



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

LA PINTURA ANIMADA
COMO TERRITORIO PARA LA
PRODUCCIÓN PICTÓRICA ACTUAL

TESIS QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE: **MAESTRO EN ARTES VISUALES**

PRESENTA: **JUAN MANUEL PAVÓN RODRÍGUEZ**

DIRECTOR DE TESIS

DRA. MARIA TANIA DE LEÓN YONG | (FAD)

SINODALES

DR. JOSÉ DANIEL MANZADO AGUILA | (FAD)

MTRO. AURELIANO EDUARDO ORTIZ VERA | (FAD)

MTRO. EDUARDO ACOSTA ARREOLA | (FAD)

MTRA. NURIA MARGARITA MENCHACA BRANDAN | (FAD)

MÉXICO, D.F. OCTUBRE DE 2014





Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

Agradecimientos.

La presente Tesis de Maestría significó para mí un gran esfuerzo y una pasión desbordante volcados en cumplir un sueño, el cual no sería hoy una realidad sin el apoyo de todos aquellos que de alguna manera, directa o indirectamente, han participado en este largo recorrido:

Agradezco antes que nada a la Universidad Nacional Autónoma de México por seguir brindando un espacio para el crecimiento del espíritu los sueños de un pueblo, por la formación académica y por darme la oportunidad de generar conocimiento a partir de lo que más me entusiasma en la vida: el arte. Agradezco infinitamente la beca recibida por esta prestigiosa institución, esperando ser merecedor y digno de este apoyo. A mis profesores, compañeros y amigos de la Facultad de Artes y Diseño.

A la Universidad Politécnica de Valencia, a los profesores, compañeros y amigos que cálidamente me recibieron en España y en especial a la Dra. Sara Álvarez Sarrat, que durante mi corta estancia de investigación en Valencia fue una comprometida tutora, apoyándome en todo momento tanto en el desarrollo de la investigación como en los pormenores que se presentaban. De las conversaciones que sostuvimos llevo conmigo sus entusiastas palabras y el recuerdo de su calidez humana.

No me alcanzan las palabras para expresar mi agradecimiento a la Doctora Tania de León Yong, directora de esta tesis: por todo su apoyo, por confiar siempre en mi trabajo, por la dedicación con que ha revisado cada aspecto del proyecto, por sus comentarios, correcciones y ánimos, producto de su gran compromiso y entusiasmo por la animación y el arte, pero sobre todo gracias por su valiosa amistad y cercanía, siempre con una afable disposición con la que inspira a sus alumnos a seguir continuamente animados.

Es un gusto para mí agradecer a los artistas visuales, músicos, animadores, diseñadores, profesores y amigos que contribuyeron con entrevistas, colaboraciones o reflexiones en torno a esta investigación: Vuk Jerrenovic, Julio Cesar Cruz, Jorge Mencos, Lola Sosa, Magali Lara, Iris Díaz, Luis Vázquez, Carlos Marín Campos, M. Susana García, María Lorenzo, Creux, Pablo Ángel Luzo, Patricia Soriano, Emilia Baksh, Carolina Davison, Eduardo Xamanik, Víctor Mancilla, Laura E. Torres, Nadia Zomeli y Saúl Hernández. Agradezco también la escucha y análisis de la Dra. Silvia Heyser Guerrero.


A mi familia, que invariablemente llevo en el corazón: mi madre Guadalupe Rodríguez, mis hermanos y mi pequeña hermana; al Dr. Gerardo Castillo amigo y casi un padre; a mis tíos, a mis sobrinos, y primos: hombres y mujeres admirables y muy queridos, sin los que ningún logro sabe igual, cada uno con sus formas muy particulares me han motivado a seguir adelante.

A mis amigos de siempre, cuya camaradería, burlas y cariño, hacen que el recorrido sea mucho más agradable: Hans, Uriel, Alex, Pavel, Grigo, Julio, Saúl, Daniel Peña, Chuy, Pablo, Yair, María, Rosalba, Ato, Lis, Profesor Oscar, Robert, a la familia Guevara Yamaguchi, a mis alumnos y compañeros de taekwondo y a Dan, donde quiera que esté... A los que no mencioné y que también tengo mucho que agradecer.

Y a mi amada Yuri, más que gracias, le dedico este trabajo; por creer en mí, por quererme, por todo el esfuerzo en pro de que cumpliera este sueño; sus correcciones, comentarios, sugerencias, sus colaboraciones de pintura, sus ánimos y su brillante mirada, pero sobre todo por construir cada día la maravillosa posibilidad de amor.

Diseño Editorial

Corrección de estilo



A Yuriko,
Por animarme la vida,
Por tocar mi alma
como el viento.

