje animado. Los dos primeros capítulos incluyen el sustento teórico aplicado, el dibujo y la animación, el tercer y cuarto apartado tratan, respectivamente, el sustento contextual de la ciudad del siglo XXI y la aplicación de los temas anteriores en la realización de un producto audiovisual. En primer lugar hablaremos específicamente del dibujo gestual, ya que el proyecto surgió con la intención de no repetir las reglas del dibujo académico, sino de buscar un modo de representación propio. Nos inclinamos por la interpretación libre de la realidad, y sobre todo por defender la importancia del trazo como una huella personal, no como un aprendizaje de esquemas que consigan resultados “perfectos y bellos”. Preferimos la imperfección y la exageración de rasgos que vuelvan más expresivo el dibujo de primera intención.

Consideramos que el dibujo gestual y el tipo de animación por el que nosotras optamos requiere ser ubicado y revalorado en las clasificaciones, tipos e historia de la animación. Creemos que ante la oferta comercial de animación, producida por grandes empresas, es importante que se siga desarrollando una opción más cálida y personal, viable para la realización por parte de pequeños colectivos. Para contextualizar y entender de qué técnica estamos hablando hacemos un desglose de las clasificaciones y tipos de animación, así como un breve recorrido histórico, y finalizamos con un análisis de tres animadores independientes que cumplen con la característica de dibujo gestual. Éste y la animación tradicional nos encaminan a la técnica empleada en nuestro cortometraje: *Bestias urbanas*.

En el aspecto social nos enfocamos en el papel que cumple el espacio público en la ciudad. Todo el cortometraje que realizamos se desarrolla en una calle de la ciudad, y nos presenta un pequeño ecosistema que se da en los cruces peatonales: los automovilistas esquivamente aislados dentro de su cápsula de metal y plástico, y los peatones igualmente solitarios en su viandante individualidad. Aunque se trate de un fragmento de la ciudad, como si pusiéramos una lupa, nos permite ver qué somos y qué papel jugamos dentro de nuestro asfaltado hábitat. Hablamos del entorno urbano en su contexto actual y en el ideal; más específicamente buscamos el significado y la importancia del espacio público (sin espacio público la ciudad no tiene sentido). La ciudad debiera ser sinónimo de libertad, pero tristemente no es lo que acontece cuando se transita por ella.

Finalmente, nuestra investigación se propone interpretar la teorización del concepto de ciudad usando el estilo de animación cuadro por cuadro y el dibujo gestual, y ofrecer como resultado la creación de un pro-



ducto audiovisual, por lo cual nos parece pertinente desglosar paso a paso el desarrollo de nuestro proyecto de dibujo animado, llamado *Bestias urbanas*. Nuestra animación está dibujada a 12 fotogramas por segundo. Este proceso es tardado, ya que si el cortometraje dura 2:30, se necesita un mínimo de 1800 dibujos, sin tomar en cuenta que en algunas escenas confluyen hasta 10 personajes. Además del aspecto del dibujo, existe también la relación con el área del cine, al momento de la elaboración del guion, los movimientos de cámara y la edición. Igualmente pensamos que otro elemento necesario –y en ese sentido, oportuno de destacar y revalorar– en una animación es su cualidad de producto audiovisual, para lo cual es importante estar en contacto y trabajar a la par con el responsable del audio. Concluiremos con las perspectivas de difusión y obtención de recursos que vislumbramos a partir de este proyecto (que hasta este momento han tenido algunos resultados positivos). Y por último, como parte de nuestra experiencia personal, mencionamos la creación de un colectivo multidisciplinario que se dio en el transcurso de este proyecto. Confiamos en que un conjunto de personas dedicadas al área de las artes plásticas podemos contribuir con más y mejor material visual, creemos que la ciudad sí es un lugar de encuentros y lleno de potencial, que solo se puede rescatar viviéndola y propiciando la cohesión y desarrollo social.





1. El dibujo gestual

El dibujo gestual es lo más cercano a la huella del autor, donde sin preámbulos presenta su modo de ver la realidad y conserva la expresividad de la primera intención. En el presente capítulo explicaremos en qué consiste más claramente el dibujo gestual, a partir de autores que se han dedicado al estudio de la historia del arte, la enseñanza del dibujo, y la práctica artística. Es difícil encontrar textos que se refieran específicamente al dibujo como un arte, ya que ha sido considerado más bien un proceso o la base preparatoria para las “artes mayores”. Encontramos que la generación posterior a las vanguardias es la primera que lo retoma como un fin en sí mismo, redimensionando su capacidad expresiva y comunicativa, y que para hablar del dibujo se necesita conocer que existe un lenguaje gráfico.

El concepto fundamental al que nos encaminamos es el entendimiento del dibujo gestual, que se aborda en el tercer subtema. Actualmente se defiende la importancia de esta manera de dibujar, pero no fue así siempre, por eso, basándonos principalmente en Ernst Gombrich¹ y en Ramón Díaz Padilla², desentrañamos a grandes rasgos cómo surge el gusto actual por el dibujo gestual, ya que llevó un proceso de aceptación dentro de la cultura. Haremos un recorrido histórico a partir de la academia y la ruptura con ésta, pues todo tiene un origen o se basa en lo anterior y lo niega, como en este caso. Aún en los momentos históricos donde no se puede señalar el dibujo como un arte, ya era importante para los pintores, escultores y arquitectos, por lo que se tomarán como ejemplo algunas de sus disertaciones y sus dibujos.

Para concluir nos apoyaremos en la experiencia de algunos autores contemporáneos que consideran el dibujo como obra, pues antes era un proceso y ahora existen tantos medios, sobre todo los electrónicos, que se ha vuelto a desplazar el dibujo dentro de la creación artística. Con base en los autores estudiados buscamos, para nuestra experiencia personal, ¿qué lugar conserva aún el dibujo?, y ¿cómo desarrollar un dibujo gestual propio? Finalmente, como nexos con el siguiente capítulo, hablaremos de las diferentes presentaciones que puede tener un dibujo, entendiendo éste como pieza, en especial del dibujo animado gestual.

1 Historiador de arte nacido en Viena (1909-2001). Realizó más de treinta tratados sobre arte, y es considerado el mayor historiador de arte de la segunda mitad del siglo XX.

2 Catedrático de Dibujo de la Universidad Complutense de Madrid, artista plástico e investigador. Interesado en la actualización de reflexiones sobre la disciplina artística y cuenta con numerosas exposiciones.

1.1. El lenguaje gráfico

El dibujo se entiende no por lo que representa del modelo, por su carácter narrativo, sino por lo que es él mismo, por el conjunto de grafismos.³

Esta breve síntesis de Padilla hace necesario dilucidar qué es el lenguaje gráfico, por ser la materia sobre la que existe el dibujo, o sus letras si fuera escritura. Existe diferencia entre grafismo y lenguaje gráfico, pero ambos son parte de la caligrafía que hace entendible un dibujo, una más libre, otra dotada de símbolos.

El grafismo es concretamente el resultado de la acción (que se ve en un registro gráfico) de la proyección psicológica de un individuo sobre el soporte. Los grafismos son “las marcas, señales y signos personales”,⁴ es una “escritura subjetiva”. El lenguaje gráfico consiste en una serie de convencionalismos gráficos que nos permiten identificar las diferentes texturas, Padilla nos advierte que si se realizara un dibujo cuyo “código gráfico” fuera completamente desconocido, sería inteligible. La innovación se produce “en un contexto en el que conviven con formas y modos conocidos, asumidos de los precedentes modos de captura de la realidad”.⁵

Juntos, grafismo y lenguaje gráfico, nos generan un dibujo artístico, del cual la base primera es la línea y la mancha. Son estos recursos plásticos los que establecen una relación simbólica con el ver de la manera más directa, sin ellos no existe la pieza. Ya se dijo que el acto de dibujar es la primera forma de aprender la realidad, pero no significa que guarde una relación descriptiva con ésta, más bien nos permite dejar de lado el color, la perspectiva y la dimensionalidad, para centrarnos en la experiencia de observar.

El pensamiento moderno se desprende de la experiencia vivencial y se centra en el resultado gráfico, en cómo se jerarquizan los planos sobre una superficie. Es decir, el dibujo no es únicamente una herramienta para describir la realidad, ni tampoco un instrumento por medio del cual se refleja un interior emocional o fantástico, es un elemento con características propias que han de ser descubiertas, como si se hallara una nueva especie animal: se buscaría cómo es que funciona, sus mecanismos internos, su interacción con el mundo,

³ Ramón Padilla, *El dibujo del natural* (Madrid: Ediciones Akal, 2007), 243.

⁴ Padilla, *El dibujo del natural*, 240.

⁵ Padilla, *El dibujo del natural*, 241.



sus características físicas y emotivas, sin que necesariamente sea algo “útil” para alguna actividad específica del ser humano. El dibujo ya no tiene sentido únicamente por cómo el autor representa al modelo, ni por la narrativa, lo que impera es la lectura de los grafismos, el dibujo en sí (hasta prescindiendo del significado), como trazo, textura, movimiento. El dibujo es significativo y validado por sus propias cualidades gráficas.

La semejanza con la escritura es reiterada por numerosos autores, tanto teóricos como practicantes. Actualmente nosotros pensamos primero de manera lingüística antes que visual, todo lo que vemos inmediatamente lo etiquetamos con su nombre, así que el reto del dibujante es “intentar ver una palabra sin leerla”,⁶ verla como líneas acomodadas. El dibujo y la caligrafía tienen en común el proceso de conocimiento del mundo, la posibilidad de expresarlo como una marca personal en la que se devela el interior del autor. Así como la escritura es la estructuración del pensamiento, “el lenguaje gráfico es el que auxilia a la construcción del pensamiento visual”.⁷



Fig.1. Van Gogh, Hoek in het park aan, 1888.

Alberto Giacometti⁸, por ejemplo, hace uso de la línea, como una serie de garabatos que se acumulan, a partir de la cual sugiere una forma que se aproxima al modelo, lo intuye y lo descubre. La línea no es descriptiva de un contorno, sino su marca personal de cómo acercarse a la forma. Dibujar, para

6 José Antonio Marina, *Teoría de la inteligencia creadora* (Barcelona: Editorial Anagrama, 2007), 31.

7 Padilla, *El dibujo del natural*, 88.

8 Escultor y pintor suizo (1901-1966). Ganador del Gran Premio de la Escultura en la Bienal de Venecia de 1962.



Fig. 2. Giacometti, Proyecto para un libro V, 1951.

Giacometti, es una manera de ver nuevamente lo que ya ha sido visto por otros, semejante a quitarse la “pantalla” cuando deja de ver a través del arte de otros, y entonces se encuentra frente a lo desconocido.

Es conveniente mencionar otra comparación: Kimon Nicolaïdes⁹ busca la semejanza del lenguaje gráfico del dibujo con el uso de los números. Los segundos son símbolos que toman su significado en cuanto se les transfiere al uso en la vida humana, es decir, se vuelven actuales. De la misma manera, el dibujo no debe ser aprendido como sus reglas, sino mediante sus códigos de actualidad. En su método de enseñanza del dibujo, los primeros ejercicios parten de coordinar la mano con el ojo, y el sentido de la vista con el tacto, de tal manera que se plasme no únicamente lo visto por el ojo, sino aquello que se puede tocar, empezando por el contorno.¹⁰

Antes que la escritura, antes que el lenguaje hablado o el uso de dígitos, está la comunicación por el dibujo. Nos remontamos a la descripción de Wassily Kandinsky sobre la línea: ésta es un punto en movimiento (las letras están hechas de líneas en primera instancia), y el sonido que se abstrae al escribir implica movimiento de ondas sonoras; por lo tanto, escribir es dibujar el sonido. Implica una fuerte abstracción de ideas, de sentimientos, de contexto social (porque todo se realiza en un tiempo, es imposible desvincularse de éste), de memoria colectiva (el dibujo y otros aprendizajes pertenecen al género humano, no a un individuo particular), y de expresión interna no voluntaria y por lo mismo totalmente sincera. Así, el dibujo es funcional en cuanto que comunica, es sensitivo y expresivo, no por sus cualidades miméticas.

En *The natural way to draw*, Nicolaïdes recalca que así como se llama el mismo libro, la única forma de aprender a dibujar es la natural, sin artificios o técnica, ni siquiera considera que tenga que ver con una concepción estética, sino en estar en contacto con el objeto a través de todos los sentidos y “aprender a observar”¹¹ sobre todo. Nicolaïdes considera el aprender a dibujar



Fig. 3. José González Casanova, Apunte lápiz, 2009.

⁹ Artista y maestro de artes estadounidense (1891-1938).

¹⁰ Hace distinción entre contorno y forma (*contour and shape*), como se le podría entender, pues el primero realmente “toca” las formas, no es meramente una ilusión.

¹¹ Kimon Nicolaïdes, *The natural way to draw* (EU: Houghton Mifflin Company Boston, 1969), XIII.



como si fuera un impulso tan natural como hablar; el niño aprende a hablar practicando, aunque no entienda hasta dónde llega el lenguaje ni comprenda todo el vocabulario, pero sin esta iniciación sería imposible que un día aprendiera gramática.

En párrafos anteriores se mencionó que el dibujo implica un contexto social y una memoria colectiva. Padilla nos dice varias veces que al dibujar no se parte de la nada, sino que se traen al acto todos los referentes visuales conocidos, se hace uso del conocimiento previo y de la evocación de otros autores en su modo de hacer. Nos recomienda perder el miedo a ser influidos, pues copiar rasgos de otros autores es inevitable. El dibujo es conocimiento, por lo que como sociedad lo seguimos construyendo con base en el diálogo implícito entre antecesores y contemporáneos.¹²



Fig. 4. J. Anastasio Soriano, 2001.

Un último punto que es pertinente incorporar, ya que se ha comparado el dibujo con la escritura y con los dígitos, es la controversia con las técnicas modernas, de ellas la más significativa es la cámara fotográfica. Si dibujar se entendiese como retratar miméticamente lo que se ve, haría bastante tiempo que ya no tendría sentido. Ante el uso de la cámara como captación de la realidad, mucho más exacta e instantánea, no vale la pena hacer una defensa encarnizada del dibujo como algo más puro, pues sus características son completamente diferentes y no habría que equipararlos, o desechar las posibilidades de una herramienta por defender otras. La diferencia fundamental, dejando de lado el hecho de ser un objeto mecánico frente a uno manual (nos hablan con diferentes lenguajes plásticos), es su visión del tiempo. La fotografía capta un instante, mientras que, como nos dice John Berger¹³, el dibujo es la materialización del tiempo de observación transcurrido, son muchos momentos plasmados en una sola imagen¹⁴; o bien, como cita Padilla de este mismo autor, “una fotografía es estática porque ha detenido el tiempo. Un dibujo o una pintura son estáticos porque abarcan el tiempo”.¹⁵ Otra diferencia son los tiempos dentro de la misma

12 Padilla, *El dibujo del natural*, 70.

13 Crítico de arte, pintor y escritor de Londres (1926). Entre sus obras más conocidas están *G.*, ganadora del *Booker Prize* en 1972 y el ensayo de introducción a la crítica de arte, *Modos de ver*.

14 John Berger, *Sobre el dibujo* (Barcelona: Gustavo Gili, 2013), 36.

15 Padilla, *El dibujo del natural*, 94.



Fig. 5. A. Echevarría Mugerza, 1997-1998.

la precisión de éste o lo incontrolable, el azar. Le añade una particularidad elegida por el autor. El soporte es parte del temperamento anímico del dibujo, es su estructura que debe tener coherencia con lo que el dibujo le pida, es como poner un elefante sobre una silla de bambú, evidentemente se rompería. Es necesario que el dibujo tenga el espacio necesario para que se puedan volver uno y funcionen juntos.

El dibujo digital, dentro del contexto del trazo como marca personal, la caligrafía como autorretrato inconsciente, y la liberación a un dibujo gestual que nos recalca tantas veces Padilla, es tomado en cuenta, pues finalmente cualquier herramienta y superficie pasan a ser extensiones del verdadero gesto que es el que se produce con el cuerpo entero. El procedimiento digital representa, al igual que el tradicional, una decisión de qué herramienta se usa, y es de igual modo un proceso reflexivo frente a la sociedad mediatizada. El utilizar la tecnología no es necesariamente un alejamiento de la búsqueda expresiva o de la introspección, puede ser solamente un medio. Más adelante, en el capítulo dedicado a nuestro proyecto, se entenderá la importancia que tiene para nosotras el dibujo digital, pues nos permite aunar el dibujo gestual y el uso de la tecnología específicamente dentro del campo de la animación.

obra, una fotografía dedica igual tiempo en toda la imagen, en un dibujo el autor dedicará grados desiguales de tiempo en cada parte, en función de sus intereses.

Cuando se dibuja se necesita una superficie. El soporte es el intermediario entre la acción y el resultado, que es una elección personal e influye decisivamente, como se verá prácticamente al final de este capítulo, cuando hablemos de autores contemporáneos. Actúa directamente sobre la velocidad del trazo,

Nosotras nos enfocamos al uso del dibujo dentro de la animación. Consideramos que en una historia animada la narrativa no se entiende solamente por los diálogos, sino que el dibujo por sí mismo está expresando la idea. Como se dijo, el trazo del autor puede ser lo suficientemente expresivo y sintético, en sí mismo encierra un concepto. Por esto la importancia del lenguaje gráfico, sin palabras entendemos lo que significa un trazo. Esta es una de las razones por las que nos detuvimos en este tema, como se verá en la presentación de nuestra animación *Bestia urbanas*, no incluimos diálogos, únicamente existe lenguaje visual. Necesitamos que éste sea gestual para que transmita más directamente las sensaciones y expresiones de los personajes, en uno de los siguientes subtemas se analizará qué significa en más acepciones el dibujo gestual. Se ha mencionado que lenguaje gráfico y los grafismos evidentemente son lo que conforma un dibujo, junto con el soporte que determina la presentación de éste. Se han hecho comparaciones para reposicionar la importancia del dibujo, pero aún falta hablar más sobre éste, empezando por una definición precisa, y luego subrayando la importancia que tiene para los artistas.



Fig. 6. Fotogramas de *Bestias urbanas*, transformación de coche a pollo, 2015.



Fig. 7. Raimund Krumme, Estudio en movimiento de personajes caminando, 2013.



1.2. ¿Qué es el dibujo?

El diccionario de la Real Academia Española define el dibujo muy brevemente de este modo: “Delineación, figura o imagen ejecutada en claro y oscuro, que toma nombre del material con que se hace. Dibujo de carbón, de lápiz”.¹⁶ El mismo diccionario, define dibujar como “Delinear en una superficie, y sombrear imitando la figura de un cuerpo”.¹⁷ Nos parece impreciso, pero funcional para quien no se dedique a esto. No toma en cuenta que un dibujo puede ser únicamente lineal, por ejemplo, o la posibilidad de representar una idea abstracta. No hace ninguna referencia a su relación con la captación de la realidad y el contexto social, menos aún con su inserción dentro de las artes. Finalmente, los que nos dedicamos a las artes, no lo llamamos en función del material con el que se realiza (si bien, como se dijo en el capítulo anterior, el soporte y material es importante), puede describirse también por su corriente, es decir, lo llamamos a lápiz, a carbón, a tintas; o bien, gestual, académico, abstracto, etc. A continuación nos adentraremos en el significado más profundo del dibujo o, podría decirse, en uno más sensible basado en la experiencia de algunos autores.

En primer lugar, el dibujo no es azaroso, involucra el pensamiento complejo y la intencionalidad, es por tanto una de las primeras formas de conocimiento, la más directa de ellas. Su importancia radica en ser una forma fundamental para comprender la realidad con base en las imágenes mentales, reales o ficticias que dan una gama de interpretaciones tan amplia como observadores existan. Nos exige concentración, atención y reflexión, dando como resultado un aprendizaje de lo observado. Un dibujo por más realista que sea no podrá ser literalmente como el modelo, ya que siempre interviene la percepción inconsciente del autor, dejando huella de su propio yo. Nadie puede asegurar que su visión es la verdadera, lo que sí existe son las subjetividades, por ello la percepción no es objetiva ni colectiva, es singular; sin embargo en ella intervienen patrones culturales, entre muchos otros factores. Al dibujar se construye una memoria individual y colectiva a un mismo tiempo, “la historia del dibujo está recogida en el imaginario colectivo”.¹⁸

El dibujo está en la memoria de la humanidad, es tan antiguo como ésta. Manuel Vélaz Cea¹⁹ nos imagina como si aún siguiéramos las sombras de la naturaleza con una rama y quisiéramos capturarlas, como nuestros antecesores. Sin necesidad de utilizar el color, el ojo está lleno de él y al traspasar las formas al dibujo sabemos cómo debieran de ser sus tonos, así es como se es capaz de abstraer sus luces y sombras y sin necesidad de

16 *Diccionario de la Real Academia Española*, s.v. “dibujo”, consultado el 26 de febrero de 2015, <http://lema.rae.es/drae/?val=dibujo>.

17 *Diccionario de la Real Academia Española*, s.v. “dibujar”.

18 Padilla, *El dibujo del natural*, 84.

19 Doctor en Bellas Artes por la universidad de Granada y profesor de diseño en la misma.





Fig. 8. V. García Lázaro, 2006.

colorearlo se vuelve un símbolo: al ver el dibujo de una guayaba sabemos que ésta es amarilla.²⁰ Conjunta el razonamiento complejo y la expresividad en una forma final concreta, con lo que se plasma la idea. También implica, como lo entienden Nicoláides y Berger, una vía para aprender a observar la realidad.

John Berger, por su parte, considera que el acto del dibujo es un proceso específico del mirar, en el que se disecciona el objeto y se vuelve a unir en la imaginación, o se ahonda en ésta a fin de descubrir al objeto. Citándolo directamente plantea: “para el artista dibujar es descubrir”.²¹ Una visión más formal, o más bien técnica, pero igualmente certera es la de José M. González Casanova²²: “El dibujo es el entendimiento de pesos y tensiones, estos últimos recursos son la base para crear la sensación de vida y movimiento”²³. El dibujo es un elemento imborrable dentro de las artes, y de tan diversa utilización, que cada autor y cada artista lo pueden describir desde su significación personal, sin contradecir opiniones.

Es importante señalar brevemente en este momento una diferencia entre términos: si el dibujo se entiende como “aprender a ver”, ver y mirar son acciones diferentes. El primero es el acto físico que no involucra un aspecto intrínseco; mirar conlleva la voluntad de observar, conduce a grados de reflexión, es intencionado. Por lo tanto sería más preciso decir que dibujar es aprender a mirar. El dibujar se vuelve una relación íntima con lo que se mira, difícilmente equiparable con otros problemas de la representación. Padilla nos hace recordar no sólo la conexión física entre ojo y mano, también el vínculo que se establece al dibujar. Es evocador de sensaciones: se recuerda la sensación, los problemas, el contexto de dibujos hechos tiempo atrás; es productor de conocimiento. Una vez que se ha hecho un dibujo se ha aprehendido el objeto, se ha generado una imagen mental.²⁴

Una creación plástica no puede ser una copia de la realidad, pues no podemos asegurar cómo es ésta “a ciencia cierta”, ya que siempre estamos detrás de una “pantalla” (como decía Giacometti), de un modo de mirar, permeado por nuestro propio imaginario, bagaje cultural y algún concepto. El dibujante sólo puede asistir y guiar “el nacimiento de una realidad distinta (...) en el que la voluntad de búsqueda y el imaginario propio establecen sus reglas”.²⁵ Se genera una nueva realidad que no es ni el modelo ni la idea prevista, sino algo nuevo basado en lo anterior y traducido a códigos visuales a su vez determinados por el convencionalismo

20 Manuel Vélez Cea, *El dibujo del fin de milenio* (Granada España: Universidad de Granada, 2001), 11-21.

21 John Berger, *Sobre el dibujo* (Barcelona: Gustavo Gili, 2013), 3.

22 Artista mexicano (1964), cuenta con más de 100 exposiciones colectivas en 4 continentes.

23 José M. González Casanova, *Gramática del dibujo en 100 lecciones* (México: Editorial CNA, 2009), 8.

24 Padilla, *El dibujo del natural*, 71.

25 Padilla, *El dibujo del natural*, 81.

gráfico. No puede dejar de lado el modelo que se dibuja y lo que se piensa y se percibe personalmente de tal, por lo que siempre se genera una interpretación de lo percibido.

Existe una gran diferencia entre el dibujo y la obra que se ha considerado acabada como la pintura, así como una diferencia temporal entre el dibujo y la fotografía. Empezaremos por la diferencia entre el primer dueto: la pintura busca recrear un tema, su finalidad es tener una construcción donde cobijarse; el dibujo es un “documento autobiográfico”²⁶ que donde se registra un suceso, su lenguaje es taquigráfico, es decir, sencillo, rápido, directo. Un dibujo es un acto personal, íntimo, la pintura es una obra pública. La distancia temporal que existe entre la fotografía y el dibujo, como mencionamos anteriormente, no consiste en su cualidad estática. Se puede decir que el surgimiento del cine o de la figura en movimiento no era una necesidad de retratar el tiempo, sino alguna otra. La imagen fija puede dar una concepción completa del tiempo si se la analiza, y la diferencia fundamental entre éstas es la siguiente: la fotografía es una imagen estática de un segundo, de un instante; el dibujo es una imagen en el tiempo, es decir, en su realización tiene momentos (quizá segundos o años) de observación, que se conglomeran en una imagen estática. Consideramos igualmente importante al dibujo como obra acabada –lo que depende únicamente del autor, la idea de que es únicamente parte del proceso de la pintura, escultura o planeación de alguna pieza es anticuada.

En concordancia con Lev Vygotsky²⁷ creemos en la necesidad social por parte del dibujante, dentro de su contexto puede hacer patente la crítica como fuerza social y establecer mecanismos de transición en sus vínculos con la sociedad; para el desarrollo personal el dibujo sirve como medio que ayuda a comprender los procesos fundamentales de la visión, a desarrollar la observación, abandonar esquemas interiorizados, entre otras.²⁸

La relación del dibujo con la realidad incluye plasmar conceptos en un objeto, dándole esencia y personalidad al dibujo, lo importante no es el virtuosismo con que se plasme sino demostrar el sentir del autor vinculado a su realidad social. Creemos que cuando el dibujo se vuelve un porqué, se logra una vinculación del yo con lo representado, y una síntesis personal que cuando llega al punto impulsivo e inconsciente encuentra el éxtasis, si bien no se da durante todo el proceso.

En el libro *El dibujo del natural*, Padilla describe cuatro grandes temas que trata el dibujo: desnudo, retrato, objetos y paisaje²⁹. Nosotras le añadiríamos a esta clasificación el dibujo abstracto, el cual es muy utilizado por algunos autores contemporáneos como forma de representar un concepto. En cuanto a los temas señalados por Padilla, el dibujo de desnudo es una forma de autorretrato, porque uno se refleja en el cuerpo del otro,

26 Berger, *Sobre el dibujo*, 32 -45.

27 Psicólogo ruso de origen judío (1896-1934), uno de los más destacados teóricos de la psicología del desarrollo, fundador de la psicología histórico-cultural.

28 Lev Vygotsky, “Psicología del arte”, en: Luz del Carmen Vilchis, G. Aceves Navarro, *Método de dibujo de Gilberto Aceves Navarro* (México: Universidad Autónoma Metropolitana, 2008), 22.

29 Padilla, *El dibujo del natural*, 203-245.





Fig. 10. Lyonel Feininger, Uprising (Aufruhr), 1909.

es un desnudo del alma tanto para el creador como para el espectador, ya que los seres humanos somos antropocéntricos. Ésa es la forma más directa de adentrarse en la sensibilidad mediante el dibujo, pero cuando éste tiene como modelo una ciudad, naturaleza u objetos, ¿no es posible que también se esté “desnudando el autor”? De una forma indirecta, el dibujante centrará su atención sobre aquellos detalles que le signifiquen, aunque no se vea directamente. Creemos que es posible también un reconocimiento de uno mismo mediante los objetos, que son finalmente usados o creados por el hombre. Todo aquello a que hacemos referencia es porque nos afecta o nos es necesario, va en función de nosotros... seguimos siendo antropocéntricos.

El retrato plantea la necesidad de atrapar una imagen y materializarla. “Es necesario interrogar el rostro humano y, a través de la significación de sus gestos y variables estructurales, hablar de su personalidad”.³⁰ En una imagen se puede dar a entender la personalidad y con esta la historia del retratado, mediante la descripción de sus rasgos y un cuidado especial (cuando se trata del personaje de una historia) en su atuendo y objetos personales. El retrato revela al individuo de una manera distinta a cómo se ve a sí mismo, se logra mediante el enfoque puesto sobre una serie de ras-



Fig. 9. Lyonel Feininger, Casas en París, 1911.

30 Padilla, *El dibujo del natural*, 216.



Fig. 11. Van Gogh, Korenveld met Arles op de achtergrond, 1888.

dibujo gestual como el de Van Gogh³³, que con pocos trazos aprehende una realidad que vibra a los ojos de quien lo vea. El paisaje incluye también el tema urbano, y de la manera de representarlo estamos más de acuerdo con el trazo gestual de Vincent Van Gogh que con la intención de seguir métodos de representación como el de Ruskin, lo que consideramos importante de éste es que refuerza lo que hemos dicho de que existe un lenguaje gráfico entendido por todos.

gos mínimos que son los que distinguen una persona de otra –algunos apenas insinuados–, que revelan su carácter, y en las marcas faciales, que son un descubrimiento psicológico de éste. Es una manera de desnudar el alma.

El dibujo de objetos, elevándolos a la calidad de tema o argumento principal, sirve como área de experimentación técnica, implica la pérdida del respeto reverencial al gran tema, el cuerpo humano. Al romperse la necesidad de representar alegorías, la pérdida de los metarrelatos, la representación plástica no necesita ser narrativa pues ya no debe ser histórica o religiosa. Se entra en una crisis de la representación del cuerpo humano y se vuelve la mirada hacia el objeto o el paisaje como tema.

El paisaje es casi imposible de imitar con toda precisión, entonces se crean métodos adecuados a las diferentes herramientas plásticas. Existen tratados, como el de John Ruskin³¹, *Técnicas de dibujo*, que enseñan los procedimientos para dar la sensación de una hoja, piedra, bosque, agua, etc. Sostiene que la clave para dibujar un paisaje es “observar puntos característicos y en hacerte con métodos concisos”.³² Sin embargo la visión del paisaje está mediada por la emoción sentida al contemplarlo y se puede volver una forma de buscar más allá de lo literal, puede resultar en un

31 Escritor, crítico de arte y sociólogo británico (1819-1900), uno de los grandes maestros de la prosa inglesa.

32 John Ruskin, *Técnicas de dibujo*. (Barcelona: Laertes, 2012), 5-20.

33 Originario de Países Bajos (1853-1890). Uno de los principales exponentes del pos-impresionismo.

El acto de dibujar puede llevar a muchos resultados, tantos como hipótesis diversas de las cuales puede partir, no únicamente a partir de lo representado, sino de la intención. Por esto, existen muchos tipos de dibujo como el realista, abstracto, sintético, estructural (apartándonos del tema anteriormente descrito, esta es otra clasificación); todos ellos diferentes en sus formas y técnicas, pero con algo en común: todos dibujan no un objeto, paisaje o persona, sino una idea, el dibujo es conocimiento, es la codificación o descodificación del dibujante-observador, cuestión que José Antonio Marina³⁴ ejemplifica a la perfección : “Completamos lo visto con lo sabido, damos estabilidad a lo que no lo tiene, interpretamos los datos dándoles significado”.³⁵ Todos estos datos estructurados se vuelven una representación de lo observable y en el arte hay distintos niveles de representación, una clasificación clara del dibujo, con la que concluiremos este apartado, es la que hace Eduardo Aureliano Ortiz Vera³⁶:

- 1) Dibujo Interpretativo: es la reflexión sobre cómo interpretar el contexto social o ideológico.
- 2) Dibujo representativo: cuestiona normas sociales, tradicionales históricas o estéticas. Dibujo de formas.
- 3) Dibujo de imitación: representación naturalista, tradición iconográfica que requiere de observación y práctica.
- 4) Dibujo de experimentación: busca estilo, proceso creativo y de ideas a base de prueba y error. Crea lenguajes no convencionales.³⁷

En esta clasificación encontramos la importancia del dibujo desde su significación social hasta la personal, como medio de autodescubrimiento. Se pueden dar juntas, por ejemplo hacer una reflexión personal sobre el contexto histórico, en la cual se busca un estilo propio para expresarla. Retomando las definiciones y categorización que hemos hecho en este apartado podemos decir en síntesis que el dibujo es para nosotras el resultado de una larga observación de la realidad. El dibujo no se puede quedar únicamente en la idea, la vuelve un acto. Se convierte en un registro histórico, y al mismo tiempo reflejo autobiográfico. Estamos de acuerdo con que es la primera forma de conocimiento, y para nosotras la más importante, pues a partir de un dibujo se puede diseñar desde una animación hasta una ciudad. El dibujo tiene muchas lecturas, desde el significado de la imagen, el trazo y el valor simbólico. Es también flexible, se puede recurrir a muy diversos lenguajes gráficos dependiendo de lo que se desee expresar, el autor no está obligado a emplear siempre un estilo, existe una

34 Filósofo y escritor polifacético, sus investigaciones se relacionan con la fenomenología, la psicología genética, la neurología y la lingüística.

35 José A. Marina, *Teoría de la inteligencia creadora* (Barcelona: Editorial Anagrama, 2007), 31.

36 Docente de dibujo en la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM.

37 Dra. Tania de León Yong, Aureliano E. Ortiz Vera, C. Narro Robles, J.A. García Moreno, *Animando al dibujo. Del guión a la pantalla* (México: Escuela Nacional de Artes Plásticas, Universidad Nacional Autónoma de México, 2013), 192.



gama de posibilidades que oscilan desde el dibujo académico al gestual, como si fuera un amplio rango de grises del que uno puede hacer uso. Al inicio de este capítulo dijimos que estamos en la búsqueda del dibujo gestual, es el momento de poder hablar de éste una vez que hemos definido el dibujo en general.



1.3. ¿Qué es dibujo gestual?

El dibujo gestual está íntimamente relacionado a lo emotivo, se entiende desde el significado de la palabra gesto: movimiento del rostro, de las manos o de otras partes del cuerpo, con que se expresan afectos o se transmiten mensajes³⁸. El acto de dibujar de manera gestual puede ser semejante a una catarsis, en el sentido de que la acción está dirigida por la voluntad, como una ayuda para sacar las pulsiones interiores. Aparte de la manera de mirar, los mismos ritmos que se usan al momento de dibujar son una manera directa de sacar la emotividad, puesto que el gesto no involucra sólo a la mano, sino a la disposición de todo el cuerpo. El gesto puede ser deliberadamente un aprendizaje a soltar la mano en un intento de captar emociones y realidad a un tiempo; puede convertirse en un estereotipo de trazo, que se aprecia por su cualidad gráfica pero que ha perdido toda expresividad; y puede, en su estado más primigenio, ser simplemente el placer de experimentar la capacidad motora, y la sorpresa de que ésta genera una marca, como en los niños.

Diría Berger que el primer valor del dibujo es que es autobiográfico: no importa la técnica, el color del papel, si el dibujo es bueno tendrá permanencia, en él se verá al objeto así hayan pasado decenas o cientos de años y se le seguirá reconociendo (quizá hasta se le pueda considerar actual) y el artista vivirá en él; cada trazo descubre a su autor³⁹.

El dibujo gestual no requiere de una descripción meticulosa, sino de la fluidez del trazo que va componiendo la representación del natural, parte de una mancha improvisada que requiere sólo un rasgo de figuración, la indispensable para ser reconocible. Padilla lo describe como que “no se trata de una acción planificada en la que se tiene todo el control sobre el resultado; más bien se trata de lanzar una hipótesis”.⁴⁰ Es un estudio a profundidad de las formas, donde sólo se rescatan las esenciales, sin importar la precisión. El gesto se vuelve el modelo, y el objeto que se dibuja sólo es importante por sus elementos que nos provean de opciones observables, tanto físicas como intrínsecas. Da la sensación de que existe la figura, se ayuda de la jerarquización de los elementos y del tratamiento plástico. Éste puede variar dependiendo la necesidad descriptiva, utilizando la mancha accidental y la focalizada, la línea garabateada, el achurado, y cualquier método experimental que surja durante la acción. Es expresivo, pues captura un instante; y es impulsivo, dado que refleja la intensidad del trazo del dibujante. Todo esto refleja aspectos intrínsecos del dibujante, su conocimiento y práctica de recursos plásticos, su emotividad, su interés por el natural. El gesto es la herramienta básica de la expresión, que

38 *Diccionario de la Real Academia Española*, s.v. “gesto”.

39 Berger, *Sobre el dibujo*, 40.

40 Padilla, *El dibujo del natural*, 109.





Fig. 12. Jan Gossaert, Apolo 455.
Dibujo académico



Fig. 13. Daumier, El espectáculo.
Dibujo gestual

busca, experimenta, se crea por medio de tanteos, aproximaciones; cada dibujo gestual te lleva a un viaje donde su destino no está predeterminado.

El dibujo, para ser gestual y expresivo, ha de evitar la monotonía. Esto, como ya se mencionó, requiere de cambios en la presión del trazo, diferentes grosores en la línea, contrastes entre movimientos rápidos y desmedidos, con lentos, cuidadosos y exactos. Estas líneas y trazos diversos son como en la literatura, un vocabulario. Entre más basta sea la cantidad de recursos disponibles, grafismos, se enriquecerá la posibilidad expresiva, el mensaje se hará más preciso y la lectura más fluida.

El dibujo gestual no surge de la nada, hay que educar a la mano para que adquiera la capacidad de alternar movimientos rápidos y casi inconscientes, con trazos deliberados y descriptivos. Las direcciones que resultan de un dibujo gestual, así como los cambios repentinos o la mano temblorosa, han de ser las claves para leer el proceso mental y recrear la personalidad del autor.

Es bueno para nosotras que a lo largo de un dibujo se atraviesen varios estados de ánimo, el de calma y larga observación, y el intempestivo o furioso. Sobre todo en los estudios de menor duración de tiempo es donde



Fig. 14. Toulouse-Lautrec, Marcelle Lender, 1895.



Fig. 15. Joanna Quinn, Esbozos anatómicos preparatorios.

incide más el acto, la primera intención llena de fuerza sobre el soporte, la expresión, que en la concepción de Nicolaïdes, eso es el gesto. El gesto es captado no a partir de dibujar lo que es, o cómo luce, el maestro Nicolaïdes nos recomienda sentir lo que está haciendo el modelo, ya que si se siente el acto de éste (si está en reposo, en movimiento, forzado, cómodo, etc.) nuestros propios músculos interpretarán esa fuerza, de lo contrario no se entendería qué es aquello que se ve. Del modelo a nuestros músculos, ha de haber correspondencia de acto.⁴¹

Cuando se trata de un modelo humano lo primero que se ha de trazar es el impulso de lo que está haciendo, no la posición, sobre todo si se trata de dibujo en movimiento. Nicolaïdes reafirma que todo empieza por la gestualidad, que involucra el movimiento del dibujante que ha entendido el movimiento del modelo, sin esto no hay más que formas rígidas y carentes de sentido, pues éste lo da la subjetividad. “El gesto es intangible. No puede ser entendido sin sentimientos, y no necesita significar exactamente la misma cosa para uno que para alguien más”.⁴²

Es importante tomar en cuenta, como nos hace notar el autor de *Dibujo del natural*, la “propensión académica al desarrollo de la gestualidad (...) gestualismo automático”,⁴³ que bien podrían ser un ejemplo algunos casos dentro del expresionismo. El dibujo gestual corre el riesgo de volverse una forma aprendida y dejar de ser una expresión del espíritu, se puede volver tan estereotipado como aquellos cánones académicos a los que se contraponen. Pondremos un ejemplo de un dibujante de Disney, no con el afán de criticar el resultado, sino por hacer una comparación. En el *Creativa Fest 2014*⁴⁴, Armand Serrano⁴⁵ mostró cómo realiza sus fondos. Si se observa el movimiento de su mano, cumple con los requerimientos que se necesitan para realizar un dibujo gestual: soltura, trazos fuertes, algunos impulsivos, otros suaves, en fin, dinamismo en el acto. Pero el resultado no se considerará gestual, pues lo que cambia es el fin: el dibujo gestual es exploratorio, sin un resultado preconcebido estético.

41 Nicolaïdes, *The natural way to draw*, 16.

42 Nicolaïdes, *The natural way to draw*, 26. Trad. A. “Gesture is intangible. It cannot be understood without feeling, and it need not be exactly the same thing for you as for someone else”

43 Padilla, *El dibujo del natural*, 247.

44 *Creativa Fest 2014* (30 de abril al 14 de mayo), México Distrito Federal. Festival de conferencias y talleres sobre animación.

45 Diseñador de producción. Ha trabajado largamente con Walt Disney Animation Studios and Sony Pictures.

camente y preciso, aunque esté buscando amarrar un concepto. Por tanto la forma de dibujar de Armand Serrano demuestra gran habilidad en el trazo, pero no por esto es gestual, ya que su destreza es resultado de una larga práctica para realizar ilustraciones precisas y detalladas, desechando el error y la sinuosidad que permite el dibujo gestual.

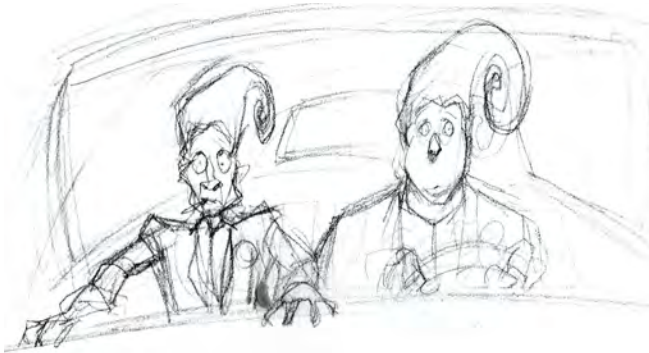


Fig. 16. Bill Plympton, Hair High, 2004.



Fig. 17. Armand Serrano, Bellweather's Office.

El dibujo, se entiende entonces, no tiene su mayor valor por su cualidad mimética aunque la gente parezca fascinada cuando un cuadro parece “de verdad”. Gombrich, hablando de la época contemporánea, afirma que ya no sería lógico seguirnos escandalizando porque un dibujo tiene distorsiones que en la naturaleza no existen, cuando todos han visto una película de Disney, donde “es perfectamente correcto dibujar cosas de modo distinto a como se presentan, cambiarlas y alterarlas de un modo u otro”.⁴⁶ Dicho de otra manera, Gombrich nos plantea la contradicción que existe entre las caricaturas, en las cuales se permite y estamos acostumbrados a la distorsión de las formas, mientras que en las piezas artísticas se espera muchas veces que se parezcan de forma mimética a la realidad. El valor del dibujo está en su gesto, que es como capta a un mismo tiempo la expresividad del autor y su visión de la realidad, es subjetivo y analítico a la vez. Justino Fernández⁴⁷ tiene una frase en la que defiende el valor de expresar lo que uno piensa, aunque exagere o deforme la realidad:

No importan las equivocaciones ni las exageraciones.
Lo que vale es el valor de pensar en voz alta, decir las

⁴⁶ Ernest H. Gombrich, *La historia del arte* (China: decimosexta ed., PHAIDON, 1997), 25.