Índice

Índice

Introducción 6

1. Aspectos fundamentales de la pintura y la animación 10

- 1.1. Aproximación a un problema sobre Pintura Animada. **13**
 - 1.1.1. Definición de Pintura. **15**
 - 1.1.2. Definición de Animación. **24**
 - 1.1.3. Definición de Pintura Animada. **26**
 - 1.2. Relación entre los aspectos formales básicos de la Pintura y la Animación. **28**
 - 1.2.1. Forma pictórica. **29**
 - 1.2.1.1. La forma pictórica y la Animación. **30**
 - 1.2.1.2. El Punto Animado **31**
 - 1.2.1.3. La Línea Animada **33**
 - 1.2.1.4. El Plano Animado **35**
 - 1.2.2. Color pictórico y animación **36**
 - 1.2.3. Tono y luminosidad pictórica en la animación **39**
 - 1.2.4. Cualidades matéricas de la pintura en la animación **41**
 - 1.2.5. Composición pictórica en la animación **44**
- Conclusiones del capítulo primero **47**

2. Manifestaciones de la animación en la historia de la pintura 52

- 2.1. La relación entre la representación del movimiento y la pintura. **55**
 - 2.1.1. Representación del movimiento en la antigüedad. **56**
 - 2.1.2. El movimiento en la edad Moderna. **59**
 - 2.1.2.1. Del Renacimiento al Impresionismo. **60**
 - 2.1.2.2. Las Vanguardias artísticas y la Animación. **64**
 - 2.2. El movimiento entre la animación y la pintura en la actualidad. **67**
 - 2.2.1. Ejemplos de animadores contemporáneos que utilizan procesos y técnicas pictóricas. **69**
 - 2.2.2. Ejemplos de animadores que utilizan la Pintura como cita central en sus películas. **70**
 - 2.2.3. Ejemplos de pintores contemporáneos que utilizan la animación como medio de expresión artística. **71**
 - A. William Kentridge **73**
 - B. Vuk Jevrenovic **75**
 - C. Blu **77**
 - 2.2.4. Pintura animada en México. **80**
 - A. Proyectos de pintura animada en México. **80**
 - B. AKASO **83**
 - C. Magali Lara **85**
 - D. Iris Díaz **87**
 - E. Lola Sosa **90**
 - 2.2.5. Balance de la situación de la pintura animada en México. **94**

La pintura animada como territorio para la producción pictórica actual

3. Experimentación con técnicas de pintura en animación 98

- 3.1. Ensayos previos. **101**
- 3.2. Lienzo en Blanco. Film artístico producido a partir de la experimentación con distintas técnicas. **104**
 - 3.2.1. Temple animado. **109**
 - 3.2.2. Encausto animado. **112**
 - 3.2.3. Gouache y acuarelas animadas. **114**
 - 3.2.4. Óleo animado **118**
 - 3.2.5. acrílico animado. **120**
 - 3.2.6. Animación con aerosoles y esmaltes. **123**
- 3.3. Balance de resultados obtenidos con el cortometraje *Lienzo en blanco*. **127**
Conclusiones del capítulo tercero. **129**

4. Producción pictórica a partir de la animación 132

- 4.1. Descripción general **134**
- 4.2. Elección de un tema: la guerra en México **135**
- 4.3. Preproducción **136**
 - 4.3.1. Conceptualización (guión) **137**
Descripción de la obra **137**
 - 4.3.2. Bocetos. **138**
 - 4.3.3. Story board **140**
 - 4.3.4. Layout **142**
 - 4.3.5. Soportes **142**
 - 4.3.6. Animatic **146**
- 4.4. Producción **147**
 - 4.4.1. Montado de sets **148**
 - 4.4.2. Pintura bajo cámara **150**
- 4.5. Post-producción **166**
 - 4.5.1. Composición digital **166**
 - 4.5.2. Edición **168**
 - 4.5.3. Sonorización **168**
- 4.6. Exhibición y Proyección. **169**
- 4.7. Obras **171**
Conclusiones del Capítulo Cuarto **177**

Conclusiones generales **178**

Bibliografía **182**

Índice de Imágenes **186**

Introducción

“Buscaba seriamente el modo de animar aquella belleza insensible y de hacerla salir de su marco; pensó en Prometeo, que robó el fuego del cielo para dar un alma a su obra inerte.”

Théophile Gautier,
El vellocino de oro.

Antes que nada debo aclarar que la presente investigación es tan sólo un acercamiento al concepto de *Pintura Animada* como prolongación del paradigma artístico de la Pintura. Con esta llana aproximación quisiera compartir al lector mi entusiasmo por el arte de la Pintura y la Animación y cómo he encontrado en su interrelación un territorio fértil y maravilloso desde donde puedo cuestionarme sobre el acontecer del arte en nuestros días.

Abordo aquí el tema de la Animación como una alternativa para la Pintura artística actual, mediante una propuesta artística personal en formato audio-visual que explora las posibilidades técnicas y formales del movimiento en la Pintura, analizando una selección de obras de Pintura Animada realizadas durante los primeros trece años del siglo XXI.

Me motiva la idea de dotar de movimiento a mis pinturas. Esta inquietud me surgió dentro del taller de Pintura durante la *Licenciatura en Artes Visuales*, y desde entonces se ha convertido en una obsesión. Más tarde caería en la cuenta de dos realidades: primero, es muy larga la lista de artistas que han tenido esa misma inquietud desde tiempos remotos; y por otro lado pude hacer conciencia de la accesibilidad tecnológica que tiene mi generación para lograrlo. Hoy sé que el territorio de la Pintura Animada tiene un gran potencial artístico poco explorado en México y con este trabajo de investigación quiero aportar mis experiencias en esta gran aventura. Así mismo, pretendo contribuir al debate en torno a qué es la Pintura en la actualidad y hacia dónde es posible que se dirija.

Respecto a las investigaciones que anteceden a este trabajo es necesario mencionar la tesis doctoral de Sara Alvares Sarrat: *La Pintura Animada: un espacio para el arte* (2002)¹ en la que realiza una investigación profunda en torno a las propuestas de Pintura Animada de la última década del siglo XX, explorando los aconteceres del tópico desde los orígenes de la animación con una perspectiva artística. También me ha servido como importante referencia el texto *¿Qué es la pintura? Representación y arte*

1 ÁLVAREZ, Sarrat, Sara. (2002) Tesis doctoral: *La Animación: un espacio para el Arte. La Pintura-Animada en la última década del siglo XX*, Universidad Politécnica de Valencia, Departamento de Dibujo. Valencia. 2002.

moderno² del pintor Julian Bell, del cual parto hacia una propuesta de definición del término "Pintura". Además, el libro *La Pintura en el Cine: cuestiones de representación visual* (2003)³, de Áurea Ortiz y María Jesús Piqueras donde se describen los distintos caminos por los que la pintura llega al cine permitiéndome hacer una equivalencia entre cine y animación a partir de su relación con la Pintura, estableciendo sus complejos vínculos, semejanzas y diferencias.

Como sustento teórico se han consultado los textos de los autores Wassily Kandynsky y Wladyslaw Tatarkiewicz en sus definiciones sobre aspectos formales y constitutivos de las artes. En lo que se refiere a la técnica pictórica consulté las observaciones de Ralph Mayer en su texto *Materiales y técnicas del arte* (1993)⁴. Otra referencia importante para el capítulo donde abordo los antecedentes de la animación en la pintura son los trabajos de investigación y divulgación dirigidos por la Doctora Tania de León entre los que se encuentran entrevistas y cápsulas

para TV-UNAM sobre animación, textos y conferencias que han servido como punto de arranque para la investigación que aquí presento, así como los consejos y la orientación que recibí de ella tanto como directora de tesis como profesora en el *Taller de Experimentación Plástica, Animación Experimental* (FAC-UNAM).

El objetivo general de este proyecto fue hacer una propuesta artística de pintura en movimiento, mediante un video de animación.

Por otra parte, subrayo que la forma en que abordé el tema fue desde la perspectiva de la producción pictórica. Por ello el objetivo general de este proyecto fue hacer una propuesta artística de pintura en movimiento, mediante un video de animación. Para realizarlo analicé los procesos y las técnicas de algunos pintores que utilizan animación y experimenté con el medio.

También tracé los siguientes objetivos específicos:

- Identificar los puntos de encuentro entre la animación y los aspectos formales, procesos y técnicas de la pintura.
- Reflexionar sobre la Pintura en la actualidad a partir del lenguaje de la animación.

² BELL, Julian, *¿Qué es la pintura?: Representación y arte moderno*. Galaxia Gutenberg, 2001.

³ ORTÍZ, Áurea; PIQUERAS, María Jesús, (2003), *La pintura en el cine, cuestiones de representación visual*. Paidós. Madrid.

⁴ MAYER, Ralph, (1933) *Materiales y técnicas del arte*. Madrid, TURSEN 5ª Edición.

Introducción

- Identificar algunos representantes contemporáneos de la Pintura Animada en México, centrandó la atención en aquellos que son pintores y que utilizan la animación en sus propuestas artísticas.
- Documentar el proceso de realización de obra.

Los métodos de investigación utilizados fueron principalmente tres:

1. Analítico (Identificando las propiedades invariables de la Pintura en su relación con la animación con el propósito de estudiar éstas por separado, así como las relaciones que las unen).

2. Experimental (Trabajando con distintas técnicas de pintura artística animada en búsqueda de sus rasgos más peculiares o diferenciadores).

3. Deductivo (Partiendo de los resultados obtenidos en la experimentación se crearon obras animadas con intención artística y pictórica).