⁴⁷ Escritor, historiador, esteta, filósofo y académico mexicano (1904-1972). Su investigación y su obra se especializó en la historia y la crítica de la expresión artística mexicana.

cosas tal como se sienten en el momento en que se dicen. Ser lo suficientemente temerario para proclamar lo que uno cree que es la verdad sin importar las consecuencias y caiga quien cayere. Si fuera uno a esperar a tener la verdad absoluta en la mano o sería uno un necio o se volvería uno mudo para siempre. El mundo se detendría en su marcha.⁴⁸

Justino Fernández nos alienta a expresar nuestra interpretación subjetiva de la realidad, sin buscar el agrado por parte del público. Si bien este autor no habla específicamente del dibujo, sus ideas sobre el arte nos parecen útiles para aplicarlas a esta rama específica. Mientras al dibujar estemos buscando una verdad propia será válido cualquier resultado, pues no existe una sola verdad, en todo caso la sinceridad o el acartonamiento son lo que a nuestro parecer se debe juzgar en las producciones artísticas. A continuación veremos cómo se ha transformado la manera de pensar con respecto al dibujo, que no ha sido siempre tan libre como nos propone el historiador mexicano.

⁴⁸ Justino Fernández, *Textos de Orozco*. (México: Universidad Nacional Autónoma de México, 1983), 53.



1.4. La importancia del gesto. Ruptura con la academia

El espíritu transgresor no ataca las reglas, simplemente sigue por un camino diferente, el que le es propio, y a ése lo considera desde una argumentación marginal que lo sustenta.⁴⁹

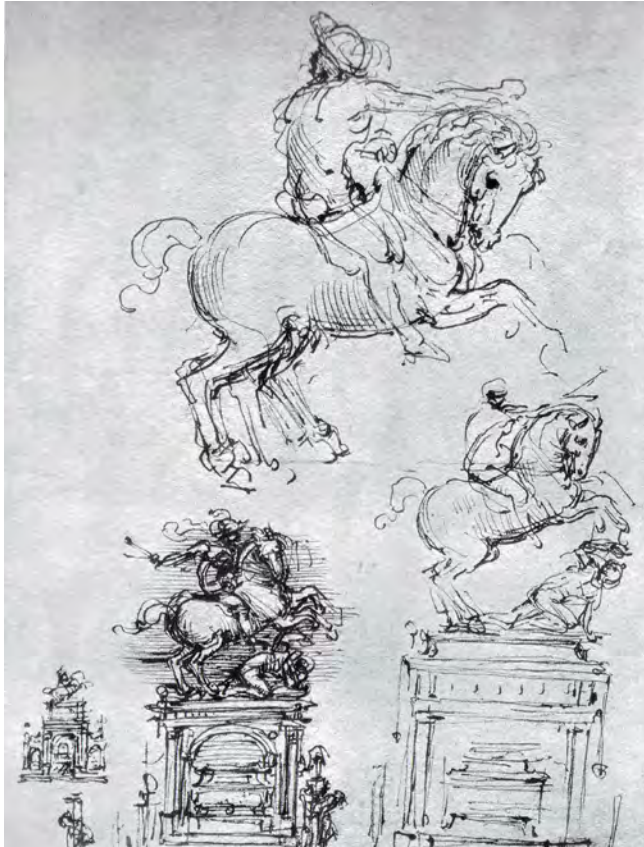


Fig. 18. Leonardo da Vinci, Estudio para el monumento Mariscal Trivulzio.
Dibujo gestual

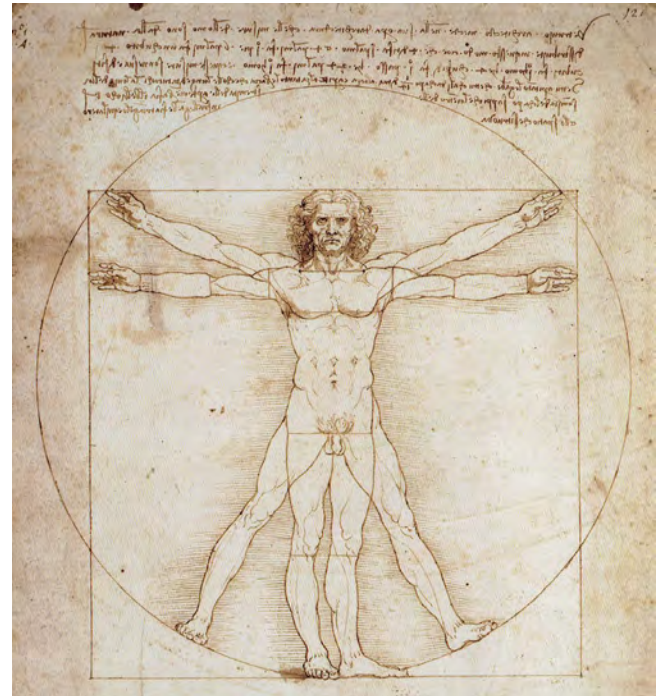


Fig. 19. Leonardo da Vinci, Esquema de proporciones, 1490.
Dibujo respetando proporciones

49 Luz del Carmen Vilchis y Gilberto Aceves Navarro. *Método de dibujo de Gilberto Aceves Navarro* (México: Universidad Autónoma Metropolitana, 2008), 48.

El concepto de dibujo gestual es nuestra búsqueda como medio de expresión, pero no siempre ha sido el más elogiado. Es más, aún existe gente que si no ve unas formas bien delimitadas, limpias y precisas, lo más coherentes con la realidad que supone es de tal manera, considera simplemente que está mal. Este modo de ver está generado desde el dibujo académico, por lo que nos es importante analizar el cambio entre épocas y corrientes artísticas. Es a partir de la ruptura con la academia que el dibujo gestual defendió con más fuerza su existencia y sobre todo su validez. La única manera de transgredir el paradigma de dibujo es tener aprendido uno, e ir en contra, rechazarlo, negarlo, y llegar a una síntesis diferente, que ha de ser siempre un elemento a contrastar, a volver a entrar en cambio.

La crisis de la academia, para Padilla, se basa fundamentalmente en la necesidad de los artistas de proyectar su mirada subjetiva de la realidad. Gran parte de la preocupación de las vanguardias era cómo expresar lo que afecta profundamente al propio yo, a modo de autoconocimiento e indagación en los sentimientos humanos. El sentido del proceso creativo tuvo un cambio de manera de hacer en el siglo XX, se experimentó un cambio de subordinación entre ojo y mano, al considerarse que un excesivo control del ojo sobre la mano generaban arte inerte, se le dio prioridad a la mano como ejecutante, liberándola a descubrir el movimiento del modelo más que a imitar siquiera la figura de éste. “La obra será más conmovedora, más humana y expresiva cuanto más evidente sea la mano del artista”,⁵⁰ no se puede negar que muchos estudiantes de arte concordamos con esta aseveración de Padilla.

Luz del Carmen Vilchis⁵¹ enumera los paradigmas tradicionales que ha tenido la práctica del dibujo por medio de la división de escuelas: la práctica del taller, las academias, la anatomía artística y las antiacademias. El primer modelo, el taller, corresponde con el tipo de enseñanza que se practica desde la Edad Media, en que el alumno imita y es siempre subordinado del maestro. La academia⁵² es el inicio de la escolarización de las artes. Se llegó a una búsqueda tan extrema del ideal de belleza que representa el cuerpo humano y a una racionalización para su representación que se apartó cada vez más de la realidad.

El Renacimiento supone también una época en que se buscan las leyes científicas que rigen la naturaleza, entre otras cosas se comienzan a hacer disecciones y confluyen los intereses científicos y artísticos por primera vez, que entre otros dan lugar a los tratados anatómicos⁵³. Posteriormente se dividió el proyecto del estudio de la anatomía, al ser diferentes los objetivos finales de artistas y científicos, surgió la anatomía artística, donde importa la descripción. La impartición de este oficio terminó estando a cargo de un anatomista, no ya de artistas o maestros de academia. La geometría, la perspectiva y la anatomía se volvieron áreas de la ciencia, estudios que estuvieron a cargo de los artistas durante el Renacimiento.

50 Padilla, *El dibujo del natural*, 103.

51 Pionera en el uso de la tecnología digital para las artes y el diseño(1979). Primera mujer Directora de la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM.

52 Cuyo primer ejemplo existió en 1563 en Florencia, donde Vasari crea la primera academia de artes plásticas, La tendencia academicista tuvo tanta repercusión que para 1700 ya había más de 100 academias en Europa.

53 El primer tratado anatómico dirigido a los artistas es de Juan de Arfe y Villafañe, *Varia commesuracion para la escultura y arquitectura* (1585, Sevilla).



El dominio de la figura humana era clave en la academia y esta tendencia continuó en los siguientes periodos, como el Neoclásico. El movimiento academicista provocó que se formalizara el genio individual y el concepto de arte, es en esta época en la que algunos coleccionistas empiezan a interesarse en comprar dibujos para su compilación personal.

Saltando algunos periodos, como el extenso Barroco, llegamos al Romanticismo, de los últimos estilos previos a las vanguardias. Con éste nos acercamos a las antiacademias, de la lista de Vilchis; para el modelo romántico lo que prima es la originalidad y la libertad, existe en este caso el genio creador, no hay normas, teorías ni convenciones, es decir, ahora importa el sujeto, si bien esto no es aún la garantía de la defensa del trazo expresivo, es más bien la libertad en cuanto a poder hablar de los sentimientos personales. Pero sin duda existieron artistas como Augusto Rodin⁵⁴ y Delacroix⁵⁵ que aprovecharon el inicio de esta libertad creativa en todos los ámbitos, incluyendo el modo frenético de dibujar en el segundo, la sensación de inacabado en el primero.

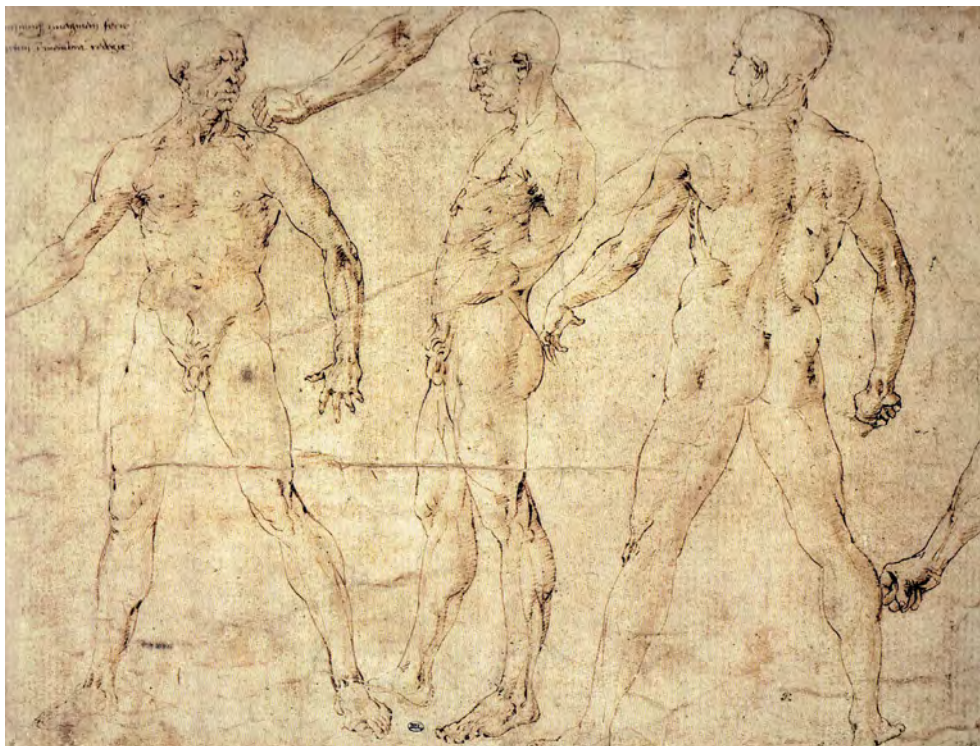


Fig. 20. Antonio del Pollaiuolo, Tres hombres desnudos, 1486.

54 Importante escultor impresionista francés (1840-1917), considerado padre de la escultura moderna.

55 Fue el pintor más reconocido de la época romántica en Francia (1798-1863). Además de pinturas tiene trabajos en litografía (grabado en piedra).





Fig. 21. Toulouse Lautrec, Estudio para el Moulin Rouge, 1892.

Nouveau. Éste no es todavía el movimiento moderno que rompe con la academia, hablando del dibujo, ni lo es tampoco el Impresionismo, nos señala Gombrich.⁵⁶

Podemos hablar de los padres del movimiento moderno refiriéndonos a Paul Cézanne⁵⁷, Vincent Van Gogh, Paul Gauguin⁵⁸ y Henri de Toulouse-Lautrec⁵⁹. Gombrich, en *La historia del arte*, esclarece el cambio de finalidad que tienen estos artistas. Los primeros tres buscaron ante todo abandonarse a sus sensaciones y su percepción, buscando esclarecer algún problema plástico. Cézanne se encontró entre la necesidad de plasmar sus emociones y construir un arte sólido. Se dio cuenta de que para transmitir la solidez de lo real no necesitaba un dibujo correcto, y éste sería el primer paso de un “derrumbamiento en el arte”.⁶⁰ Van Gogh expresó sus emociones con frenesí, y si el dibujo necesitaba deformarse en pro de la expresión así sería. Llegó de un modo más intempestivo a la misma necesidad de Cézanne, por los mismos años, y ambos hicieron esto sin proclamarse rebeldes, ni aspirar a revolucionar el arte. Gauguin nos lo refiere Gombrich como alguien que “llegó a convencerse de que el arte estaba en peligro de volverse rutinario y superficial y de que toda la habilidad y todos los conocimientos que se habían ido acumulando

en Europa habían privado a los hombres de lo más importante: la intensidad y la fuerza en el sentir y la manera espontánea de expresarlo”.⁶¹ Lautrec tiene una vasta cantidad de ilustraciones de cartel, su dibujo es sintético, no preciso, fuerte y expresivo. Ellos buscaron aprender a ver, deshaciéndose lo más posible de los convencionalismos, y entendieron, como nos enseña Nicolaidis y otros maestros contemporáneos, que dibujar es aprender a mirar...

Los artistas de la primera mitad del siglo XX representan la ruptura con la academia, en su negación de los valores preestablecidos de imitación de la naturaleza, del método (buscan su método particular), su búsqueda de originalidad, el desprendimiento de lo elaborado y en su lugar regresar a la espontaneidad y simplicidad: lo único que no se puede imitar ni aprender en escuelas, esperan encontrar el trazo y la imaginación perdidas de la infancia. El arte expresionista tiene la cualidad de extrapolar la imperfección del dibujo como método expresivo, y para Gombrich, esta “falta de corrección convencional”, los hace aparecer como algo más sincero.

56 Gombrich, *La historia del arte*, 535-555.

57 Pintor francés considerado el padre de la pintura moderna (1839-1906). Generó gran impacto en la vanguardia de París.

58 Pintor francés posimpresionista y figura importante en el simbolismo (1848-1903). También realizó grabados, esculturas y escribía.

59 Pintor y cartelista francés (1864-1901). Se caracteriza por sus dibujos y pinturas de los burdeles de París.

60 Gombrich, *La historia del arte*, 544.

61 Gombrich, *La historia del arte*, 550.

Probablemente no hay más verdad al decir que el arte es expresión, o que el arte es construcción, que la que había al decir que el arte es imitación de la naturaleza... No existe, realmente, el Arte. No hay más que artistas –es decir, gente– dotados de una integridad de carácter que nunca se satisface con soluciones a medias, sino que indica su predisposición a renunciar a los efectos fáciles, a todo éxito superficial en favor del esfuerzo y la agonía propia de la obra sincera.⁶²

Tenemos de aquí en adelante el advenimiento de la necesidad o expresiva o conceptual (se deslinda de la necesidad de representar la naturaleza), y en varias ocasiones el realce del trazo como elemento primordial, por ejemplo en Wassily Kandinsky⁶³, primer abstracto que se desprende de la figuración para centrarse exclusivamente en la forma y el color. Están también Henri Matisse⁶⁴ y Pablo Picasso⁶⁵, y las referencias del dibujo de Giacometti en épocas simultáneas. En ellos el dibujo es una herramienta de proceso en algunas obras, en otras es o forma parte de la pieza final, como en los últimos trabajos de Matisse, las series de retratos de Picasso, o las pinturas llenas de trazos gestuales que constituyen a un mismo tiempo el espacio y el personaje, de Giacometti. Finalmente ellos son quienes conforman la antiacademia, además de la escuela de la Bauhaus, Egon Schiele⁶⁶, Kazimir Maléovich⁶⁷ y otros. En parte su pensamiento se ejemplifica en el decir de Matisse, para quien “la expresión esencial de la obra depende casi enteramente de la proyección del sentimiento del artista; a partir de su modelo y no de la exactitud orgánica de éste”.⁶⁸

El último escalón de las múltiples transformaciones del dibujo frente al que nos encontramos es la pedagogía posmoderna, permeada por el desarrollo de la tecnología, la globalización. Aquí el dibujo corre riesgo ante las artes experimentales. Por una parte el dibujo se entiende como una re-construcción en la que se pierde el referente original de la realidad, buscando más bien la experimentación, pero también se entienden las artes visuales en un sentido más amplio y con prioridad en el concepto, dando realce a la inmediatez con que se pueda plasmar éste, la representación “dibujística” no se hace imprescindible, al ser valorado como un recurso estilístico y no como obra final ni como una primera práctica autorreflexiva. El arte se ha intentado reducir

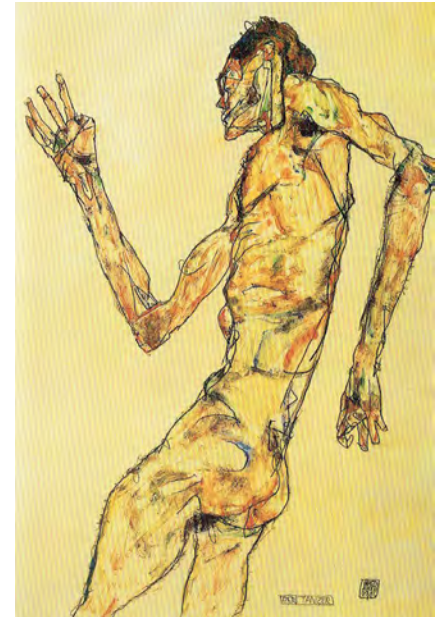


Fig. 22 Egon Schiele, Bailarín, 1913.

62 Gombrich, *La historia del arte*, 597.

63 Pintor ruso (1866-1944). Precursor de la abstracción en la pintura y teórico del arte.

64 Pintor, grabador y escultor francés (1869-1952). Es considerado uno de los grandes artistas del siglo XX.

65 Pintor español (1881-1973). Considerado el padre del cubismo.

66 Pintor y grabador Austriaco (1890-1918). Se separa de la academia por sus ideas transgresoras.

67 Pintor de la vanguardia rusa (1878-1935). Creador del suprematismo, corriente apegada a la abstracción de las formas geométricas.

68 Padilla, *El dibujo del natural*, 216.

a ideas. En nuestra investigación lo que nos importa es rescatar que, aún dentro de un mundo tecnificado, existen autores que continúan dibujando, en el entendido que dibujar es una forma de conocimiento. Será importante señalar finalmente a algunos autores contemporáneos, que desde perspectivas diferentes, emplean el dibujo como la base fundamental de sus piezas, y con esto entender el papel real que está jugando el dibujo desde su importancia como la marca del autor, su subjetividad y su gestualidad.



1.5. Artistas modernos que refieren la importancia del dibujo como gesto personal

No existe ningún periodo histórico en el que el artista haya dispuesto de mayores posibilidades de obtener tan variada cantidad de referencias sobre lo que se produce y se ha producido en el mundo del arte... Es posible que al disponer de tanta información y tener controladas las vías de acceso, nunca se haya profundizado menos en su estudio y se hayan interiorizado menos sus procesos.⁶⁹

En el siglo XXI se cuenta con la mayor posibilidad de obtener materiales de dibujo, así como de realizar un acervo de imágenes que debería facilitarnos generar propuestas visuales más estudiadas, pero al contrario, parece volvernó desidiosos. Por el contrario, en la época de posguerra, durante el periodo de los años 60, los artistas utilizaron el dibujo como la forma más inmediata de captar la realidad. Se ha dado un nuevo énfasis en la pureza del dibujo como tal, privilegiando la expresión de la mano propia del artista, y descubriendo sus posibilidades infinitas, para quien decide no caer en la desidia el panorama es sumamente amplio. El dibujo es en sí mismo, no hay una forma de hacer dibujo, solamente dibujar, así lo entienden artistas como Barnett Newman⁷⁰ o Richard Serra⁷¹. Como cita el catálogo de la exhibición *Drawing now: eight propositions*⁷² la frase de Serra, para los de su generación “dibujar es un verbo”. Citaremos a tres autores que en su trabajo destacan la importancia del dibujo: David Hockney⁷³, Richard Serra, Jeff Koons⁷⁴.

Conviene destacar que los límites del entendimiento literal del soporte y el acto de dibujar se modificaron. El dibujo en los 60 cobró una nueva e inusitada efervescencia al liberarse de los límites de la página. El ideal de soporte ha cambiado y por eso el dibujo se puede plasmar en cualquier lugar, en la tierra, *in situ*, en instalaciones, en performance. El dibujo que se realiza en estas manifestaciones tiene nuevas formas de materializarse, como raspar, caminar, aventar material, etcétera. Tantas maneras como el cuerpo pueda dejar una

69 Padilla, *El dibujo del natural*, 90.

70 Pintor y filósofo estadounidense (1905-1970). Relacionado con el expresionismo abstracto.

71 Escultor minimalista estadounidense (1939). Ganó el premio príncipe de Asturias 2010.

72 Laura J. Hoptman, *Drawing now: eight proposition* (EU: The Museum of Modern Art, Quinta edición, 2009), 10.

73 Pintor, dibujante, escenógrafo, fotógrafo inglés (1937). Considerado en la corriente de Arte Pop.

74 Escultor estadounidense (1955). Conocido como un artista de la corriente Kitsch.



huella personal, sin olvidar las convencionales. Pamela Lee⁷⁵ afirma que el dibujo es proceso y nada puede ser tan evidente como la manera en que el dibujo registra el modo de hacer del artista.⁷⁶ Considera que el dibujo ha tenido momentos de descubrimiento y entrada al gusto del público, como en el siglo XVI se valoraron los bocetos de los Renacentistas, y los coleccionistas franceses del siglo XVIII peleaban por los dibujos preparatorios de dibujantes como Antoine Watteau⁷⁷. Los dibujos de la segunda década del siglo XX se volvieron la obra completa, autónoma y muchas veces menos figurativa.

David Hockney equipara el proceso de aprender a escribir con aprender a dibujar, es un proceso muy personal, pero discrepan en que “al aprender a dibujar (a diferencia de aprender a escribir) se aprende a mirar. Lo que nos atrae de la escritura no es la belleza de los signos, sino la de las ideas. En el dibujo, por el contrario, nos atraen un poco las dos cosas”.⁷⁸ Cree que el dibujo es la forma de expresión de sentimientos por excelencia, más que la escritura o la fotografía, porque nos permite estar en contacto más directo con lo que realmente sentimos. Hockney está convencido de que todos deberíamos aprender a dibujar, porque quien así lo haga podrá expresar un cúmulo de ideas que de otra manera tendría que guardarse.



Fig. 23. David Hockney, Circo Filey, 2004.

75 Historiadora de arte que realizó sus estudios en Harvard. Se especializa en el modernismo tardío y arte contemporáneo.

76 Hoptman, *Drawing now: eight propositions*, 11.

77 Pintor francés (1684-1721). Considerado del último barroco y principios del rococó.

78 David Hockney en: *Dibujar con los grandes maestros*, Camp, Jeffery (Madrid:H. Blume Ediciones, 1982), 6.

Richard Serra habla acerca de su experiencia con el dibujo, precisamente a partir de la serie *out-of-round*, en una entrevista aseverando que el dibujo “nos hace concretar las ideas. Es una manera de filtrar la realidad en otra forma que permite repensar las experiencias”.⁷⁹ Valora el dibujo como una actividad que le permite ver, y sobre todo le interesa el aprender a coordinar ojo/mano como una prueba tangible de su percepción que otras actividades artísticas no le permitirían. El dibujo es autorreferencial, y al igual que los autores que

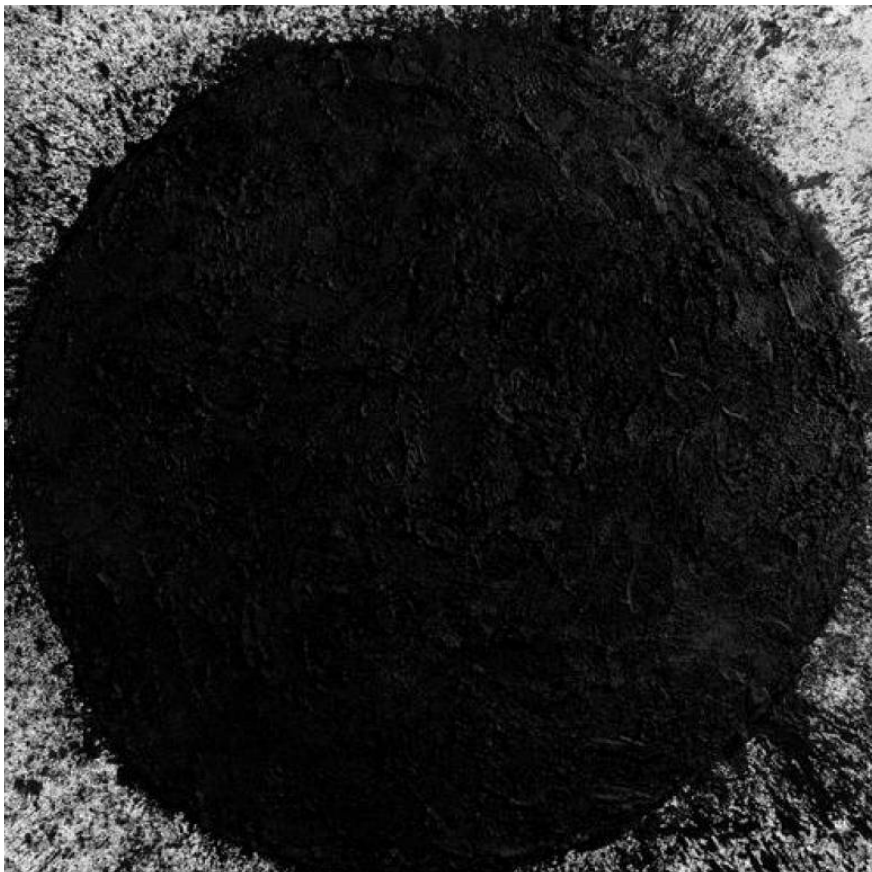


Fig. 24. Richard Serra, Out of round X, 1999.

se han citado anteriormente, considera que el dibujo refleja a la persona, es posible entender cómo piensa mediante su trazo. Dibujar es un descubrimiento, que le permite aprender a ver, eso le maravilla mucho, poder ver más. El soporte le parece fundamental, experimenta con él a fin de potenciar las posibilidades del dibujo y por lo tanto la vista; se desliga del uso de la línea, pues le significa siempre un acercamiento a una descripción figurativa, y no es lo que persigue, sino simplemente el dibujo, sin narrativa, sin distorsión, en negro por su simplicidad y su peso (para evitar ilusiones o asociaciones inmediatas, como el rojo: sangre, amor, pasión, etc.). Él trabaja in situ, una vez que ha terminado la exposición retira el material y lo recicla, pues sólo tenía sentido en función del lugar, de la extensión, en sí, del soporte. Considera limitado ceñirse a una hoja de papel, pudiendo tener el límite de la arquitectura, como en sus *wall drawings*.

79 Eric Davis, “Extended Vision”, *Art on paper*, mayo-junio 2000, 61. Trad. A. “makes one concretize one’s ideas. It is a way of filtering reality into another form that allows one to rethink one’s experiences”.

Jeff Koons comparte con Richard Serra la opinión de que el dibujo debe pasar a más superficies. Si bien el trabajo de ellos es radicalmente diferente, así como sus dimensiones ya en la práctica del dibujo, se encuentra una actitud propia de una generación, como dice Alan Jones⁸⁰ al escribir sobre este artista.⁸¹ Le parece indiferente utilizar un papel fino, más bien utiliza cualquier superficie que tenga a su alcance en cuanto surge una idea, y el papel, como refiere, así sea la servilleta de un hotel, le trae el recuerdo del lugar, contextualiza la idea en otras palabras. Jeff Koons está a favor del uso de la tecnología, pues representa una vía más rápida (en ocasiones) de poder representar la idea, como lo es para su contemporáneo Hockney, quien tiene una serie de trabajos en iPad, y no por eso son menos expresivos, inmediatos o gestuales. La vertiente de escultura que trabaja Koons denota que para él dibujar no es un fin en sí mismo, pero sí una forma de hacer de los objetos de culto o de producción masiva algo realizable, como poderlos alcanzar y materializar, bajarlos de su pedestal. A pesar de trabajar con elementos mediáticos, su opinión es que el arte es gesto, “todos hemos escuchado que el medio es el mensaje. Yo he encontrado que es justamente lo opuesto: el arte está en el gesto, no en el medio. Cualquier tecnología que usemos es interesante solamente como herramienta”.⁸²



Fig. 25. Jeff Koons, Concept drawing for Statuary, 1986.

80 Pintor y escultor (1937). Cuenta con múltiples exposiciones grupales e individuales.

81 Alan Jones, "Portrait of the Artist at the Drawingboard", *Art on paper*, septiembre-octubre 2005, 55.

82 Koons en "Portrait of the Artist at the Drawingboard", Alan Jones, *Art on paper*, septiembre-octubre 2005, 57.

En las exposiciones actuales encontramos muchas veces que se rescata el trabajo preparatorio para las piezas de los grandes maestros, sus dibujos. Y a la vez, autores como los anteriores que exponen literalmente dibujo como pieza. Esto nos habla del rescate de esta forma expresión como la base del arte, como se ha dicho, es la primera forma de plasmar una idea. Recapitulando, hemos hablado del lenguaje gráfico para definir al dibujo a partir de éste, así como sus temas y clasificaciones, de tal manera que podamos adentrarnos en el dibujo gestual específicamente. Se entiende éste último como algo espontáneo, que surge de la mano del autor sin la conceptualización de cómo ha de quedar, significa la libertad al momento de crear. Hasta este momento hemos visto las formas estáticas de presentación de un dibujo, o dicho de otro modo, cuando se completa en una sola pieza. Por último incluiremos un apartado que intenta unir la idea de dibujo gestual que va desde el apunte (la primera observación de la realidad), hasta formas más elaboradas como el dibujo animado (que

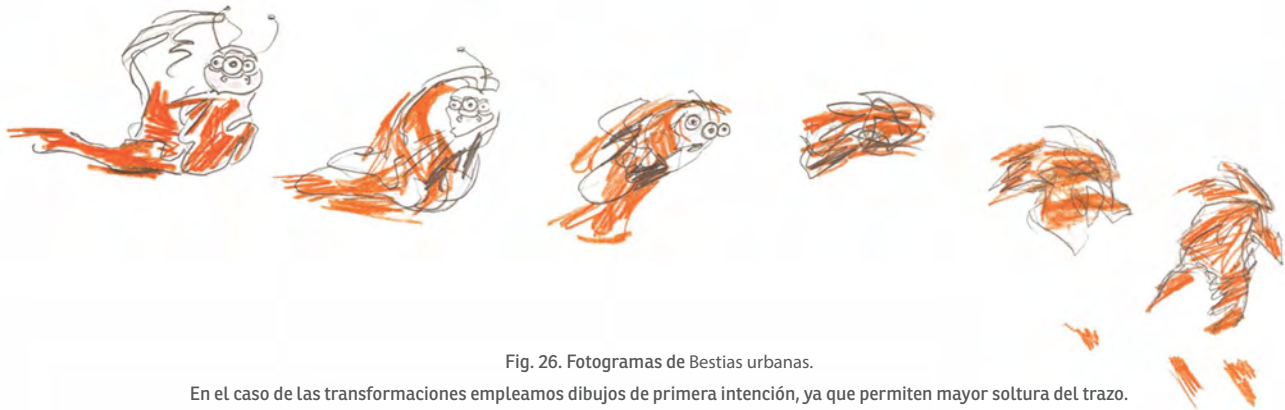


Fig. 26. Fotogramas de Bestias urbanas.

En el caso de las transformaciones empleamos dibujos de primera intención, ya que permiten mayor soltura del trazo.

1.6. Del apunte al dibujo de movimiento

ya significa repetición), sin perder sus características fundamentales de gestualidad.

No existe una forma única de dibujar ni una sola finalidad del dibujo. Se puede utilizar como uno desee y eso queda claro para Berger, pero se atreve a hacer una distinción entre tres tipos de dibujo, basada en lo autobiográfico que pueda ser y en el uso que tendrá éste. El primero es el apunte, antes llamado “estudio”, es la huella de la mirada del artista, parte de lo real y es el primer conocimiento y análisis del mundo real, contiene su trazo en bruto. La segunda categoría es el boceto, éste hace uso de lo que está en la imaginación y es de lo que se sirve el artista para generar una composición donde todos los elementos encuentren su lugar, también contiene objetos propios de la época con los cuales se contextualiza la obra, y permite datar la fecha de su realización. Por último están los apuntes de memoria, en este caso no se confronta el hombre con la realidad, pero sí nos permite indagar en su capacidad para inventar y generar un mundo a partir de la imaginación; ocasionalmente son recuerdos de lo que se ha visto.⁸³

El apunte consiste en el conjunto de miradas, es resultado de haber visto varias veces y retomar lo más significativo, se completa como un instante pero es un conjunto de éstos. Al realizarlo, los primeros trazos son titubeantes, como un acercamiento tentativo que permite a la mano intuir la forma para luego



Fig. 27. PreetPärn, Boceto de Vida sin GabriellaFerri, 2007.

83 Berger, *Sobre el dibujo*, 5-23.



Fig. 28. Regina Pessoa, Boceto de Kali para el corto Kali, El pequeño Vampiro, 2012.

concretarla haciendo un análisis rápido de aquellos detalles más significativos que se denotan mediante las notas de claroscuro, la presión de la línea, algunas manchas. El tiempo de ejecución es relativamente breve, por lo que se requiere velocidad en las decisiones; no es proporcional al tiempo de observación, ésta puede ser larga. Es la primera forma de aprendizaje donde no debe haber un convencionalismo, y debe mostrarse como inconcluso puesto que la imprecisión no es una falta de habilidad, sino que es muchas veces difícil, pues sintetiza y capta lo esencial.

El boceto es la previsión de la obra final, éste permite más tiempo. Aunque no sea necesaria la limpieza de la ejecución sí lo es plantear todos los elementos que nos llevarán a la obra final. Es un “sensor gráfico del pensamiento en acción”.⁸⁴

A fin de considerar el dibujo en movimiento volvemos a la necesidad de algunos convencionalismos gráficos. Existen líneas y grafismos que identificamos con direcciones. El movimiento de todo el cuerpo, la soltura del brazo y de la mano así como la destreza de éstos y el humor del ejecutante son decisivos en el resultado. Se reflejan en la velocidad, ritmo, regularidad o irregularidad del trazo, y volvemos a la importancia del material y soporte, pues éstos también determinan las características anteriores. Se elige un instante, y la posición es un momento de transición, de desequilibrio físico en cuanto a postura, que se equilibra dentro de las dimensiones del soporte. Dentro de los convencionalismos que atañen a este tipo de dibujo tenemos la diferencia entre la línea cerrada y la abierta o titubeante, la primera nos da la sensación de rigidez o de una postura estática; la segunda hace que el observador reconstruya la

línea discontinua, la cual se ve como si estuviera en proceso de ejecución. Es importante tomar en cuenta cómo será el recorrido visual para el lector, de tal manera que le obligue a llevar un recorrido dinámico por los grafismos. La frecuencia, repetición, énfasis y sucesión del trazo determinan el ritmo de la lectura. En muchos casos una posterior intervención, tendiente a completar el dibujo, le quitará el movimiento dejando una imagen congelada y rígida. En este ejercicio se permiten las distorsiones de la forma, la exageración de los elementos, y, es más, son muchas veces necesarios para dar una sensación más marcada de movimiento. Dentro de este tema, un ejemplo son los cómics y la caricatura, donde se utilizan muchos recursos de acen-tuación de movimiento o enfoque sobre algún detalle, así como indicaciones gráficas. Esto se usa también

84 Padilla, *El dibujo del natural*, 257.

al momento del dibujo animado, que se tratará en el siguiente capítulo, donde se requieren exageraciones, muchas veces convencionalismos, del movimiento para hacerlo más llamativo o singular. Encontramos aquí un paso radical: del dibujo de movimiento, al dibujo en movimiento.

Finalmente, como ya mencionamos, el dibujo es aprender a observar. El dibujo gestual es la observación, cuyo resultado es libre y, sobre todo, la caligrafía del propio artista, donde se devela su subjetividad y modo de ver sin más preámbulos. El dibujo gestual es intempestivo, se aproxima a las formas, es antiacadémico, se vale de cualquier soporte mientras permita conservar la calidad del trazo.

El siguiente apartado de nuestra investigación consiste en dar el paso a que el dibujo expresivo pueda estar en movimiento, entonces la pieza será también una, pero compuesta de muchos fragmentos. Dada la característica de la repetición y la intervención de varios autores, así como la necesidad de un resultado de dibujo unificado, tenemos el problema fundamental del siguiente capítulo: ¿cómo plantear un dibujo gestual animado?



Fig. 29. Fotogramas de Bestias urbanas.

Se observa un detalle de la entrada del personaje a escena, sobre todo los primeros dibujos son con línea abierta, no es un dibujo detallado, pero sirve para representar el movimiento.

2. La animación: dibujo en el tiempo



“-animar- implicaba también crear movimientos: inventar y depurar la mímica del rostro y del cuerpo, fijar un ritmo, animar todo aquello que necesitaba cobrar vida en la pantalla. Entonces, como ahora, estas características determinaban quién era un buen animador”.⁸⁵

La animación es, en un inicio, el dibujo del movimiento. En este capítulo abordaremos cómo el dibujo puede transformarse dentro de una línea de tiempo y convertirse en un cortometraje. Nosotras presentaremos como resultado de nuestra investigación un cortometraje de dibujo animado gestual, por lo cual nos es importante situarnos dentro de la gama de posibilidades que existen en la animación. Consideramos que es importante retomar la fuerza expresiva y la trascendencia en el tiempo de la técnica del dibujo animado ya que rescata las cualidades expresivas del dibujo gestual, permite crear con libertad y experimentar con estilos no convencionales. Preferimos ver el proceso y las tachaduras del autor, que una animación generada en las grandes empresas suele omitir.

Un animador está obligado a conocer los antecedentes y antecesores de esta disciplina, la técnica que desee emplear y las características específicas de ésta. Por otro lado, ha de tener conocimientos de dibujo, actuación, composición, color, anatomía, juego de cámaras, movimiento, guión, los cuales describiremos en base a nuestro proceso en el último capítulo. De momento nos enfocaremos en las categorías que delimitan la animación, haremos un breve recorrido histórico y señalaremos la diferencia entre los métodos bidimensionales y tridimensionales, para finalmente poder hablar de dibujo animado gestual, citando a tres autores que son fundamentales en nuestro desarrollo: Bill Plympton⁸⁶, Sylvain Chomet⁸⁷ y Joanna Quinn⁸⁸.

⁸⁵ Giannalberto Bendazzi, *Cartoons. 110 años de cine de animación* (España: Editorial ocho y medio: 2003), 85.

⁸⁶ Animador estadounidense (1946), característico por sus animaciones a lápiz y con temática transgresora. Sus películas más destacadas son: *Cheatin'*, *Idiots and Angels*, *Hair High*, *Mutant Aliens*, *I Married a Strange Person*, *The Tune*, y *Guns of the Clackamas*.

⁸⁷ Sylvain Chomet (1963), animador francés, ganador del Premio BAFTA de 1996, por su cortometraje: *La anciana y las palomas*.

⁸⁸ Animadora tradicional inglesa (1962), ganadora del Premio al mejor cortometraje de Cine Europeo del 2007, por su cortometraje: *Dreams and Desires: Family Ties*.

Como paréntesis, y antes de ahondar en la técnica de animación por la cual nos inclinamos, resulta interesante preguntarnos ¿por qué preferimos utilizar animación en lugar de la imagen real en un cortometraje? Paul Wells⁸⁹ nos sugiere una serie de argumentos:

- Permite más control sobre el proceso y el resultado final de la obra.
- “La animación tiene la posibilidad de relacionarse con el mundo físico y material de la imagen real y actuar dentro de él”.
- No necesita seguir una lógica realista, pero sí tener una lógica interna que la haga creíble. “La animación es, básicamente, un arte metafórico, perfecto para reflejar todo tipo de situaciones y mostrar diferentes perspectivas e ideas sobre la cultura en la que vivimos”.⁹⁰

Existen casos literales en los que la animación entra a las escenas de imagen real ahí donde ésta no puede abastecer la imagen plástica requerida, en las intervenciones al video de acción real y en los efectos especiales. Por otro lado, tenemos la opción de tomar la realidad como elemento que se desea analizar, observarla y diseccionarla a través del dibujo. La animación permite una libertad creativa única por ser el autor el que engendra a los personajes, además que permite posibilidades plásticas como las transformaciones o metamorfosis, elemento que no se da en la naturaleza pero que dentro de una animación puede tener una lógica interna y creíble. Nosotras decidimos utilizar animación porque incluimos escenas que no pueden ser grabadas en acción real, y para sintetizar la observación de la gente de la ciudad en unos personajes que podamos modificar, exagerar o transformar libremente en nuestra historia.

A continuación citaremos algunas definiciones de la animación de diversos autores. En primer lugar, la palabra “animación” proviene del latín *anima* que significa alma o espíritu, por lo que animar significa “dar vida”. En 1980, la ASIFA⁹¹ denominó animación a todo aquello que no es una simple representación de las acciones reales a una velocidad de 24 fotogramas por segundo. Para el veterano animador Gene Deitch⁹² la animación consiste en “fases creadas individualmente y en acciones imaginadas registradas de modo que parezcan moverse cuando se muestran a una velocidad constante y predeterminada superior a la persistencia de visión del

89 Paul Wells, teórico y animador inglés, actual director de la Academia de Animación.

90 Wells, *Fundamentos de la animación*, 33.

91 *International Animated Film Association*, es una asociación internacional fundada en 1960 en Annecy Francia, donde se premian a los mejores animadores. Uno de los múltiples ganadores de este premio es el canadiense Norman McLaren.

92 Gene Deitch es un animador estadounidense, ganador de un premio Óscar y premiado con el *Annie* por ASIFA Hollywood por su trabajo en el arte de la animación.