Este trabajo presentó una serie de retos que enfrenté al corregir el protocolo de investigación. Originalmente contaba con tres capítulos y me fue necesario agregar uno más debido a la importancia de involucrarme físicamente con los materiales, por lo que realicé una serie de experimentos técnicos, los cuales desarrollo en el capítulo tercero: *Experimentación con técnicas de pintura en animación*. Otro de los retos enfrentados fue la extensión del tema, ya que para hablar de él habría que repasar otros grandes temas como lo son: arte contemporáneo, Pintura artística, técnicas de pintura, historia de la animación, imagen en movimiento, producción artística, animación artística, multimedia, arte híbrido y un largo etcétera. Temas que me darían para realizar diez tesis distintas. Por lo que fue necesario reconocer el carácter de “acercamiento” a la materia en cuestión y siempre con un enfoque de propuesta artística personal.

En este documento de tesis se encuentran los siguientes capítulos:

1. Capítulo primero: *Aspectos fundamentales de la Pintura y la Animación*. Aquí se definen los conceptos fundamentales de la investigación. También se describen algunas particularidades de la Pintura y se comparan

con los aspectos esenciales de trabajos artísticos en animación. Una vez identificados aquellos fundamentos que comparten estas disciplinas se analiza el trabajo de tres autores que han producido obra artística en esta materia.

2. Capítulo Segundo: *Manifestaciones de la animación en la historia de la pintura*. En este capítulo se realiza un somero repaso por la evolución de las prácticas pictóricas en relación con el movimiento a través de la historia de la Arte, ello con el objetivo de conocer los antecedentes de la relación entre la Animación y la Pintura. En la segunda parte de este capítulo se repasa el trabajo de algunos realizadores contemporáneos y se presentan algunas entrevistas realizadas a artistas con el objetivo de conocer de propia mano los objetivos y procesos en sus trabajos.

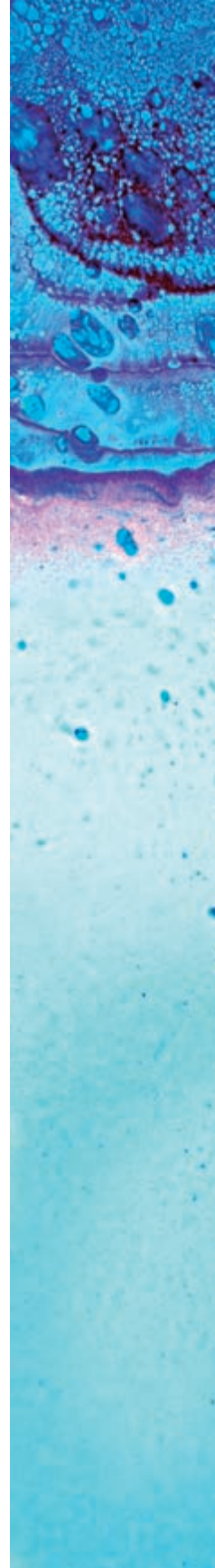
Fue necesario reconocer el carácter de “acercamiento” a la materia en cuestión y siempre con un enfoque de propuesta artística personal.

3. Capítulo tercero: *Experimentación con técnicas de pintura en animación*. Leyendo este capítulo se encuentran los resultados obtenidos a partir de la

experimentación con distintas técnicas pictóricas en animación. Algunas de estas técnicas forman parte de los procesos de producción de los autores investigados y otras no (como el caso del temple animado, del cual no existen antecedentes documentados). A partir de los ejercicios realizados en este capítulo produce un film artístico llamado *Lienzo en Blanco* (2011), mismo que dio comienzo a la producción del cuarto capítulo que involucró la creación de un film con pintura animada.

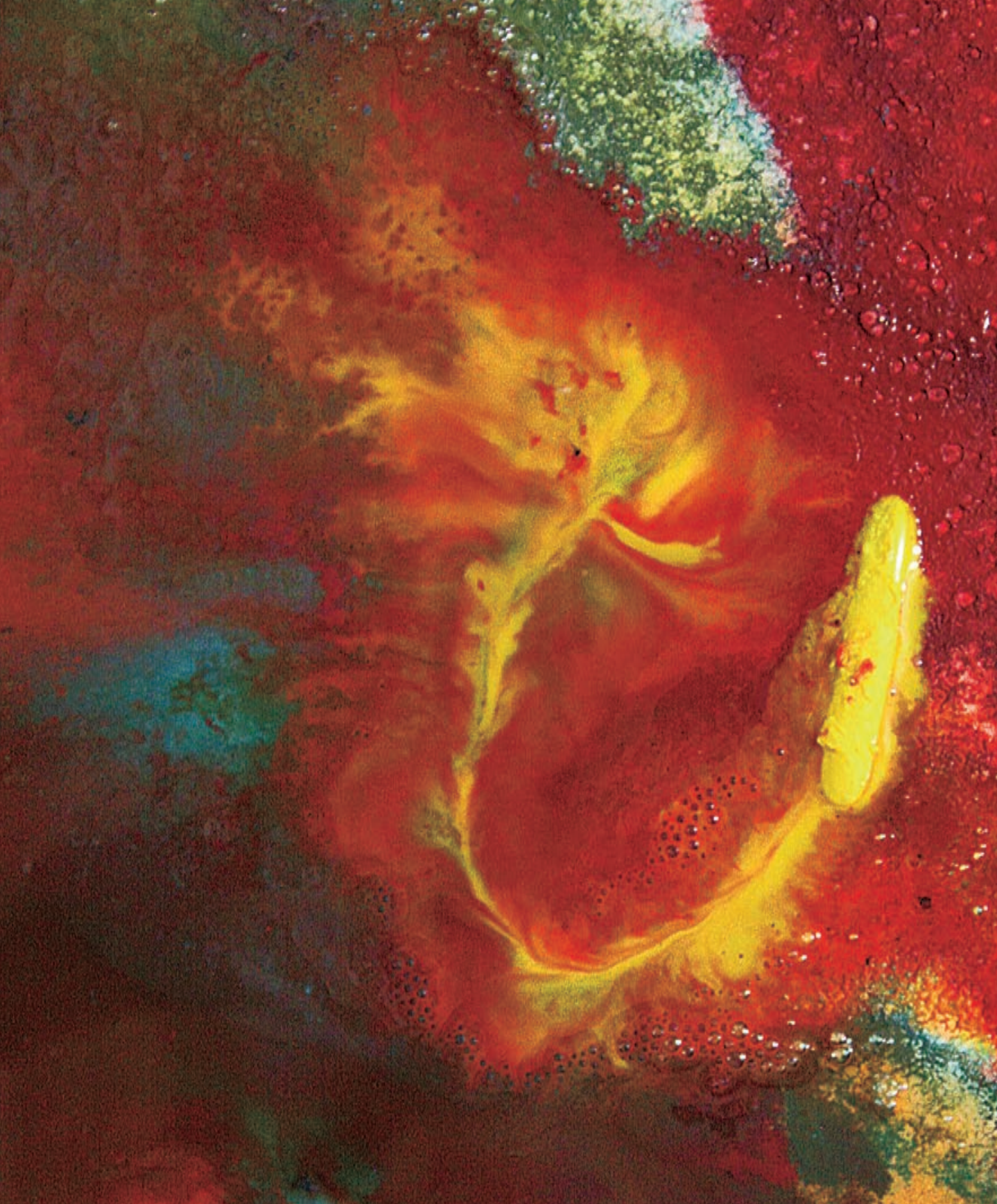
4. Capítulo cuarto: *Producción pictórica a partir de la Animación*. En este capítulo describo el proceso creativo que seguí al realizar el cortometraje de Pintura Animada titulado *The Big War* (2012), documentando los resultados plásticos y las observaciones conceptuales enfrentadas. Se detallan los retos enfrentados desde la concepción de la historia, el guión, *story board*, armado de *sets*, material utilizado, proceso de captura de imagen, edición, sonorización hasta la proyección de la animación en distintos festivales y exposiciones artísticas.

Concluyo esta investigación anejando el DVD de los dos cortometrajes de animación ya antes mencionados y del *making of* de la producción. ■



1.

Aspectos
fundamentales
de la pintura
y la animación



1.

Aspectos fundamentales de la pintura y la animación

El objetivo de este capítulo es establecer el panorama teórico de la relación entre la Pintura y la Animación. Para ello se pretende:

- 1. Definir** los conceptos de Pintura, Animación y Pintura Animada.
- 2. Identificar** los puntos de encuentro entre la Pintura y la Animación, examinando la relación entre los elementos básicos¹ de algunas obras artísticas de ambas especialidades.

A partir de estos dos pasos se determina si es posible sostener la existencia de ciertas características que definen a la Pintura y que al trasladarlas al lenguaje de la animación, sigan precisando en su conjunto a la obra como Pintura.

Antes de establecer el marco teórico referido, es necesario diferenciar las palabras: *pintura* y *Pintura*. Distinguiendo “pintura” como producto de una actividad genérica o como una técnica específica, y la “Pintura” como paradigma artístico. Con la misma lógica se diferencian las palabras *arte* de *Arte* o *animación* de *Animación*. También se precisa que el término “pictórico” es utilizado aquí para todo aquello que le compete directamente al paradigma artístico de la Pintura, excluyendo sus posibles interpretaciones relacionadas con la ornamentación, lo decorativo o lo meramente artesanal.

Una vez aclarado esto, se plantean las siguientes preguntas de investigación: ¿Qué es Pintura Animada?, ¿cuáles son esos aspectos formales básicos de la Pintura y la Animación? y ¿qué no es Pintura Animada? A lo largo de este primer capítulo se estudian dichas cuestiones, buscando más

Imagen 1»

(De izquierda a derecha)

a: Ruth Gómez *Animales de compañía*, Fotograma de animación, 2005. **b:** Sebastián Díaz Morales, El ring CLOS medios de la ilusión, Fotograma de animación, 2006-2007.

c: Ann Lislegaard, *Bellona (A la manera de Samuel R. Delany)*, Fotograma de animación, 2005. Ejemplos de animaciones llamadas pinturas animadas que no utilizan pintura en su realización.