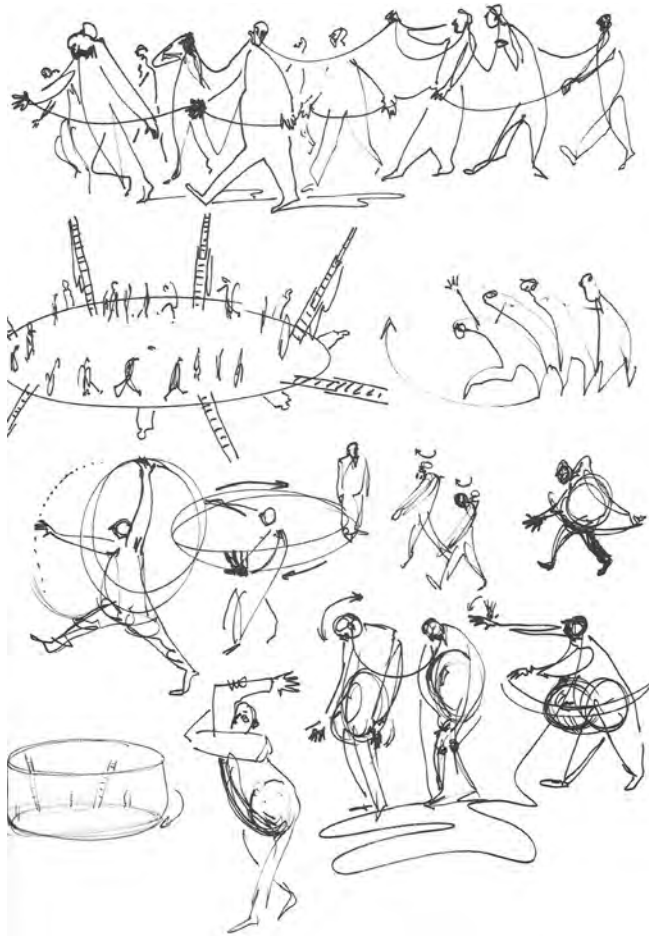


Fig. 30. Raimund Krumme, Bocetos para Lost Ones, 2011.

ojo humano”.⁹³ Carmen Lloret,⁹⁴ define la animación en su relación con el movimiento de esta manera: “la animación es un medio artístico que tiene como finalidad primera la expresión del movimiento, y en la que el animador ha de ser un experto conocedor del devenir”.⁹⁵ Ella considera que la animación se configura en torno a tres cuestiones fundamentales que se interrelacionan: el valor artístico, la narrativa y el conocimiento de la técnica. Giannalberto Bendazzi⁹⁶ expone su concepción de la animación como un medio poético “esencialmente intemporal, tiene un tiempo y un espacio propios y se expresa con imágenes creadas libremente por el poeta, que luego se integran y se estructuran, no en función de unas leyes lógicas, sino en función de la respuesta emocional del receptor”.⁹⁷ Para Paul Wells⁹⁸ “el lenguaje de la animación se caracteriza por ser el arte de lo imposible, cualquier cosa imaginable es factible”.⁹⁹ Él considera que la animación puede valerse de cualquier técnica, desde los acetatos, la arena, hasta el ordenador, el repertorio puede ser de lo más convencional hasta lo más estrambótico, por lo que la considera como la forma artística visual más experimental y con mayor aceptación masiva. Pareciera que estos autores concuerdan con que la animación es uno de los medios que permite más libertad creadora, que se inserta en el tiempo y depende de éste, y que es una forma de dar vida a la imagen.

Si el animador es el que da vida, ha de entender que

93 Gene Deitch en: Wells, *Fundamentos de la animación*, 7.

94 Catedrática de animación de la Universidad Politécnica de Valencia.

95 Carmen Lloret, *Cortografía. Animación* (España: Ed. Fundación Autor, 2004), 15.

96 Aclamado autor en su esfera, su libro más conocido *Cartoons: 100 Years of Dinema Animation* ha sido publicado en Italiano, Inglés, Francés, Español y Persa. Su principal pasión y dedicación ha sido el estudio de la animación.

97 Bendazzi, *Cartoons. 110 años de cine de animación*, 112.

98 Director de *The Animation Academy School of the Arts, English and Drama, Loughbough* (Reino Unido) , reconocido internacionalmente, ha escrito numerosos proyectos de teatro, radio, televisión y cine.

99 Wells, *Fundamentos de la animación*, 7.

las imágenes además de lograr espacialidad, generan temporalidad gracias a disponerlas consecutivamente, y esta temporalidad permite que se genere la idea de movimiento. Por lo tanto, para un animador es indispensable reconocer y entender que cada imagen se debe relacionar con la otra, es decir cada imagen se trabaja en relación con el todo. La animación gira en torno al concepto de movimiento, el ritmo para Jules Engel¹⁰⁰. Es conveniente subrayar al respecto una reflexión que hace el gran animador Norman McLaren¹⁰¹: “la animación no es el arte de hacer dibujos que se muevan, sino el arte de mover lo que se está dibujando”.¹⁰²

En el libro *La animación*, Andrew Selby nos propone algunos conceptos a tomar en cuenta para generar un movimiento creíble, los cuales son puntos fundamentales en empresas como Disney: la materialidad, reconocer en los objetos o personajes como materia que tiene peso y flexibilidad; la anticipación, el acto previo al movimiento, para el cual se diseñan los dibujos claves tomando en cuenta el peso y la dirección de la acción; la puesta en escena, es la composición del fotograma en la que se ubican los personajes en el espacio; la full animation, se trabaja por figuras individuales, dibujando los puntos claves en los que se exagera el movimiento; la acción continua y superpuesta, trata de entender los movimientos por separado de cada parte del cuerpo; aceleración y desaceleración, es decir, que la velocidad de los movimientos no es plana, depende de la acción; arcos, los movimientos se trazan por medio de curvas evitando las líneas rectas; timing, se refiere a la cantidad de fotogramas que determinan una acción, sirve para marcar la velocidad y el ritmo del movimiento; exageración, es la distorsión de la realidad que da énfasis a los detalles que se desean destacar; solidez, consiste en mantener la anatomía del personaje de tal manera que no se deforme; por último está el atractivo, que busca dotar de carácter a los personajes de tal manera que resulten atractivos.¹⁰³

De manera opuesta, Plympton menciona que prefiere que sus personajes sean anodinos, por lo cual su interés no es dotarlos de carácter, sino que la acción que realizan resalte; sus movimientos son muchas veces bruscos, no siguen precisamente una línea curva; conservan sus características físicas, pero no tienen un peso muy marcado y son capaces de deformar sus proporciones. A su vez, es posible que sí diseñe las puestas en escena y los movimientos clave. En base a este ejemplo, consideramos que no es desdeñable conocer los parámetros que exige una animación comercial, justamente para saber hasta qué punto se desea seguir con éstos o no.

La animación es un medio audiovisual que cubre distintos fines, entre ellos el apoyo a producciones de acción real, publicitarios, educativos, propagandísticos, científicos, utilitarios, a parte de su función como medio de expresión individual. También se relaciona con diversas disciplinas artísticas como el cine, el teatro, la danza, piezas de arte como instalaciones o performances, con la música y las presentaciones audiovisuales, etc. Es un

100 Animador estadounidense de origen húngaro (1909-2003). Sus obras en general son abstractas, coreografías de figuras geométricas. Formó parte de los animadores que abandonaron las grandes empresas y crearon la UPA (United Productions of America).

101 Animador nacionalizado canadiense (1914-1987), reconocido por sus trabajos en el *National Film Board of Canada*. Su película más famosa, *Neighbours* (1952), recibió numerosos premios, incluidos el Canadian Film Award y el Óscar.

102 Andrew Selby, *La animación* (Barcelona: Editorial Blume, 2013), 9.

103 Selby, *La animación*, 22-55.

componente vigente y activo de nuestra cultura por su presencia en todos los medios audiovisuales, continúa ganando público en el cine con las grandes producciones de Pixar, Dreamworks y Disney. Está también presente en las series animadas, algunas para adultos como los Simpson o los *animés*. En internet, la mayor parte de las páginas utilizan *banners* animados; los celulares tienen *gifs* animados y juegos; y en el ámbito autodidacto, hay más programas accesibles a los animadores, quienes pueden realizar desde cortometrajes hasta series. Existe gran cantidad de estilos vigentes de animación, como aquella a la que nos enfocaremos en el apartado 2.4.4.



Fig. 31. Bill Plympton, 25Ways to quit smoking, 1989.



Fig. 32. Fotogramas Bestias urbanas.

Detalle de la transformación de la "cucaracha-vejita" a la vejita, es una transformación fantástica que se puede explotar en el dibujo animado, sin que necesite apegarse a la realidad



2.1. Animación experimental, ortodoxa y de desarrollo

Se puede clasificar la animación desde varias categorías formales, nosotras abordaremos tres divisiones: por fluidez del movimiento, los cuadros por segundo; en cuanto a sus dimensiones, bidimensional o tridimensional; y por la técnica utilizada y la manera de narrar la historia animada. Comenzaremos por esta última, para comenzar a situar nuestro cortometraje de dibujo animado *Bestias urbanas*.

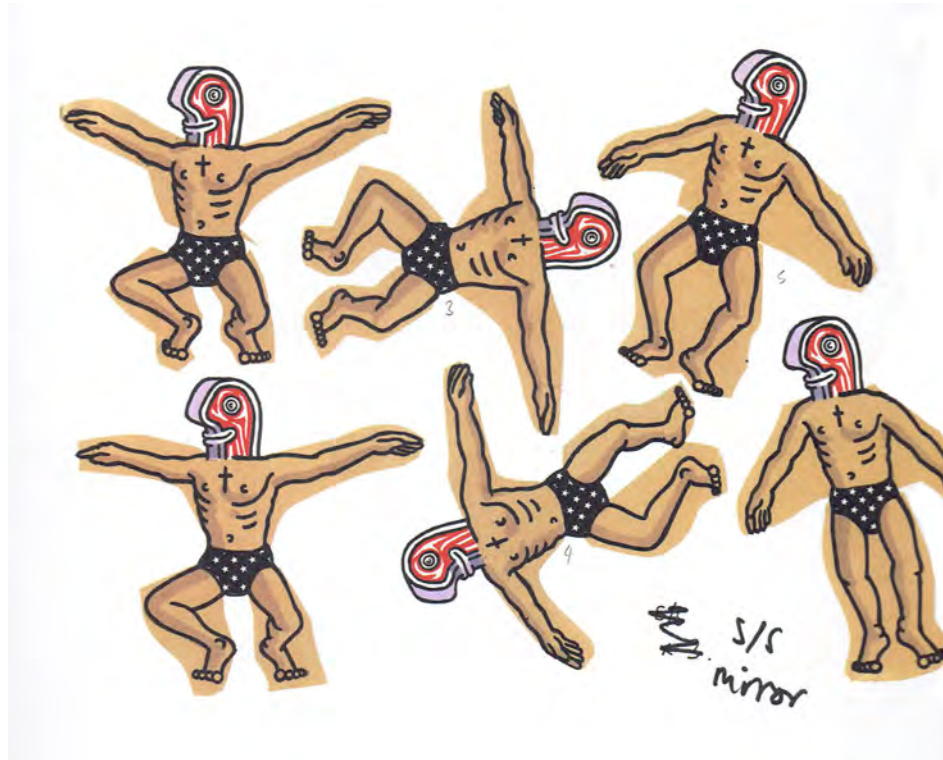


Fig. 33. Run Wraque, arte presentado en M2 en Europa, 1998.

La animación ortodoxa es la más común y la más utilizada en medios televisivos y de publicidad. Su interés principal gira en vender, generar publicidad, contar una historia con una estructura narrativa lógica y fácil de comprender, su trabajo es homogéneo, tiene un estilo muy definido y no experimenta en sus técnicas de producción para evitar el riesgo de perder espectadores. El contenido es prioridad ante la forma, por lo que la fluidez del movimiento en la animación no es lo esencial (aunque sin duda hay excepciones), se realizan juegos de cámaras combinados con mucho apoyo sonoro y una cui-

dada edición, que permite un buen ritmo del video sin que necesariamente sea debido a la animación.

La finalidad de la animación experimental es lo contrario a la ortodoxa, ya que tiene como objetivo principal innovar, explorar y encontrar medios alternos para resolver una propuesta más visual que narrativa. La experimentación en este caso puede ser por el material utilizado, creando texturas, teniendo como objetivo principal generar sensaciones y diferentes estados de ánimo en el espectador. Además, no sólo se busca generar expresiones faciales como en la ortodoxa, el movimiento y lenguaje corporal también es sumamente importante en esta categoría. Una animación experimental puede desarrollarse por medio del énfasis en el ritmo y movimiento de la forma, siendo la abstracción una manera de resolver la animación. Otra característica clave es que el sonido no se busca como refuerzo o en forma de diálogo como en la clasificación ortodoxa, en realidad es otro punto clave para experimentar y crear un diálogo íntimamente relacionado entre la música y la animación, es por esto que en las animaciones experimentales casi siempre tienen música creada específicamente para ese proyecto. No es común este género por dos razones, la primera es que muchas de las veces es rechazado por los espectadores, ya que están acostumbrados a una estética y les cuesta salirse de ésta; en segundo lugar, por este mismo rechazo de gran parte de la gente no se reciben muchos fondos económicos para su creación.



Fig. 34. Allison Schulnik, bocetos para Mound.

Finalmente, la animación de desarrollo es la que se encuentra entre la experimental y la ortodoxa. Comparte las características narrativas con la ortodoxa pero tiende a llevar alguna técnica experimental, como collage, recortes, plastilina, grabado, tintas u otros medios. Nosotras identificamos nuestro cortometraje en esta clasificación, ya que no optamos por una opción comercial pero tampoco utilizamos medios experimentales, nos decidimos por solucionar nuestra historia únicamente con dibujo gestual, dibujado cuadro por cuadro.

Dentro de la oferta de la animación, la industria acapara los medios de transmisión y sólo busca crear animaciones ortodoxas, dejando la individualidad y búsqueda del artista a un lado, homogeneizando los medios de expresión personal. Nosotras esperamos que se siga desarrollando y se den más espacios y financiamiento a las propuestas de colectivos independientes, que muchas veces se inclinan por la animación experimental o de desarrollo.



Fig. 35. Pierre-Luc Granjon, Bocetos para El ejército de los conejos.

2.2. Animación completa, media y limitada

Se mencionó en un inicio que la animación es todo aquello no que no se obtiene del natural a una velocidad de 24 fps, y que su fundamento físico es la persistencia retiniana. Con base en esto se dan categorías con las que el autor puede trabajar, que de hecho distinguen muchas veces el dibujo animado de Disney y los de autores independientes, o simplemente dan un ritmo diferente. Continuaremos con esta diferenciación.

Esta clasificación se refiere a la cantidad de cuadros por segundo que se utilizan para generar el movimiento, sin más preámbulos pasaremos a la definición de los tres grandes grupos:

- La animación completa. Resulta la más compleja de las tres, ya que se hacen 24 dibujos por segundo (o más, actualmente se usan hasta 60 fotogramas por segundo), a cada cuadro le corresponde un dibujo diferente y por tanto se logra un movimiento completamente fluido. Suele ser la que se utiliza en los largometrajes en los que no es necesario ahorrar costo, sino completar el proceso lo más limpio posible. Un ejemplo de animación completa son las piezas de Simone Massi¹⁰⁴. En sus cortometrajes no sólo genera 24 cuadros por segundo para el movimiento de los personajes, también hace dibujos para el espacio en el fondo dando el efecto de vibración, con lo que consigue una coherencia visual entre personajes y espacio muy interesante.



Fig. 36. Simone Massi, Bocetos para La memoria de perros, 2006.

104 Animador e ilustrador italiano. Su cortometraje *La memoria dei cani* (2006) obtuvo 33 premios, incluyendo mención especial en el Zagreb Animafest; esa es una de sus varias animaciones premiadas.

- La animación limitada es el contrario de la animación completa, ya que se puede hacer con solo 8, 6, 4, 2, y hasta un solo dibujo por segundo, además de que los dibujos son constantemente repetidos, por ejemplo en una escena de caminata por la calle el fondo repite las mismas casas una y otra vez, para que parezca que avanza, o inclusive el mismo caminado del personaje es repetido una y otra vez (ciclo de caminado). Para poder reutilizar los dibujos se trabaja el cuerpo por separado de la cabeza, para que no se tenga que hacer de nuevo la caminata y sólo se cambie el gesto o la cara de los personajes, ahorrando así mucho tiempo y haciendo una animación más económica pero con movimientos más toscos y menos fluidos que en la animación completa. Para poder evadir tanto dibujo se utiliza mucho juego de cámara y en muchos casos se congela la misma imagen, el audio es fundamental ya que en muchos fragmentos es el que da sentido a la escena. Esta animación se utiliza sobre todo en el medio televisivo, para abaratar costo y agilizar el proceso. Una serie de cortos que entran en esta clasificación son las de *Huevocartoons*¹⁰⁵. Los movimientos son muy cortados, debido a la poca cantidad de dibujos, y en muchas tomas solo mueven la boca y el resto del cuerpo se queda completamente estático.



Fig. 37. GabrielyRodolfoRivaPalacioAlatriste, Una película de huevos, 2006.

- Por último, la animación media, como su nombre indica, es la que se encuentra entre la completa y la limitada. Se realizan 12 ó 15 dibujos por segundo (dependiendo del formato) con una fluidez considerable sin requerir tanto trabajo como la completa pero sin verse tan rígida como la limitada. Este tipo de animación suele ser la más generalizada, ya que evita la mitad del trabajo y no se merma la calidad del movimiento. También se llegan a duplicar los fotogramas por cada una de las imágenes, sin que esta duplicidad sea percibida por el espectador. Una animación media es la de *Persépolis* de Marjane Satrapi¹⁰⁶, que está hecha a partir de 16 dibujos por segundo para el caminado, mientras se utiliza el recurso limitado para el movimiento de la moto y los personajes montados en ella.



Fig. 38. Marjane Satrapi, Persépolis.

105 Estudio de animación y producción mexicano fundado por Rodolfo Riva Palacio Alatraste, Carlos Zepeda Chehaibar, Gabriel Riva Palacio Alatraste y Rodolfo Riva Palacio Velasco en noviembre de 2001.

106 La película se estrenó en el 2007, basada en la novela gráfica homónima, codirigida y coescrita entre la propia Satrapi y Vincent Paronnaud. La película consiguió finalmente el Premio Especial del Jurado en el Festival de Cannes 2007, entre otros reconocimientos.

Como en el ejemplo de la película anterior, no es forzoso utilizar un solo tipo de animación, se puede llegar a mezclar y utilizar varias para solucionar momentos específicos de las diferentes escenas. Un ejemplo de animación que combina completa, media y limitada es la de *Põrgu*.¹⁰⁷ en algunas escenas tiene personajes que no se mueven o recortados siendo animación limitada; en la misma escena hay movimientos con dibujo fluido que entra en la clasificación media; por último hace transformaciones de personajes donde utiliza más dibujos para lograr la metamorfosis usando el recurso de la animación completa.

Con esta clasificación no pretendemos encasillar a una como mejor que la otra, sólo es una manera de cuantificar la cantidad de dibujos que se realizará, el tiempo que requiere y por lo tanto el costo que puede presentar la animación. También nos presenta la posibilidad, como ya se dijo, de hacer uso de las tres categorías para conseguir el resultado deseado. Además de la cantidad de cuadros, queremos mencionar dos recursos importantes de la animación: la metamorfosis y la deformación. La primera es la transformación de personajes a objetos u otros personajes e inclusive la modificación de fondos en una misma escena, como ocurre frecuentemente en la animación *Faim*.¹⁰⁸ las líneas se desacomodan y dan lugar a un escenario completamente diferente. La deformación consiste en exagerar gestos o la misma anatomía del personaje para hacer hincapié en un estado de ánimo o sentimiento, dándole mayor personalidad y vida a los mismos. En el cortometraje *Film Film Film*¹⁰⁹ cuenta de manera muy divertida el proceso de producción de una película. El dibujo es sintético, los personajes están muy bien caracterizados en cuanto a las generalidades: el ideal del escritor (flaco y apesadumbrado), el director estresado (regordete y malhumorado), los actores de reparto iguales entre todos. Es un ejemplo de cómo la misma anatomía del personaje nos cuenta de su carácter.



Fig. 39. Põrgu, Rein Raamat, 1983.



Fig. 40. Faim, Peter Foldes, 1974.



Fig. 41. Film film film, Fedor Khitruk, 1968.

107 Animación dirigida por Rein Raamat *Põrgu(Inferno)*. Tallinnfilm 1983. Duración: 17 minutos. <https://www.youtube.com/watch?v=VQWuw7UNwG0>

108 Es uno de los primeros trabajos de animación por ordenador. Dirigida por Peter Foldes, en 1974, Canadá, con duración de 11 minutos, y nominada en varios concursos, incluyendo el Óscar.

109 Animación dirigida por Fedor Khitruk, *Film, film, film*, Unión Soviética 1968. Duración: 20 minutos.

2.3. Historia de la animación

Haremos un breve recorrido por la historia de la animación desde sus orígenes, para visualizar un panorama que nos permita entender cómo el dibujo animado ha sido parte nodal del desarrollo de la animación, razón por la cual consideramos que es importante seguir haciendo producciones que conserven el dibujo como base y como fin.

El interés por el movimiento viene desde tiempo atrás, mucho tiempo. Los primeros en representar el movimiento fueron los autores de las pinturas rupestres, quienes dibujaban las varias posiciones de las patas de los animales al caminar. No nos podemos detener en cada factor que permitió, directa o indirectamente, el desarrollo del dibujo animado cuadro por cuadro. Solamente haremos un listado de algunas de las primeras herramientas del dibujo animado. En el siglo XVII se le atribuye a Atanasio Kircher¹¹⁰ la invención de la *linterna mágica*, con la cual se podían proyectar imágenes. Este artefacto fue utilizado para el entretenimiento por los magos ilusionistas del siglo XVIII, como Thomas Rasmussen Walgersten¹¹¹, quienes escondían el proyector y pasaban imágenes fantasmagóricas atravesando al público. En 1825 John Ayrton Paris¹¹² creó el prototipo del *taumatropo*, disco con una imagen en cada lado, que se sujeta con dos cuerdas en los extremos y por medio de estas se hace girar, logrando que ambas imágenes se fusionen.¹¹³ Siguió el *praxinoscopio* de Émile Reynaud¹¹⁴, en 1877, el cual tenía las imágenes de las fases consecutivas del movimiento dentro de un cilindro que al girar reflejaba cada imagen en un prisma de espejo. El praxinoscopio fue varias veces modificado por su autor,



Fig. 42. Émile Reynaud, Teatro Óptico, 1892.

110 Sacerdote jesuita, erudito y de los más importantes científicos de su época (1601-1680). Está en duda si la invención de la linterna mágica fue realmente suya.

111 Ilusionista danés que en 1660 y 1670 dio exhibiciones de linterna mágica a varios grupos pequeños por toda Europa.

112 Médico británico (1785- 1856).

113 Bendazzi, *Cartoons. 110 años de cine de animación*, 5.

114 Inventor y pionero del cine de animación francés (1844 – 1918).

inclusivo se vendió como juguete para niños, y es en 1889 cuando registra la más especializada transformación de éste: el teatro óptico. En este invento ya se pintaba directamente en una cinta, que salía de una bobina y se enrollaba en otra, y se ayudaba de una linterna mágica para proyectar el fondo. Finalmente, antes de la aparición del cine, mencionaremos el kinetoscopio, patentado por Thomas Alva Edison,¹¹⁵ que permitía mostrar muchas imágenes en una sola cinta con un movimiento constante por lo que es considerado la primera máquina de cine.

Con los hermanos Lumière¹¹⁶ surge la cámara cinematográfica. Es interesante que su auge comienza después de los primeros experimentos de animación. Ganaron de momento la partida debido a la velocidad de producción contra la que Reynaud no pudo competir debido a su método artesanal, para él “lo importante era la intervención humana (...) la artesanía era la madre del arte”.¹¹⁷



Fig. 43. Émile Cohl, La pesadilla de la marioneta, 1908.

Existen muchos más inventores y predecesores sobre los cuales no nos podemos extender más. Ya en el campo del animador, no de los inventores, Émile Cohl¹¹⁸ es considerado el primero en la historia de la animación. Él realizó la primera película francesa de animación en 1908, *Fantasmagorie*. Con Cohl surge el dibujo animado como una pieza completa, no como apoyo a presentaciones en vivo o efectos visuales. Sus trabajos están llenos de metamorfosis mediante el uso del dibujo, no tienen una narrativa tradicional, se ve la experimentación de la técnica y la animación en base a una interpretación propia del movimiento.

El segundo autor de cortometrajes animados al que haremos referencia es el estadounidense Winsor McCay.¹¹⁹ A principios del siglo XX interpretaba en el vodevil el *chalk talk*, que consistía en dibujar caricaturas frente a los espectadores. En su dibujo animado *Gertie el dinosaurio* realizado en 1914, sigue el estilo

116 Auguste Marie Louis Nicolas Lumière (1862–1954) y Louis Jean Lumière (1864–1948) hermanos franceses inventores del cinematógrafo.

117 Bendazzi, *Cartoons. 110 años de cine de animación*, 8.

118 Dibujante y animador francés (1857-1938), pionero de los dibujos animados. Fue estudiante del caricaturista André Gill.

119 Historietista estadounidense (1867-1934), uno de los más importantes de la historia del cómic, autor del clásico *Little Nemo in Slumberland*. Fue también un destacado pionero del cine de animación, muy influyente en autores como Walt Disney u Osamu Tezuka.

de su trabajo en el vodevil: el autor interactúa con el dinosaurio Gertie, dándole órdenes, a las que éste muchas veces desobedece. McCay, molesto, dijo en una reunión de animadores de Nueva York, en 1920, un comentario que consideramos completamente vigente: “La animación debe ser un arte. Así es como yo la he concebido (...) Pero veo que vosotros la estáis convirtiendo en un comercio (...) no un arte, sino un comercio (...) mala suerte”.¹²⁰

En sus primeras décadas la animación tuvo como objetivo hacer reír a los espectadores. La influencia del vodevil fue significativa (las animaciones tenían la introducción del artista dibujando y cuadros de texto), pero luego fue reemplazado por el cine de acción real. En sus inicios los animadores eran principalmente autodidactas, cuya educación dibujística venía de las tiras cómicas. Las vanguardias artísticas de la primera mitad del siglo XX supusieron un cambio de enfoque. Los artistas alemanes provenientes de la Bauhaus, el expresionismo y la corriente de De Stijl, y los franceses procedentes del dadaísmo y surrealismo, fueron quienes dieron el impulso a los dibujos animados como una forma expresiva dentro de las artes. Se empezaron a usar nuevos materiales y a combinar técnicas en la animación y producciones audiovisuales. Nuestro proyecto está enfocado a tratar el dibujo animado, por lo cual de todos los autores de la época de las vanguardias sólo haremos una breve mención de los más significativos: Hans Richter¹²¹ utilizó la yuxtaposición de imágenes de acción real animadas y elementos abstractos; Lotte Reiniger¹²² trabajó con siluetas recortadas en papel negro, técnica muy usada por cineastas modernos; Fernand Léger¹²³ mezcla tomas de acción real, película coloreada, animación clásica y efectos especiales, se puede apreciar este conjunto en su pieza *Ballet mécanique*.

Al mismo tiempo se seguía desarrollando la animación comercial de la que adelantadamente se quejó McCay. Arraigó con más fuerza en Estados Unidos: la animación servía de relleno para las películas de acción real, y como apoyo a las tiras cómicas. Consistía en *cartoons* que duraban siete u ocho minutos

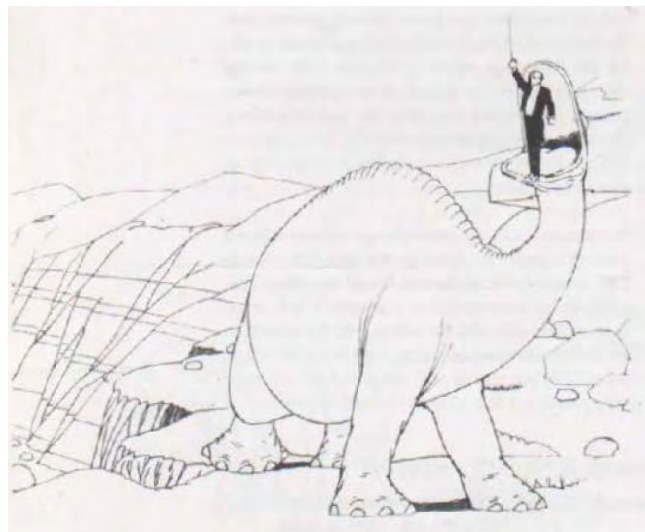


Fig. 44. Winsor McCay, Gertie el dinosaurio, 1914.

120 Bendazzi, *Cartoons. 110 años de cine de animación*, 19.

121 Pintor y cineasta alemán (1888-1976), nacionalizado más tarde estadounidense. Entre sus obras se encuentran los cortometrajes *Rhythm 2.1* (1921) y *Rhythm 2.3* (1923).

122 Cineasta alemana posteriormente nacionalizada británica (1899-1981), famosa por sus películas de animación con siluetas. Su obra más famosa fue *Las aventuras del príncipe Achmed* (1926).

123 Pintor cubista francés (1881-1955). Su obra más reconocida fue *Ballet Mécanique* (1924).

y se presentaban antes de la película. En este aspecto comercial las empresas más importantes fueron las de los hermanos Fleischer, el grupo de Pat Sullivan y el Studio de Terry. La experimentación era despreciada, y el trabajo de animador se volvió seguir fórmulas de acción estereotipada. En este contexto, la llegada de Walt Disney abrió camino para experimentar nuevas técnicas, dentro del ámbito comercial. A continuación mencionaremos la producción más famosa de los dos primeros estudios, que aún siendo de cariz comercial, explotan las cualidades propias del dibujo.

En el estudio Fleischer¹²⁴, Max Fleischer¹²⁵ realizó la serie *Koko the Clown* hacia 1916. Esta animación es interesante por lo cotidiano que hace parecer al dibujo animado: cuando el payaso salta de la hoja donde es dibujado es un actor completamente creíble, así como cuando se le dan artefactos para que se entretenga en su propio mundo de hoja de papel. Su personaje salta del mundo real al animado con tal soltura que nos hace

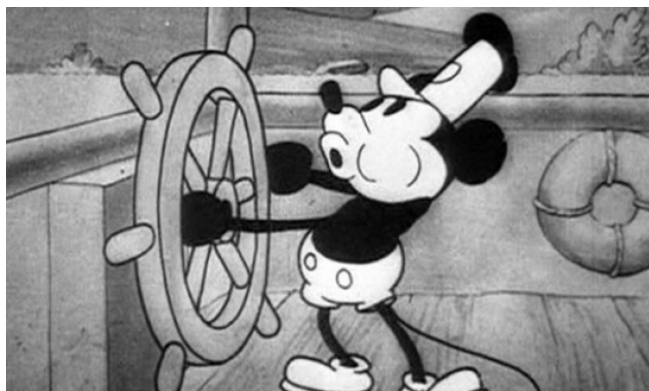


Fig. 45. Walt Disney y UB Iwerks, Mickey, 1928.

creer que la animación es parte de la vida. En el otro estudio, Pat Sullivan¹²⁶ produjo *Félix the Cat* (dibujo de Otto Messmer¹²⁷). De esta animación nos interesa retomar las transformaciones en el dibujo: la cola del gato se podía transformar en cualquier tipo de objeto y los signos de exclamación, que sobreponía al dibujo, también se podían convertir en un bate o cualquier elemento. Si se nos permite comparar el estilo de dibujo de Fleischer con el de Messmer diríamos que el primero es un dibujo animado libre, mientras que el dibujo de *Félix the Cat*, si bien conserva un gran gusto lúdico, tiene un tono mucho más comercial, retomado posteriormente en el ratón Mickey.

Al igual que las producciones de Hollywood, la animación comercial de los años 30 y 40 se basaba en el *star system*, y se asemejaban a la comedia del arte -considera Bendazzi- debido al humor de pastelazos. Se buscaba que un personaje, la mayoría de las veces un animal antropomórfico, pegara en el gusto del público. Entonces se haría todo el producto: la animación, las películas, los objetos y el cómic. Las historias fueron burdas, con tramas absurdas, de humor simplón y sumamente repetitivas. La animación, al imitar la fórmula del cine de acción real, dejó de lado las transformaciones líricas del dibujo de sus inicios. Para las series se realizaban plantillas a modo de conservar el personaje, se

124 Patentaron también el método de la *pelota saltarina*, una especie de karaoke, ya que una pelota saltaba sobre la palabra que se debía cantar.

125 Pionero estadounidense de los dibujos animados (1883-1972). Inventó el rotoscopio (1915), un dispositivo que permitía transferir una secuencia de acción real a dibujos, fotograma por fotograma. Autor también de *Betty Boop*.

126 Productor australiano (1887-1933).

127 Animador estadounidense (1892-1983).

utilizó unánimemente el acetato¹²⁸ y se llegó a homogeneizar los rasgos fisionómicos (independientemente de si el personaje era antropomórfico o zoomórfico). Fue tal la sistematización que, como ocurre hoy día en las películas taquilleras de animación, se perdió el nombre individual, únicamente figuraron acaso los directores o guionistas, no los dibujantes. Se generaron las estrellas animadas que aún conocemos, no todas autoría de Disney: el *Pájaro Loco* (Ben Bugs Hardaway¹²⁹); *Tom y Jerry* (George Stallings¹³⁰ y George Ruffle¹³¹); el fuerte *Popeye* (Elsie Crisler Segar¹³²), de estudios Fleischer; *Piolin* (Bob Clampett¹³³); *Bugs Bunny* (Friz Freleng¹³⁴), entre otros pertenecientes a los estudios Fleischer, Hanna y Barbera o Warner.

En la década de los 50 aparece el arte cinético, que para Bendazzi es “el eslabón perdido en la cadena evolutiva que va de las artes plásticas tradicionales a la animación”.¹³⁵ Arnaldo Ginna¹³⁶ utilizó un método de trabajar directamente sobre la película, ya que como él mismo indica, no había ninguna cámara de cine que pudiera filmar fotograma por fotograma. Más tarde, Len Lye¹³⁷ y Norman McLaren¹³⁸ desarrollarían su propia técnica, Len Lye realizó películas abstractas, cuya técnica era pintar directamente sobre el celuloide. Sus películas *A Colour Box* y *Kaleidoscope* obtuvieron grandes elogios en el ámbito experimental. El, hablando de su obra, es un portavoz de la nueva era de animadores:

Mi punto de referencia es la individualidad. El objetivo del arte es la experiencia del ser individual, de los estados superiores de la conciencia individual. Una de las maneras de acercarse a ella es la empatía: el proceso que nos permite situarnos en el lugar de la otra imagen.¹³⁹

Norman McLaren es una de las citas obligadas si se habla de la historia de la animación, es también sustento de la rama experimental. El fue un animador abstracto, que continuó la técnica de Len Lye: pintar directamente sobre el celuloide. Para él la animación no es el arte de hacer dibujos en movimiento, es “el

128 Berthold Bartosch utilizó este método en su cortometraje *L'idée*. Para crear la profundidad de campo utilizó varias niveles de láminas de cristal sobre los cuales colocaba diferentes elementos de escenografía o figuras recortables, y ubicaba la cámara en posición vertical sobre el área de trabajo (se conoce como multiplano). Este método, con acetatos, fue utilizado durante mucho tiempo para generar el desenfoque del fondo y simular profundidad en el dibujo animado

129 Artista de storyboard, escritor, y director (1897 - 1957) en varios estudios de animación estadounidenses durante la “era dorada de la animación”.

130 George Stallings (1891-1963), animador estadounidense.

131 George Ruffle (1930), animador estadounidense.

132 Elsie Crisler Segar (1894-1938), animador estadounidense.

133 Bob Clampett (1913-1984), animador estadounidense.

134 Friz Freleng (1906-1995), animador estadounidense.

135 Bendazzi, *Cartoons. 110 años de cine de animación*, 13-14.

136 Teórico y pintor futurista italiano (1890-1982).

137 Artista de Gran Bretaña reconocido principalmente por sus filmes experimentales y su escultura cinética (1901-1980). Entre sus obras audiovisuales se encuentra *Free Radicals* 5 min (1958) y *A Colour Box* 4 min (1935)

138 Animador británico nacionalizado canadiense, reconocido por sus animaciones de acción viva (1914-1987).

139 Bendazzi, *Cartoons. 110 años de cine de animación*, 75.



movimiento dibujado”, no la considera como algo premeditado, sino que evoluciona constantemente, deriva del subconsciente que el artista no puede controlar. Al mismo tiempo que estos dos autores, entre otros, ahondaban en una nueva forma de ser animador, de tratar el tiempo, la imagen, el ritmo, y experimentar con la abstracción, el gusto del público estaba siendo permeado por su contraparte, notablemente dispar: Walt Disney¹⁴⁰. Mientras los artistas del arte cinético trabajaban su propia idea, Disney generó un sistema diría-

mos enajenante de producción, en el que el animador (quizá a excepción de los altos puestos) realiza una labor mecánica muy lejana al ideal artístico.



Fig. 46 Norman McLaren, Vecinos, 1952.

Disney es el máximo ejemplo de la animación mediaticada y complaciente, que marcó toda la época anterior a los años 60 no sólo en Estados Unidos. Su estilo y contenido se imitó, dada la efectividad y gusto en el público; así como su sistema de producción que aceleró e hizo costeable una gran cantidad de producto animado: dividía por ocupaciones a un gran número de animadores (efectos especiales, guión, color, tintado, rodaje, storyboard, etc), empezó a reclutar jóvenes y educarlos ahí mismo. Los largometrajes más recordados (de cuando Disney estaba vivo) son *Blancanieves* (1937), *Pinocho* (1940)

y *Dumbo* (1941). Las historias tienen las características de una obra clásica dramática y conmovedora, los personajes fueron tan bien recibidos por el público debido a esas cualidades teatrales, porque según la receta de Disney citada por Bendazzy: “ante un personaje creíble, que actúa de un modo creíble, en un entorno verosímil, los espectadores se sienten cómodos y aceptan la situación más disparatada como si fuese un hecho corriente”.¹⁴¹ Él “rechazaba el concepto de cine ‘artístico’, defendía su posición empresarial, afirmaba que sus películas carecían de ambiciones culturales o intelectuales y estaban por tanto, fuera de lugar en las salas de arte y ensayo”.¹⁴² Disney continúa en el gusto del público, aunque su discurso no se caracteriza por lo innovador, es su adaptabilidad a las exigencias del gusto de masas y, en el aspecto técnico, su rápida manera de distribuir y apropiarse los inventos, lo que le mantiene vigente. También la mercadotecnia y la venta de productos que empezó a emplear desde el ratón Mickey Mouse es actualmente un elemento siempre presente ante el estreno de una película taquillera o serie.

Es hasta los años 60’s que se vive un resurgimiento, es decir, se re-direcciona el modo de hacer animación

¹⁴⁰ Dibujante y productor cinematográfico estadounidense (1901 - 1966), pionero del cine de dibujos animados, principal creador de la etapa clásica de la animación y fundador de la corporación que lleva su nombre.

¹⁴¹ Bendazzy, *Cartoons. 110 años de cine de animación*, 65.

¹⁴² Bendazzy, *Cartoons. 110 años de cine de animación*, 69.

retomando el trabajo de McLaren y Len Lye, entre otros. Se revalora la animación como un fin discursivo y como un espacio de descubrimiento de técnicas; pero sobre todo, la animación ya no es únicamente cómica, ya puede tratar de temas existenciales, autorreferenciales, políticos y sociales. Estamos hablando de unos años llenos de cambios rápidos, entre otras cosas, es a partir de esta década que comienza el auge de la televisión y las nuevas formas de comunicación, además de la publicidad y las primeras animaciones por ordenador. Esto trajo la esclavitud a muchos animadores, pero también abrió un poco la concepción de lo que podía ser un producto animado: no tenía que durar los estipulados 7 minutos de los cartoons, ni ser largometraje, se aprendió que para dar un mensaje el animador podía usar hasta unos pocos segundos. Los animadores ya asistían a escuelas de artes, se debilitó la relación estricta entre animación y cómic, se crearon cineclubes, se optó por una animación de culto, más seria y para adultos. Se creó en Cannes, 1956, una sección especial para esta disciplina artística; en 1960 se fundó el primer festival específico de animación en Annecy; se integró una comisión internacional del cine animado, ASIFA. Todos los países contribuyeron esta vez, en momentos distintos y con su propio estilo, a la consolidación de una animación libre de fórmulas.¹⁴³

Retomaremos el punto de la televisión, ya que es un cisma que cambió el interés que se podía tener sobre la animación, y permitió que se produjeran series largas. Las series televisivas –señala Bendazzi¹⁴⁴– se convirtieron en una narración interminable más cercana al cómic que a la animación tradicional, su fórmula era repetir constantemente un mismo conflicto entre los personajes, en todas sus posibles variantes. *La Pantera Rosa* (1963) es el último de los personajes del viejo estilo, pero tenía ya otro carácter, empezando porque no hablaba. Aparecieron series que nuestra generación ha visto, como *Scooby-Doo* (1969), los *Supersónicos* (1962), los *Picapiedras* (1960) y los *Pitufos* (del estudio Hanna & Barbera.1958). La demanda de minutos de dibujo animado fue creciendo, y países como Estados Unidos principalmente, mandaron a manufacturar a lugares donde les saliera más barato: Taiwán, Corea del Sur, España, México o Australia. El dibujo animado no era espontáneo, mucho menos gestual, se reutilizaban una y otra vez los acetatos, a parte del ya mencionado uso de plantillas, esto en el ámbito de la animación comercial.

La contraparte de la animación comercial, es decir, la de autor, cuyo trabajo estaba más destinado a festivales, sintió una nueva autonomía inspirada en las variedades del cine y del mundo gráfico. Bendazzi reconoce que en la época posterior al fin de la posguerra, en Europa, “por primera vez, la animación fue teorizada como un fenómeno cultural”.¹⁴⁵ Animadores como John Hubley,¹⁴⁶ querían separarse de la animación primitiva o tipo Disney, para dar prioridad a los diálogos y al concepto, por encima de un dibujo detallado y, por supuesto, evitando que éste fuera estereotipado. Uno de los filmes importantes de esta nueva época es la película de los Beatles, *Yellow Submarine* (1968),¹⁴⁷ parte de la marca comercial de este grupo, realizada por George Dun-

143 Bendazzi, *Cartoons. 110 años de cine de animación*, 448.

144 Bendazzi, *Cartoons. 110 años de cine de animación*, 227.

145 Bendazzi, *Cartoons. 110 años de cine de animación*, 269.

146 Director de animación y de arte estadounidense, productor y escritor de animaciones tradicionales (1914-1977).

147 Película animada dirigida por el animador canadiense George Duning en 1968, basada en la canción de los Beatles *Yellow Submarine*.



ning, quien empleó dibujo y pintura animados, e incluyó en el todas las imágenes familiares al gran público, acerca de esto comentó:

Tengo una compleja opinión sobre los cortos y largometrajes animados. El público en general considera que ciertos temas, ideas y dibujos poseen una calidad limitada, razón por la cual la película debía ajustarse a estos criterios. La validez artística de los largometrajes animados suele radicar en su relativa vulgaridad. Los distribuidores respaldan los filmes vulgares... (lo bueno es que)... el público nunca pierde el optimismo,, y cuando ve una película que le gusta olvida fácilmente todas las malas que ha visto antes.¹⁴⁸

Existen actualmente las dos opciones: una animación comercial y la de autor o de pequeños colectivos. Se contraponen sobre todo, como se ha mencionado, en el tratamiento del dibujo (o la imagen), en la difusión y comercialización, en el método de producción y en la narrativa. La escuela de Zagreb, en Yugoslavia, produjo un nuevo estilo identificable de dibujo animado, caracterizado por resaltar las diferencias individuales entre los autores y una clara importancia al dibujo como tal y como huella personal.¹⁴⁹ Usaron la línea para deformar la figura (en general no les importaba que fuese realista el personaje, más bien que tuviera el carácter buscado). Entre los artistas de esta escuela está Nedeljko Dragic.¹⁵⁰ Francia es uno de los países con más afición por el cine, y que ha conservado la calidad del terminado artesanal, al igual que lo hizo la escuela de Zagreb. Cuentan entre sus animadores René Laloux¹⁵¹ y R. Topor,¹⁵²



Fig. 47. René Laloux y R. Topor, La planète sauvage, 1973.