¹ Entendemos elementos básicos como “Aquellos elementos sin los cuales un género artístico no podría existir”. Según KANDINSKY, W. *Punto y línea sobre el plano* (1926). Barcelona: Editorial Paidós, P. 33.

que respuestas un análisis de los tópicos referidos.

Para entrar en materia es necesario indagar un problema en relación a lo que se entiende por estos conceptos.

1.1. APROXIMACIÓN A UN PROBLEMA SOBRE PINTURA ANIMADA.

La Pintura Animada es a grandes rasgos un término con que se denomina a ciertas obras de animación en las que están presentes procesos o técnicas de la pintura. Aquellos que no están familiarizados con este concepto suelen pensar que la Pintura Animada es hacer dibujos animados con pintura. El problema de esta creencia es que casi todas las animaciones que se realizan presentan alguna característica de la imagen pictórica o recurren en algún momento a las técnicas de la Pintura. Por ejemplo, el uso de recursos pictóricos para escenarios y coloreados en los dibujos de las producciones de Walt

Disney, como en *Blanca nieves y los siete enanos* (1937), sugieren que se trata de una pintura animada, sin embargo tal conclusión resultaría precipitada si consideramos que el aspecto técnico no es lo que determina la especificidad de la Pintura.

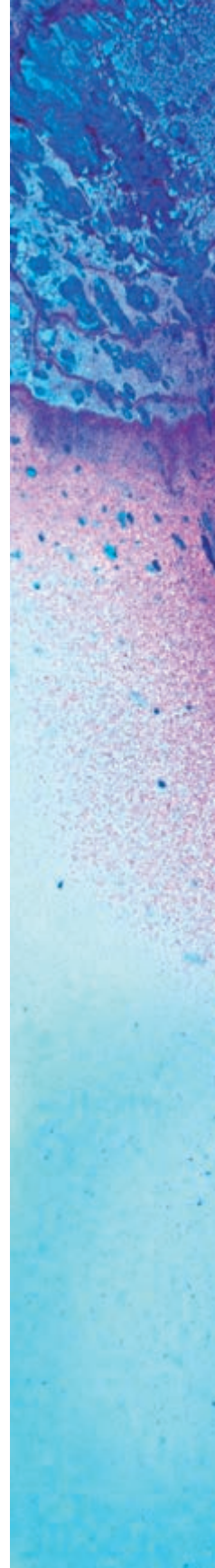
En esta investigación se parte de la hipótesis de que no todas las animaciones que usan pintura son “pinturas animadas”. Para ahondar en esta afirmación y antes de proponer las definiciones pertinentes, sugiero observar el siguiente caso que ejemplifica otro dilema en el uso del término:

En el año 2007 tuvo lugar una exposición llamada *Pintura Animada*², dentro de las instalaciones del Centro Cultural Tijuana (CECUT) en Baja California, México.³ En esta exposición se presentaron obras denominadas “pinturas animadas” que no fueron hechas con pintura, es decir, no se crearon utilizando acuarelas, óleo, temple o materiales pictóricos. En vez de ello se utilizó video, imagen digital y fotografía. (Véase imágenes 1a, 1b y 1c).



² *El CUBO, Pintura Animada*, página electrónica del CECUT. Consultada el 28 de marzo de 2010. Disponible en: <http://www.cecuto.gob.mx/micrositio/pintura/index.html>

³ Exposición donde participaron catorce artistas de distintas nacionalidades que adoptaban códigos y ademas asociados tanto a la pintura y el dibujo tradicionales como a los conceptos y tecnologías de la animación.



1.

Aspectos fundamentales de la pintura y la animación

¿Dónde está la pintura en estos fotogramas de animación? Habrá quien vea en ellos elementos formales que existen en la Pintura: motivos de representación, composición, color, perspectiva o ritmo. Pero estos elementos que pueden pertenecer a cualquier imagen visual, no son exclusivos de la Pintura. Técnicamente hablando en las imágenes 1a, 1b y 1c *no hay pintura*: Ruth Gómez trabajó con video digital y rotoscopía; Sebastián Díaz Morales intervino un video de acción real mediante filtros digitales y proyectó una animación digital 3D. Si no hay pintura en estas obras ¿por qué se expusieron como pinturas animadas? ¿no se tratará de video arte o de animaciones artísticas? Más que un ejercicio clasificatorio, aquí se presenta un problema en relación a la postura artística y a la especificidad del medio, pues si pensamos todas las animaciones como pinturas animadas, entonces nos hallaríamos extraviados en la vaguedad del *sí a todo*, aseverando que cualquier video es un ejemplo de pintura animada. En tal caso: ¿Qué sentido tendría hablar de una disciplina llamada Pintura Animada? ¿es suficiente que una animación comparta características con la pintura para llamarla Pintura Animada, o será que existen elementos específicos de la Pintura en la animación que hacen de esta una Pintura Animada?

Hacer Pintura a partir de medios distintos a los tradicionales es una posibilidad en el panorama del arte de nuestros días, por ejemplo la pintura digital de Marius Markowski, la fotografía pictórica de Jeff Bark o la pintura con luz de Pablo Picasso. Incluso se conoce que el mismo lenguaje cinematográfico evoluciona partiendo de la tradición de la imagen pictórica⁴. Esto no quiere decir que cualquier imagen pueda analizarse desde la perspectiva de la Pintura, de la misma manera en que nos sería imposible percibir cualquier imagen publicitaria como si ésta fuera una pintura, incluso si se realiza con técnicas pictóricas tradicionales, pues tanto sus códigos como sus objetivos son diferentes.

Entonces, ¿qué es y qué no es Pintura Animada? Para hablar sobre un territorio de producción pictórica en la animación es necesario establecer a qué se refieren los términos "Pintura" y "Animación".

4 ORTÍZ, Áurea; PIQUERAS, María Jesús, (2003), *La pintura en el cine, cuestiones de representación visual*. Paidós. Madrid.

1.1.1. DEFINICIÓN DE PINTURA.

¿Qué es la Pintura? En realidad no existe una respuesta absoluta a esta cuestión, pues se sabe que en cada cultura y en cada época han existido diferentes maneras de hacer y de entender las pinturas, siendo éstas tan diferentes entre sí como sus posibles definiciones. Lo mágico, lo sagrado, lo poético, la representación y la expresión son ejemplos de conceptos que se han relacionado en distintos momentos con la Pintura. Ahora bien, no se realiza aquí un repaso de las múltiples formas de entender la Pintura a través de la historia, pues ello está fuera de los alcances de este trabajo de investigación, no obstante se mencionan enseguida cuatro maneras distintas de definirla en la actualidad. Este modelo cuádruple ha sido propuesto por Julian Bell en su texto sobre *¿Qué es la pintura?*⁵, y lo que se hace a continuación es cotejar dicho modelo frente a ciertas obras actuales consideradas dentro del campo de la Pintura pero realizadas con medios distintos a la tradición pictórica, pretendiendo con ello identificar aquellas características que nos acercarán a entender la Pintura Animada como una extensión de la Pintura.

El primer aspecto a tratar es aquel que considera a la Pintura como Arte. El

Arte con mayúscula es una propuesta de la modernidad que permea hasta nuestros días, y que permite plantearse la identidad de la pintura como “presencia pura”⁶ que se auto determina, es decir un fin en sí mismo, por lo que puede describirse como autorreferencial. Al respecto, es común encontrarse en los diccionarios definiciones como: “la pintura es el arte de pintar”⁷, donde efectivamente se ob-

La intención pictórica
ha sido distinta
para cada época,
cada cultura y cada individuo

serva la relación pintura/arte, ya sea en el sentido de habilidad para realizar una actividad o desde lo que refiere a los objetos valiosos que se exhiben en las galerías de arte o museos, es decir, aquellos objetos que ya han sido denominados como arte, por lo que se halla “oculta” y obvia la relación de la pintura con la pintura misma, a través de la idea de Arte o mejor dicho de las obras catalogadas como Arte. En este sentido autorreferencial las pinturas han sido un cierto conjunto de objetos producidos por el hombre y la Pintura la institución que ha determinado su valor.

5 BELL, Julian, *¿Qué es la pintura?: Representación y arte moderno*. Galaxia Gutenberg, 2001.

6 *Ibidem*, p. 260.

7 *Diccionario de la Real Academia Española*. 23.ª edición. Madrid: Espasa Libros, S. L. U., 2014.



1.

Aspectos fundamentales de la pintura y la animación



Imagen 2^a

(De arriba a abajo).

a: *Rollo de papel* (2008) Fotografía, Hendrik Kerstens, Holanda.

b: *La joven de la perla* o *Muchacha con turbante*, Johannes Vermeer, h. 1665-1667, Óleo sobre tela 44,5 × 39, Mauritshuis, La Haya, Flag of the Netherlands.svg Países Bajos.

Incluso en esta era digital y posmedia el carácter autorreferencial consciente que ciertas obras realizadas en soportes no pictóricos sean exhibidas como pinturas, éste es el caso de la fotografía pictórica de Hendrik Kerstens (Véase imágenes 2A y 2B). Esto parece responder a la constante reconfiguración de las posturas artísticas y a la necesidad de expandir el campo pictórico. Al observar este tipo de obras no podemos soslayar la alusión a las formas anteriores de la pintura, reconociendo elementos que no necesariamente son técnicos, pero que aún le competen a su tradición, como la composición, el color, la luz, temáticas, géneros, etc. De la misma manera que el Arte hace alusión a su propia historia, la Pintura entreteje sus transformaciones desde lo que le es propio, ya sea en relación a la forma, la estética o el concepto.