148 Bendazzi, *Cartoons. 110 años de cine de animación*, 276.

149 Bendazzi, *Cartoons. 110 años de cine de animación*, 356.

150 Quien en su estilo no busca la credibilidad, sino que “genera un universo burlón y en continuo movimiento”.

151 Animador francés, (1929-2004).

152 Animador francés, (1938-1997).

con *La planète sauvage*.¹⁵³ Citaremos también a Walerian Borowczyk,¹⁵⁴ quien entre otras cosas se queja contra la época de las máquinas, donde el producto de la mano del hombre –la artesanía– pareciera estar desapareciendo, nos identifica pues también creemos que las películas animadas modifican la vida del espectador. El animador escoge entre los factores de la realidad, pero no la recrea, da a conocer un contenido que puede llenar adentrarnos en otro entender del mundo, ese es su objetivo:

No se puede ser apolítico. El cine y el periodismo se equivocan al creer que los trabajadores son idiotas, cosa que no es cierta en absoluto; simplemente se interesan más en el mundo que los rodea que en su vida cotidiana. Por ello, es absurdo esperar que, una vez terminada la jornada laboral, sigan discutiendo asuntos de la fábrica, o que les gusten películas que hablen de la gente de su misma clase. Sé que les gustan mis películas porque los acercan a mundos diferentes, aunque a veces no lleguen a entender mi lenguaje, cosa que, después de todo, también les ocurre a los espectadores más cultos... mi opinión es que el artista fabrica sueños.¹⁵⁵

Pero no únicamente en Francia se sigue proponiendo animación con un lenguaje propio, y para nuestros fines específicos, que rescaten el uso del dibujo como presentación final de la pieza. Mencionaremos en este párrafo algunas aportaciones o consideraciones de autores contemporáneos que en su trabajo conjuntan el dibujo gestual con la animación, y que para nosotras han sido una influencia importante. Osvaldo Cavandoli¹⁵⁶ usa la línea como factor que da todo el significado a la pieza, que es el contorno y el que confiere con eso sólo, el carácter y ánimo a los personajes, entre sus trabajos está *The Line*¹⁵⁷, una serie de 90 episodios. Gerrit van Dijk¹⁵⁸ conserva en sus piezas el acabado del dibujo en papel, juega con las transformaciones de personajes, y valora más la calidad del movimiento que la perfección estética, muchas de sus piezas son de crítica social y de tinte erótico. Borge Ring¹⁵⁹ tiene entre sus trabajos *Anna & Bella (1984)*¹⁶⁰, que es entrañable por la historia de dos hermanas recordando el tiempo que pasaron vivas, e importante en el ámbito de la animación porque dentro éste hizo resurgir el gusto por la técnica de

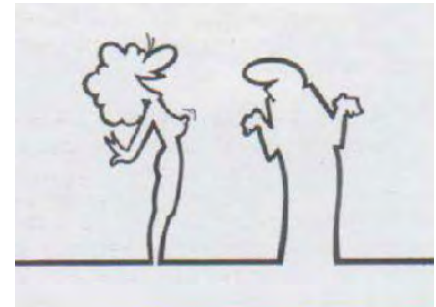


Fig. 48. OsvaldoCavandoli, La línea, 1960-2000.

153 Película francesa animada de ciencia ficción dirigida por René Laloux en 1973.

154 Director de cine, pintor y escritor polaco, (1923-2006).

155 Bendazzi, *Cartoons. 110 años de cine de animación*, 286.

156 Animador italiano (1920).

157 Serie animada creada por el italiano Osvaldo Cavandoli, consta de 90 episodios creados entre 1971 y 1986.

158 Animador holandés (1938).

159 Animador de Dinamarca, (1921).

160 Cortometraje animado dirigido por Borge Ring, duración 8 minutos, 1984. Ganadora de un óscar.

animación completa, de dibujos curvilíneos¹⁶¹. Paul Driessen¹⁶² estaba interesado en los dibujos lineales; él planteaba que nunca se sabía a dónde le llevaría la línea, “puede jugarse con ella de todas las formas posibles” además para él, “es un modo de dar contorno a un objeto que no puede reconocerse hasta que alcanza su forma definitiva. Sólo al final pueden verse los resultados”.¹⁶³

De momento hemos abarcado a muy grandes rasgos la historia de la animación, existen muchos comentarios acerca de las técnicas en los que no podemos ahondar en este texto, como la importancia de Japón en la estética audiovisual contemporánea. Se señaló principalmente a los autores dedicados al dibujo animado, y algunos otros que por su influencia no se podían omitir, pero falta un gran listado por ejemplo en el ámbito del *stop motion* o de la animación por ordenador. En este trabajo, debido al enfoque de animación de dibujo gestual, no nos podemos explayar en la animación del segundo tipo, más adelante haremos la comparación entre la técnica bidimensional o tridimensional. Para concluir este apartado queremos remontarnos al primer capítulo, el dibujo, que en base a los comentarios de varios de los autores citados de animación, se reafirma la importancia de éste dentro de la animación. El dibujo continúa siendo, sorteando los cambios históricos, la base y, muchas veces, la presentación final de una idea animada: dibujo animado.



Fig. 49. Paul Driessen, Home on the rails, 1981.

161 Bendazzi, *Cartoons. 110 años de cine de animación*, 301.

162 Animador holandés, reconocido por sus animaciones cuadro a cuadro, (1940).

163 Paul Driessen en Bendazzi, *Cartoons. 110 años de cine de animación*, 305.



Fig. 50. Borge Ring, Anna and Bella, 1984.

2.4. Técnicas

Si bien en nuestro subtema de historia no describimos el levante de la animación tridimensional, por no ser nuestro tema de estudio; en un contexto más amplio, se puede dividir la animación en base a sus cualidades volumétricas: 2D y 3D. Ahora, para situar el dibujo animado, tenemos que mencionar primero su cualidad bidimensional, medio de representación en el que convive con otras técnicas aparte del dibujo. A su vez, la animación tridimensional no significa únicamente la generada por computadora al estilo Shrek¹⁶⁴, también existen otras técnicas y tiene un origen. Señalaremos muy brevemente los otros medios de representación, porque al igual que las categorías completa, media y limitada, el 2D y 3D se pueden combinar, dando resultados fabulosos.

¹⁶⁴ Animación digital del 2001, creada por la empresa Dream Works, ganadora del Oscar a mejor película animada.



2.4.1 Animación bidimensional ó 2D

La animación 2D, como su nombre lo dice, utiliza dos dimensiones en todos sus cuadros, esto no impide que logre la sensación de profundidad. Una de las ventajas de la animación 2D es que si se tienen dibujantes hábiles, la escasez de tecnología no es impedimento para realizar una muy buena pieza. El cortometraje *Le Faim* de Peter Foldès nos sirve como ejemplo de síntesis del fondo y la sensación de profundidad con el solo uso de dibujo lineal (sin la técnica de acetatos utilizada por Disney en Blanca Nieves). Utiliza las líneas del fondo para dar perspectiva y ambientación, pero las puede transformar en el personaje, o desbaratar y rearmar, es finalmente dibujo.

Las otras técnicas de animación 2D se pueden juxtaponer con el dibujo, o entre ellas mismas, pero tienen cualidades específicas. Existe la pintura animada que, como su nombre lo dice, es pintura en movimiento. Una forma de utilizarla es cuadro por cuadro, como algunos cortometrajes realizados en tinta china o pasteles; otra manera, más común, es la pintura transformable la cual se modifica directamente la imagen sobre la anterior. Semejante a ésta se conoce también la animación con arena. Se puede utilizar también el rotoscopio, que consiste simplemente en calcar sobre video de acción real. Otra técnica es la manipulación directa sobre la película de 35 mm, pintando, rayando o dibujando sobre la cinta. Está también la animación con recortes, siluetas y collages, semejantes a los



F. 51. PéterFoldes, Arte de La Faim, 1974.



Fig. 52. Alexander Petrov, Bocetos para El viejo y el mar, 1999.

fantoches del inicio de la animación. Por último mencionaremos la animación de grabados, indudablemente laboriosa. A esta lista se puede sumar cualquier método experimental que funcione a algún artista en particular, ya sea la mezcla de estos o un sistema propio.¹⁶⁵

165 Lloret, *Cortografía. Animación*, 9-120.

2.4.2. Animación tridimensional

ó 3 D

La animación 3D tiene dos vertientes históricas, la primera se da en Europa con películas de Stop Motion, el autor más importante es en sus inicios es Jiri Trnka,¹⁶⁶ y la contra parte se da en Estados Unidos utilizando los medios 3D para complementar efectos especiales de películas de acción real. El primer experimento de 3D se da con el inglés Arthur Melbourne Cooper en 1899, con un anuncio publicitario en el que unas cerillas cobraban vida. Pero es en el trabajo por medio de marionetas, desde el corto *The Humpty Dumpty Circus*,¹⁶⁷ creado por Stuart Blackton¹⁶⁸ y Albert Smith,¹⁶⁹ cuando se comienza a dar importancia a esta técnica y a partir de aquí se suceden infinidad de animaciones en Estados Unidos y en Europa principalmente.

Era la década de 1960 cuando apareció la posibilidad del uso del ordenador, éste era un trazador de gráficos, no de imágenes 3D. En la siguiente década, Estados Unidos invirtió gran cantidad de fondos para generar simuladores espaciales con organismos como, entre otros, la NASA. Los japoneses fueron importantes en la década de los 80 en el desarrollo de software. Durante esta década, y evidentemente hasta la fecha, el uso del ordenador se explotó ampliamente. De los primeros en realizar un cortometraje 3D en ordenador fue John Halas,¹⁷⁰ para Disney, y John Lasseter,¹⁷¹ para Pixar.

En Estados Unidos Willis O'Brien¹⁷² desarrolla los efectos especiales, innovando al combinar la acción real con un fondo de animación en miniatura o creando una interacción entre personas reales y personajes creados en 3D, esto se puede observar en su proyecto *The Creation*,¹⁷³ 1930. Otro de los grandes animadores que sigue con la dinámica de unir animación y personas reales es Ray Harryhausen¹⁷⁴ que crea en 1958 el famoso *Jasón y los argonautas*,¹⁷⁵ donde logra integrar perfectamente las personas con las calacas logrando una percepción de ambiente real, además de conseguir una técnica de movimiento de cuerpos completos, con lo

166 Animador checo (1912-1969).

167 Cortometraje dirigido y producido por J. Stuart Blackton and Albert E. Smith en 1898, con la técnica de stop-motion.

168 Productor estadounidense de películas mudas, (1875-1941).

169 Pionero del cine británico, (1864-1959).

170 Animador húngaro, (1912-1995).

171 Animó las famosas lámparas padre e hijo (que dieron pie al logo de Pixar) Luxo Jr., autor de Toy History, que ya se ve en el cortometraje de 1989 *Tim Tøy*.

172 Director estadounidense, (1886-1962).

173 Animación de stop-motion dirigida por Willis O'Brien en 1931, quedó inconclusa.

174 Animador estadounidense, (1920-2013).

175 Película inglesa dirigida por Don Chaffey en 1963.





Fig. 53. Don Chaffey, Fotograma de Jasón y los Argonautas.

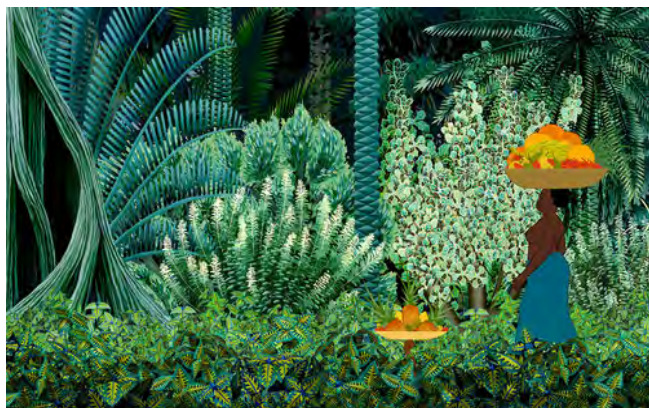


Fig. 54. Michel Ocelot, Kirikou and the Sorceress, 1998.

que desarrolla en esa época un alto grado de complejidad. Por otro lado, George Pal¹⁷⁶ crea animaciones completamente en 3D, innovando en los muñecos de arcilla pero también utilizando los muñecos para efectos especiales como en la película de *La Guerra de los Mundos*,¹⁷⁷ 1953, y otras más. Actualmente son importantes los estudios Wil Vinton y Aardman Animations en la animación 3D hecha con muñecos de arcilla; en cuanto a las productoras de animación 3D comercial hecha por ordenador las más grandes son las de siempre y que todos reconocemos porque están constantemente en cartelera: Disney, Pixar, Warner Bros y Dreamworks.

La animación en 3D ha acaparado los foros, rezagando la animación 2D y el dibujo animado. Consideramos que es obtuso menospreciar la segunda, pues son estilos diferentes que deben ser utilizados según el mensaje o los objetivos que se quiera transmitir, y no sólo utilizar el 3D porque tiene efectos visuales apantallantes en el sentido tecnológico, pues en el 2D se puede innovar con las técnicas de experimentación y con el carácter de expresividad que emana. Además, es posible la comunión de ambas técnicas en un solo filme, como la animación *Azur y Asmar*¹⁷⁸ (2006), creada por el francés Michel Ocelot¹⁷⁹, utiliza el 2D para los fondos y el 3D para los personajes. A pesar de tener animadores en específico para cada área el considera que un animador puede dominar ambas técnicas, logrando enriquecer la animación y decidir el estilo en base a las necesidades de las escenas. Otro punto interesante es que a pesar de que Ocelot utiliza software complejos, su autor afirma que el dibujo es

176 Animador húngaro-estadounidense, (1908-1980).

177 Película dirigida por Byron Haskin en 1953, basada en la novela homónima de H.G. Wells.

178 Película animada dirigida por Michel Ocelot en 2006, realizado enteramente con computación gráfica.

179 Animador francés, ganador del premio BAFTA (British Academy of Film and Television Arts), a mejor animación, con la película de *Kirikú*, (1943).

la base, pues permite crear un estilo original y sigue siendo el componente más importante de la animación.¹⁸⁰

Es importante mencionar que aunque los programas de computadora faciliten el trabajo del animador es indispensable el dibujo en el trabajo previo y durante el desarrollo de la animación, ya que estos programas son solo una herramienta más, que de ninguna manera resuelve la visión o la parte creativa que tiene el animador. En el siguiente apartado hablaremos más específicamente sobre el dibujo animado para explicar las características y cualidades que aún permiten a esta técnica tradicional continuar en el uso y gusto de los animadores.

180 Joanna Quinn, Paul Wells, Les Mills, *Dibujo para animación* (España: Editorial Blume, Siuza, 2008), 99.



2.4.3. Dibujo animado

El dibujo animado es técnica 2D, pero como vimos anteriormente en esta clasificación se encuentran las animaciones realizadas mediante diversos medios, es por esto que en este capítulo buscamos mostrar delimitar el tema a las características circunscritas en el dibujo gestual, por ser esta la técnica de nuestro cortometraje *Bestias urbanas*. También queremos recalcar que a pesar de que el dibujo animado sea tan antiguo como el inicio de la animación, y aunque la tecnología en la animación avance, no deberá ser descartado dentro de la creación artística como algo obsoleto, ya que continúa siendo un medio inigualable para expresar, plasmar ideas y experimentar los recursos que nos brinda el dibujo como huella personal, medio de conocimiento y lenguaje gráfico.

Es curioso cómo se tiene la idea de que la animación y el dibujo animado son trabajos generados hacia un público infantil, debido a su estética y a las posibilidades lúdicas, pero es un medio que puede transmitir ideas tan complejas que capten el interés de adultos, y suficientemente específicas para área de conocimiento como la compleja cinta *Waking Life*¹⁸¹ (2001), del director Richard Linklater¹⁸². Otro ejemplo es el de Ralph Bakshi¹⁸³, estadounidense que por 1960 abre el mercado que hasta entonces se dirigía al público infantil, creando la serie animada *Fritz, el Gato Caliente*,¹⁸⁴ que contiene temas político culturales y escenas para adultos.

Para Lo Duca¹⁸⁵ el dibujo animado es otra forma de cine, que sólo tiene en común con el de acción real la banda sonora y la película impresionada (se entiende que su libro es de los años 50, esto ha cambiado un poco), y considera que su gran acierto es que logró tratar la cuestión del absurdo con una coherencia perfecta. La definición de Lo Duca para el dibujo animado es: “El dibujo animado consiste en una serie de dibujos, cada uno de los cuales representa un instante del movimiento de un cuerpo. Estos dibujos, proyectados sobre la pantalla, reproducen el movimiento, aparentando dar vida al ser u objeto animado”.¹⁸⁶

De la definición de Carmen Lloret,¹⁸⁷ recordaremos que al dibujo animado se le llama en un inicio “cartoon”,

181 Película estadounidense animada, dirigida por Richard Linklater en 1970. Utiliza la técnica de la rotoscopia.

182 Director estadounidense, (1960).

183 Animador estadounidense nacido en Israel (1938).

184 Película animada con temática para adultos en 1972, dirigida por Ralph Bakshi, basada en la tira cómica *El gato Fritz* de Robert Crumb.

185 Escritor y productor italiano (1905-2004).

186 Lo Duca, *El dibujo animado*, 87.

187 Animadora y pintora española.





Fig. 55. Federico Vitali, Ouaaaahh!!!, 2004.

que es la captación de dibujos individualmente o mediante superposición. También añade que se “basa en la descomposición espacial de un movimiento mediante la sucesión de una serie de dibujos con diferencias mínimas”.¹⁸⁸ Estas diferencias mínimas son el elemento más importante para el animador como predictor y diseñador del movimiento, por ejemplo, debe calcular cuántos milímetros debe avanzar un personaje entre cuadro y cuadro, lo cual depende de la velocidad que requiera la escena. Es un gran arte de observación, planeación y paciencia.

El dibujo en la animación como creación artística tiene la particularidad de hablar por medio del trazo, de esta manera puede desvincularse de la narrativa y darle prioridad a la expresión, ritmo y gestualidad en el dibujo. El dibujo animado se puede dar a partir de un material tan sencillo como papel y lápiz, lo complejo consiste en que el dibujo sea creativo, así como el diseño de personajes y movimientos, y la claridad con la que se transmiten las ideas. Pero para llegar a presentarse en una pantalla, como producto audiovisual que es, ha de juntar al dibujo la utilización de las nuevas tecnologías para la fase del escaneado de imágenes (si es necesario), el dibujo digital si es el caso (como la técnica que empleamos nosotras), la edición y posproducción.

En la animación el dibujo es fundamental, pero en el dibujo animado no solo es parte del proceso, sino el resultado en sí, es decir, no se utiliza únicamente para la planeación y bocetaje, sino que es el resultado final. Las animaciones de las grandes empresas como Disney implican estandarizar el estilo de dibujo y eso limita la expresión o visión personal de los artistas, en pro de una unificación de rasgos.¹⁸⁹ Animadores como Fisher, Iwerks,¹⁹⁰ Fleischer, Disney y Grimault¹⁹¹ lograron una síntesis en las acciones de sus personajes que se convirtieron en parámetros a seguir, Lo Duca considera que generaron un grafismo convencional (aquel en el que, por ejemplo, el doblez en las comisuras de la boca nos hace pasar de un personaje feliz a molesto, irónico o triste) que, reducido casi a ideograma, hace pensar en la caligrafía china. Pero no es el dibujo que procuramos seguir, aunque no negamos la marca que tiene sobre todos los que hemos intentado dibujar personajes, y que se convirtió en un lenguaje gráfico que consiguió el entendimiento y la complicidad por parte del público, preferimos la expresión que pueda lograr el dibujante a partir de la observación, el estudio y la libertad expresiva.

188 Lloret, *Cortografía. Animación*, 33.

189 Jorge Álvarez, Luis Vázquez, Alfredo Rivera, Carlos Narro y Tania de León. Cápsula, *El dibujo animado*. 2009. UNAM. <http://www.mediocampus.unam.mx/node/775>.

190 Animador estadounidense, (1901-1971).

191 Animador francés, (1905-1994).

2.4.4. Dibujo gestual animado

¿Cuándo podemos considerar gestual a un dibujo animado? Recapitulando, en el apartado de dibujo gestual definimos que éste es aquél que deja la huella del creador, es su trazo personal. Si adaptamos esta consideración a su aplicación en el dibujo animado, nos reduce el campo de búsqueda a aquellas pequeñas producciones (en cuanto a personal de trabajo, no por su riqueza conceptual y compositiva) como las de Joanna Quinn, Bill Plympton o Sylvain Chomet, piezas creadas por un mismo autor, o una pequeña cantidad de colaboradores (al lado de las empresas comerciales). Plympton hace una comparación entre la animación por ordenador y el dibujo animado, defiende el segundo de esta manera: “A mí lo que me gusta de la animación es poder ver los errores, esas pequeñas taras que surgen de hacer el dibujo, me gusta notar la mano del artista en el dibujo que estoy viendo y eso con el ordenador no ocurre”.¹⁹² Por esto, y por su manera de trabajar, está en sintonía con lo que hemos investigado del dibujo gestual.

Descartamos las grandes productoras en los cortometrajes que citaremos a continuación, nos interesa más descubrir cómo, basándonos en los tres autores del párrafo anterior, se puede conservar un dibujo gestual dentro de una animación en base a ejemplos prácticos. En otras palabras, buscamos artistas que permitan que la salida plástica de su obra conserve la gestualidad como trazo propio, que no pulan los dibujos hasta hacerlos vectoriales sino que respeten la expresividad del trazo de primera intención, que ofrezcan una interpretación propia de la realidad. Joanna Quinn desde su papel de animadora y dibujante comenta su experiencia del dibujo en relación a la realidad, defendiendo la necesidad de tomar apuntes del natural:

El dibujo del natural, el dibujar la vida, es una parte esencial de mi trabajo de animación. Aunque la gente dice que soy buena dibujante y que tengo una buena percepción del movimiento tridimensional, sigo necesitando dibujar del natural. Si no lo hago así, mis dibujos se convierten en algo plano y timorato. Cuando realizo muchos dibujos a partir de la observación, mis trazos se vuelven mucho más seguros y pienso en tres dimensiones... Aunque pensemos que la imaginación es más atrevida que la vida real, pienso que la realidad siempre supera la ficción.¹⁹³

192 Bill Plympton en “Bill Plympton, homenajeado en Gijón: ‘Disney es una orquesta sinfónica y yo como un grupo de punk’”, en *ABC guionistas*, 27 de Noviembre de 2014, consultada 15 de Mayo de 2015, <http://www.abcgionistas.com/noticias/guion/bill-plympton-homenajeado-en-gijon-disney-es-una-orquesta-sinfonica-y-yo-como-un-grupo-de-punk.html>.

193 Joanna Quinn en: Wells, *Fundamentos de la animación*, 25.

Una sugerencia que da Paul Wells para realizar un dibujo animado gestual, cuando trata la obra de Gerard Scarfe¹⁹⁴, es buscar la “condensación” entre forma y contenido, es decir, “sugerencia máxima e imagen mínima”¹⁹⁵ en sus términos. Por ejemplo, en el cortometraje preparatorio para la secuencia animada de *The Wall*, Gerard Scarfe utiliza un dibujo muy sintético, fácilmente transformable, y no se centra en detalles sino en la globalidad de la pieza, él mismo describe su aprendizaje del dibujo para animación de esta manera:

Con el paso de los años he procurado desarrollar un trazo más claro. Al principio solía incluir multitud de detalles –desde el vello púbico hasta las verrugas–, pero ahora simplifico el dibujo para obtener un mensaje más claro... para mí con el dibujo pasa como con la escritura: con la práctica acabas desarrollando una técnica y un estilo propios que son inconfundibles.¹⁹⁶

No queda mucho que podamos explicar acerca del dibujo gestual en la animación, preferimos pasar al análisis de ejemplos. A continuación analizaremos un cortometraje de Joanna Quinn, Sylvain Chomet y Bill Plymton. Los tres autores coinciden en que realizan dibujos animados independientes, se caracterizan por sus dibujos expresivos, dinámicos y gestuales, y finalmente ven el dibujo no solo como proceso, sino que sus animaciones son enteramente dibujo. Analizando su trabajo hemos aprendido mucho de la soltura que se puede alcanzar en un dibujo animado, de las transformaciones, exageraciones, ritmos y continuidad; y en la medida de lo posible, hemos aplicado esto a nuestro cortometraje *Bestias urbanas*.



Fig. 56. GeraldScarfe, The wall de PinkFloyd.

194 Animador y caricaturista inglés, conocido por sus fuertes críticas políticas y sociales, (1936).

195 Wells, *Fundamentos de la animación*, 28.

196 Wells, *Fundamentos de la animación*, 28.

2.4.4.1. Sylvain Chomet



Fig. 57. SylvainChomet, Bocetos de LesTriplettes of Belleville, 2003.

Sylvain Chomet es un animador francés que actualmente realiza proyectos independientes de dibujo animado cuadro a cuadro. Tiene hasta el momento tres largometrajes: *Las trillizas de Belleville* (2003), *El Ilusionista* (2010) y *Swing Papa Swing* (2014) . En el primer largometraje diseñó todos los personajes con puro dibujo animado y se ayudó de la tecnología 3D únicamente para los autos y bicicletas. Las partes en 3D las adaptó de manera que se integraran a los dibujos, creando un estilo unificado y muy rico visualmente. Entre sus cortometrajes está *La anciana y las palomas* (1997),¹⁹⁷ con el que ganó un BAFTA, premio en el festival Annecy, el cual analizaremos más adelante. Después de trabajar una temporada para Disney, optó por continuar con la animación independiente, citaremos la opinión que se hizo de él:

Walt Disney inventó todo, ha absorbido a todos los hombres que vienen de las ciudades de oriente quienes traen sus ricas culturas con ellos. Él encuentra una manera brillante de hacer dinero por medio de un arte nuevo. Chomet incluso trabajó para Disney antes de Belleville. Recuerda Sylvain Chomet: “Aprendí cosas horribles de ellos, como no hacer las cosas. Los artistas ya no dicen nada. Los trajeados deciden cómo embona todo, y ahora son muchos. Es como los dinosaurios, crecieron tanto y su cerebro es muy pequeño. Con nosotros cada centavo que gastamos va directo a la pantalla”.¹⁹⁸

197 Animación francesa dirigida por Sylvain Chomet en 1997, duración 23 minutos.

198 Into Film, “Sylvain Chomet”, en *Into Film Club (sitio web)*, consultado el 05 de abril de 2015, <http://www.filmclub.org/discover-more/details/351/sylvain-chomet>. Trad. A. “Walt Disney invented everything, he absorbed all these guys who came from the eastern countries who brought their rich cultures with

Chomet es un crítico por naturaleza, todos sus trabajos tienen una carga social e invitan a analizar la interacción entre las personas en el ambiente ciudadano. A pesar de que sus animaciones no se dirigen a un público infantil, pretende que los adultos tengan recuerdos y emociones de su niñez al ver los dibujos animados. Chomet siempre trabaja con papel y lápiz, y solo usa la computadora para correr sus dibujos escaneados, poder observar con mayor claridad el movimiento y finalmente ya que el movimiento está en orden, le agrega el color, pero en realidad toda la estructura nace del material más simple: papel y grafito¹⁹⁹.

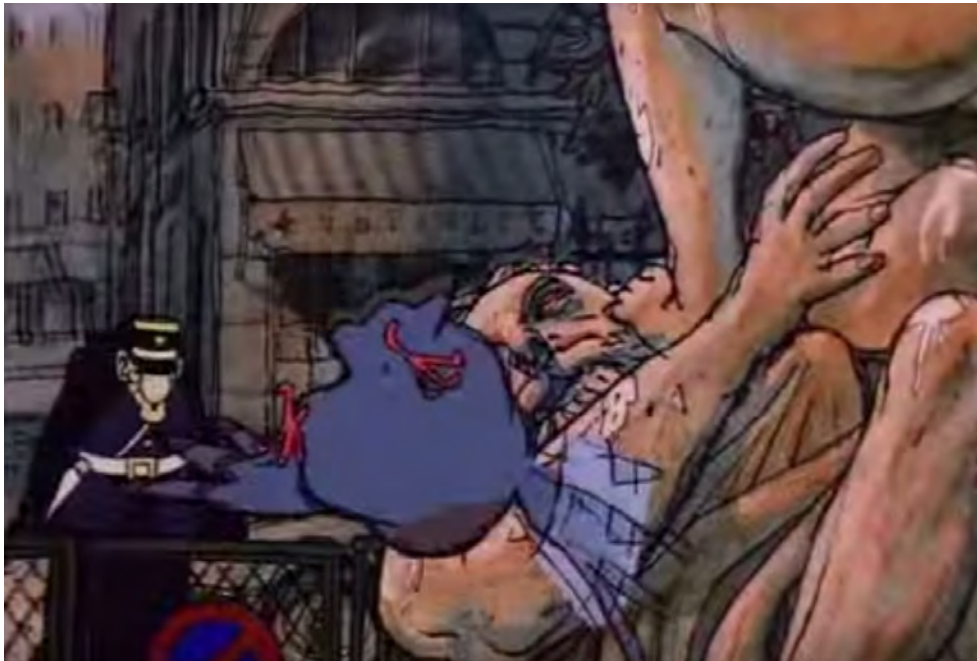


Fig. 58. SylvainCHomet, Fotograma min.2,40 de La anciana y las palomas, 1997.

En el cortometraje *La anciana y las palomas* encontramos un importante manejo del lenguaje gráfico, que le permite al autor sintetizar las formas y mediante el movimiento realizar el símil que busca. El ejemplo más claro de esto es la estilización del cuerpo de las palomas de las que rescata sobre todo el movimiento; la metáfora es el picoteo de los animales, muy semejante a los movimientos rápidos y cortados del personaje principal. Lo consideramos lenguaje gráfico ya que éste, como se dijo en el apartado... consiste en una serie de conven-

cionalismos que nos permiten descifrar el mensaje. Si retomamos la frase citada en el capítulo de dibujo, de González Casanova, “el dibujo es el entendimiento de pesos y tensiones, estos últimos recursos son la base

them. He found this brilliant way of making money out of a new artform”. Chomet even worked for Disney before *Belleville*. “I learned an awful lot from them – how not to do it. The artists have no say any more. The suits decide everything now, and there are so many of them. It is like the dinosaurs, it has got too big and the brain is too small. With us, every cent we spend goes on the screen”.

199 Into Film, “Sylvain Chomet”.

para crear la sensación de vida y movimiento”²⁰⁰ podemos decir que el dibujo de Sylvain Chomet cumple con las cualidades que necesita para generar vida, pues su cortometraje nos adentra en un ambiente determinado por el movimiento. Lo que más llama la atención es la fluidez de los movimientos, y el manejo de estos para conferir a los personajes de carácter, es clara la diferencia de los turistas gordos, el personaje principal, las palomas y la viejita, ninguno de ellos se caracteriza por una expresión facial representativa, observamos más resaltado el ritmo corporal. También nos interesó la manera de enfatizar el vuelo de las palomas y el giro furioso de la viejita en el minuto 18, en estos son los únicos momentos que la línea no contornea las formas únicamente, sino que empalma varios dibujos en el mismo segundo, lo que recalca lo frenético del movimiento.

En el subtema 1.2 mencionamos los temas que Padilla considera pueden ser tratados por el dibujo. En el cortometraje *La anciana y las palomas* el uso del retrato, objeto y paisaje se conjuntan. Sobre todo el retrato está trabajado, ya que mediante los rasgos faciales y la indumentaria nos permiten conocer la historia de los personajes, esto aunado al manejo de los interiores dan carácter al personaje principal, un hombre derrotado por la vida, y la viejita, una mujer solitaria, de condición económica acomodada que compensa sus carencias afectivas alimentando a sus gatos. En los exteriores, los paisajes urbanos, es donde encontramos la mayor calidad gestual en el trazo y un manejo de línea más rico. A diferencia de los personajes que casi en todo momento están bien delimitados los fondos son más sueltos, también es notable el coloreado, ya que no es preciso sino que ambienta, existen escenas en las que maneja tonos amarillos o rojizos, y emplea mayor cantidad de recursos, como ya se dijo línea de diferentes grosores, color, mancha y textura.

200 Into Film, “Sylvain Chomet”.

2.4.4.2. Bill Plympton

Plympton es un animador independiente que pone mucho énfasis en la gestualidad de su dibujo y en la exageración de los movimientos. Se caracteriza por ser subversivo y crítico social; sus dibujos animados han sido vetados por el alto contenido de violencia, muy distintos al trabajo de las grandes empresas:

Después de uno o dos meses trabajando en Disney, no hubiera conseguido resistirme, y hubiera empezado a dibujar mujeres desnudas, escenas de violencia y me temo que me hubieran echado muy rápidamente (...) Yo soy el dueño de mis películas. Esto es algo irrenunciable para mí. Aunque mis rodajes son baratos, no ha sido fácil financiar algunos de ellos. Hasta ahora, cuando internet y el crowdfunding han facilitado mucho las cosas.²⁰¹

Hace una comparación entre el presupuesto que tiene Pixar para una película animada y él: la primera necesita 200 millones de dólares, mientras a él le bastan unos 200,000 dólares. Define su estilo como crudo, y cree que es más realista que cualquier otro realizado con ordenador. Sus proyectos se salen de la categoría completa utilizada por empresas como Disney, que realizan 24 dibujos por segundo: “No tengo ni tiempo ni dinero para realizar 24 dibujos por segundo, lo que decidí hacer fue hacer un dibujo cada cuatro fotogramas, comparo mi estilo con el de Disney y veo que Disney es una orquesta sinfónica perfectamente afinada y yo soy más como un grupo de punk”²⁰². Bill Plympton procura que sus personajes sean anodinos, sin mucha gracia o rasgos específicos, porque cuando les pasa algo como sorprenderse, asustarse, o morir de miedo el cambio es drástico, para él, “ese es el secreto



Fig. 59. Bill Plympton, Sexo y violencia, 1997.

201 Carlos Prieto Guijón, “Bill Plympton, el último guerrillero de la animación estadounidense”, en *El confidencial (sitio web)*, 24 de noviembre de 2014, consultada 20 de noviembre de 2014, http://www.elconfidencial.com/cultura/2014-11-24/bill-plympton-el-ultimo-guerrillero-de-la-animacion-estadounidense_500363/.

202 Wells, *Fundamentos de la animación*, 44.

de la buena animación: el paso de lo sobrio a los extremos”.²⁰³ Plympton prefiere buscar financiamiento sin recurrir ni a los grandes estudios de Hollywood, ni a las subvenciones del Estado, ni al patrocinio de las grandes empresas, donde pueden limitarlo en su discurso o temáticas,²⁰⁴ inclusive para su última película *Cheatin'* buscó recursos en internet.

De sus trabajos escogimos el cortometraje *Mexican Standoff*, desde el título se observa su tendencia crítica, ya que proviene de un término que se acuñó en EUA a finales del siglo XIX y principios del XX, debido a los conflictos que había entre México y dicho país. La historia presenta la disputa violenta de dos hombres (mexicano y gringo) por una mujer, de lo cual se burla sarcásticamente, pues ninguno gana. El cortometraje *American Standoff* de Bill Plympton, a diferencia de *La anciana y las palomas* de Sylvain Chomet, lo consideramos un dibujo mucho más personal, entre otras características su equipo de trabajo es reducido, lo que le permite conservar un dibujo gestual, ya que no tiene que coordinar un estilo imitable por muchos dibujantes. En este caso rescatamos el grafismo, descrito en el capítulo de dibujo como el acto o la escritura subjetiva del



Fig. 60. Bill Plympton, Fotograma min, 1,41 de *Mexican Standoff*.

autor. De la clasificación del dibujo hecha por Eduardo Ortiz al final del apartado 1.2 (dibujo interpretativo, representativo, de imitación y/o de experimentación) el trabajo de Bill Plympton es claramente una búsqueda de estilo, no teme la desproporción de los personajes en pro de la expresividad, y se sitúa en un contexto social, la lucha y discriminación entre Estados Unidos y México, por lo que encontramos que el resultado de *American Standoff* es sobre todo un dibujo interpretativo y de experimentación.

Si recordamos las características del dibujo gestual, como el alternar movimientos rápidos e inconscientes, con trazos descriptivos, el trabajo de Bill Plympton cumple en todo momento con estas características. En todo momento los dibujos tienen vibración, tanto personajes como fondos. Todo el trabajo está realizado a lápiz, incluyendo el coloreado, todo realizado con línea de primera intención, nuevamente, gestual en todo momento. Los fondos son muy sintéticos, exagerados en sus proporciones y sin color, éste se indica con el

²⁰³ Wells, *Fundamentos de la animación*, 45.

²⁰⁴ Manuel Dallo. “Bill Plympton. Dibujos muy animados”, en *Duendemad* (sitio web), consultada el 22 de noviembre de 2014, <http://www.duendemad.com/es/n-115-el-libro-dorado-de-la-ilustracion/bill-plympton-dibujos-muy-animados>.

achurado a lápiz. Si en cuanto a recursos de línea, gestualidad y expresiones faciales es más rico el resultado que *La anciana y las palomas*, el movimiento no tanto, pues es mucho más cortado y reutiliza secuencias cuando es necesario. Pero este recurso le funciona bien para dar a entender el ritmo con respecto a la música. Rescatamos también del listado de temas del dibujo el que nosotras consideramos le faltó incluir a Padilla, el dibujo abstracto, éste lo emplea para sintetizar ideas como en el minuto 2:30, cuando ocurre uno de los disparos, no necesita ser descriptivo, se asemeja al lenguaje del cómic y las onomatopeyas.



2.4.4.3. Joanna Quinn

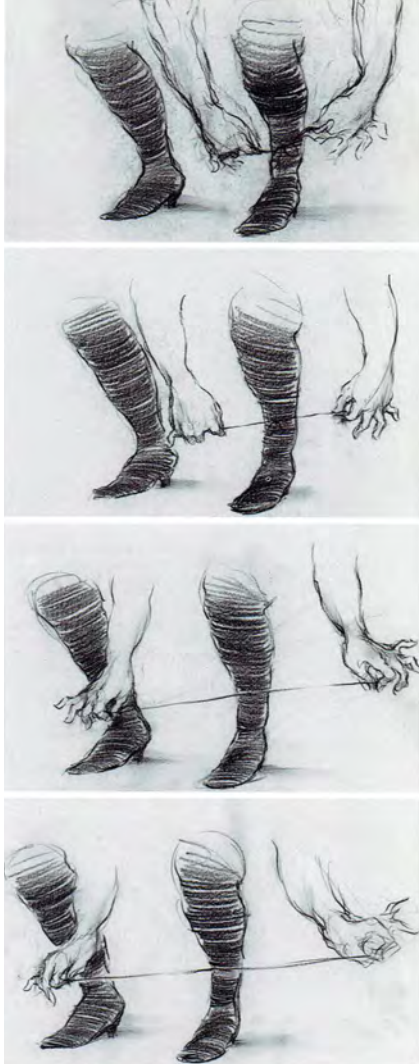


Fig. 61. Joanna Quinn, Elles fotogramas clave, 1992.

Joanna Quinn es una animadora inglesa que se ha dedicado a los cortometrajes independientes desde 1982, teniendo como sello particular que ella misma realiza todos los dibujos, de la manera más tradicional, usando lápiz y papel. Nosotras elegimos su cortometraje *Britannia*,²⁰⁵ cuya historia se desarrolla a partir de un perro que funciona como metáfora para hacer una crítica sobre el imperialismo británico, sus políticas y sociedad. En éste cortometraje se puede ver claramente la influencia que Joanna Quinn ha tenido de artistas como Honoré Daumier²⁰⁶, a quien reconoce por sus trazos libres, llenos de movimiento y vida. Para Joanna cada dibujo de la animación es importante, debe tener un sentido y un alto grado de observación y estudio:

Cuando empiezo un trabajo, sé lo que tengo intención de dibujar, pero dejo que las líneas me lleven en otras direcciones y creen formas que a mí no se me habían ocurrido. De repente veo algo muy dinámico y decido darle un poco más de fuerza a las líneas. Es por eso por lo que mis dibujos tienen tantas líneas y por lo que no me gusta borrarlas. Esas líneas son una prueba de la manera en la que exploro el dibujo, de cuánto disfruto dicha exploración. En mis dibujos 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.²⁰⁷

205 Cortometraje animado, dirigido por Joanna Quinn en 1993, duración 8 minutos. Nominado al premio BAFTA como mejor película de animación.

206 Caricaturista francés, reconocido por su crítica mordaz a la política de su época, (1808-1879).

207 Joanna Quinn, Paul Wells, Les Mills, *Dibujo para animación* (Suiza: Editorial Blume, 2008), 40.

El trabajo que Joanna Quinn realiza en *Britannia* se caracteriza sobre todo por el empleo de la transformación. Este es un recurso tanto de grafismo como de lenguaje gráfico, pues utiliza la línea completamente suelta al momento de convertir el perro en la escena siguiente, se observa el grosor del trazo de primera intención en el que se involucra todo el movimiento del cuerpo, alcanzamos a ver la presión o delicadeza de las líneas, que conjuntan la expresividad con la descripción: “el dibujo te permite hacer un cambio estético cuestionando la forma preestablecida (...) Dejar libre el trazo en la animación te permite experimentar dando riqueza en el tipo de línea”²⁰⁸. También emplea lenguaje gráfico para dar a entender el mensaje con pocos trazos, como para representar la “nobleza” europea en el mismo perro. En el primer subtema del capítulo de dibujo mencionamos que el dibujo funciona cuando es comunicativo, sensitivo y expresivo, no por sus cualidades miméticas. El trazo de Joanna Quinn es sobre todo expresivo, trasluce su personalidad como lo haría su caligrafía, y a la vez su observación subjetiva de un tiempo y contexto social, efectivamente no es mimético, sino interpretativo.



Fig. 62. JoannaQuinn, Fotograma de Britannia, Inglaterra, 1993.

Si se observan algunos cuadros del cortometraje *Britannia* se encuentra que a parte de un desarrollo muy hábil de las expresiones faciales, emplea la línea como un signo de movimiento que no siempre describe o completa la figura, se llega a quedar en formas inacabadas que dinamizan el conjunto del movimiento o transformación (por ejemplo en el minuto 2:49 la línea describe espirales únicamente). Los fondos no son descriptivos, en general sólo dan una noción austera del espacio lo cual le facilita transformarlos rápidamente en lo que ideológicamente requiera: un mundo, un campo sembrado, el perro jugando con el mundo y más. En el primer capítulo señalamos también que un dibujo artístico parte de la línea y la mancha, a partir de los cuales se trasluce lo que se ha

aprendido a observar. El dibujo de Joanna Quinn conserva estas dos características primigenias del dibujo como único recurso, y no necesita más para dar a entender una idea, movimiento y observación personal, por lo cual consideramos *Britannia* (de los tres cortometrajes analizados) el trabajo que, siendo animación, conserva más las características de un dibujo gestual.

Dentro del basto campo de la animación, el dibujo animado tiene su espacio particular. Con base en los anteriores autores, y muchos más, nos alegramos en poder decir que efectivamente el dibujo animado continúa teniendo vigencia. Haber visto las categorías y clasificaciones de la animación podemos notar que existen

208 Quinn, Joanna, Paul Wells, Les Mills, *Dibujo para animación*, 43.

muchas vertientes y modos de trabajar, lo cual permite dejar suelta la imaginación y combinar técnicas según las necesidades expresivas personales, o bien, sujetarse específicamente a una, como el dibujo, y explotar todas sus posibilidades discursivas.

Entre los autores que hemos citado, algunos se caracterizan por su modo de trabajar; otros, por el contenido que representan habitualmente. El ser humano tiende a hablar de sí mismo, y el arte ha de ser un reflejo de la sociedad, debido a lo cual es necesario tener un referente teórico que contextualice una pieza animada dentro del ámbito social, desde el punto de vista que se desee explorar, es decir filosófico, psicológico o sociológico, entre muchas más opciones. Nos adelantamos a este enfoque porque es desde el que trabajaremos en el siguiente capítulo *La ciudad*.



3. La ciudad



Hay que guardarse de decirles que a veces ciudades diferentes se suceden sobre el mismo suelo y bajo el mismo nombre, que nacen y mueren sin haberse conocido, in-comunicables entre sí. En ocasiones hasta los nombres de los habitantes permanecen iguales, y el acento de las voces e incluso las facciones; pero los dioses que habitan bajo esos nombres y en esos lugares se han marchado sin decir nada y en su lugar han anidado dioses extranjeros.²⁰⁹

Los acontecimientos de nuestro proyecto de dibujo animado *Bestias urbanas* están situados en uno de los espacios públicos de la ciudad, quizá el espacio público por antonomasia: la calle. Todo el cortometraje ocurre en el lugar específico de un cruce peatonal, en el que convergen los peatones, los automovilistas, el múltiple y complejo contexto de la ciudad. ¿Por qué nos interesa dedicarle este capítulo a la ciudad? Además de ser el lugar en que se desarrolla la historia, creemos que en un acercamiento como este podemos descubrir más aspectos del complejo fenómeno de la ciudad. A partir de la calle nos preguntamos ¿qué es y cómo se conforma la ciudad?, ¿qué es un espacio público?, ¿qué significa el espacio público para la urbe? La calle es un detalle, una pieza, de ese conglomerado multivectorial, pero nos permite observar la intersubjetividad (aunque debiéramos decir: el potencial de intersubjetividad que paradójicamente no se alcanza pese a la densidad y a la cercanía social y poblacional), que vivimos es lo que se concibe teóricamente y en las políticas públicas como ciudad. Pensamos que no, pues en términos de Henry Lefebvre,²¹⁰ la ciudad debe significar libertad, y lo que vemos es una telaraña de yugos, de discordias. De ahí que nos interesa hablar de la ciudad como un organismo vivo que se construye por sus habitantes y por sus políticas públicas, y como parte que lo conforma queremos analizar cómo es y cómo debería ser.

Este capítulo es el sustento conceptual de nuestra animación, somos seres ciudadanos y estamos viendo cómo entre individuos que confluimos en un mismo espacio nos evitamos, nos despreciamos y presenciamos el despojo del espacio público; cuando éste en vez de ser un lugar donde la gente se acerque, genera más bien choques agresivos entre los habitantes. Para nosotras este distanciamiento significa estar perdiendo la ciudad,

209 Italo Calvino, *Las ciudades invisibles* (España: Editorial Siruela (e-book), 2015), 49.

210 Henry Lefebvre escribió en la década de los sesenta el libro obligado *Derecho a la ciudad*, así como *La revolución urbana*.



es decir, nuestro derecho a la ciudad.²¹¹ Es con base en este concepto, derecho a la ciudad, acuñado por Lefebvre, que recorreremos la disertación sobre qué es y cómo debería ser la ciudad. Para situarnos en un contexto contemporáneo citaremos frecuentemente a Jordi Borja.²¹² Como refuerzo al pensamiento de Lefebvre, y como cita indirecta a él, tomaremos como referencia a David Harvey.²¹³ La ciudad debiera ser un reflejo de cómo queremos vivir, se puede ver como lugar utópico, de pertenencia, de un espacio y tiempo en constante cambio colectivo, o como bien dice Robert Park : “la ciudad es el intento más coherente y en general más logrado del hombre por rehacer el mundo en el que vive de acuerdo a sus deseos más profundos. Es decir al crear la ciudad, el hombre se ha recreado a sí mismo”.²¹⁴

Entonces se entiende la ciudad como una construcción del ser humano, una expresión de sus deseos. Si lo creemos así, debemos participar en la edificación de la ciudad. Nosotras hablamos de cómo vemos nuestra urbe desde el dibujo animado y planteamos un ideal: retomar los valores humanos como la solidaridad que, como se ve en la animación, es la “*bestia*” el único que la posee, mientras que la gente ve a sus semejantes como un estorbo. Otro aspecto que deseamos rescatar es el espacio público como lugar de convivencia (inclusive cuando éste es de tránsito), es decir, proponemos reapropiarlo, saliendo a las calles y haciéndonos partícipes de la ciudad como reflejo de nuestras ideas y aspiraciones.

Frente a una época en que las dinámicas disgregadoras aumentan y las perspectivas de futuro son muy inciertas, es necesario replantearse las utopías, pero se ha perdido la capacidad de pensar así. Los ciudadanos y los especialistas, como los urbanistas,²¹⁵ debemos pensar qué deseamos como ciudad, por fantástico que resulte, y de ahí compararlo con la realidad; si se parte de lo real, no se llega lejos, sólo se sigue el cauce que ésta está tomando. Lefebvre asegura que “el máximo de utopismo acompañará al óptimo de realismo”.²¹⁶

211 El derecho a la ciudad significa la apropiación individual y comunitaria del espacio público.

212 Sociólogo español, luchador social y exiliado político, ha ocupado puestos públicos y es creador de asociaciones de vecinos en Barcelona.

213 David Harvey forma parte de un grupo de autores marcadamente “radicales” marxistas, junto con Smith, Angotti y Davis.

214 Robert Park, *On social Control and Collective Behavior* (Chicago: Chicago University Press, 1967), 3.

215 El urbanismo en un sentido amplio refiere a las prácticas de intervención del territorio y a su vez, el estudio crítico y propositivo de la realidad urbana. Incluye el planeamiento, la organización política, la gestión del territorio y el conjunto de políticas públicas urbanas.

216 Henri Lefebvre, *El derecho a la ciudad* (Barcelona: Ediciones Península, 1978), 136.

3.1. La ciudad como un organismo vivo

“La ciudad es vivencia personal y acción colectiva a la vez... Ciudadanos son los que conviven, libres e iguales, en un territorio dotado de identidad y que se autogobierna”.²¹⁷ El ciudadano es más que el ser que trabaja, habita, circula y cultiva el espíritu, como se le consideraba en los años 50. Se olvidaba de que también necesita el deseo, lo lúdico, lo simbólico, lo imaginativo, que la ciudad se construye por un “sistema de significaciones” en el que cada sector se define por su relación o contrariedad con el otro, es decir, si individualmente nuestra relación con el otro es la que nos determina, también como urbe. Pero con la industrialización lo que demanda el ciudadano es cada vez más en cuanto a recursos económicos, pareciera que necesitamos mucho para vivir... Sobre la base económica se han multiplicado las necesidades de la vida social y cultural: agua, electricidad, gas, coche, televisión, plástico, mobiliario, servicios; ocio, modas, previsión del porvenir. En resumen, “una racionalidad difundida por la ciudad”.²¹⁸

La ciudad como un organismo vivo sufre transformaciones y cambios de significado, así como variaciones la división de actividades y de sectores sociales. Brevemente mencionaremos algunos cambios muy marcados en la estructuración de ésta, para poder situarnos más adelante en la “crisis de lo urbano”. De acuerdo con los criterios de Lefebvre empezaremos con la ciudad griega y romana, la *polis*. Este modelo es la base de la actual civilización occidental. Sus ciudades surgen a partir de la reunión de varios pueblos en un territorio, lo que genera: división del trabajo, propiedad privada (dinero) o colectiva (territorio), creación y diferencia entre ciudadanos libres y los demás (niño, esclavo, mujer, extranjero). Su democracia está ligada a la jerarquización, en la que se divide muy marcadamente el trabajo intelectual (ciudad) y el manual (rural). En la ciudad de la Edad Media la propiedad se vuelve feudal, los esclavos se convierten en siervos. Aparece la organización corporativa de los oficios, el sistema de aprendices y la propiedad urbana (supremacía de la riqueza inmobiliaria) y se aprende que en la ciudad crecen los pequeños capitales. El primer cambio radical hacia la ciudad como lugar de cambio viene con la Revolución Industrial. Finalmente arribamos al periodo que sacudió a todos los países: las guerras mundiales. Lefebvre distingue en 1910 el inicio de la ciudad contemporánea: “la ciudad se define como red de circulación y comunicación, como centro de informaciones y decisiones, es una ideología absoluta”.²¹⁹ En los años 90 prevaleció la cultura urbanística de la “adaptación de la oferta urbana”, las nuevas formas de gestión promovieron la descentralización territorial y la especialización; la competitividad sustituyó a la calidad de vida; el urbanismo priorizó el plan y la arquitectura de autor sobre el plan urbanístico

217 Jordi Borja, *Revolución urbana y derechos ciudadanos*. (Madrid: Alianza Editorial, 2013), 154.

218 Lefebvre, *El derecho a la ciudad*, 27.

219 Lefebvre, *El derecho a la ciudad*. 61.



habitable. Es necesaria la inversión privada, sin olvidar las iniciativas públicas, si se unen mediante objetivos integradores y sostenibles que sustenten el derecho a la ciudad. El neocapitalismo superpone al centro de consumo el centro de decisión, ya no reúne personas o cosas como los mercados de la Edad Media, sino información y conocimientos.²²⁰

Antes de continuar habrá que hacer una distinción de términos que discierne Lefebvre. La ciudad es el ámbito práctico, sensible y arquitectónico; lo urbano es la realidad social compuesta por relaciones a construir, significa encuentro, convergencia, lugar de deseo, desequilibrio, lo lúdico e imprevisible, consiste en la relación del tiempo con el espacio. Se relacionan y no pueden prescindir uno del otro. “La ciudad no es únicamente una realidad física, es también un sistema de relaciones entre personas en teoría libres e iguales, los ciudadanos”.²²¹

Las características que definen un territorio como ciudad son la densidad de población, la heterogeneidad, la capacidad de autogobierno, la identidad formal y un perfil cultural propio. Posee redes de transporte que facilitan el desplazamiento interno y la accesibilidad externa; tan importante es este punto que las infraestructuras de transporte pueden ser una estrategia para generar una ciudad metropolitana. Una ciudad que da prioridad al transporte individual sobre el público está destinada –como es evidente– a un conflicto de tráfico y de desplazamiento muy importante. Estamos de acuerdo con Jordi Borja en que el 50% del transporte debiera ser de uso público, pero padecemos una falta de pensamiento colectivo por parte de los ciudadanos y del Estado. El automóvil se consume no sólo por la utilidad práctica, sino como símbolo de estatus; el gobierno ganará más de fomentar empresas automovilísticas que del transporte público. No existe conciencia de que el tráfico lo generamos nosotros mismos, las reacciones prácticamente histéricas como la del conductor del auto que no resiste esperar unos segundos a que cruce una viejita, las crea uno mismo por este individualismo a ultranza.

Henri Lefebvre hace hincapié en la relación urbanidad-ruralidad. Mencionamos esta dualidad porque es sintomático de nuestra época en que ya no nos preocupa, por lo cual se hace aún más importante hablar de la ciudad, si es ésta la que está determinando los valores del mayor porcentaje de la sociedad. Curiosamente en el libro *Revolución urbana y derechos ciudadanos*, 2013, de Jordi Borja ya no se menciona la palabra rural. En el primer autor, en su texto de 1967, encontramos la crisis que estaba sufriendo el territorio, él presencia y denuncia cómo lo urbano devora y arrasa todas las comunidades. Este proceso continúa vigente en América Latina, los pueblos han perdido identidad, en muchos casos la gente se está asimilando al modo de ser urbano. “La ciudad tuvo la singular capacidad de apoderarse de todas las significaciones para decirlas, para escribirlas (estipularlas y significarlas) incluyendo las procedentes del campo, de la vida inmediata, de la religión y de la ideología política”.²²² No nos podemos extender en una comparación urbano-rural porque no es

220 Lefebvre, *El derecho a la ciudad*, 46.

221 Borja. *Revolución urbana y derechos ciudadanos*, 105.

222 Lefebvre, *El derecho a la ciudad*, 74.



el tema que nos preocupa de momento, pero es importante únicamente para situarnos en un tiempo que se ocupa más del problema de la globalización.

La construcción de las regiones urbanas vive tres periodos para Lefebvre. En el primero la industria niega lo social urbano, arrasa la ciudad preexistente. A continuación la urbanización se extiende, la sociedad urbana se generaliza con el riesgo que si falta centralidad, falla la ciudad. En este punto ha desaparecido la urbanización planificada. Por último se reinventa la realidad urbana, para lo cual se intenta construir centralidad. Más adelante definiremos qué importancia tiene la centralidad, pues es un aspecto fundamental para la construcción de los espacios urbanos.

Cuando se habla de los habitantes de la ciudad o de las relaciones entre ellos, se menciona la vida urbana. Esta “supone encuentros, confrontaciones de diferencias y reconocimientos recíprocos (lo que se incluye dentro del enfrentamiento ideológico y político), maneras de vivir”.²²³ Otro término muy usado para referirse a los habitantes de la ciudad y sus relaciones es el tejido urbano. Este, asociándolo a la urbanización difusa, es una “red de mallas desiguales” en términos de Lefebvre. Este tejido olvida los lugares rurales, y les hace perder su identidad; consiste mayormente en retículos comerciales y de vivienda. El autor de *El derecho a la ciudad* considera más correcto considerarnos como ecosistema, consistente en una red de servicios, ocio, seguridad, previsión por el porvenir, modas, etc.

La ciudad es el lugar donde se concentran las instituciones (lugares inhabitables) y el hábitat (el lugar de la vida privada). La ciudad se ha vuelto, para su detrimento, en un lugar fetichista, donde se “consumen signos al igual que objetos: signos de felicidad, de satisfacción, de poder, de riqueza, de ciencia, de tecnología”.²²⁴ El signo es objeto de compra-venta. Nuevamente se olvida la importancia de las relaciones humanas en pro de las relaciones económicas, además de que el espacio de una ciudad es un hábitat, un lugar donde vivir, no solamente un espacio de consumo y producción.

Nuestro proyecto no pretende ahondar en el problema de la lucha de clases, pero es inevitable pensar en éstas cuando se habla de relaciones humanas en un espacio con actividades económicas. Como dice Harvey, “la verdad del mundo social es objeto de luchas”.²²⁵ Posiblemente suene marxista referirnos aún a la división de clases, distinguir entre el propietario y el proletario, ¿pero acaso hay otra forma de definirnos en cuanto a nuestro rol social-productivo? Existen ciertamente más subdivisiones, y la amplia clase media, pero continúa la segregación, quizá más intensa en cuanto el capitalismo triunfa y la sociedad de consumo impera. Si bien no hay daño en defender los derechos como individuo, se ha caído en un extremo individualismo que fractura la sociedad y no se ayuda a sí misma a prosperar en conjunto. La aprehensión a nuestros bienes nos vuelve vulnerables y temerosos del otro, se pierden las relaciones barriales, el ocio se privatiza y el espacio público

223 Lefebvre, *El derecho a la ciudad*, 31.

224 Lefebvre, *El derecho a la ciudad*, 82.

225 David Harvey, *Ciudades rebeldes. Del derecho de la ciudad a la revolución urbana* (España: Akal, 2012), 25.



se empobrece. La fragmentación de clases se da por la distribución del capital y del territorio, así como por los mecanismos de dominación-dependencia. Existen porque son autorreguladas, es decir, se hacen y des-hacen sólo por la estructura jerárquica dominante. Quienes exigen recuperar la ciudad son los que sienten no tenerla, es decir, las clases más oprimidas. Pero en nuestra opinión, si el espacio no es de todas las clases por igual y la calle se considera como un lugar donde impera el miedo por el otro, todos necesitamos de la ciudad, porque no la tenemos...

La ciudad depende de las relaciones directas entre los grupos que la componen: relación de orden próximo y de orden lejano. El primero concierne a los grupos entre sí, que en nuestra opinión es lo que verdaderamente crea la ciudad como ya hemos dicho; del otro lado, el orden lejano, se refiere a las grandes instituciones (Iglesia, Estado) dotadas de poderes que se insertan en el orden próximo, dotándole o imponiéndole parámetros de cultura e ideología.²²⁶ Lefebvre considera que lo urbano está en manos de la clase obrera, a la que corresponde comprender su vida cotidiana (pesada, con poca paga, poco satisfactoria, llena de tristezas), analizarla y entonces poder rechazar las satisfacciones que la ciudad como valor de cambio le está presentando para disimular la carencia del valor de uso y de calidad de vida como ciudadano, debe sacudirse los mensajes que le convencen de eludir la realidad. La realidad de cambio está en la fuerza del proletario, si éste no sucumbe al hábitat del consumo dirigido.

A continuación nos enfocaremos en un lugar donde las diversas clases confluyen, un sitio en el que se observa el movimiento del ecosistema que es la ciudad: el espacio público. Si éste se pervierte, lo pierde, la ciudad se encuentra en crisis.

226 Lefebvre, *El derecho a la ciudad*, 64.

3.2. La calle como espacio público

La ciudad es ante todo el espacio público, el espacio público es la ciudad, sin éste la ciudad se disuelve, la democracia se pervierte, el proceso histórico que hace avanzar las libertades individuales y colectivas se interrumpe o retrocede, la reducción de las desigualdades y la supremacía de la solidaridad y la tolerancia como valores ciudadanos se ven superados por la segregación y por la codicia, por el egoísmo y la exclusión.²²⁷

La crisis de la ciudad en el espacio público se presenta en la negación de éste, que es su degradación o abandono, su privatización o el extremo de la exclusión. El resultado de la carta de Atenas,²²⁸ 1942, fue dividir funcionalmente la ciudad en un lugar que se habita, se trabaja, se construye, etc. Lo más urbano, la calle, es odiado por esta carta, que la ve como zona de conflicto y desearía desaparecerla. Lefebvre, en desacuerdo, nos dice: “la calle muere con la aparición del bloque abierto y la idea simplista de zona funcional”.²²⁹ El concepto de espacio público es moderno, vinculado al desarrollo de la sociedad industrial y a la dimensión democrática de la ciudad. Se empieza a utilizar en la segunda mitad del siglo XIX, la legislación urbanística es la que tiene que fijar y preservar los espacios para el uso colectivo, y de preferencia no sucumbir ante la especulación inmobiliaria y perder territorios. Es propio de la modernidad vincular el espacio público con el espacio democrático, aquel donde convive gente diferente pero igual en derechos y deberes, “es el espacio de la ciudadanía”.²³⁰ En un sentido sumamente amplio, la ciudad entera es espacio público, en el sentido de que la democracia no se limita a monumentos simbólicos de la vida colectiva, debe ser democracia vista en el conjunto de la vida social e institucional.

El espacio público debe funcionar como un lugar integrador socialmente, es donde se articula la ciudad físi-

227 Borja, *Revolución urbana y derechos ciudadanos*, 101.

228 Manifiesto o declaración urbanística elaborada en el IV Congreso Internacional de Arquitectura Moderna celebrado en 1933 a bordo del Patris II en 1933 en la ruta Marsella-Atenas-Marsella. Propone una separación funcional de los lugares de residencia, ocio y trabajo poniendo en entredicho el carácter y la densidad de la ciudad tradicional. Plantea la colocación de los edificios en amplias zonas verdes poco densas, lo cual tuvo una gran influencia en el desarrollo de las ciudades europeas tras la Segunda Guerra Mundial y en el diseño, por ejemplo, de Brasilia.

229 Lefebvre, *El derecho a la ciudad*, 7.

230 Borja, *Revolución urbana y derechos ciudadanos*, 163.



ca y simbólicamente, donde se manifiesta la democracia real en su nivel territorial. Si no se puede ejercer el espacio público en con amplitud, el derecho a la ciudad se vuelve falso.

-El espacio público- es el ámbito en el que los ciudadanos pueden (o debieran) sentirse como tales, libres e iguales. Es donde la sociedad se escenifica, se representa a sí misma, se muestra como una colectividad que convive, muestra su diversidad y sus contradicciones y expresa sus demandas y sus conflictos. Es donde se construye la memoria colectiva y se manifiestan las identidades múltiples y las fusiones en proceso.²³¹

Dentro del mundo desarrollado se tiende a privatizar y debilitar el espacio público, ya que es donde germina la cohesión ciudadana. Si se merma esto, la sociedad se hace más automatizada y controlable. En las zonas de urbanización discontinua el espacio público es un ente muerto, no es habitable por ser considerado peligroso, o porque simplemente no existe la planeación de espacios de reunión, solamente vías destinadas al tránsito sin características identitarias, que se vacían al anochecer y son temidos como lugares de riesgo. Una ciudad debe funcionar las 24 horas, esto significa no sólo en los comercios abiertos, sino en todos sus aspectos. Jordi Borja menciona una situación triste, las calles animadas y abiertas se sustituyen por centros comerciales, en los que está implícito un “derecho de admisión”. La existencia de estos se remonta a la pequeña ciudad de la Edad Media, sólo que sin la dimensión política y religiosa. Las políticas públicas están diseñando sistemas de exclusión y degradación de la ciudadanía.

Es difícil delimitar qué es concretamente el espacio público. Evidentemente no se refiere únicamente a la calle, si bien ésta se encierra en el concepto. Abarca sitios diseñados para la confluencia de gente, como los parques, bulevares, calles peatonales; la demanda de vivienda, transporte y servicios; plazas y espacios verdes; accesibilidad y centralidad cercana; comercio y animación urbana. En la ciudad capitalista se construyen muros que literalmente dividen zonas, tanto para proteger una de poder adquisitivo alto, como para encerrar aquellas pobres o que las clases media y alta no desean ver. Este es un atentado también al derecho a la ciudad, y otra forma de fragmentación del espacio público y fascismo urbano; todos deberíamos ser iguales en cualquier zona de la ciudad, pero por el contrario se generan fronteras de miedo y odio hacia los sectores excluidos, y de éstos a los acomodados. No sólo prohíben el paso, también excluyen de los servicios públicos. Los muros invisibles se construyen generando zonas aisladas, de poder adquisitivo alto donde únicamente se puede llegar en automóvil, y donde el espacio público no existe para su uso, sólo es una vía de transporte. Para Jordi Borja no existe una solución urbanística a estos muros divisorios más que la demolición. Lefebvre ya preveía esta disociación de la ciudad en guetos, sólo faltaría apuntar que no surgen al azar, la segregación se da de tres tipos: espontánea, voluntaria y/o programada. El Estado y la empresa convergen hacia la se-

231 Borja, *Revolución urbana y derechos ciudadanos*, 102.

gregación, absorben la ciudad y la atacan con productos y con políticas públicas que la disocian y le crean necesidades ficticias.

El espacio público no es el espacio residual entre lo que se ha construido y el espacio viario. El espacio público debe ser un espacio de la continuidad y de la diferenciación, ordenador del barrio, articulador de la ciudad, estructurador de la región urbana... es también una opción política y cultural: un espacio de representación colectiva, de vida comunitaria, de relaciones sociales, de encuentro e intercambio cotidianos.²³²

El conflicto del uso del espacio público es a lo que llegamos en conclusión en nuestro cortometraje. Los ciudadanos representados no están siendo iguales, ni están utilizando el espacio público de la calle como sitio de confluencia; por el contrario, presentan una marcada exclusión hacia un grupo marginal, y entre ellos no se ven. Hay una completa indiferencia por el otro y por el lugar, el espacio público se vuelve únicamente de tránsito, no se están apropiando de él como un derecho a la ciudad. Es donde se manifiesta el avance o retroceso del principio de la democracia: del –literal y etimológicamente– gobierno del pueblo, y si no existe el mínimo respeto entre nosotros, es cuestionable qué tan real es el respeto del conjunto, del –como ya señalamos– ecosistema democrático dentro de la complejidad urbano-social. “El espacio público se pervierte en espacio-espectáculo o desaparece engullido por las vías circulatorias”.²³³ Representamos el resultado de la degradación del espacio público, que es el miedo a los otros, a los extraños o diferentes, y paradójicamente, el más humano será el único que es bestia. Es en este detalle que se evidencia una ciudad que no está sosteniendo los ideales en los que está construida.

232 Borja, *Revolución urbana y derechos ciudadanos*, 230.

233 Borja, *Revolución urbana y derechos ciudadanos*, 131.

3.3. La crisis de la ciudad

Una característica inocultable de las ciudades actuales, con respecto a sus predecesoras, es el cambio de escala. ¿Qué consecuencias ha traído esta nueva forma de poblar el territorio?, “la discontinuidad del espacio urbanizado”²³⁴ en palabras de Jordi Borja. Este término, lo discontinuo o fragmentario, es en gran medida lo que da pie a hablar de una sociedad en crisis. Jordi Borja lo relaciona directamente con la urbanización discontinua de la ciudad: el crecimiento de zonas periféricas carentes de centralidad, la existencia de huecos no urbanizados dentro del mismo centro, amplios espacios destinados únicamente a transporte que carecen de identidad, y zonas sumamente densas en población, que generan la especialización funcional y la segregación social.

Otra característica de la ciudad actual es que vive un doble proceso de implosión y explosión, definición de Henry Lefebvre que consideramos vigente. Por un lado está la industrialización en el sentido económico, y por otro la urbanización de la vida social. Se extiende el fenómeno urbano, crecen las diferencias, concentraciones urbanas gigantescas, los habitantes se desplazan a las periferias para vivir y en los centros urbanos las viviendas se reemplazan por las oficinas. El autor veía esto ya en 1967, estamos viviendo el acelerado proceso que continuó a sus observaciones. Él encuentra que lo urbano había perdido la característica de la apropiación, la habitación y la vida cotidiana se rompen, el uso masivo del automóvil privado y al mismo tiempo movilidad insuficiente, la hegemonía de los mass media, en conjunto, esto ha desgajado del espacio a individuos y grupos. El barrio se desmorona y la gente cambia a lugares de isotopía²³⁵ geométrica, sin espacios para el instante y uso del tiempo. Todo esto lleva a la disolución de antiguas formas de vida y la pobreza de la vida cotidiana, ya que no tenemos nada que reemplace los símbolos y tiempos de la ciudad tradicional. Estamos ante un espectro de ciudad para Lefebvre, donde “la vida cotidiana recortada en fragmentos: trabajo, transporte, vida privada, ocio”²³⁶ que no está permitiendo la existencia de ciudadanos libres.

Lo discontinuo en cuanto a lo espiritual, o la calidad de vida en las nuevas regiones urbanas se refleja en el aumento de las desigualdades sociales, que se ven en el aislamiento, dificultad de movilidad y desplazamiento hacia los centros, costos derivados de la especulación inmobiliaria, déficit de equipamiento y servicios en las áreas periféricas, expulsión de los grupos segregados de los centros. Este último grupo, el segregado, es principalmente el de los jóvenes, inmigrantes y adultos mayores. En nuestro cortometraje simbolizamos esta

234 Borja, *Revolución urbana y derechos ciudadanos*, 10.

235 En matemáticas y en topología se entiende isotopía cuando se puede pasar de una estructura a otra a través de una serie de pasos intermedios, por medio de una deformación (o isotopía) del espacio ambiente.

236 Lefebvre, *El derecho a la ciudad*, 118.



segregación en la viejita, que prácticamente es ignorada dentro del grupo de los peatones, que representan la clase trabajadora dentro de la ciudad (aquella en edad laboral, por lo tanto, no segregada por grupo minoritario, pero tampoco es dueña de su ciudad); y por otro lado por los automovilistas, quienes representan la clase más acomodada, para los que es vista como un estorbo, o metafóricamente como una cucaracha.

Se habla de crisis, algunos autores le llaman la “disolución de la ciudad”.²³⁷ Esto significa que los habitantes de la urbe son considerados como consumidores de servicios, electores o excluidos. Los trabajadores viven disociados entre su lugar de hábitat y el trabajo, se desplazan de las periferias a los lugares de centralidad. Se pregunta Lefebvre si no sería posible lo contrario, trabajar en las periferias y habitar la ciudad histórica. El problema es que en la organización capitalista los centros históricos han sido transformados en lugares no habitables dedicados al turismo o al comercio, en algunos casos propiedad de la clase más adinerada, y en pocas ocasiones algunos residentes de antaño conservan sus propiedades, deterioradas por la falta de inversión del Estado. Se generan aglomeraciones urbanas periféricas, en gran medida gracias a las vías de transporte, en el siglo XX llamadas áreas metropolitanas. Henry Lefebvre ya veía la creación de lugares no habitables, sólo existentes en cuanto a funcionalidad: “el gran conjunto realiza el concepto de hábitat como dirían algunos filósofos, excluyendo del habitar”.²³⁸ Recalcamos que si la ciudad no es habitable está perdiendo sus características definitorias.

La nueva realidad social consta de tres relaciones complejas desde mediados del siglo pasado: la relación rural-urbana (prácticamente absorbida por la ciudad), el tejido urbano y la centralidad. Ante este proceso intervienen clases dirigentes que poseen el capital, controlan las inversiones productivas, y que son los mismos que controlan la cultura, pues destinan parte de sus riquezas a ésta. Aquí es donde creemos que debemos intervenir con propuestas culturales independientes, para no convertir nuestro hábitat en “lugar de consumo y consumo de lugar”,²³⁹ sino en un lugar de libertad y cohesión social. No debemos permitir que la vida se convierta en parte de los objetos de consumo, citando a Harvey:

La calidad de vida urbana se ha convertido en una mercancía para los que tienen dinero, como lo ha hecho la propia ciudad en un mundo en el que el consumismo, turismo y las actividades culturales, así como el continuo recurso a la economía del espectáculo, se han concentrado en un aspecto primordial en la economía política urbana.²⁴⁰

Mencionaremos brevemente algunas de las características que debiera tener una ciudad, sin llegar todavía al concepto de la utopía. Nos basaremos en un aspecto fundamental que señala Jordi Borja para la construcción

237 Borja, *Revolución urbana y derechos ciudadanos*, 11.

238 Lefebvre, *El derecho a la ciudad*, 35.

239 Lefebvre, *El derecho a la ciudad*, 27.

240 Harvey, *Ciudades rebeldes. Del derecho de la ciudad a la revolución urbana*, 34.

de una ciudad: la centralidad. Ésta se refiere a puntos de confluencia y caracterización de un espacio. En el centro es donde se tienen los elementos históricos y culturales que generan identidad a los pobladores, así como empleos y actividad económica y de ocio. Para generar centralidad, Jordi Borja apunta una lista de características²⁴¹ que enumeraremos, todas ellas nos parecen significativas, pues la política sobre cómo se use el suelo es determinante para el desarrollo metropolitano. No nos extenderemos en la explicación de cada punto, ni ahondaremos más en el concepto de centralidad, pero creemos relevantes algunos puntos que se delimitan en torno a éste. Entre estos encontramos la importancia también del espacio público, de la identidad regional y la necesidad de espacios que propicien la interacción entre ciudadanos. Una vez delimitando estos factores, pasaremos a hablar sintéticamente de los efectos de la globalización, para establecer otros elementos de la crisis de la ciudad actual.

- La accesibilidad: significa buenas vías de comunicación entre periferias y centro, y también que las terminales no sean sólo de paso, pues se pueden volver puntos de referencia. La llegada de una estación del metro a una zona periférica modifica por completo las posibilidades de ese lugar.
- La multipolaridad: diversidad de equipamientos y calidad en servicios públicos y privados, a su vez generadores de empleos.
- Existencia de algunos elementos urbanísticos emblemáticos: la monumentalización de un barrio genera centralidad en esa periferia, genera una imagen de calidad. Hay que tener cuidado, porque ha de generar identidad, no volverse un elemento discordante y ostentoso.
- Vivienda y comercio: una población diversa, que cubra (por tanto que tenga las opciones) la ciudad de noche y de día. Generar una ciudad animada.
- Simbología: que posea elementos diferenciales que le proporcionen identidad, pueden ser estos de tradiciones, fiestas, comidas, etc.
- La iniciativa pública: es evidente cuál es su necesidad, sobre todo en un inicio, para que pueda abrir nuevos frentes de desarrollo.
- Buen uso de las oportunidades o invención de las mismas.
- La oportunidad motora: algún elemento, museo, construcción, centro que potencie el interés del público sobre esa zona y que potencialmente genere centralidad a su alrededor.

241 Borja, *Revolución urbana y derechos ciudadanos*, 72-94.

- Operaciones que respondan a una deuda social: reactivación de alguna zona que se ha degradado.
- Coexistencia de centros universitarios y de investigación.
- Oferta cultural y de ocio: no como elementos dispersos e inconexos, sino que en su conjunto den significación simbólica a la región, y tengan la capacidad transformadora y dinamizadora de su entorno.
- Generar corredores urbanos: espacios animados, dotados de vida, sede de reunión para sus habitantes.

Haremos un breve énfasis en el fenómeno de la globalización, no con el afán de describir el proceso de la misma, sino las características que están afectando directamente el trato de los individuos y el uso del espacio urbano. Ante este hecho existen dos polos diferenciados; por un lado, el capitalismo orienta las políticas públicas y se traduce en la arquitectura de autor, la generación de zonas económicas, la gentrificación o museificación de la ciudad histórica, la mercantilización del valor simbólico del patrimonio, el miedo de los barrios cerrados (como Santa Fe),²⁴² el crecimiento periférico discontinuo y por especializaciones. El otro polo es el que se resiste a la globalización, pues encuentra que ésta rompe la cohesión social, es inviable con la sostenibilidad ambiental, banaliza los territorios simbólicos, entre otros. Jordi Borja considera que el descubrir estos inconvenientes hace reaparecer el discurso sobre la ciudad, el espacio público, la calle, el perfil identitario y la defensa del patrimonio como memoria urbana. Es cierto en el ámbito intelectual y artístico, pero como consideró Lefebvre hace casi cincuenta años, si estos ideales se quedan en este ámbito y no trascienden al círculo político y del Estado, no llegan ni a utopías. Considera este autor, y en un modo más extremista David Harvey, que la única posibilidad de recuperar la ciudad está en las manos del proletariado, o en palabras de Lefebvre: “sólo el proletariado puede poner fin a las separaciones”.²⁴³ Nosotras esperamos que, como hemos mencionado, la decisión de reapropiarse de la ciudad no está en manos únicamente de un sector, creemos necesario propiciar la cohesión social para recuperar el derecho a la ciudad. Creemos que es urgente desde un punto de vista latinoamericano, como bien señala Borja, que las ciudades se inserten en los flujos globales para recuperar camino en la brecha tecnológica, financiera y económica que nos separan de los países más desarrollados (al menos económicamente). En nuestras sociedades y naciones, estamos permitiendo que nuestras tradiciones sucumban ante la globalización, lo cual nos llevará a crisis urbanas, en el sentido amplio –no sólo físico y arquitectónico– que ya se describió. La forma de frenar este problema será cubrir los déficits sociales, culturales y de gobernabilidad democrática.

David Harvey y otros autores señalan la emergencia de un “fascismo urbano”.²⁴⁴ ¿Por qué el término tan extremo? Nuevamente nos referimos a la segregación entre ciudadanos. Los espacios locales, la ciudad extensa o la metropolitana se han convertido en territorios de organización de la “producción social” (generadores de

242 Se entiende por cerrados que existe una barrera física que los separa, ya sea como muro o por la inaccesibilidad.

243 Lefebvre, *El derecho a la ciudad*, 52.

244 Borja. *Revolución urbana y derechos ciudadanos*, 29.

productos , bienes y servicios), pero con gobernabilidades fragmentadas y miedo al otro, lo cual genera que se apliquen políticas represivas y/o revanchistas. El que se siente amenazado por la clase proletaria busca la separación y la aplicación parcial de medidas de seguridad pública, el levantamiento de muros que los delimiten. Esto por sí mismo está generando un ambiente de desconfianza y propicio a la revancha por los grupos minoritarios, así como el exceso de uso de fuerza por parte de los encargados de la seguridad por las mismas razones; todo ello abona aún más a la separación de clases.

Para gran parte de la población urbanizada con bajos ingresos, la explotación de su trabajo unida a la disposición de sus escasos activos constituye un drenaje perpetuo de su capacidad de mantener condiciones mínimas adecuadas para la reproducción social. Esta situación exige organización y respuestas políticas a escala de toda la ciudad.²⁴⁵

Lo urbano es relevante para la acción y la rebelión política. Cuando una manifestación en la ciudad se vuelve simbólica no solo en el nivel de la expresión, sino que al explotar un descontento social se comienzan a modificar estructuras en el poder y en las estrategias o justicia política. La lucha urbana hace que todos escuchen los problemas que desembocan en la ciudad. Cerrar las calles como manifestación de descontento pasa de ser una expresión por un descontento de unos cuantos a ser un problema de muchos más.

Algunos de los factores característicos de la ciudad global que delimita Jordi Borja, son: en primer lugar está la informatización, que ha modificado las relaciones espacio-tiempo, que sumado a las modernas vías de comunicación como el automóvil y las redes regionales de transporte, nos sabemos en una ciudad que hace cincuenta años no existía (el metro de la Ciudad de México tiene apenas 45 años). El territorio urbano ya no se reduce a la ciudad central y el área metropolitana únicamente, la mancha urbana crece juntando ciudades y generando zonas compactas junto a otras difusas, con diversas centralidades o carentes de éstas. El capital dominante es actualmente el financiero nómada, de inversiones extranjeras, más que el productivo sedentario. El ámbito local-regional, que era el de la reproducción social, está resquebrajado. La sociedad urbana se ha hecho más individualizada y heterogénea, como si fuera un símil con el territorio discontinuo. Al mismo tiempo que los individuos buscan la distinción y diferencia, las pautas culturales se homogeneizan globalmente.²⁴⁶

Para que una ciudad sea competitiva globalmente ha de tener lugares nodales, ser una ciudad viva, con espacios públicos animados con ofertas culturales y comerciales diversas, con entornos agradables y seguros. Sin embargo, la creciente desigualdad en el territorio y la cada vez mayor división entre los incluidos y excluidos,

245 Harvey, *Ciudades rebeldes. Del derecho de la ciudad a la revolución urbana*, 94.

246 Borja, *Revolución urbana y derechos ciudadanos*, 34-36.

como les llama Jordi Borja, está dando lugar a una lucha de clases dentro del territorio, que no logra gestionar la mermada democracia local. Este punto se ejemplifica dentro de nuestro cortometraje, en el momento de la transformación de los automóviles que se vuelven bestias y los peatones se convierten en gusanos. Son clases sociales diferentes que no están conviviendo en un territorio, el automóvil está representando una distinción social de clase económica, y se representa el rechazo o miedo al otro, así como la barrera física. La ciudad, así, no representa un lugar de libertad, que promueva la libertad social, un lugar en donde se ejerza, como describe Lefebvre, el derecho a la ciudad.



3.4. El derecho a la ciudad

El concepto de derecho a la ciudad consiste en un conjunto de derechos formales y materiales que conforman la ciudadanía. Integra aspectos del entorno físico, descritos en el siguiente párrafo, pero también incluye los derechos políticos y sociales que posibilitan la inserción en la ciudad en igualdad político-jurídica, la identidad personal y colectiva, el salario básico o la renta. En palabras de Lefebvre: “el derecho a la ciudad no puede concebirse como un simple derecho de visita o retorno hacia las ciudades tradicionales. Sólo puede formularse como derecho a la vida urbana, transformada, renovada”.²⁴⁷

El derecho a la ciudad incluye el derecho a la vivienda y al espacio público significativo y bello, a la preservación y mejora del ambiente y del patrimonio, a la permanencia en el lugar y al cambio de residencia, a la movilidad y a la centralidad, a la identidad sociocultural y a la visibilidad, a la accesibilidad y a la monumentalidad, al gobierno democrático de la ciudad metropolitana y a la gestión descentralizada o de proximidad, a la formación continuada y al salario ciudadano, a la seguridad y al refugio... supone la igualdad político-jurídica de todos los residentes y al acceso universal tanto a los bienes y servicios de interés general como a la participación en la elaboración y gestión de las políticas públicas.²⁴⁸

El derecho a la ciudad radica en que los ciudadanos sean partícipes o, por decirlo de otra manera, los dueños de su entorno puesto que sin habitantes no existe la ciudad, por ello reclamar la ciudad para el uso y disfrute por parte de todos sus integrantes, en igualdad de importancia y de oportunidades, es un llamado a recuperar nuestra ciudad, pues ella no existe sin la participación ciudadana, qué mejor que ésta sea consciente y reclame para sí lo que por derecho es suyo. Como dice Lefebvre, la ciudad significa libertad, eso es lo que se debe pugnar por conseguir: el sólo entrar a la ciudad los hacía libres de riesgos, ¿cómo es que hemos conseguido que parezca que entrar en ella nos hace vulnerables a todo peligro? La apuesta es que en lugar de fomentar el miedo, la ciudad permita salvar diferencias, recuperar la intersubjetividad en la que la otredad no es enemiga.

²⁴⁷ Lefebvre, *El derecho a la ciudad*, 38.

²⁴⁸ Borja, *Revolución urbana y derechos ciudadanos*, 60.

Jordi Borja detalla una serie de derechos que, como un todo, configuran el “derecho a la ciudad”.²⁴⁹ La lista –que desglosamos enseguida– es extensa, pero no excluyente, forma un todo, en muchos puntos coinciden con las necesidades para generar centralidad en áreas metropolitanas, es decir lo que es indispensable para hacer ciudad.

- Derecho a la vivienda y al lugar.
- Derecho al espacio público y a la monumentalidad.
- Derecho a la belleza
- Derecho a la identidad colectiva dentro de la ciudad.
- Derecho a la movilidad y a la accesibilidad.
- Derecho a la centralidad.
- Derecho a la conversión de la ciudad marginal o ilegal en ciudad de ciudadanía.
- Derecho al gobierno metropolitano o plurimunicipal.
- Derecho a la innovación política.
- Derecho al acceso y al uso de las tecnologías de información y comunicación.
- Derecho a la ciudad como refugio.
- Derecho a la protección por parte del gobierno ante las instituciones políticas superiores y las empresas.
- Derecho a la justicia local y a la seguridad.
- Derecho a la legalidad.
- Derecho al empleo y al salario ciudadano.
- Derecho a la calidad del medio ambiente.
- Derecho a la diferencia, a la intimidad y a la elección de los vínculos personales.
- Derecho de todos los residentes en una ciudad a tener el mismo estatus político-jurídico de ciudadano.
- Derecho de los ciudadanos a igual movilidad y acceso a la información transversal.

249 Borja, *Revolución urbana y derechos ciudadanos*, 146-152.

3.5. La ciudad actual y perspectivas de construcción de una ciudad sana

El proceso de industrialización comenzado desde hace dos siglos es el que ha conformado las características de la ciudad moderna, y a la vez su problemática. Los urbanistas han diseñado ciudades artificiales y muertas, en contraste a los barrios existentes que consistían en extensión de calles sin planeación. Si bien ni uno ni otro tiene la clave de la construcción de la ciudadanía, al menos el segundo permitía (quizá a veces no dejaba opción) la relación entre sus habitantes. Se ve claramente en los barrios alejados del centro del Distrito Federal, donde aún se cierran calles para las fiestas o los mercados; generan caos, pero la gente se conoce y lo consiente. En los grandes bloques habitacionales homogéneos la gente no sólo no se encuentra en actividades comunales, de hecho lo evita.

Con la industrialización la ciudad cobró importancia en cuanto a funcionalidad, las obras hermosas y representativas corresponden muchas veces a etapas anteriores. La ciudad se puede considerar desde dos valoraciones: como valor de uso o como valor de cambio. El primero es el derecho a la ciudad, es decir, a habitarla, a vivir su tiempo y generar una vida urbana, un ejemplo es la fiesta. La ciudad como valor de cambio es la destrucción de ésta y su realidad urbana, los espacios comprados y vendidos, el consumo de bienes, lugares y signos.

El mismo título de uno de los libros en los que nos apoyamos para este capítulo es significativo: *Revolución urbana y derechos ciudadanos*. Jordi Borja habla de una revolución urbana en esta época, la cual enfatiza la mayor autonomía de los individuos, la diversidad de ofertas (de empleo, de servicios, de formación, de cultura), las nuevas posibilidades de participación en las políticas públicas (propone que sean más próximas, los candidatos en grupos menores de población para que realmente estén ligados a ésta), mayores posibilidades de elección (de residencia, actividad o tipo de movilidad). Sin embargo, esta revolución no ha surtido efectos en la cotidianidad de los habitantes, pues nunca la segregación social había sido tan grande, parece que tenemos lo contrario: distancias mayores entre trabajo y vivienda, soledad e insolidaridad, incertidumbre sobre el futuro, pérdida de identidades, crisis en la representación política y desconfianza en las instituciones. Lo óptimo sería integrar la competitividad, cohesión social, sostenibilidad, gobernación democrática y participación.

Factores como la naturalización de las desigualdades sociales, del mercado y de la propiedad privada de bienes comunes (como el territorio comunal), el afán de distinción, el miedo a los otros y el desinterés en la vida



pública, pues es preferible refugiarse en la vida privada, son elementos que sin darnos cuenta son consecuencias silenciosas de la inserción de la globalización (en tanto pérdida de identidad local) y de la economía de mercado (en tanto privilegio del sentido comercial por encima del sentido cultural). La defensa del patrimonio (que es nuestro, no objeto de cambio) y la vida urbana que se apropia de los espacios públicos y las calles, es una resistencia a los factores privados que desnaturalizan el territorio. Debido a esto quisimos poner la atención en la calle. Lo que estamos viendo es un espacio neutro de tránsito, que refleja lo dicho en el párrafo anterior: la insolidaridad, el miedo al otro, por consiguiente, el sometimiento pasivo a estas consecuencias de la globalización. Es significativo que no hayamos incluido ningún elemento emblemático de la Ciudad de México, lugar que habitamos. Lo hicimos de esa manera porque hay muchas zonas que así son, no tienen nada de peculiar, como diría Borja, son sitios vacíos destinados al tránsito. Estamos representando una zona de tránsito vehicular, que posiblemente tiene cerca oficinas y algunas casas, por lo cual hay peatones. Estos últimos no se identifican con el espacio, no lo están considerando suyo; nos preguntamos qué tan globalizada (léase desprendida de lo tradicional, de lo local) es la imagen que estamos presentando. “Si este espacio tiene vigencia económica, busca la cohesión social, tiene identidad cultural (o la construye), es capaz de definir estrategias de desarrollo concertadas entre instituciones locales regionales y sociedad civil”.²⁵⁰

Si bien es necesaria una descentralización, se está marcando una tendencia a generar microterritorios (como suburbios ricos, Santa Fe entre ellos), que casi se deslindan de la sociedad, que pretenden independizarse de la institución regional. Lo que debería ocurrir es que este proceso generara espacios donde la participación civil fuese más variada e intensa. El problema ha de solucionarse desde un enfoque intelectual y político, no tecnocrático, está en situar nuevamente una escala de valores como ciudadanía, no un asunto funcional que se resuelva desde el ámbito económico y administrativo.

Construir la ciudad del siglo XXI es tener un proyecto de ciudadanía, ampliar los derechos de tercera generación, el derecho al lugar y a la movilidad, a la ciudad refugio y a la identidad local, al autogobierno y a la diferencia, a la igualdad jurídica de todos los residentes y a la proyección exterior de la ciudad como entidad política abierta”.²⁵¹

Lefebvre proponía algo que si en su momento estaba olvidado, sigue así: lo lúdico como principio de unificación y contenido: “reunir subordinado al juego en lugar de subordinar el juego a lo ‘digno’ de la culturalidad y la científicidad”.²⁵² Para renovar la ciudad habría que restituir el sentido de la obra de arte y la filosofía, como parte de la centralidad lúdica propuesta, por su prioridad al tiempo sobre el espacio.

250 Borja, *Revolución urbana y derechos ciudadanos*, 43.

251 Borja, *Revolución urbana y derechos ciudadanos*, 55.

252 Lefebvre, *El derecho a la ciudad*, 156.

El arte al servicio de lo urbano no consiste en poner piezas decorativas por la ciudad sin que se involucren con ella. Lo que debe aportar el arte a lo urbano es su entendimiento de la relación del tiempo-espacio, la apropiación del los territorios sin olvidar que los parques y los paisajes son parte de las bellas artes. Como ejemplo de el arte en relación al contexto urbano citaremos a continuación dos cortometrajes que nos influyeron temáticamente en la realización de nuestro proyecto *Bestias urbanas*.



3.6. Análisis de dos cortometrajes en el contexto de la ciudad

Por último aterrizaremos este capítulo en el análisis de dos cortometrajes animados cuyo tema se centra en la vida urbana, y en mayor o menor medida, tocan el tema del espacio público dentro de la ciudad: *El Empleo*²⁵³ y *Electrópolis*.²⁵⁴ Encontramos relación entre estos filmes y nuestro proyecto *Bestias* en ser una vista de la vida urbana y en el asomo al ensimismamiento de los ciudadanos. Los autores de estos cortometrajes ejemplifican el ensimismamiento e individualismo al que nos estamos acostumbrando al no usar los espacios públicos como lugar de confluencia, sino de tránsito. Ambas producciones audiovisuales tienen en común representar en síntesis al hombre de ciudad como gente que trabaja en oficinas, que no luce satisfecha con su día a día, y vive aislada entre el tumulto. Partiendo de una conclusión previa en la cual consideramos que el “derecho a la ciudad” no se está logrando en la actualidad, plantearemos a continuación una serie de interrogantes las cuales analizaremos en los dos casos: ¿de qué manera funciona el ecosistema urbano?, ¿la ciudad se plantea como lugar de uso, o bien, como un espacio de cambio, fetichista y de signos?, ¿el individuo resalta por características propias, o desaparece este entre el individualismo?, si es que existe convivencia ¿de qué tipo es ésta?, ¿qué uso tiene el espacio público?, tomando como ejemplo la especialización funcional y la segregación social ¿representan una ciudad en crisis?, ¿existe cohesión social?, ¿se observa una diversidad de ofertas y modos de vida?

253 Cortometraje dirigido por Santiago Bou Grasso. Argentina 2008, duración 6 minutos. Animación digital.

254 Cortometraje realizado por estudiantes de la universidad Sheridan College, en Ontario, Canadá, 2009. Duración 5 minutos. Animación.



3.6.1. El empleo

En el cortometraje *El empleo* el ecosistema urbano funciona como una serie de tuercas de reloj, en el cual una está al servicio de la siguiente, con la misma sistematización y falta de entusiasmo giran en torno a la productividad y al trabajo. Se dijo anteriormente que la ciudad se convierte en un lugar de signos, es decir, se consume estatus social. Por ejemplo, los individuos del cortometraje que se desplazan en taxi están comprando no únicamente un servicio de transporte, sino un signo social que les da más nivel sobre aquellos a quienes contratan, chofer, y los que se desplazan en transporte público. Mencionamos en nuestro texto que en las relaciones sociales se ha caído en un individualismo extremo que fractura la sociedad, la paradoja es que



Fig. 63. Santiago Bou Grasso, fotograma minuto 3,22 de El Empleo, 2008.

ocurra esto al mismo tiempo que el individuo se pierde a sí mismo, lo cual vemos reflejado muy claramente en *el Empleo*: todos los personajes son sumamente parecidos físicamente, en el vestuario y hasta en la actitud; al mismo tiempo son individualistas al no interactuar con sus semejantes más que como sus objetos de uso o de servicio, se observa cómo cada uno defiende su posición económica y su escala social, o el rol, como el de esposo-esposa.

En *el Empleo* observamos también la descripción de la ciudad como un lugar donde la actividad principal se lleva a cabo en la oficina, la ciudad es ante todo espacio de actividad económica, muy contrario a lo que nos señala Jordi Borja, “la ciudad es ante todo espacio público”.²⁵⁵ Dentro del cortometraje la única vez que vemos un espacio público es cuando el personaje principal se traslada en taxi de su casa al trabajo, y otros tantos esperan hacer lo mismo. Claramente nos refleja la vida de los trabajadores de oficina, quienes no están viviendo la ciudad como espacio público donde se desarrolla la solidaridad entre cohabitantes, sino que el espacio intermedio entre la oficina y la casa es el que hay que atravesar lo más rápido posible para llegar a tiempo para generar dinero, en resumen, no están viviendo la ciudad, únicamente la cruzan como un obstáculo.

255 Borja, *Revolución urbana y derechos ciudadanos*, 101.

3.6.2. Electrópolis

Este segundo cortometraje se asemeja a *El Empleo* en la imagen de la ciudad desde el punto de vista de la gente que trabaja en oficinas (un importante sector de la población), lo cual se da a entender por el tipo de ropa de los personajes. Nuevamente el ecosistema urbano que se plantea es desapasionado, la gente se nota apesadumbrada, aislada entre la multitud, apresurada y cumpliendo un determinado rol social. *Electrópolis* nos muestra algunas vistas amplias de la ciudad, lo que la identifica son grandes edificios, automóviles, gente de paso hacia el trabajo; cualquier elemento que rompa la rutina bien establecida hace entrar en conflicto el curso del día, como el momento en que un semáforo no funciona adecuadamente.



Fig. 64. Adam Pockaj, Jason Wallmsley, Dimas Mohammad, fotograma de minuto 2,39 de *Electrópolis*, 2009.

A diferencia de *El Empleo*, el cortometraje *Electrópolis* nos ofrece un contrapunto a la rutina asfixiante de la ciudad: algún pequeño detalle en el tránsito por el espacio público, fuera de lo esperado, puede hacer que la gente interactúe. Cuando el personaje del semáforo comienza a bailar contagia de un rasgo de vitalidad a los peatones y se vislumbra la convivencia entre los transeúntes. El momento en que bailan junto con el personaje del semáforo podría ser justamente un instante en que el espacio público se está rescatando desde un aspecto del derecho a la ciudad, que permite el uso de su espacio y la cohesión social; pero tristemente, rápido es prohibido y el elemento que impuso el desorden se intercambia por algo aún más despersonalizado, la palabra *walk*.

En *Electrópolis* la gente posee, a diferencia de en *El Empleo*, rasgos únicos. Resaltan sus características individuales, cada uno tiene facciones, carácter y un modo de bailar particular, pero el peso de un trabajo que uniforma les hace perder estos rasgos, a cambio del individualismo, que desea poseer y ser más que el otro. Lo que nos da a entender es que la gente no está negada a relacionarse con los demás, el problema es que el restrictivo orden social no lo propicia, y si puede lo impide. Pero nos plantea que como sociedad podemos rescatar nuestro derecho a vivir la ciudad, como los personajes que son capaces de buscar a aquél dibujo del semáforo que les alegró el día y les motivó a convivir.





4. Proyecto de animación

Bestias urbanas

La animación me permite dar poderes mágicos a las cosas. En mis películas muevo muchos objetos, objetos reales. De pronto el contacto cotidiano con las cosas a las que la gente está acostumbrada, adquiere una nueva dimensión y, de esta manera, hace dudar de la realidad. En otras palabras, uso la animación como medio de subversión.²⁵⁶

Nosotras no movemos objetos reales, los dibujamos. Al igual que Jan Svankmajer²⁵⁷, creemos que la animación es subversiva, al ser un modo subjetivo de interpretar la realidad que no necesita ceñirse a los límites de ésta, puede oscilar hacia un mundo mágico y retornar a lo creado por la naturaleza o la mano del hombre.

Este es el último capítulo de nuestra tesis, es finalmente la razón de la investigación de los temas anteriores y su concreción en un producto terminado. Nuestro proyecto animado “*Bestias*” está desarrollado mediante un dibujo gestual, animado, cuyo tema es la ciudad. Pero aún nos falta dar una definición precisa de nuestro proyecto en cuanto a sus características, y además faltan temas por analizar. Queremos mostrar no solo la estructura de un dibujo animado, sino lo importante de los detalles que no aparecen al término de la producción, como los bocetos o las cartas de personaje.

El tema de este capítulo está muy relacionado con la producción cinematográfica que, como se señaló en el capítulo *La animación*, está intrínsecamente ligada con la animación en algunas fases del proceso. Comenzaremos desde la realización de la idea escrita, el guión, y luego éste descrito visualmente, el Ekonte, y los tipos de plano y movimientos de cámara. A continuación se tratarán temas específicos de la animación, como el diseño de personajes, la carta de rodaje y la animática. Finalmente nos detendremos en el momento de la edición y la posproducción, para concluir con algunas reflexiones del proyecto como un todo de dibujo, animación y con el tema de la ciudad. Debido a que en este capítulo es donde desentrañamos la elaboración de *Bestias urbanas* paso por paso, basadas en cada subtema, incluiremos imágenes de nuestro proceso y no de otros autores.

256 Jan Svankmajer en: Paul Wells, *Understanding Animation* (Londres y NY: Routledge, 1998), 15.

257 Artista gráfico, escultor, diseñador y poeta surrealista checo, nacido en 1934. Entre sus películas está *Los conspiradores del placer* (1996).



4.1. Guion

Según la definición del diccionario de la Real Academia Española un guion se define como un “escrito en que breve y ordenadamente se han apuntado algunas ideas o cosas con objeto de que sirva de guía para determinado fin”.²⁵⁸ En otras palabras, es la primera forma de materializar una idea por escrito. Carlos Narro²⁵⁹ hace una analogía muy bella en la que lo relaciona con un mapa, el guión es aquél que nos guía y nos sustenta en una base sólida, ayuda a ser claro en el mensaje y sensaciones que se quieren transmitir.²⁶⁰ Lo primero que hay que definir al momento de planificar una historia es el argumento, el tema y la idea central, ya que si no se tienen claros se puede trabajar sobre una idea confusa. El primero consiste en la relación de los hechos en pocas palabras; el tema es sencillamente de qué tratará la historia; y finalmente, la idea central nos ayuda a ubicar el punto de vista desde el que se tratará la historia y sobre todo a tener claro el objetivo, de tal manera que sea conciso el campo de investigación que se abordará.

Como hemos mencionado, nuestro proyecto consiste en un cortometraje de dibujo animado situado en un ambiente urbano. Con base en los tres primeros puntos del guión, comenzaremos a desglosar *Bestias urbanas* desde su esqueleto, hasta poder hablar del producto terminado. El argumento de nuestro cortometraje se puede describir brevemente de la siguiente manera: en un cruce peatonal la gente espera poder avanzar, entre ellos se ubica una mujer de la tercera edad que camina mucho más lento cuando el semáforo se pone en rojo para los coches, ella se atrasa al cruzar la calle y casi es atropellada por un automovilista desesperado, pero la salva un animal fantástico (el guion completo se encuentra en el anexo). Nuestro tema está basado en la ciudad, de ahí la necesidad de haberle dedicado un capítulo. Nos interesa observar el conflicto que se genera en los cruces peatonales: cómo chocan los intereses de los ciudadanos en cuanto a clases sociales y grupos marginales, como si existiera una barrera implícita entre ellos. Esto lo entendemos como una negación del derecho a la ciudad, pues en vez de cohesión se genera segregación de grupos, y una no apropiación del espacio que debiera significar punto de encuentro y libertad. El tercer punto, la idea central, es la manera en que podemos conjuntar la observación de la realidad antes descrita con el dibujo, nuestro primer capítulo. En este segmento utilizaremos las metáforas que se pueden desarrollar de manera teórica expresadas mediante dibujo gestual (en el capítulo de animación mencionamos como transformaciones). Más adelante describiremos

258 *Diccionario de la Real Academia Española*, s.v. “guion.”

259 Subdirector de la extensión cultural de Radio UNAM. Profesor de la Facultad de Artes y Diseño y de la Facultad de Ciencias Políticas. Egresado del CUEC.

260 Carlos Narro Robles, en Tania de León Yong (coord.), Aureliano Eduardo Ortiz Vera, José Ángel García Moreno, *Animando al dibujo. Del guión a la pantalla* (México: Escuela Nacional de Artes Plásticas, Universidad Nacional Autónoma de México, 2013), 30.



cuáles son las principales metáforas que utilizamos.

El “mapa”, como lo relaciona Narro, nos ayuda a construir imágenes con base en la descripción de los hechos. Generalmente un guión ha de tener una estructura clara de los sucesos que deben acontecer en la historia. La forma más clara de definir éstos es que ha de tener un principio, un medio y un fin, es decir, el planteamiento de la historia, un confrontamiento y finalmente la resolución de éste. Comenzaremos con el planteamiento de la historia. Lo primero que importa cuando se va a proyectar un filme, corto o largo, es que el espectador se decida a seguir viendo la proyección. Cuando se habla de largometraje, la parte introductoria es de diez minutos, durante los cuales los personajes principales tienen que ser presentados ya que son los que captarán el interés del público. Al final de este acto se presenta el nudo de la trama, es decir, el conflicto o incidente que dará un nuevo giro a la vida de los personajes.²⁶¹

En nuestro cortometraje *Bestias urbanas* procuramos seguir esta estructura. Basándonos en una reducción a escala de la duración de un largometraje promedio a la duración de nuestro cortometraje (dos minutos, treinta y dos segundos), respetamos el tiempo que debe durar el planteamiento de la historia. En el segundo 27 ya presentamos a los personajes principales, que serán una viejita y un centauro, además del contexto, que consiste en el cruce de una calle en el que se ve la gente que alcanzó a cruzar, y el semáforo en verde que permite a los autos seguir avanzando. Terminamos este primer punto con la cara de sorpresa de la viejita (secuencia 8 de la carta de rodaje, que se encuentra completa en el anexo), algo extraño pasará a continuación.

El segundo acto, retomando la estructura del guion cinematográfico, es el más largo de la historia. En un largometraje comenzaría en el minuto treinta, hasta concluir prácticamente las tres cuartas partes de la película. La estructura más usual, y casi infalible tanto para cineastas como para animadores es: un personaje desea obtener algo, la serie de impedimentos que le alejarán momentáneamente de su objetivo, hasta que al final consigue o no lo deseado. En este acto ocurre el clímax, el momento más emotivo de la historia.

Retomando nuestro cortometraje, el segundo acto comienza a partir de que la viejita ve algo extraño. Es en esta parte del cortometraje donde utilizaremos las metáforas o, plásticamente, transformaciones, que mencionamos anteriormente. También es el momento en que más haremos uso de las cualidades que nos brinda el dibujo gestual: para las transformaciones y para la exageración de rasgos. Equiparamos el modo de comportarnos como ciudadanos a las bestias. Incluyendo automovilistas y peatones, ambos luchan por ser el primero en avanzar sin importar cuánto escándalo o empujones deban dar; se pone en riesgo la integridad de otros y se segrega a los grupos más vulnerables (como la gente de la tercera edad); existe una barrera entre ciudadanos que en vez de verse como iguales y libres, se ven como ajenos. Aquí ocurre la transformación de los personajes dependiendo del punto de vista: los peatones ven a los automovilistas como monstruos, y éstos ven a los de a pie como gusanos. La viejita es representada como una cucaracha a los ojos del conductor desesperado. Finalmente el centauro, nuestro segundo personaje principal es la “bestia” de la historia, pero el

261 Syd Field, *El libro del guion. Fundamentos de la escritura de guiones* (España: Plot ediciones, 2002), 63-116.

único que actúa como “humano”. Esta parte de la narración durará aproximadamente el 70%, hasta que se descubre si la viejita logra o no cruzar la calle, y cómo es que sucede esto. Da comienzo en el segundo 28 y durará hasta el minuto con 57 segundos (de la escena 9 hasta la 17 de la carta de rodaje).

Finalmente nos falta describir el tercer acto. Éste consiste en la resolución del conflicto. En los largometrajes está destinado a ocupar la última cuarta parte del filme, y es donde nos enteramos qué ocurrió con el personaje, si consigue su deseo o fracasa. El trabajo del desenlace concluye la historia con coherencia o no, es donde el espectador puede quedarse con una carcajada, una reflexión o un sentimiento inesperado de tristeza o expectación.

Nuestro cortometraje concluye con el rescate inesperado de la vieja por parte del centauro. Reiteramos que hacer ciudad es promover la cohesión social y la apropiación del espacio público, del cual forma parte la calle; ésta puede ser un lugar de encuentro, no únicamente de tránsito, de lo contrario se continuará deshumanizando nuestro hábitat, la ciudad. Esta última parte del guión, ya puesta en la animación, dura poco menos de 35 segundos, desde que el centauro corre por la calle, hasta que deja a la viejita a salvo del otro lado de la acera, se despide de ella y regresamos a la toma inicial, el fluir de automóviles, como si no hubiera pasado nada, se regresa a un ciclo que puede ser indefinido.

Cuando se elabora un producto audiovisual, además de delimitar el contenido y estructurar los momentos clave de la historia, se ha de plantear también el modo en que se va a trabajar, es decir, de qué medios se va a valer el filme y cuál será su duración. Nosotras escogimos realizar dibujo animado porque, como se describió en los párrafos anteriores, nos sirve para pasar de la realidad a lo fantástico y para exagerar las expresiones de los personajes. La duración de *Bestias urbanas*, como se mencionó, es de 2 minutos 32 segundos, dibujados digitalmente cuadro por cuadro, sin reutilizar fotogramas, a la velocidad de 12 fps.

En el guion deben confluir los intereses teóricos y plásticos que juntos nos ayudarán a contar una historia. Para poder plasmar una idea siempre es necesaria la observación, nosotras no creemos que se hace una “calca” de la realidad, pero sí una interpretación de ésta. Es a través de la observación que podemos plasmar un dibujo, y cuando éste se anima nos permite pasear dentro de una realidad reconstruida. El proceso de dibujar es el acto específico de mirar, recordando lo que dice John Berger,²⁶² y también captar en un trazo un detalle del tiempo. La animación se compone de cientos de dibujos, cada uno de ellos diferente, con su tiempo y descripción específica. En el storyboard, tema que se abordará a continuación, el guión ya se transforma en imagen, es un intermedio entre la descripción escrita y el producto en movimiento.

262 John Berger, *Sobre el dibujo*, 33-38.

4.2. Storyboard o Ekonte



Fig. 65. Primer Thumbnail para *Bestias urbanas*, 2014.

El objetivo de un *storyboard* o *Ekonte*, término que utiliza Hayao Miyazaki²⁶³ es estructurar las ideas, narrativa de la historia o el mensaje que se quiere transmitir de manera cronológica, creando dibujos en su mayoría gestuales que indiquen las escenas clave y el tipo de tomas o juego de cámaras que se utilizará²⁶⁴. El *Ekonte* se hace después del guión y ayuda a evitar errores narrativos o de secuencia, que después pueden hacer perder mucho tiempo al tener que eliminar o modificar escenas; también se debe tomar en cuenta el audio que acompañará la historia, ya que ayuda a conectar al espectador con la historia y la sensación que se desea transmitir. La diferencia básica entre el *Ekonte* y el guion es que el segundo describe la historia de manera escrita y el primero utiliza imágenes.

Paul Wells considera que en la creación del storyboard se pasa por 3 fases principales: *thumbnails*, versión de referencia y *storyreel*. A continuación citaremos la definición que nos propone de cada fase, y en el párrafo siguiente lo ejemplificaremos con el proceso de nuestro cortometraje *Bestias urbanas*:

1) *Thumbnail*s es el primer intento de plantear la historia y son dibujos simples en los cuales pueden intervenir uno o más animadores. Esta etapa es la más creativa y la de experimentación.

En este proceso nos enfocamos más en la narrativa, el juego de cámara y la presentación de personajes dentro de la historia, dándole poca importancia a la perfección en la forma del dibujo, la limpieza en los trazos y los formatos oficiales de la pantalla. Optamos por dibujar cada escena tentativa en un papel y jugar con éstos, acomodándolos en diferente orden, proponiendo algunos nuevos, hasta que nos agradara la estructura.

2) Versión de referencia (que nosotras trabajaremos como *storyboard* o *Ekonte*,

263 Destacado animador japonés, director, ilustrador y manga. Entre sus películas se encuentran *El viaje de Chibiro* (2003) y La princesa *Mononoke* (1997).

264 Hayao Miyazaki, "From idea to film", en *Hayao Miyazaki, Starting Point 1979-1996*, (San Francisco: Viz Media, 2009).

se incluyen fragmentos a continuación, y la versión completa de *Bestias urbanas* está en el anexo, al final de este capítulo), los dibujos son más detallados que en la fase anterior, pero aún así es una estructura provisional. Esta fase es de análisis y corrección, pues se detectan los errores narrativos y de secuencia de la fase de *thumbnails* y se corrigen.

Este punto lo trabajamos conjunto con el diseño de personajes. La propuesta estética se planteó en blanco y negro, poniendo color solo en el semáforo y en el personaje de la viejita, para resaltar la importancia de ella. Esta versión nos sirvió para detectar los errores de continuidad que aún existían, además agregamos *zooms* y juegos de cámara para hacer más intenso el momento del clímax de la historia. Pensamos nuevos finales, como uno abierto que consistía en sugerir el sonido de una ambulancia al final, en vez de la despedida del centauro.

3) El *storyreel* (o animática) es el último proceso y muestra completamente cómo va a quedar la narrativa, el dibujo, los formatos en pantalla, los colores, la estética e incluso se comienza a definir la banda sonora provisional (la animática de *Bestias urbanas* se encuentra en el DVD que acompaña este trabajo).

Volvimos a analizar los dos finales propuestos y finalmente regresamos a la propuesta del *thumbnails*, pero nos quedamos con la mayor parte de juego de cámaras de la versión de referencia. Modificamos también la propuesta visual, añadiendo color en algunos personajes, sólo la idea de la viejita en rojo para ligarla con el alto del semáforo continuó igual. También tuvimos que ajustar el diseño de fondos a cada escena, y planear el sonido de la calle.

En los siguientes tres subtemas ahondaremos en los detalles del proceso para la creación del *storyreel* definitivo. Como ya señalamos, se necesita el diseño de personajes, el diseño de fondos y los movimientos de cámara. Comenzaremos por este último porque conserva estrecha relación con los términos cinematográficos que hemos utilizado desde el planteamiento del guion.



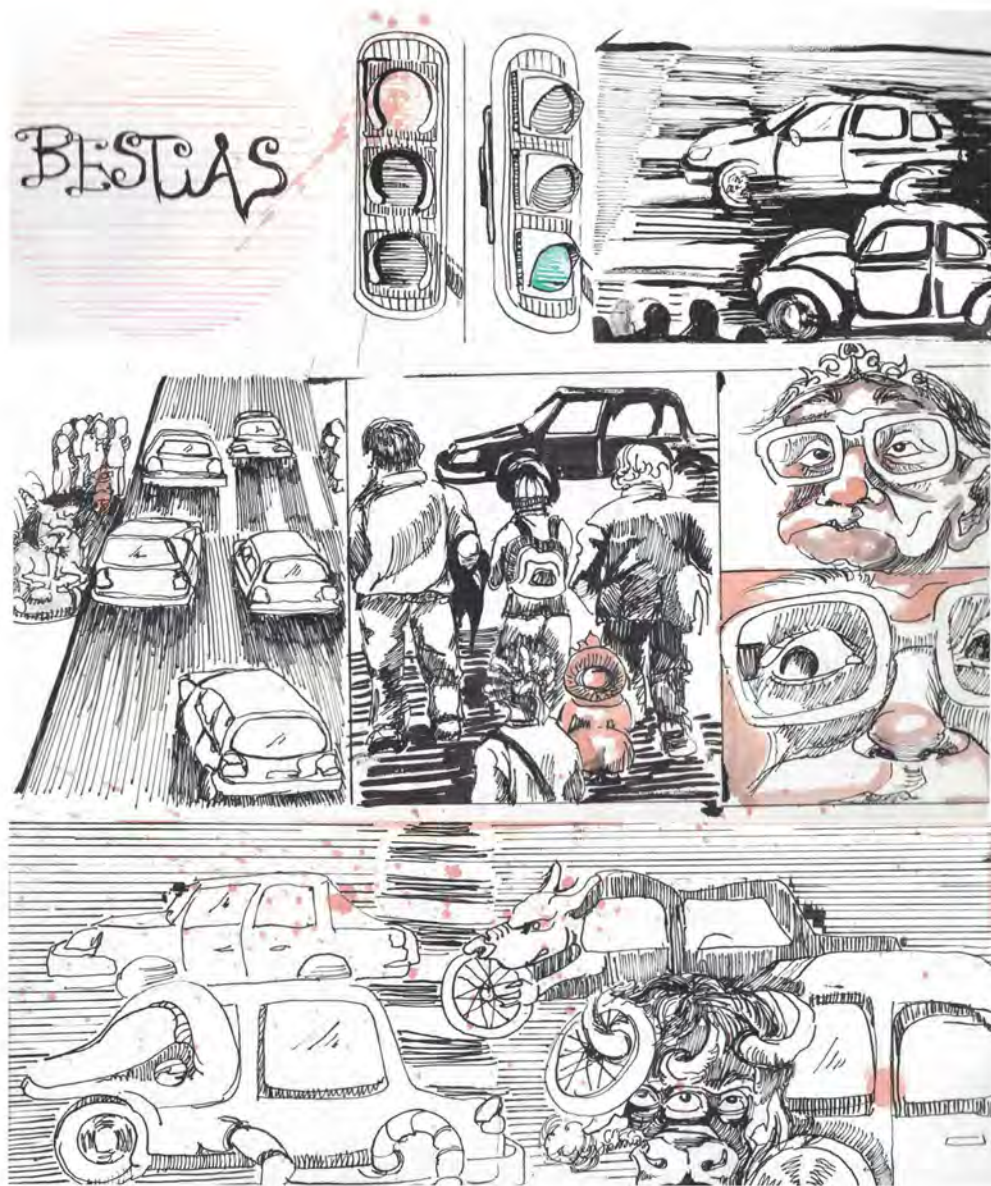


Fig. 66. Versión de referencia 1, para Bestias urbanas, 2014.

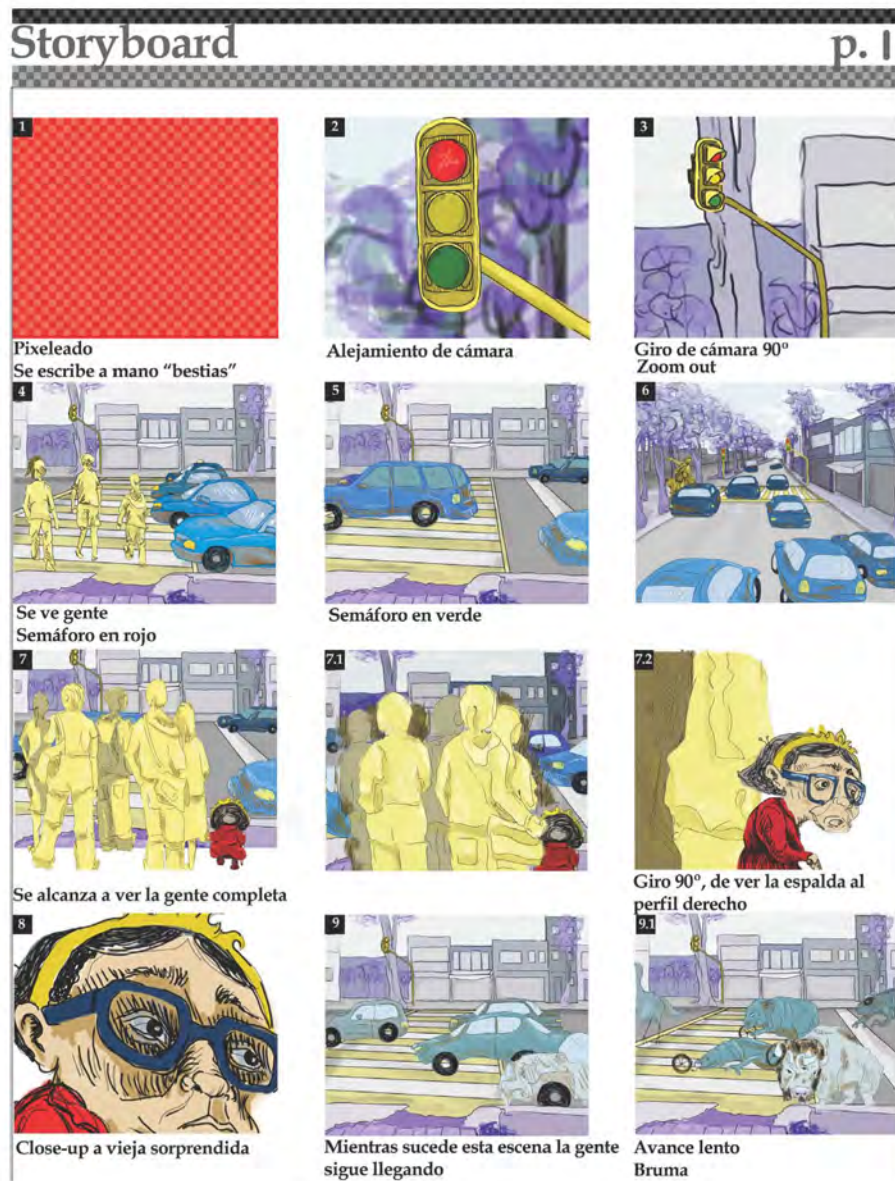


Fig. 67. Versión de referencia digital, página 1, para Bestias urbanas, 2015.

4.3. Tipos de plano, movimientos de cámara y diseño de escenarios

El plano es el espacio en el que se lleva a cabo la escena, el cual se elige dependiendo de lo que se necesite expresar en la escena. El cambio de plano se consigue con el acto de alejar o acercar la cámara. Para manejar el espacio se tienen que tomar en cuenta los elementos o personajes que están dentro del mismo ya que cualquier elemento agregado modifica la composición de todo el cuadro, a esta composición se le llama encuadre. Además todos los elementos deben tener coherencia en la iluminación, para que se vean como parte de la misma escena y no como elementos aislados, y cada toma ha de tener una razón o necesidad. Mencionaremos únicamente los tipos de plano más y generales, los cuales son básicos en la animación, sin ahondar en los muchos planos específicos que existen en el ámbito cinematográfico:²⁶⁵

- Plano completo: muestra a los personajes en relación con el espacio, pues se ven las figuras completas permitiendo que interactúen varios personajes. Este plano es muy utilizado para crear atmósfera y mostrar a los personajes en contraste y en comparación unos con otros. En un inicio sirve para dar una introducción a la narración y contextualizar dónde se llevará a cabo la acción.



Fig. 68. Plano completo, Dibujo digital, Bestias urbanas, 2015.

265 De León, Ortíz, Narro y García, *Animando al dibujo. Del guión a la pantalla*, 71.

- *Close-up*: es un acercamiento hacia la zona que se necesita enfatizar, además sirve para recalcar un gesto, mirada o generar alguna tensión. Este plano genera una proximidad con el espectador y lo introduce en la escena.



Fig. 69. Detalle de la escena 18, Bestias urbanas, 2016.



Fig. 70. Detalle de la escena 19, Bestias urbanas, 2016.

- Plano medio: generalmente es utilizado para escenas donde hay diálogo y es el plano intermedio entre el *close-up* y el plano abierto, es decir que abarca varios personajes sin énfasis en un gesto en particular. En éste se puede recrear la misma acción del plano completo, pero desde otra perspectiva, generando que el espectador se adentre un poco más en la escena.



Fig. 71. Escena 7, Bestias urbanas, 2015.

Estos tres planos son los que más utilizamos en nuestro dibujo animado *Bestias urbanas*. Brevemente señala remos algunas escenas en las que se ejemplifica su uso. El plano completo nos sirve para mostrar el escenario completo de la calle desde dos vistas: frontal y lateral. Ambos aparecen en el guión desde el planteamiento de la historia, en el frontal podemos ver la calle completa en relación con las casas, los automóviles y el centauro en su posición de estatua. El lateral nos sirve para relacionar los tamaños de los peatones con el fondo, así como con los automóviles y la desproporción con el personaje principal (escena 3 y 6). El *close-up*, como lo indica su definición, es muy útil para enfatizar los momentos de tensión, que son sobre todo los acercamientos al rostro de la viejita en dos momentos: cuando se sorprende al ver algo inesperado (escena 8) y en el clímax de nuestra historia, el grito de la viejita cuando está por ser atropellada (escena 18). La primera vez que realizamos un close-up a la viejita es para que el espectador fije su mirada en ella y le surja el interés de ¿por qué se sorprende?, ¿qué hace en ese lugar y a dónde va?, y ¿por qué ese personaje es distinto a los otros? Finalmente el plano medio no lo utilizamos precisamente para las escenas de diálogo, pero sí para hacer énfasis en el caminar de los peatones muy diferente al ritmo de la viejita (escena 14), o para integrar 3 planos a un mismo tiempo: se ve desde dentro del automóvil (primer plano) el rostro del automovilista a disgusto reflejado en el retrovisor (segundo plano), que observa el caminar de los peatones convirtiéndose en gusanos (tercer plano, escena 15).

El juego de cámara o también conocido como layout, es una versión distinta del Ekonte en donde se especifica los juegos de cámaras, el movimiento y proporción de los personajes en el espacio y la intervención de los fondos. Se planea la gama de tonos dependiendo del estado de ánimo o la intención que se quiera transmitir en la escena²⁶⁶, se divide en cuatro tiempos:

- a) Puesta en escena de animación, donde se colocan los dibujos clave y se señalan los efectos sonoros, tiempos y transiciones del objeto o personaje. Esto ayuda a describir la velocidad con la que se mueven los objetos unos en relación con los otros.
- b) Puesta en escena de fondo.
- c) Puesta en escena de cámara, aquí se incluyen los dibujos de fondos sin colorear pero con todos los detalles estructurales de luces y sombras.²⁶⁷

Teniendo un buen desarrollo en el juego de cámaras se logra adentrar al espectador en la historia, y para esto se utilizan los diferentes tipos de planos antes descritos. Cuando este juego de cámara se hace en animación es fundamental un buen conocimiento del dibujo en relación con el espacio, además de la capacidad de síntesis del dibujo gestual si se pretende realizar un movimiento de cámara continuo, es decir, sin cortes. La capacidad de imaginar un espacio, o de haber aprehendido una parte de la realidad, deben ser cualidades del dibujante de animación.

266 De León, Ortíz, Narro y García, *Animando al dibujo. Del guión a la pantalla*, 71.

267 De León, Ortíz, Narro y García, *Animando al dibujo. Del guión a la pantalla*, 92.

Para dar dinamismo a nuestro cortometraje cambiamos constantemente de plano, acercándonos a los detalles importantes con un zoom, cambiando de encuadre o alejándonos para ver completa la escena. Aunados a éstos, incluimos también dos movimientos de cámara continuos (escena 3 y 7). La necesidad de jugar con ambas maneras de cambiar de encuadre es añadir dinamismo a la narración.

A partir de este momento nos separaremos de los términos cinematográficos, ya que los siguientes temas se pueden entender más claramente desde el enfoque de la animación. Continuaremos con el diseño de escenarios. Éstos no son el relleno que va detrás de los personajes, sino que brinda en primer lugar el contexto. Por otro lado, ayuda a acentuar los estados de ánimo y la agilidad de las escenas; debe estar en sintonía con los personajes, de tal manera que no se convierta en un distractor. Si se conocen cuáles van a ser los encuadres necesarios para relatar una historia ya se tiene la base para planificar los escenarios, se puede comenzar a dibujar el plano completo (desde las vistas necesarias) y las adaptaciones de éste para los planos medio y close-up. Existe también una clasificación de los tipos de fondo, de los cuales señalaremos únicamente tres, que están estrechamente relacionados con los tipos de plano que ya describimos:

- Escenario general: otorga la información del entorno donde se realizará la acción.
- Escenario clave: determina las características de todos los fondos.
- Escenario de continuidad: sigue la pauta del escenario clave, pero se usa para momentos específicos.²⁶⁸



Fig. 72. Escenario de continuidad, Bestias Urbanas, 2016.

268 De León, Ortíz, Narro y García, *Animando al dibujo. Del guión a la pantalla*, 126.

El diseño de fondo en *Bestias urbanas* fue cambiando junto con el *storyreel*. A partir de los primeros bocetos se eliminaron detalles como los árboles, ya que impedían la visibilidad de los peatones y los automóviles; además se buscó una congruencia entre los tamaños de las casas y los personajes. Otro punto fundamental era retratar la ciudad, como un espacio que está dejando de ser de uso público y se convierte en suelo de especulación, razón por la cual se optó por un fondo austero y simétrico que representa una ciudad que no está ejerciendo su derecho a ser un hábitat agradable. En cuanto al dibujo fue necesario utilizar un trazo diferente en los lados y en los personajes, éstos expresan emociones mientras la ciudad está hecha de cemento; además de la distinción de planos, lo cual reafirmó nuestra decisión de cambiar el tratamiento de los diferentes elementos, los personajes son garabateados gestualmente y el escenario es geométrico en su mayoría. Se realizaron dos fondos generales y seis de continuidad para los momentos de plano medio y *close-up* descritos anteriormente.

Hasta este momento, dentro de la planificación del *storyreel* registraremos que también diseñamos la carta de presentación de los personajes. Una vez que hemos concluido con el diseño de los escenarios y la clasificación de estos, los encuadres que se pueden utilizar para la animación (basados en términos cinematográficos) y el juego de cámaras, podemos integrar los personajes al espacio ya determinado para ellos.



Fig. 73. Fondo final para escena 19, *Bestias urbanas*, 2016.



Fig. 74. A. Bocetos de fondos para Bestias urbanas, 1era versión, Acrílico, 2013.



Fig. 74. B. Bocetos de fondos para Bestias urbanas, 4ra versión, 2014.



Fig.74. C. Bocetos de fondos para Bestias urbanas, 5ta versión, 2015.



Fig. 75. Fondo final de Bestias urbanas, vista lateral.



Fig. 76. Fondo final de Bestias urbanas, vista frontal.

4.4. Diseño de personajes



Fig. 77. Natalia Pájaro, Primeros bocetos de bestias-coches y gusanos-personas, Lápiz sobre papel, 2013.

El diseño de los personajes comienza con lo que en el capítulo *Dibujo gestual* definimos como boceto. En éste es donde se conjunta el apunte inicial a la idea que se planea expresar desde el guion. Significa una investigación sobre los personajes, como su anatomía, su historia y su manera de ser, que se refleja en una sola imagen. Nuevamente se rescata la característica del dibujo de ser muchos tiempos de observación plasmados en una imagen fija, aunque muchas veces este proceso queda fuera de la mirada del espectador.

Para el diseño de la viejita fue necesario tomar apuntes del natural, por ejemplo, para hacer creíble su manera de caminar. En el caso del centauro se estudió la anatomía del caballo y del hombre en libros y videos de éstos caminando y corriendo, para poder integrarlos de manera coherente aunque el tratamiento final sea de dibujo gestual, no académico. Los monstruos y los insectos son interpretaciones de animales, de los cuales se tomó



Fig. 78. Amanda Woolrich, Primeros bocetos de centauro, Lápiz sobre papel, 2013.

un apunte rápido en un inicio, luego se modificaron sus características y se diseñó un modo de caminar específico para cada uno.

Es largo el proceso del diseño de los personajes, pero también gratificante. Está hecho a base de prueba y error, pero tiene la gran característica de que es uno como dibujante quien le da vida a su actor, y si éste aún no cumple con los requerimientos para la historia, se puede cambiar o modificar libremente hasta donde la imaginación lo permita. Tampoco es importante si el “actor” es guapo o no, o si su trazo es impecable, sino, a nuestra consideración, que sea lo suficientemente expresivo y sus movimientos sean fluidos. Creemos que es importante, como considera Joanna Quin, tomar apuntes del natural, porque la realidad nos puede sorprender con detalles que no alcanza a ver la imaginación. Ya con estos apuntes, regresamos al boceto antes mencionado, en el que se plantea un estilo propio y mediante el cual podamos dotar al personaje



Fig. 79. Amanda Woolrich, Primeros bocetos de viejita, Lápiz sobre papel, 2013.

de cualidades psicológicas y sociológicas. Para transmitir las cualidades intrínsecas del personaje nos podemos valer del uso de aditamentos, como la corona, el paraguas y la canasta de la viejita. Debemos ser cuidadosos con el uso de la vestimenta, ya que ésta nos da un parámetro social de la “clase” a la que pertenece, su historia y sus costumbres.

Todos los aspectos del diseño de personaje se asientan en la carta de personaje. Ésta consiste en una serie de dibujos que muestra al “actor” desde diferentes ángulos y posiciones. Se desglosan las características físicas, psicológicas y sociológicas de éste, de tal manera que apoye el tema de la historia. Existen diferentes especificaciones de la carta de personaje, para señalar sus datos generales, su anatomía o su relación de tamaño. A continuación señalaremos las que nosotras utilizamos:

- Carta de características generales: se escriben las características físicas, psicológicas y sociales del personaje, acompañado de algunos dibujos que reafirmen el texto.



Fig. 80. Perfil físico y psicológico de la viejita, Dibujo digital, 2016.

- Carta modelo de giro 180°: en ésta solamente se realizan dibujos del personaje, pero desde distintos ángulos.

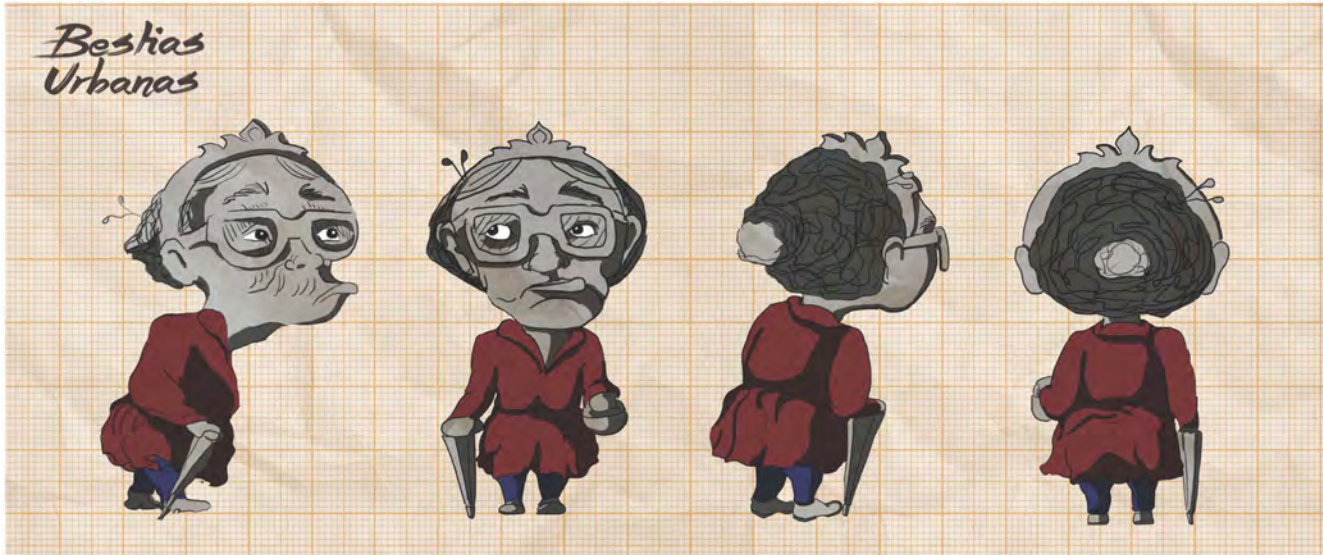


Fig. 81. Carta de personaje de viejita, Dibujo digital, 2016.

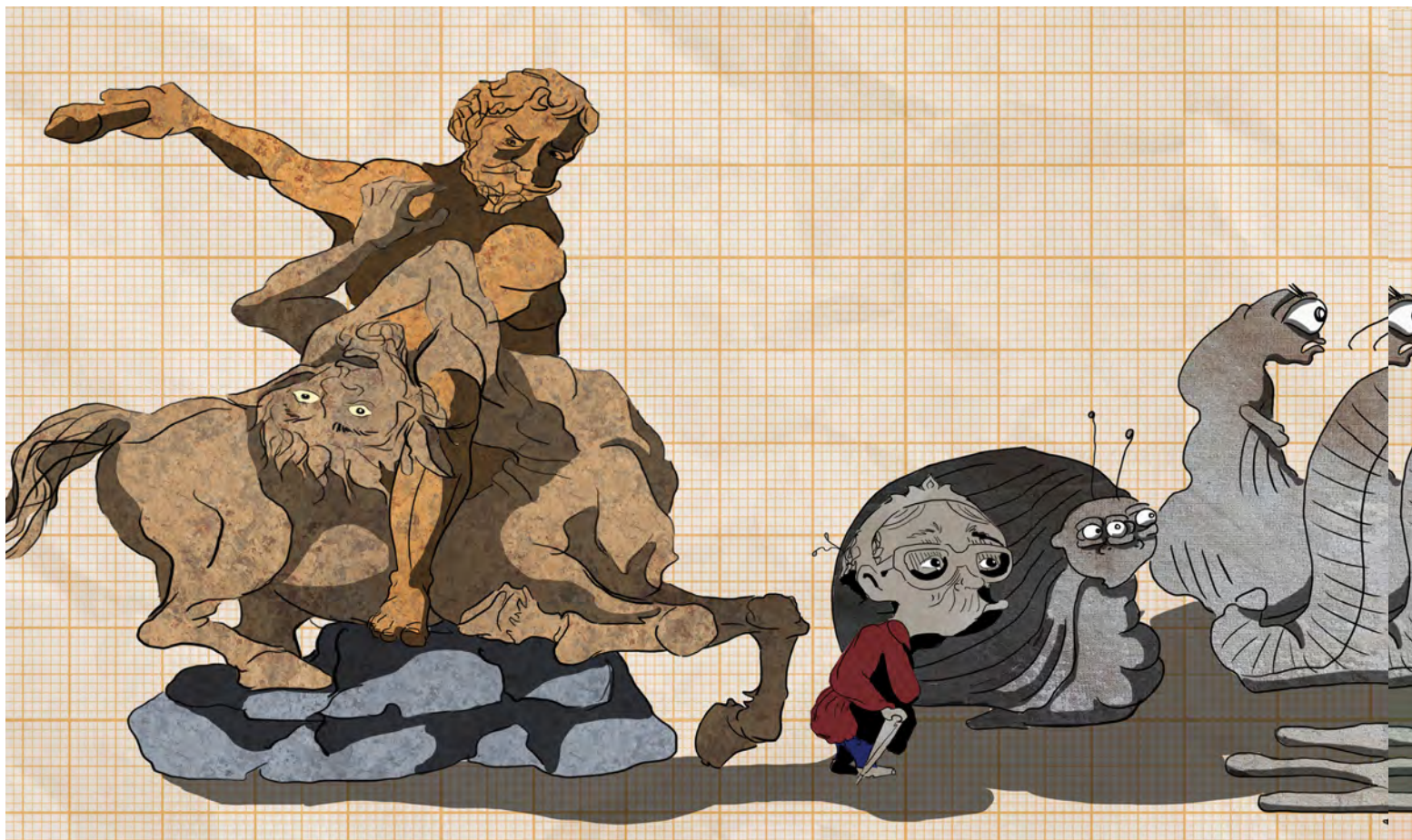


Fig. 82. Carta de personaje de estatua, Dibujo digital, 2016.

- Carta de expresiones y actitudes: son dibujos que muestran distintos gestos, sobre todo faciales, de los personajes ante diferentes situaciones. Sirve para que los personajes sean más creíbles, expresivos y vitales.



Fig. 83. Carta de expresión viejita, Dibujo digital, 2015.



- Carta de tamaños comparativos: en ésta se muestran varios personajes juntos para poder apreciar la relación de tamaños entre ellos.²⁶⁹

²⁶⁹ De León, *Animando al dibujo. Del guión a la pantalla*, 104.

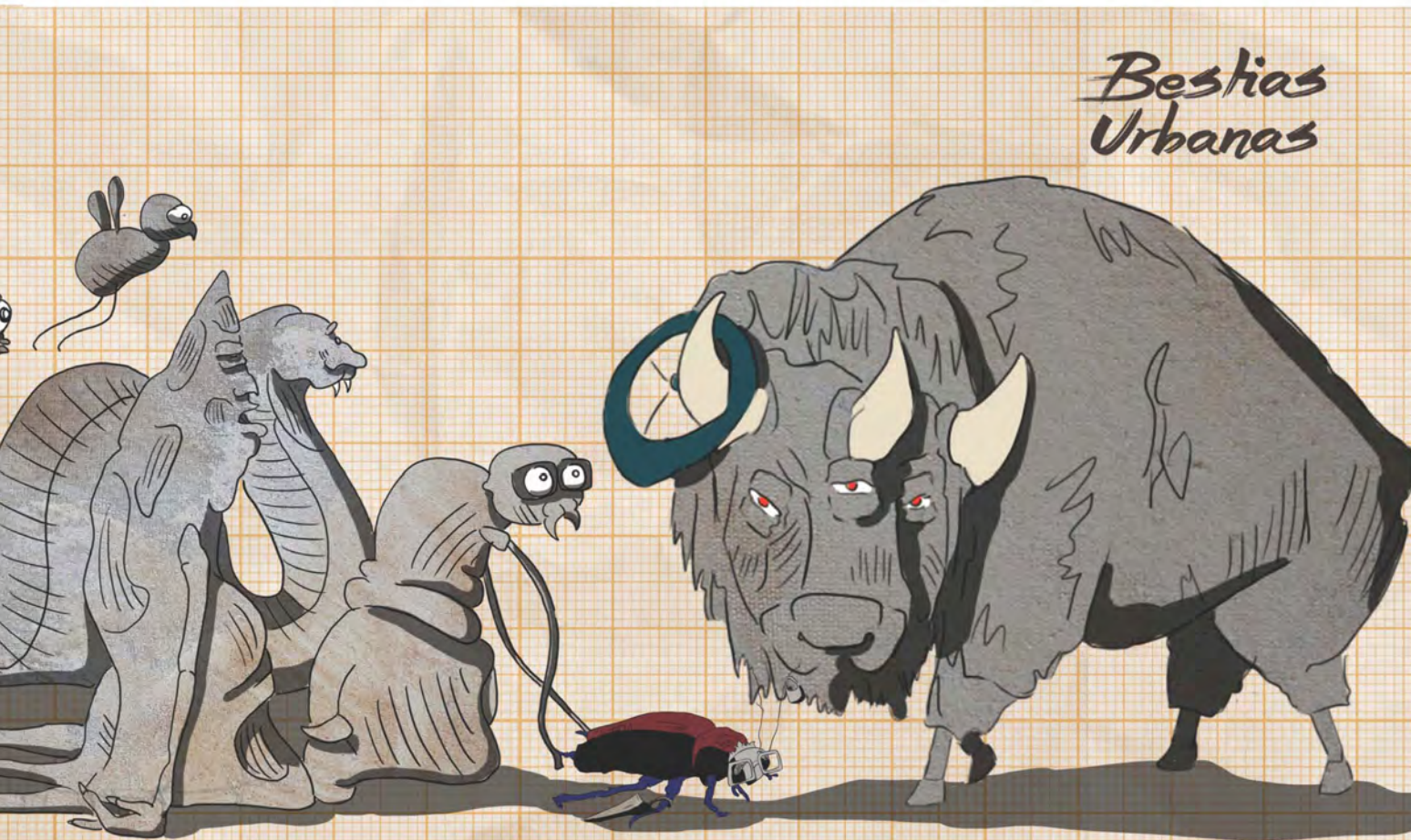


Fig. 84. Carta de tamaños comparativos, Dibujo digital, 2016.

4.5. Carta de rodaje

A partir del diseño del guión, *storyboard*, diseño de personajes y fondos, se debe concretar la carta de rodaje. Esta es una recopilación de datos donde se indica el movimiento de cámara, fondo, iluminación y acciones principales de los personajes. Estas partes se convierten en un todo, es decir, están dentro de un mismo espacio, la escena.

Nuestro cortometraje *Bestias urbanas* se divide en 24 secuencias, con algunas subdivisiones (la carta de rodaje completa se encuentra en el anexo). Las separamos basadas en el cambio de cámara o de acción de los personajes, y nos marca también el ritmo de la animación. Incluimos la duración en segundos y en fotogramas de cada secuencia, también el encuadre, escenario y si hay movimiento de cámara, y el sonido. La carta de rodaje nos resulta muy útil para poder trabajar en equipo, ya que claramente podemos dividir el trabajo por secuencias y posteriormente intercambiarlas para unificar el dibujo, pero sin trabajar de más (hacer dibujos extras o secuencias innecesarias).

Finalmente es en la carta de rodaje donde se especifican las escenas que se vieron en el *storyboard*, se conocen los tiempos y especificaciones de éstas. Por primera vez el guión tiene una forma concreta que permite continuar con el siguiente proceso de la animación: la animática. A continuación incluimos completa la carta de rodaje de *Bestias urbanas*, que contiene lo descrito anteriormente y la descripción breve de cada escena.



4.6. Animática

Consiste en la unión de los dibujos del Ekonte o *storyboard* y la música prototipo, lo que da como resultado el esquema general de los tiempos reales que tendrá el dibujo animado²⁷⁰. Es importante porque permite ver la integración de dibujo, fondo, movimiento, audio y narrativa. La animática es la última oportunidad para corregir los ritmos, tiempos, y acentos musicales, ya que si se cambian después puede verse una animación parchada o que se pierda más tiempo al realizar una corrección.

Nuestra primera animática (incluida en el DVD, así como la versión final) consistió en la unión de los cuadros del storyboard. Posteriormente le realizamos correcciones y elaboramos una nueva, con los dibujos clave de cada secuencia, para tener una idea más clara del movimiento de los personajes y los posibles choques entre estos. En esta segunda opción incluimos sonidos de autos, pies y algunos detalles, como el grito de la vieja. De esta manera se le pudo entregar al músico que realizaría el audio de la animación.

270 De León, Ortíz, Narro y García, *Animando al dibujo. Del guión a la pantalla*, 102.



4.7. Dibujo animado

Finalmente podemos hablar del grueso de la animación, la fase más laboriosa en la animación realizada cuadro por cuadro: el dibujo de cada fotograma. Existen distintos tipos de dibujo animado, descritas en el capítulo *Animación: dibujo en movimiento*: completa, media y limitada. También tenemos la clasificación en cuanto al tratamiento plástico: experimental, ortodoxa y limitada. Pero aún nos falta una clasificación para poder definir qué tipo de dibujo animado utilizamos en *Bestias urbanas*. Partiendo de la animática ya se conoce cuántos cuadros se emplearán por secuencia, pero existen dos maneras de trabajar en este punto: la animación continua y la animación con fotogramas clave.²⁷¹

La animación continua tiene una idea del inicio y el fin pero no tiene número exacto de dibujos, pues se busca tener mayor soltura que si se anima pose a pose. Los dibujos se realizan en el orden en que van a correr. Se dice que es una de las formas de animar más complejas y que requieren de experiencia. Por el contrario, en la animación con fotogramas clave se dibujan las partes claves de un movimiento, marcando generalmente los extremos del mismo o el cambio de direcciones, con estos dibujos clave es mucho más fácil completar posteriormente la animación dibujando los cuadros que van en medio, los cuales no tienen cambios tan bruscos como de un movimiento clave a otro.

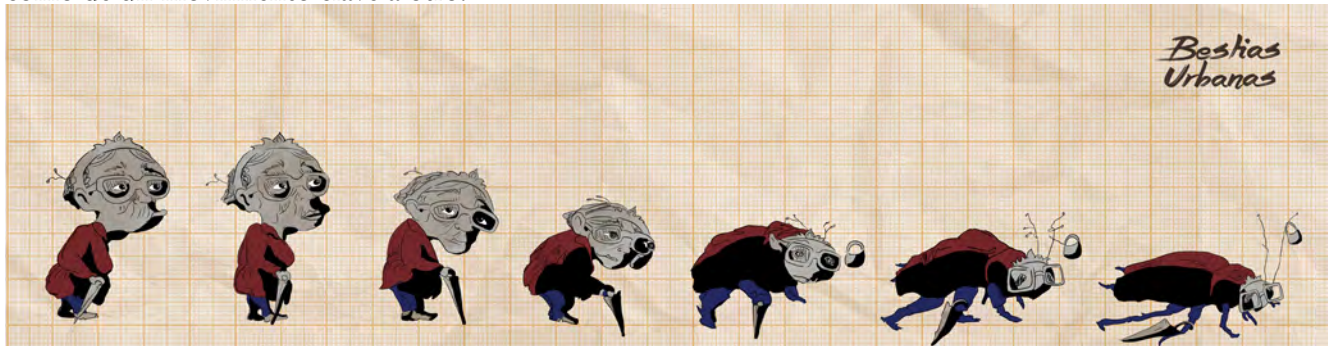


Fig. 85. Dibujos clave para transformación de vieja a cucaracha, Dibujo digital, 2015.

271 Quinn, Wells, Mills, *Dibujo para animación*, 137.

Nosotras definimos nuestra animación como dibujo digital clasificación media, debido a que usamos entre 12 y 14 fotogramas por segundo. En cuanto a la categoría es ortodoxa, ya que nos valemos de un único recurso para los cuadros, no incluimos otras técnicas como collage, video real o *stop motion*. Si bien es ortodoxa, el tratamiento del dibujo es gestual, debido a que no nos enfocamos en la perfección de los rasgos de los personajes, sino en que sean realizados de primera intención y expresen lo que necesitamos, o se deformen lo suficiente para transformarse en otro. El modo de realizar el dibujo de cada fotograma ha sido diferente en cada fase de la animación. Como detalle a nuestra manera de trabajar queremos añadir que la primera fase de *Bestias urbanas*, ya en el dibujo animado, la realizamos sobre papel albanene, siguiendo la animación continua. Posteriormente decidimos pasar ésta a un soporte digital, y utilizar los cuadros ya existentes como fotogramas clave, completando con 2 o hasta 5 intercalados por cada uno.

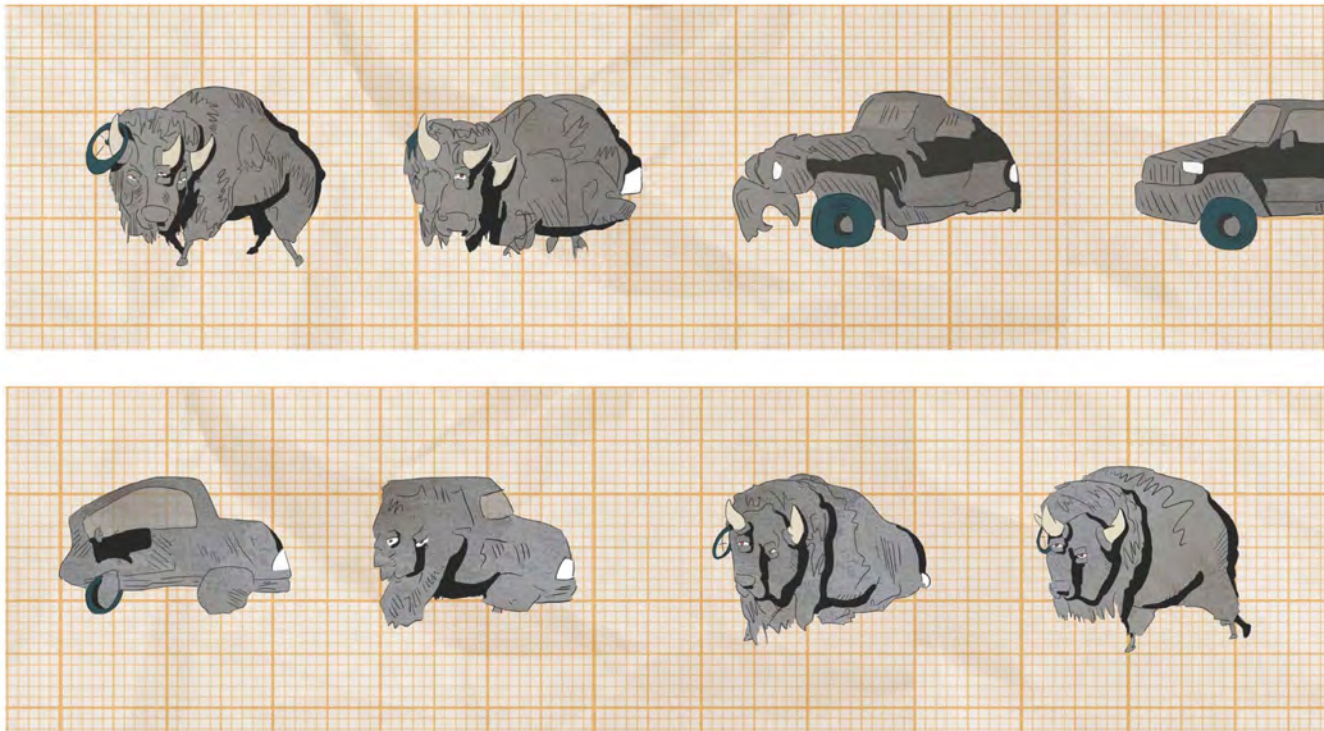


Fig. 86. Dibujos clave para transformación de bisonte a coche, Dibujo digital, 2016.

4.8. Edición y posproducción

La edición es de las últimas etapas de la animación, es la que se encarga de unir los dibujos de todas las secuencias en el orden planteado en el *storyreel*. Además de ser el terminado final, la edición interviene desde el proceso de realización de una animación, por ejemplo en la animática. Sumado a éste, es necesario ir generando muestras previas de cada secuencia en su tiempo real, para previsualizar el movimiento y garantizar que éste se verá como uno imagina. Es un proceso tardado, meticuloso y donde la tecnología de la que uno disponga se vuelve mas importante de lo que se desearía. Los programas destinados la edición que hemos probado son Adobe Premiere y After Effects, sobre todo el último. No nos adentraremos en las especificaciones técnicas de la edición, pues se necesitaría otro capítulo para describir los programas y señalar su uso. Aquí sólo es importante indicar que nuestra animación está editada en formato HD, a 1920 x 1080 dpi, lo cual nos da el ancho de una pantalla estándar de televisión o computadora, con una muy buena resolución.

Por último, la posproducción es el proceso final de la animación. Se ajustan los detalles generalmente de sonido y efectos especiales, que son los encargados de reforzar la acción creada por los dibujos. Regularmente durante el proceso de la animación se ponen sonidos guía y no es hasta esta parte donde se coloca el sonido y musicalización definitiva, además de ver la música de los créditos²⁷². Para que el audio tenga sincronización con la imagen es necesario entender los momentos de anticipación, tensión y relajación dentro de la animación ya que de otra forma la música sería un fondo y no una verdadera estructura y parte fundamental de la animación.

En el punto de los efectos especiales es importante cuidar que éstos no rebasen el dibujo animado, sino que sean una herramienta de apoyo a éste. Además de la música y los efectos especiales la parte de posproducción se encamina a la autocrítica, que permite detectar errores y concientizar tiempos y presupuesto. Aunque muchas correcciones en la narrativa ya no pueden realizarse a estas alturas, sirve mucho entender y ver los errores para recapitular lo aprendido durante el proyecto y poder mejorar en piezas posteriores.

272 Wells, *Fundamentos de la animación*, 175.



4.9. Financiamiento y difusión

Trabajar para grandes industrias no es la única forma de vivir de la animación, como vimos con Bill Plympton o Sylvain Chomet, se pueden crear colectivos independientes o trabajar uno solo como Joanna Quinn, y obtener dinero por medio de becas, concursos y difusión en internet. No despreciamos colaborar en animaciones comerciales, si estas contribuyen a hacerse de un presupuesto²⁷³.



Fig. 87. Imagenotipo del colectivo La Endina Remolona, 2014.

Nosotras optamos por trabajar en pequeños grupos independientes, y con la mira a continuar haciendo animación colaboramos en la creación de un colectivo llamado La Endina Remolona, que tiene como objetivo elaborar animaciones independientes y respetar los aportes que pueda brindar cada integrante desde su área (cine, pintura, grabado, audio). Nuestra propuesta de trabajo pretende ser una visión crítica de lo que nos rodea, no pretendemos trabajar para grandes empresas, preferimos la participación en festivales y en este momento un medio, ya no tan reciente, de financiamiento *outsourcing* del que hablaremos poco más adelante. Los festivales, como mencionamos anteriormente, son de suma importancia para conseguir patrocinios, ya que tienden a presentar animaciones independientes que necesitan la difusión, proyección y el apoyo económico. En cuanto a la difusión de nuestro cortometraje, será por medio de la web, festivales y proyecciones en foros o teatros, e inclusive espacios públicos.

Durante la elaboración de esta tesis nos abocamos también a la búsqueda de recursos económicos destinados específicamente a la producción del cortometraje *Bestias urbanas*, ya que era nos indispensable mejorar nuestro equipo de cómputo para poder terminarlo. Decidimos publicar nuestro proyecto en una plataforma de financiamiento *outsourcing*, llamada Fondeadora, la primera en México de este tipo. Lo que caracteriza a este tipo de financiamiento es que uno, como creador, solicita cierta cantidad de dinero necesaria para poder concretar determinado proyecto. Para esto se realiza una campaña publicitaria, a la medida de las capacidades del creador, que consiste en su-

273 Wells, *Fundamentos de la animación*. 184.

The screenshot shows a crowdfunding campaign page for 'Bestias Urbanas' on the Fondeadora platform. The campaign is for a 2D animated short film by Natalia Pájaro. The main image features a character with glasses and a red shirt in a city street, with the title 'Bestias Urbanas' written in a stylized font. The campaign has 39 backers and has raised \$45,187, which is 113% of the \$40,000 goal. The campaign ended on 02/02/16 and is marked as '¡Exitoso!'. The creator is Natalia Pájaro from the Distrito Federal, México. The page includes a description, a list of backers, and a section for rewards, such as a set of 3 wallpapers for \$100 or more.

Fig.88. Bestias Urbanas, Plataforma Fondeadora, 2016.

basa la cantidad se entrega a los participantes, restándole el costo por PayPal y el 5% que retiene Fondeadora. Nosotras solicitamos \$40,000, lo cual aclaramos que se emplearía para conseguir equipo de cómputo y programas especializados en animación. Pedimos el tiempo máximo que son tres meses, iniciamos en noviembre y terminamos en febrero, afortunadamente con un resultado positivo: de los \$40, 000 que solicitamos recaudamos \$45,187, nuestro proyecto se puede consultar todavía en Fondeadora.

bir a la plataforma un video donde se explique ¿qué es lo que se va a realizar?, ¿y por qué se está pidiendo dinero?, también se redacta un texto donde se aclaran más los puntos anteriores, y es muy útil ayudarse de imágenes como previos del proyecto y carteles. A cambio del apoyo, el creador ofrece recompensas a sus “fondeadores”, en el caso de la animación pueden ser productos que lleven alguna imagen representativa del cortometraje (como playeras, tazas, peluches, etc.) e inclusive la inclusión dentro de los créditos, ya sea como agradecimiento o como productor asociado, por ejemplo. A continuación hacemos la reseña de los puntos que nos solicitaron para ingresar el proyecto:

- Se determina el monto que se necesita para llevar el proyecto a cabo, se sugiere explicar a grandes rasgos en qué se invertirá el dinero donado, y se pone una fecha límite para juntar la cantidad acordada. Si no se junta el dinero acordado en el tiempo límite se devuelve a los donadores, si se junta o se re-

- En la plataforma digital se subirá la información de la animación, un pequeño video de los realizadores o un triller, y se ofrecen regalos a los fondeadores, que varían según la suma donada.
- Portafolio: debe incluir currículum, show reel y materiales que aporten o sustenten el trabajo del equipo.
- Currículum Vitae: su longitud máxima debe ser de 2 páginas.
- Show reel: es un pequeño video donde se escogen partes de todas las animaciones realizadas para mostrar la trayectoria y los diferentes estilos de animación, además de agregar partes de pos y pre producción que ayudan a entender el proceso. En el show reel no sólo se pretende mostrar los trabajos realizados, sino mostrar las ambiciones del grupo de trabajo de manera sintética y efectiva.

En el anexo incluimos el desglose de todos los puntos, tal y como se incluyeron en la plataforma, así como los carteles que subimos; cuando quedaba poco menos de un mes comenzamos a subir imágenes diarias a la página de Facebook y Twitter del colectivo La Endina Remolona, y sin duda ayudó a que llegáramos a la meta económica. Mencionamos que sí se obtuvo el financiamiento, el cual empleamos para dar buen término al proyecto *Bestias urbanas*. El siguiente paso que esperamos es poder concursar con el cortometraje en diversos festivales, y que tenga la mejor suerte. Planeamos, para concluir el proceso de Fondeadora, entregar las recompensas al mismo tiempo que podamos presentar por primera vez el cortometraje frente a nuestros fondeadores. Esta primera experiencia en cuanto a la búsqueda de financiamiento para un proyecto independiente como *Bestias urbanas* nos nos permite creer que es posible mediante patrocinadores, becas y/o concursos, aspirar a hacer trabajos más complejos.



Conclusiones



Cuando nos propusimos realizar nuestra primera animación (*Bestias urbanas*), hace unos años, desconocíamos casi todos los procesos que requiere, lo único de lo que estábamos seguras es que sin una base sólida de dibujo iba a ser muy limitado lo que quisiéramos hacer. Al momento que fuimos leyendo los textos para esta investigación reafirmamos nuestra suposición, y encontramos que el dibujo no es solamente una manera de representar la realidad, empieza por ser una forma de desarrollar el pensamiento y una herramienta para observar la realidad con mayor atención. Nos interesó sobre todo el dibujo gestual porque las piezas artísticas que más nos agradan son aquellas donde el autor permite que lo descubramos a través del trazo, donde nos revela aspectos de su personalidad, de su época, y algunos que no es fácil describir, puesto que apelan a nuestra sensibilidad. Descubrimos que si bien el dibujo gestual es expresivo y de primera intención, no se da simplemente, requiere un trabajo muy largo y consciente para no caer en cánones académicos, o hacer garabatos sin más profundidad expresiva y conceptual. Seguimos aprendiendo a dibujar, y aunque para algunas tendencias artísticas pareciera no ser lo más importante, nosotras consideramos que tiene infinitas posibilidades que nunca se terminan de descubrir.

Al momento de plantearnos realizar una animación de dibujo gestual hubo varias cosas que no contemplamos, las dos más complejas son la repetición de fotogramas y las diferencias de trazo entre nosotras. Muchos de los bocetos que hicimos conservan la gestualidad, o candidez del primer esbozo, pero cuando animamos los personajes nos vimos en dificultades y al final nos inclinamos por dos tendencias. La primera fue que, en base al dibujo inicial, intentamos imitar un trazo que se viera lo más suelto y orgánico posible para el resto de los fotogramas, esto es bastante complejo y tardado, lo realizamos así en varias secuencias. En segundo lugar encontramos como un acierto las posibilidades de una línea abierta y rápida para aquellas secuencias que fueran breves o transformaciones, puesto que al pasar los dibujos en la línea de tiempo uno no se percata de la imprecisión, o de la notable diferencia entre cada fotograma, y positivamente la secuencia se ve dinámica.

En la animación es bastante difícil unificar el estilo de los diversos dibujantes, pero es necesario para que el producto se vea como un todo y no como un collage, para esto se definen muchos parámetros precisos que se han de seguir. No consideramos que esto esté mal, más bien es necesario, pero en nuestro caso el procedimiento fue diferente (lo cual es posiblemente un error) pero nos permitió descubrir lo que contaremos a continuación. Cuando dividimos las secuencias, cada una realizó los dibujos según su manera de entender el guion, y las primeras veces que los cotejamos y los intentamos unir se veían como si provinieran de animaciones diferentes, hicimos infinita cantidad de correcciones, redibujamos las secuencias, los fondos, todo. Y vimos que al final, si bien cada una dibuja (afortunadamente) muy diferente, empezamos a concebir una idea estética semejante, y a encontrar aciertos en lo que la otra realizaba. Encontramos que en base a las diferencias se puede generar un estilo, y que el trabajo en equipo nos permite justamente ampliar las posibilidades, no solo la dificultad de integrarlas. Ocurrió de igual manera con el tema, inicialmente el aspecto fantástico de Bestias urbanas era menor, buscábamos poner en imágenes el caos de un detalle de la ciudad y darle un fin mágico, pero con las correcciones incluimos otros personajes irreales. Nos hizo pensar en cuál sería una buena historia para contar en subsecuentes ocasiones, y de momento creemos que es importante hacer algo que pueda tocar al ser humano, ya sea por el aspecto sensible o el social, y si se le añade un poco de fantasía, qué mejor en animación.

A la par que desarrollamos este proyecto realizamos algunas otras animaciones con el colectivo La Endina Remolona, gracias a ello hemos estado en contacto con gente de diversas áreas e intereses. En este trabajo investigamos sobre las herramientas de otras disciplinas, sobretudo el cine, que están íntimamente ligadas a nuestro trabajo, y también gracias a ello nos damos cuenta que la animación integra elementos más amplios de lo que concebíamos en un inicio. Para presentar un proyecto de animación se necesita saber redactar, para hacer un guion interesante y conciso; tener un bagaje cultural amplio, para poder proponer y no imitar sin saberlo; conocer algunos parámetros de diseño, para la presentación del storyboard y la carpeta de arte; manejar programas computacionales, para trabajar las secuencias y hacer una buena edición; inclusive es necesario expresarse en público adecuadamente, para vender la idea del proyecto; es importante ver la animación como un todo, en el cual el sonido no es complementario, sino algo fundamental, y como animador es necesario saber qué se puede hacer en música y audio; aprender a trabajar en equipo, y a coordinar las distintas habilidades de los integrantes. Por supuesto, se debe seguir desarrollando el dibujo, y toda disciplina artística, como la pintura, grabado o escultura, pueden contribuir a desarrollar mejores propuestas estéticas.



Finalmente, y para ser realistas, es indispensable aprender a obtener recursos económicos, una animación es bastante cara por el tiempo que se emplea en ella, además del equipo, la luz, el espacio, y demás. Estamos agradecidas por la experiencia en Fondeadora, y por la buena voluntad de quienes nos apoyaron, pero sabemos que debemos buscar más opciones. Nos interesa aprender a plantear proyectos independientes que puedan ganar concursos y/o conseguir becas o patrocinios, para esto es que se conjuntan las necesidades y habilidades mencionadas en el párrafo anterior, y las que nos faltaron que esperamos ir descubriendo. Al término de este proyecto podemos decir que sin duda aprendimos, y por ello, nos dimos cuenta de muchas más cosas que ignoramos, pero hay tiempo para seguir trabajando.



Tabla de imágenes



Figura		Página
1)	Van Gogh, Hoek in het park aan, 136.	18
2)	Giacometti, Proyecto para un libro V, 1951.	19
3)	José González Casanova, Apunte Lápiz, 2009.	19
4)	J. Anastasio Soriano, 2001.	20
5)	A.Echevarría Muguerra, 1997-1998.	21
6)	Fotogramas de Bestias urbanas, transformación de coche a pollo, 2015.	22
7)	Raimund Krumme, Estudio en movimiento de personajes caminando, 2013.	23
8)	V.García Lázaro, 2006.	26
9)	Lyonel Feininger, Casas en París, 1911.	28
10)	LyonelFeininger, Uprising (Aufruhr), 1909.	28
11)	Van Gogh, Korenveld met Arles op de achetergromd, 1888.	29
12)	JanGossaert, Apolo455.	34
13)	Daumier, El espectáculo.	34
14)	Toulouse-Lautrec, Marcelle Lender,1895.	35
15)	Joanna Quinn, Esbozos anatómicos preparatorios.	35
16)	Bill Plympton, Hair High, 2004.	36
17)	Armand Serrano, Bellweather's Office.	36
18)	Leonardo da Vinci, Estudio para el monumento Mariscal Trivulzio, 1511.	39
19)	Leonardo da Vinci, Esquema de proporciones, 1490.	39
20)	Antonio del Pollaiolo, Tres hombres desnudos, 1486.	41
21)	Toulouse Lautrec, Estudio para el Moulin Rouge, 1892.	42
22)	Egon Shiele, Bailarín, 1913.	43
23)	DavidHockney, CircoFiley, 2004.	46
24)	Richard Serra, Out of round X, 1999.	47
25)	Jeff Koons, Concept drawing for Statuary, 1986.	48

26)	Fotogramas de bestias urbanas.	49
27)	PriitPärn, Boceto de Vida sin Gabriella Ferri, 2007.	51
28)	Regina Pessoa, Boceto de Kali para el corto Kali, El pequeño Vampiro, 2012.	52
29)	Fotogramas de bestias urbanas.	53
30)	Raimund Krumme, Bocetos para Lost Ones, 2011.	57
31)	Bill Plympton, 25 Ways to quit smoking, 1989.	59
32)	Fotogramas de bestias urbanas.	59
33)	Run Wrake, arte presentado en M2 en Europa, 1998.	61
34)	Allison Schulnik, bocetos para Mound.	62
35)	Pierre-Luc Granjon, Bocetos para El ejército de los conejos.	63
36)	Simone Massi, Bocetos para la memoria de perros, 2006.	65
37)	Gabriel y Rodolfo Riva Palacio Alatríste, Una película de huevos, 2006.	66
38)	Marjane Satrapi, Persépolis.	66
39)	Pörgu, Rein Raamat, 1983.	67
40)	Faim, Peter Foldes, 1974.	67
41)	Film film film, Fedor Khitruk, 1968.	67
42)	Émile Reynaud, Teatro Óptico, 1892.	69
43)	Émile Cohl, La pesadilla de la marioneta, 1908.	70
44)	Winsor McCay, Gertie el dinosaurio, 1914.	71
45)	Walt Disney y UB Iwerks, Mickey, 1928.	72
46)	Norman McLaren, Vecinos, 1952.	74
47)	René Laloux y R. Topor, La planète sauvage, 1973.	76
48)	Oswaldo Cavandoli, La línea, 1960-2000.	77
49)	Paul Driessen, Home on the rails, 1981.	78
50)	Borge Ring, Anna and Bella, 1984.	79
51)	Péter Foldes, Arte de La Faim, 1974.	83
52)	Alexander Petrov, Bocetos para El viejo y el mar, 1999.	83
53)	Don Chaffey, Fotograma de Jasón y los Argonautas.	86
54)	Michel Ocelot, Kirikou and the Sorceress, 1998.	86
55)	Federico Vitali, Ouaaaahh!!!, 2004.	90
56)	Gerald Scarfe, The wall de Pink Floyd.	92
57)	Sylvain Chomet, Bocetos de Les Triplettes of Belleville, 2003.	93
58)	Sylvain Chomet, Fotograma min 2,40 de La anciana y las palomas, 1997.	94
59)	Bill Plympton, Sexo y violencia, 1997.	97
60)	Bill Plympton, Fotograma min 1,41 de Mexican Standoff.	98
61)	Joanna Quinn, Elles fotogramas clave, lápiz sobre papel, 1992.	101
62)	Joanna Quinn, fotograma de Britannia, Inglaterra, 1993.	102



63)	Santiago Bou Grasso, fotograma minuto 3,22 de El Empleo,2008.	129
64)	Adam Pockaj, Jason Wallmsley, Dimas Mohammad, fotograma de minuto 2,39 Electrópolis, 2009.	131
65)	Primer Thumbnail para Bestias urbanas, 2014.	139
66)	Versión de referencia 1, para Bestias urbanas, 2014.	141
67)	Versión de referencia digital, página 1, para Bestias urbanas.	142
68)	Plano completo, Dibujo digital, Bestias urbanas, 2015.	143
69)	Detalle de la escena 18, Bestias urbanas, 2016.	144
70)	Detalle de la escena 19, Bestias urbanas, 2016.	144
71)	Escena 7, Bestias urbanas, 2015.	145
72)	Escenario de continuidad, Bestias urbanas, 2016.	147
73)	Fondo final para escena 19, Bestias urbanas, 2016.	148
74)	A) Bocetos de fondos para Bestias urbanas, 1era versión, 2013.	149
	B) Bocetos de fondos para Bestias urbanas, 4ta versión, 2014.	
	C) Bocetos de fondos para Bestias urbanas, 5ta versión, 2015.	
75)	Fondo final de Bestias urbanas, vista lateral.	150
76)	Fondo final de Bestias urbanas, vista frontal.	150
77)	Natalia Pájaro, Primeros bocetos de bestias-coches y gusanos-personas, Lápiz sobre papel, 2013.	151
78)	Amanda Woolrich, Primeros bocetos de centauro, Lápiz sobre papel, 2013.	152
79)	Amanda Woolrich, Primeros bocetos de viejita, Lápiz sobre papel, 2013.	152
80)	Perfil físico y psicológico de la viejita, Dibujo digital, 2016.	153
81)	Carta de personaje de viejita, Dibujo digital, 2016.	154
82)	Carta de personaje de estatua, Dibujo digital, 2016.	154
83)	Carta de expresión vieja, Dibujo digital, 2015.	155
84)	Carta de tamaños comparativos, Dibujo digital, 2016.	156-157
85)	Dibujos clave para transformación de vieja a cucaracha, Dibujo digital, 2015.	163
86)	Dibujos clave para transformación de bisonte a coche, Dibujo digital, 2016.	164
87)	Imagenotipo del colectivo La Endina Remolona, 2014.	167
88)	Bestias urbanas, Plataforma Fondeadora, 2016.	168





Bibliografía

- Bendazzi, Giannalberto. *Cartoons. 110 años de cine de animación*. España: Ocho y medio, 2003.
- Berger, John. *Sobre el dibujo*. Barcelona: Gustavo Gili, 2013.
- Borja, Jordi. *Revolución urbana y derechos ciudadanos*. Madrid: Alianza Editorial, 2013.
- Calvino, Italo. *Las ciudades invisibles*. España: Editorial Siruela (e-book), 2015.
- Camp, Jeffery. *Dibujar con los grandes maestros*. Madrid: H. Blume Ediciones, 1982.
- Davis R., Eric. "Extended Vision." *Art on paper*, mayo-junio, (2004).
- De León Yong, Tania (Coordinadora.), Aureliano Eduardo Ortíz Vera, Carlos Narro Robles, Narro Robles, José Ángel García Moreno. *Animando al dibujo del guión a la pantalla*. México: Escuela Nacional de Artes Plásticas, Universidad Nacional Autónoma de México, 2013.
- Del Carmen Vilchis, Luz y Gilberto Aceves Navarro. *Método de dibujo de Gilberto Aceves Navarro*. México: Universidad Autónoma Metropolitana, 2008.
- Fernández, Justino, (addenda, Teresa del Conde). *Textos de Orozco*. México: Universidad Nacional Autónoma de México, 1983.
- Field, Syd, *El libro del guion. Fundamentos de la escritura de guiones*. España: Plot ediciones, 2002.
- Gombrich, Ernest H. *La historia del arte*. Londres: PHAIDON, 1997.
- González Casanova, José M. *Gramática del dibujo en 100 lecciones*. México: Editorial CNA, 2009.
- Harvey David. *Ciudades rebeldes. Del derecho de la ciudad a la revolución urbana*. España: Akal, 2012.

- Heit, Laura. *Animation sketchbooks*. San Francisco: Chronicle Books, 2013.
- Hoptman, Laura J. *Drawing now: eight propositions*. EU: The Museum of Modern Art, 2009.
- Jones, Alan. "Portrait of the Artist at the Drawingboard". *Art on paper*, (septiembre-octubre 2005).
- Lefebvre, Henri. *El derecho a la ciudad*. Barcelona: Ediciones Península, 1978.
- Lloret, Carmen. *Cortografía. Animación*. España: Fundación Autor, 2004.
- Lo Duca. *El dibujo animado*. Buenos Aires: Ed. Losange. Buenos Aires, 1957.
- Marina, José A. *Teoría de la inteligencia creadora*. Barcelona: Editorial Anagrama, 2007.
- Miyazaki, Hayao. *Starting Point 1979-1996*. San Francisco: Viz Media, 2009.
- Nicolaïdes, Kimon. *The natural way to draw*. EU:Houghton Mifflin Company Boston, 1969.
- Padilla, Ramón D. *El dibujo del natural*. Madrid: Ediciones Akal, 2007.
- Quinn, Joanna, Paul Wells, Les Mills. *Dibujo para animación*. Suiza: Editorial Blume, 2008.
- Robert Park. *On social Control and Collective Behavior*. Chicago: Chicago University Press, 1967.
- Ruskin, John. *Técnicas de dibujo*. Barcelona: Laertes, 2012.
- Selby, Andrew. *La animación*. Barcelona: Editorial Blume, 2013.
- Vélez Cea, M. *El dibujo del fin de milenio*. Granada España: Universidad de Granada, 2001.
- Wells, Paul. *Understanding Animation*. Londres y Nueva York: Routledge, 1998.
- Wells, Paul. *Fundamentos de la animación*, Singapur: Parramon, 2007.
- Wiedemann, Julius. *Animation Now!* Taschen, 2004.

Fuentes electrónicas:

Abcguionistas. “Bill Plympton, homenajeado en Gijón: ‘Disney es una orquesta sinfónica y yo como un grupo de punk’.” ABC guionistas (sitio web). Artículo postado el 27 de Noviembre de 2014 (consultado 15 de mayo de 2015) <http://www.abcguionistas.com/noticias/guion/bill-plympton-homenajeado-en-gijon-disney-es-una-orquesta-sinfonica-y-yo-como-un-grupo-de-punk.html>.

Dallo, Manuel. “Bill Plympton. Dibujos muy animados.” *Duendemad (sitio web)*. (consultado 22 de noviembre de 2014) <http://www.duendemad.com/es/n-115-el-libro-dorado-de-la-ilustracion/bill-plympton-dibujos-muy-animados>.

Diccionario de la Real Academia Española. s.v. “dibujar.” <http://dle.rae.es/?id=DgDDVCt>.

Diccionario de la Real Academia Española. s.v. “dibujo.” <http://dle.rae.es/?id=DgED6Zj>.

Diccionario de la Real Academia Española. s.v. “gesto.” <http://dle.rae.es/?id=JARGBj1>.

Diccionario de la Real Academia Española. s.v. “guion.” <http://dle.rae.es/?id=Jr32svm>.

Into film. “Sylvain Chomet”, *Into Film Club (sitio web)*, (consultado el 05 de abril de 2015) <http://www.filmclub.org/discover-more/details/351/sylvain-chomet>.

Prieto Guijón, Carlos, “Bill Plympton, el último guerrillero de la animación estadounidense.” *El confidencial (sitio web)*. Artículo postado el 24 de noviembre de 2014 (consultado el 20 de noviembre de 2014) http://www.elconfidencial.com/cultura/2014-11-24/bill-plympton-el-ultimo-guerrillero-de-la-animacion-estadounidense_500363/.



Anexo



BESTIAS URBANAS

Quinto draft

01 de abril 2016

- | | | |
|---|--|---|
| 1 | SOBRE ROJO | 1 |
| | Se escuchan ruidos de calle. La pantalla se ve en
píxeles. | |
| 2 | EXT. CALLE. FRONTAL. DÍA | 2 |
| | Semáforo cambia de rojo a verde. | |
| 3 | EXT. CALLE. FONDO CONTINUO DE FRONTAL A LATERAL. DÍA | 3 |
| | Semáforo en verde, los carros avanzan. | |
| 4 | EXT. CALLE. LATERAL. DÍA | 4 |
| | Semáforo cambia a rojo, los carros se detienen. Entra
un personaje a escena y cruza la calle. | |
| 5 | EXT. CALLE. LATERAL 1.1.1. DÍA | 5 |
| | Semáforo cambia a verde, los autos avanzan. | |



- 6 EXT. CALLE. FRONTAL. DÍA 6
Carros avanzan, se ve a CENTAURO peleando con la estatua. Se ve gente que se aproxima a la banqueta.
- 7 EXT. CALLE. LATERAL 1.1. DÍA 7
Las personas van llegando a la banqueta, los carros avanzan mientras está el semáforo en verde.
- 8 EXT. CALLE. GIRO DE CÁMARA. DÍA 8
La VIEJITA se sorprende, se comienzan a oír ruidos macabros.
- 9 EXT. CALLE. LATERAL. FANTÁSTICO. 9
Por la calle avanzan unos carros que se transforman en BESTIAS.
- 10 EXT. CALLE. LATERAL 1.1. DÍA. 10
El semáforo en verde, los carros avanzan, la gente espera inquieta.
- 11 EXT. CALLE. LATERAL. DÍA. 11
El semáforo cambia a rojo, los carros que venían a gran velocidad se hacen "acordeón", la gente se prepara para para avanzar.



12	EXT. CALLE. LATERAL 1.2. DÍA	12
	La gente cruza la calle, ruidos de pasos.	
13	EXT. CALLE. FRONTAL 1.1. DÍA	13
	La gente continua cruzando la calle.	
14	EXT. CALLE. FRONTAL 1.2. DÍA	14
	Entre los pies de la gente que camina vemos aparecer a la VIEJITA, que avanza lento y se fatiga.	
15	INT/EXT. COCHE-CALLE. FRONTAL	15
	En el retrovisor del coche se ve la cara de CONDUCTOR desesperado. Afuera la gente va cruzando la calle.	
16	EXT. CALLE. FRONTAL. FANTÁSTICO	16
	Las personas se transforman en gusanos que cruzan la calle.	
15.1	INT/EXT. COCHE-CALLE. FRONTAL	15.1
	En el retrovisor del coche se ve la cara de CONDUCTOR espantado. Afuera los gusanos cruzan la calle.	
16.1	EXT. CALLE. FRONTAL. FANTÁSTICO	16.1
	Los gusanos cruzan la calle.	
15.2	INT/EXT. COCHE-CALLE. FRONTAL	15.2



En el retrovisor del coche se ve la cara de CONDUCTOR molesto. Afuera la VIEJITA no ha terminado de cruzar la calle, los gusanos ya se fueron.

16.2 EXT. CALLE. FRONTAL 1.1. DÍA 16.2

La VIEJITA está sola y asustada en la calle.

17 INT. COCHE 17

El CONDUCTOR toca el claxon desesperado.

18 EXT. CALLE. FRONTAL 1.3. DÍA 18

La VIEJITA grita al escuchar el claxon y el arrancón del coche.

17.1 INT. COCHE 17.1

El CONDUCTOR da un volantazo brusco.

18.1 EXT. CALLE. FRONTAL 1.4. DÍA 18.1

El CENTAURO forcejea con la estatua, se desprende de ella y corre.

19 EXT. CALLE. FRONTAL 1.5. DÍA 19

El CENTAURO corre a rescatar a la viejita, se oye el ruido del auto por avanzar.

20 EXT. CALLE. FRONTAL 1.1. DÍA 20



El carro se aproxima demasiado a la VIEJITA.

19.1 EXT. CALLE. FRONTAL 1.6. DÍA 19.1

El CENTAURO corre rápidamente.

20.1 EXT. CALLE. FRONTAL 1.5. DÍA 20.1

El CENTAURO rescata a la viejita, el auto los esquiva rápidamente, pasa demasiado cerca.

21 EXT. CALLE. FRONTAL 1.8. DÍA 21

La VIEJITA está en la banqueta, se sacude el humo que dejó el coche y busca con la mirada dónde está el CENTAURO.

22 EXT. CALLE. FRONTAL 2. DÍA 22

El CENTAURO se despide y se va, la VIEJITA se queda despidiéndose con la mano. Un carro aparece desde el fondo y se estampa en la pantalla.

23 PANTALLA EN VERDE 23

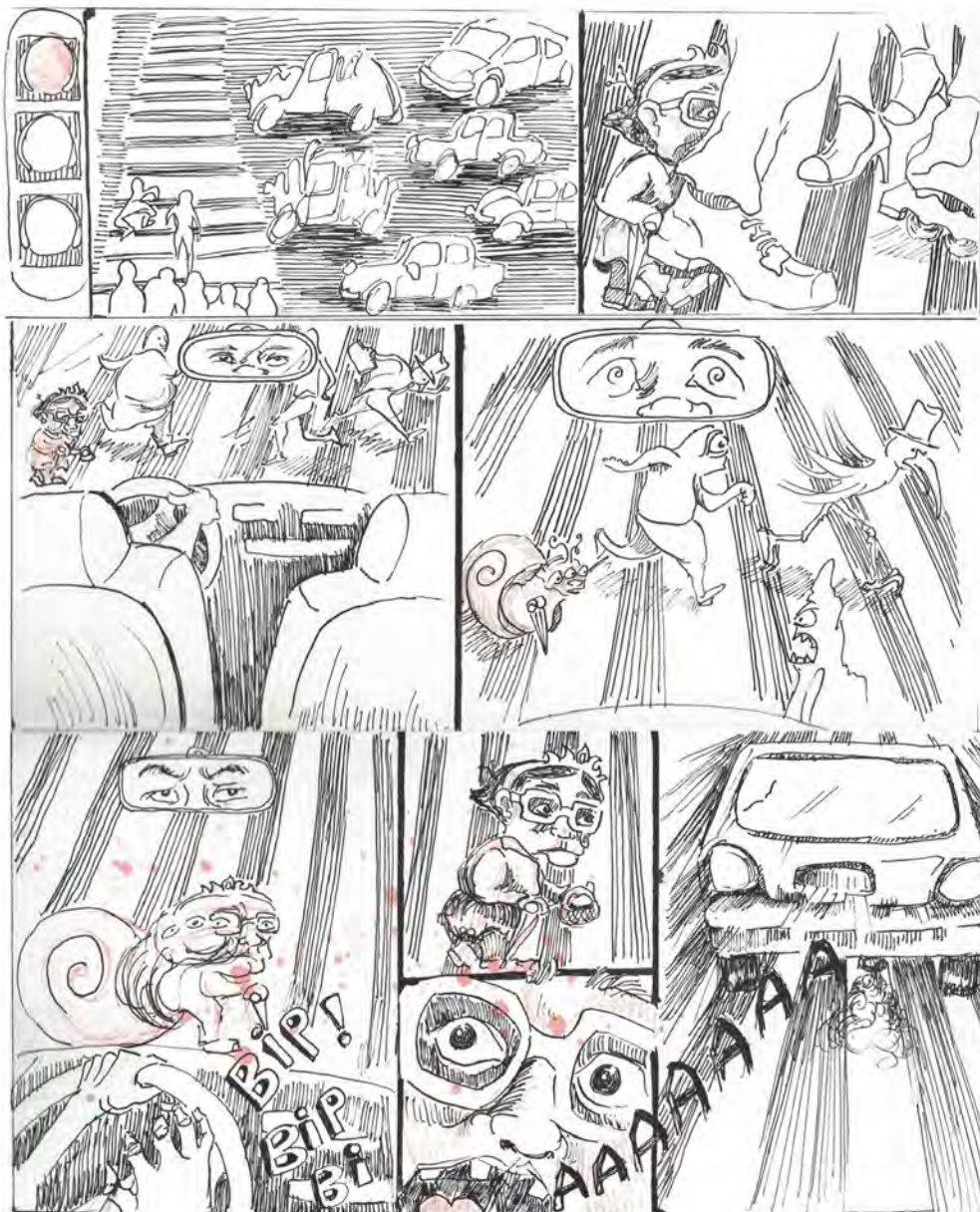
Se escuchan ruidos de calle. La pantalla se ve en pixeles.

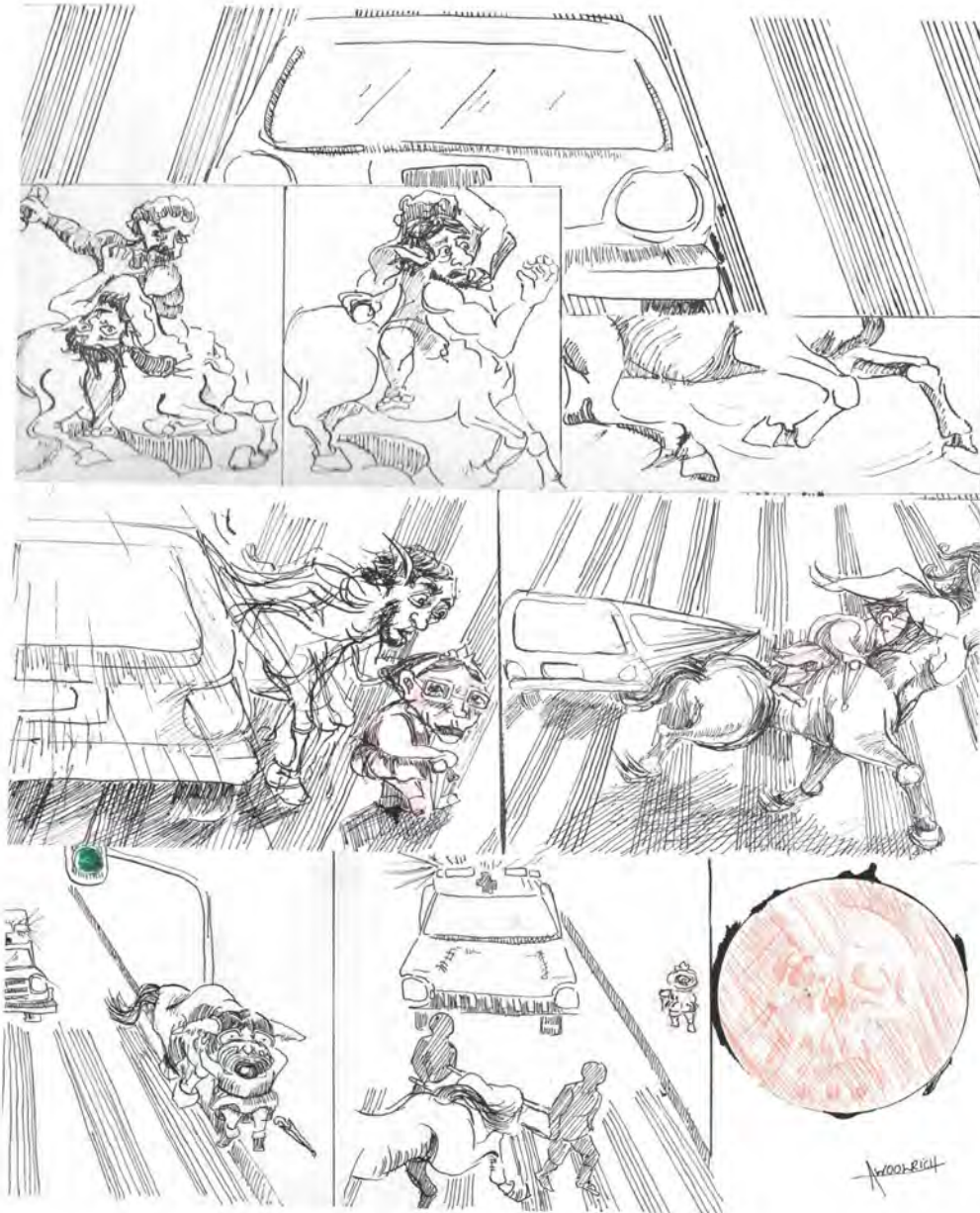
FIN





Anexo 2. Storyboard 1.





Storyboard

p. 1



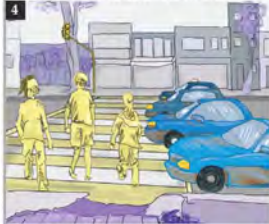
1
Pixeado
Se escribe a mano "bestias"



2
Alejamiento de cámara



3
Giro de cámara 90°
Zoom out



4
Se ve gente
Semáforo en rojo



5
Semáforo en verde



7.2
Giro 90°, de ver la espalda al
perfil derecho



7
Se alcanza a ver la gente completa



9
Mientras sucede esta escena la gente
sigue llegando



8
Close-up a vieja sorprendida



9.1
Avance lento
Bruma

Storyboard

p.2



10
Zoom out, y se vuelve a ver la gente



11
Semáforo en rojo (mover gente de lugar, aparece el de patines)



12
Debe haber 6 personas (agregarlas)



13
La cámara va bajando hasta estar a la altura de los pies



14



14.1



15



16

Del lado derecho poner al de patines saliendo de cuadro



16.1



15.1



16.2



16.3



Se debe mover el fondo de izq. a der.



Escena rápida
Momento de tensión



La cámara se mueve unos grados a la der. y se aleja



Acercamiento
El fondo gira y vibra rápidamente



Vibra fondo
Momento de tensión



Mover cámara unos grados a la derecha



El centauro aparece desde el extremo izq. viéndose sólo su cara



El centauro ya bajó a la vieja, este está más a la derecha. La vieja camina un poco y gira, queda de espalda



Se amplía el ángulo de visión
Desaparece el humo
En esta vista debe ser más grande la banqueta. Ha de haber carros avanzando
Semáforo en verde



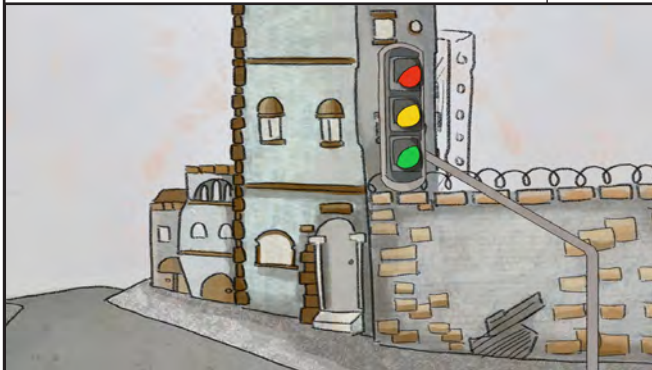
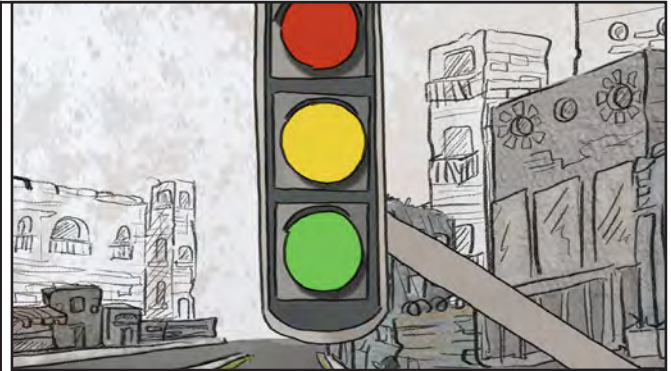
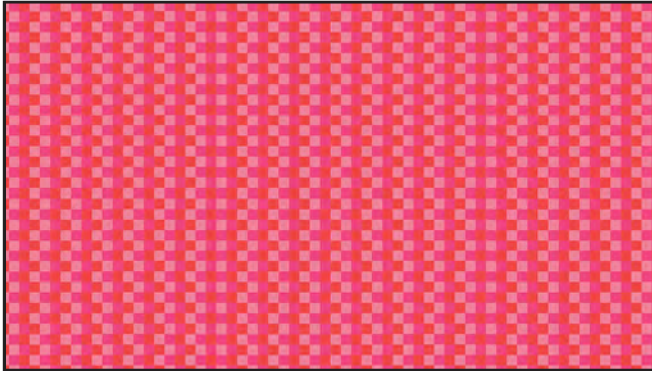
Carros avanzando
Van perdiendo el color, quedan grises



El centauro ya bajó a la vieja, este está más a la derecha. La vieja camina un poco y gira, queda de espalda



Centaur va hacia el fondo, se mezcla con los carros
Hércules en la izq. queda solo
Vieja queda despidiéndose con la mano alzada



Anexo 2. Storyboard final.



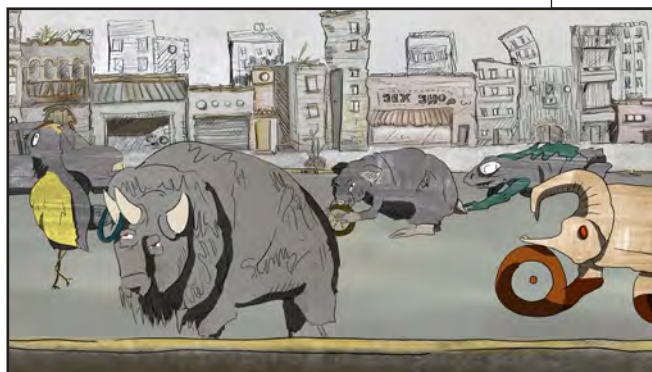
6



7



8



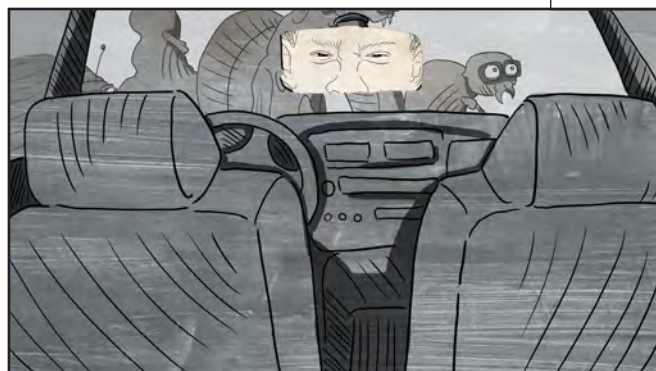
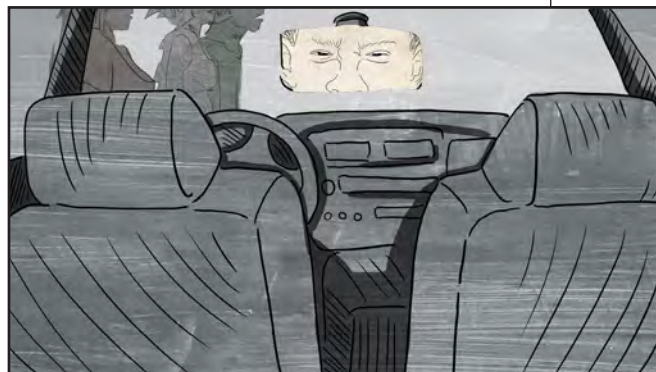
9



10

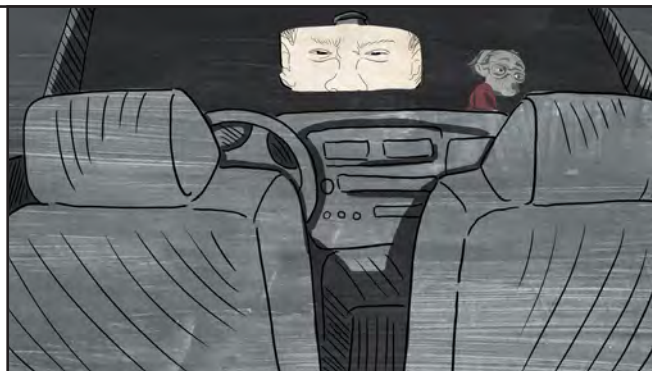


11





16.1



15.2



16.2



17



18



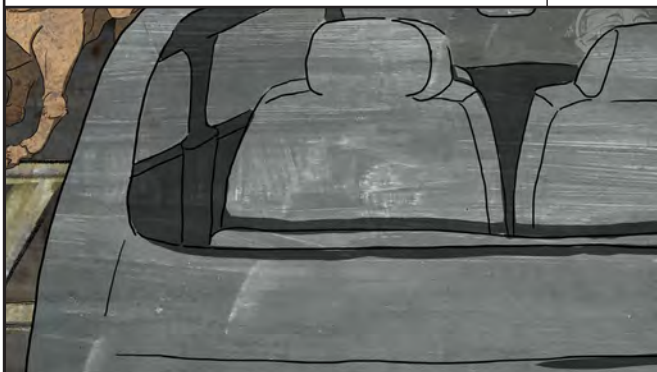
17.1



18.1



19



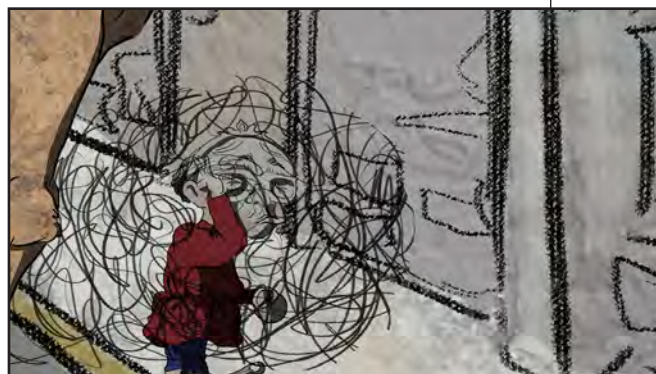
20



19.1



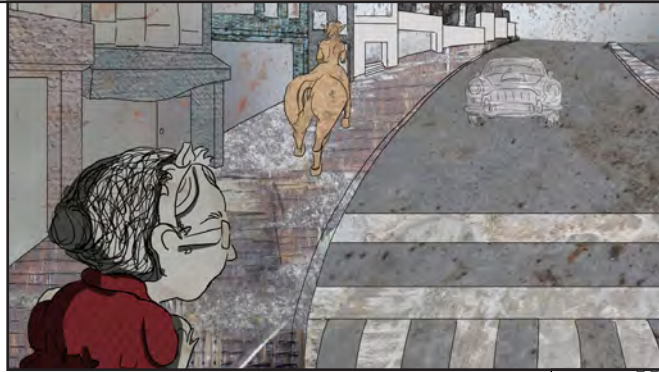
20.1



21



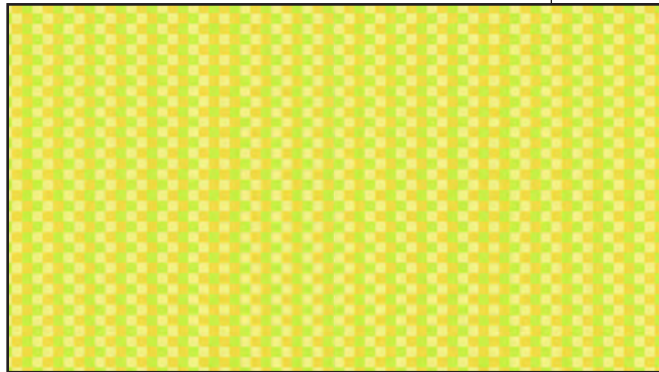
21.1



22



22.1



23



24

Bestias Urbanas

FIN

Carta de rodaje BESTIAS URBANAS

Animador	Amanda, Natalia	Secuencia	1-11	Plano	Varios
----------	-----------------	-----------	------	-------	--------

ACCIÓN	SEC	# FRM	SON	SEG	FONDO	ZOOM	PAN
Pantalla roja	1		Ruido calle	8	Rojo		
Semáforo (en verde)	2		“ “	4	Semáforo Frontal #.1	Z. out	
Semáforo perfil (en verde). Carros avanzan	3		“ “	5	Continuo #1	Z. out, giro 90°	
Carros se detienen, la gente cruza. Semáforo en rojo. Carros avanzan.	4		“ “ Ocasional un claxon	4	Lateral #1	Plano completo	
Semáforo en verde Carros en movimiento. Hércules y centauro pelean	5		Coches avanzando	3	Lateral #1.1.1	Plano completo	
Personas en banqueta (van llegando) Coches en mov.	6		“ “	6	Frontal #1	Plano completo	
Cara vieja sorprendida.	7		“ “ Pasos, frotamiento de telas	5	Lateral #1.1 Continuo #2	Plano medio	
Carros monstruo.	8		Bruma	3		Close up	
Carros avanzan. Gente esperando inquieta.	9		Lento y aterrador	12	Lateral #1	Plano completo	
Carros acordeón. La gente se prepara para avanzar.	10		Telas que rozan	3	Lateral #1.1	Plano completo	
	11		Autos cuando frenan	4	Lateral #1	Plano completo	

Anexo 2. Carta de rodaje



Animador Amanda, Natalia		Secuencia 12-18			Plano Varios		
La gente cruza la calle.	12		Pasos	4	Lateral #1.2	Plano completo	
Cruza gente	13		“ “	4	Frontal #1.1	Z. in	
Pies de gente cruzando y vieja	14		“ “	6	Frontal #1.2	Z. in	
Retrovisor	15		Radio encendida mal sintoniza	3	Espejo auto Frontal #1.2.2	Plano medio	
Gente insecto	16		Insecto asqueroso	9	Frontal #1.1	Plano completo	
Retrovisor espantado	15.1		Radio ¡Ahh!	3	Espejo auto Frontal #1.2.2	Plano medio	
Gente insecto	16.1		Insectos asqueroso	3	Frontal #1.1	Plano completo	
Retrovisor enojado	15.2		Mueca de enojo.		Espejo auto Frontal #1.2.2	Plano medio	
Vieja sola	16.2		Empieza música tensa	3	Frontal #1.1	Plano completo	
Volantazo claxon	17		Claxon enojado	3	Espejo auto Frontal #1.2.2	Plano medio	
Vieja sola grita	18		Grito de vieja	3	Frontal # 1.3 Vibración	Z. in	

Animador	Amanda, Natalia	Secuencia	17.1-24	Plano	Varios		
Volantazo	17.1		Ruedas que rechinan Grito vieja sordo	3	Espejo auto Frontal #1.2.2	Plano medio	
Centauro se desprende de Hércules	18.1		Piedras que chocan	3	Frontal #1.7	Plano completo	
Corre centauro	19		Galope	2	Frontal #1.5 Vibración	Close-up	
Carro se acerca a vieja Centauro se aproxima a la vieja	20		Rechinar de llantas	4	Frontal #1.1	Plano completo	
Corre centauro	19.1		Galope	2	Frontal #1.6	Close-up	
Centauro carga vieja. Coche los esquiva.r	20.1		“ ”	3	Continuo #3	Mov. 45°	
Vieja entre humo	21 21.1		Tos de vieja	4	Frontal #1.8	Plano medio. Z. out	
Centauro se despide y se va. Carro avanza y se estampa en la pantalla. Centauro avanza hacia el fondo	22 22.1		Música tranquila	4	Frontal #1.6	Plano completo	
La imagen se “píxelea”	23		Música libre	4	Píxeles		
Créditos	24						



¿De qué se trata tu proyecto?

El proyecto “bestias urbanas” es en primer lugar un cortometraje que durará aproximadamente dos minutos y medio, realizado en la técnica 2D, específicamente dibujo animado, de clasificación media, ya que se harán 12 dibujos por segundo. Nuestro interés al realizar este cortometraje se ubica en dos puntos: en primera, la animación 2D y cómo tratar el dibujo en ésta, en segunda, la forma en que interactúa la gente dentro del espacio público. Respecto al primer punto, buscamos desarrollar un dibujo gestual, es decir, que conserve los rasgos de primera intención que puede aportar el dibujante, junto con la expresividad y el tratamiento orgánico de las formas, y el desarrollo de unos personajes empáticos y que nos permitan transformarlos de manera fantástica. Al llevar este dibujo al campo de la animación lo que procuramos es respetar el trazo de las dos autoras, pero conjuntarlo de tal manera que el cortometraje desarrolle un estilo plástico propio. Nuestro segundo objetivo, no por el orden menos importante, consiste en retratar cómo vemos a la gente en su camino diario: el estrés de la vida cotidiana parece hacernos olvidar el respeto por nuestro semejante, y nos convertimos en “bestias”, dependiendo del punto de vista. Nos situamos en un cruce peatonal, donde tenemos dos opuestos: los peatones y los automovilistas, los cuales en un clima de incivilidad se vuelven un estorbo (que nosotras representamos con el símil de “bestias”) para el que desea avanzar, todo depende del punto de vista. Jugamos con transformaciones de personajes, donde una viejita ocasionalmente es para el automovilista una cucaracha lenta que no le permite arrancar el auto... y finalmente se desarrollará en un final fantástico que no debemos adelantar.

¿Cuál es el objetivo principal de este proyecto?

En México y en general en el mundo los intereses comerciales privados fomentan los receptores pasivos, que consumen solo el tipo de animación al que están acostumbrados, a un estereotipo, y eso limita no solo la creatividad sino también la diversidad que enriquece a los individuos estéticamente y culturalmente. Así que con esta propuesta de dibujo animado cuadro por cuadro nos sumamos a los pocos autores de este género, esperando aportar tanto en estilo como en análisis del proceso creativo, y finalmente si todo sale bien, en difusión de esta categoría de animación.

¿Cómo voy a utilizar el dinero?

Con su apoyo podremos conseguir algunos de los materiales que necesitamos para concretar este proyecto de animación, sobre todo herramientas tecnológicas. Emplearemos el dinero para invertirlo en equipo de cómputo, tabletas digitales y los programas de edición, ya que como mencionamos en el video, comenzamos hace algún tiempo el cortometraje “bestias urbanas” de la manera tradicional, dibujando sobre papel albanene, pero decidimos digitalizar cada dibujo para obtener un resultado más limpio y reestructurar el guión y el timing.

Acerca del creador

Nosotras, Amanda y Natalia, somos egresadas de la Facultad de Artes y Diseño, nos especializamos en el área de grabado en metal y pintura. Actualmente pertenecemos a un colectivo multidisciplinario llamado “La endina remolona”. Comenzamos a hacer animación hace más de un año, y hemos participado en concursos como el “Ecofilm”, del cual resultamos ganadores del tercer lugar en la categoría de animación; realizamos el videoclip “Pueblo fantasma”, del grupo musical “Los pájaros”; trabajamos en la segunda temporada de la serie “Café Chéjov” en la parte de ilustración digital; también realizamos el cineminuto “Sueños que inspiran” para Pixelatl y Aeroplano films, entre otros trabajos, entre ellos de pintura, grabado y fotografía. Nuestro interés como colectivo es seguir desarrollando proyectos de animación independiente, queremos desarrollar un estilo propio que rescate los métodos tradicionales como el dibujo, y en el cual podamos ofrecer una visión personal de nuestro entorno.

Acerca de las recompensas bestiales

Les agradecemos muchísimo su apoyo, todas las recompensas las realizaremos de manera artesanal para poder ofrecerles algo que les agrade. En cuanto termine el plazo del fondeo le enviaremos un correo a todos los que nos ayudaron para acordar lugar y día de la entrega. No crean que nos echaremos a correr, nos pueden encontrar en el taller La endina remolona.

¿Cuáles son los riesgos del proyecto?

Realizar animación independiente presenta sobre todo el problema del financiamiento, no ya para comida siquiera, sino el equipo de cómputo. Si no se cuenta con la computadora adecuada para editar, o las tabletas para dibujar, el trabajo se entorpece, se puede hacer tan increíblemente lento que pareciera nunca se va a terminar ... se pierden los archivos, se cierra el programa cuando uno está por acabar, o simplemente la pantalla de la compu se va a negros (o blanco, nunca se sabe, simplemente deja de funcionar). Pero la animación independiente tiene un aspecto muy satisfactorio: el discurso es libre, así como el estilo, de esta manera podemos representar lo que nosotras vemos de la realidad, sin ningún filtro impuesto por una empresa o por alguna necesidad publicitaria. Este es nuestro objetivo en *Bestias urbanas*, y para lo cual nos acercamos a esta plataforma, que nos han recomendado mucho, para poder plantear desde nuestro punto de vista qué está ocurriendo en nuestra ciudad (la ciudad de México).

¿En qué categoría encaja tu proyecto?

Animación

¿Cuánto dinero deseas conseguir?

De 25,000 a 50,000

¿Cuáles son las recompensas que ofrecerás a tus fondeadores?	
A partir de \$100	¡Gracias! Tendrás un set de 3 wallpapers de “bestias “ para tu computadora.
A partir de \$200	¡Muchas gracias! Te daremos tres separadores especiales de “bestias urbanas” y tres wallpapers para tu computadora
A partir de \$300	¡Muchas gracias! Te daremos una libreta hecha a mano, además de tres separadores especiales de “bestias urbanas” y tres wallpapers para tu computadora.
A partir de \$500	¡Más gracias todavía! Te llevarás una playera bestial hecha en serigrafía, además de un set de tres wallpapers para tu computadora, tres separadores y tu crédito en los agradecimientos de nuestro cortometraje.
A partir de \$700	¡Muchísimas gracias! Te llevarás una playera bestial hecha en serigrafía y un grabado en metal chico, además de tres wallpapers para tu computadora, tres separadores y tu crédito en los agradecimientos de nuestro cortometraje.
A partir de \$1000	¡Nuestro infinito agradecimiento! Te llevarás un grabado en metal grande, edición especial de “bestias urbanas”, además de una libreta hecha a mano, tres wallpapers para tu computadora, tres separadores de bestias, el dvd de nuestro cortometraje y tus créditos en agradecimientos.
A partir de \$1,500	¡Nuestro doble infinito agradecimiento! Te llevarás un grabado en metal grande, edición especial de “bestias urbanas”, además de una playera bestial hecha en serigrafía, tres wallpapers para tu computadora, tres separadores de bestias, el dvd de nuestro cortometraje y tus créditos en agradecimientos.
A partir de \$2,000	¡Eres parte de nuestro equipo! Te llevarás un grabado en metal grande con agradecimientos personalizados y enmarcado, edición especial de “bestias urbanas”, además de una libreta de bestias urbanas con fragmentos del storyboard, tres wallpapers para tu computadora, tres separadores de bestias, el dvd de nuestro cortometraje y tus créditos como productor asociado.
A partir de \$2,500	¡Gracias por ser con nosotras una bestia urbana! Te llevarás un grabado en metal grande con agradecimientos personalizados y enmarcado, edición especial de “bestias urbanas”, además la playera bestial hecha en serigrafía, tres wallpapers para tu computadora, tres separadores de bestias, el dvd de nuestro cortometraje y tus créditos como productor asociado.
A partir de \$3,000	¡Has sido fundamental para nosotras! ¡Gracias por ser con nosotras una bestia urbana! Te llevarás un grabado en metal grande con agradecimientos personalizados y enmarcado, edición especial de “bestias urbanas”, además la playera bestial hecha en serigrafía, la libreta hecha a mano con fragmentos del storyboard, tres wallpapers para tu computadora, tres separadores de bestias, el dvd de nuestro cortometraje y tus créditos como productor asociado.

Imágenes de las recompensas



LIBRETAS



PLAYERAS



WALLPAPERS



WALLPAPERS



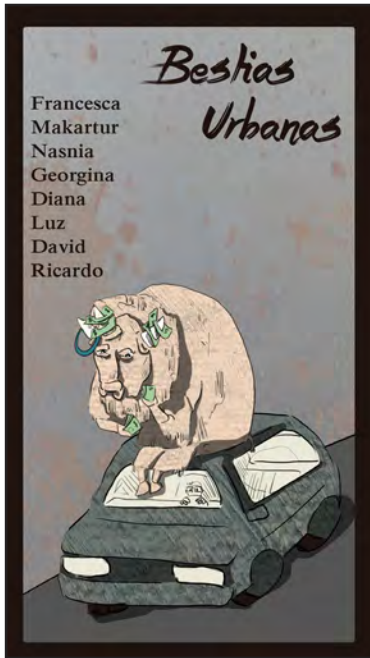
WALLPAPERS



SEPARADORES



SEPARADORES



Anexo 4. Carteles que se subieron a la página de Facebook de La Endina Remolona, como parte de la difusión de la campaña de *Bestias urbanas* en Fondeadora.