Lo anterior refiere al segundo aspecto a tratar, el cual describe a la Pintura desde sus características técnicas, considerándolas "meros objetos"⁸ o cosas planas prototípicas. Estos objetos se distinguen por ser planos y estar formados por marcas de materia plástica sobre una superficie. Descripciones de este tipo acogen tanto aquellas obras que se denominan tradicionales como a las diferentes propuestas experimentales de nuestros días, siempre y cuando sean planas y conformen una marca sobre una superficie. No obstante, existen obras que, por decirlo de alguna manera, trascienden el espacio plano y la condición de marca pictórica, y aun así son exhibidas como propuestas del campo de la pintura. Como las *pinturas objeto* de Nicolás Lamas, obras donde la pintura es materia constituida por conexiones entre la escultura, la arquitectura y la instalación, trascendiendo los límites del cuadro, interviniendo y adaptándose a nuevas superficies. Otro ejemplo más concreto es *Paletas de pintura y otras Técnicas de Los maestros* (2014) de la pintora española Natalia Ibáñez Lario (véase imagen 3), obra realizada mediante una impresión láser sobre acrílico utilizando cremas y otras tecnologías cosméticas sobre escáner. Este tipo de trabajos no muestran pinturas

⁸ Op. Cit, p.27

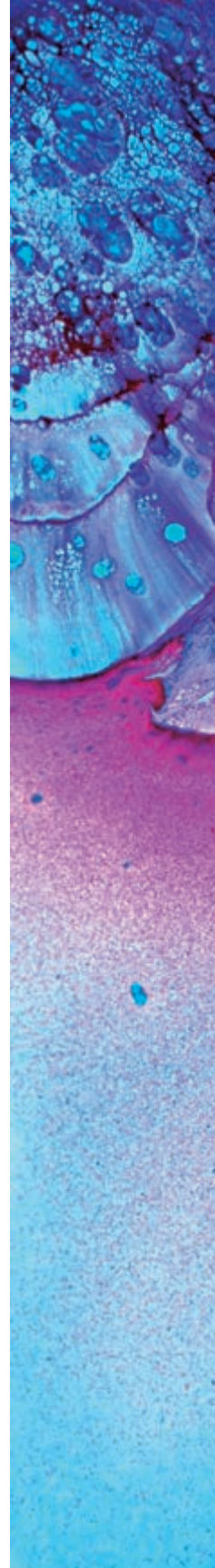
tradicionalmente hablando, sino elementos de la pintura en soportes o medios distintos, por lo que resultan claros ejemplos de aquello que se ha denominado “pintura en el campo expandido”, término que tiene sus orígenes en las observaciones de Rosalind Krauss, quien plantea que las “categorías -géneros- como la escultura y la pintura han sido amasadas, extendidas y retorcidas en una demostración extraordinaria de elasticidad, una exhibición de la manera en que un término cultural puede extenderse para incluir casi cualquier cosa”.⁹ Todo apunta a cómo esta capacidad de extenderse ha posibilitado la creación de obras, incluyendo los ejemplos de Lamas e Ibáñez, donde se plantean nuevos materiales y soportes, proponiendo a la Pintura como un territorio donde aún es posible explorar, inventar y desarrollar numerosas técnicas y procesos para la construcción de obras que dan cuenta de las incontables formas de hacer Pintura, por lo que no existe una descripción que contenga toda la gama de técnicas posibles en la construcción de imágenes, incluso si estas no son objetos sino mera información digital.



Imagen 3

Natalia Ibáñez Lario, Paletas de pintura y otras Técnicas de *Los maestros (Formula antienvjecimiento y Antimiseria, 0% Oxidación)* 2014. (Detalle), dimensiones de la obra completa: 200 x 140 x 10 cm, técnica: Impresión sobre acrílico con recorte láser, cremas curativas de esencia de serpientes e insectos, y otras tecnologías cosméticas sobre escáner, separadores de aluminio. Fotografía tomada con fines de investigación en la bienal Rufino Tamayo 2014, México.

⁹ KRAUSS, R. (2008). *La escultura en el campo expandido*. En *La posmodernidad*. Barcelona: Ed Kairós, Hal Foster ed. p 60.



1.

Aspectos fundamentales de la pintura y la animación

Esa condición de "imagen-información" es el tercer aspecto con el que se suele definir la Pintura. Se trata de entender a la imagen pictórica como una sustancia visual con información, mediante la cual es posible generar y establecer "efectos visuales con significado indefinido"¹⁰ presentando formas de mirar e interpretar la realidad. Por supuesto, este aspecto puede aplicarse a todas las artes visuales, no obstante es la Pintura -como paradigma artístico- la disciplina desde donde se gestaron las propuestas del arte moderno, el cual es el referente directo a las formas de ver y pensar el arte en la actualidad. En este sentido Julian Bell sostiene:

La pintura, tal como la conocemos en occidente ha sido un instrumento fundamental para configurar el mundo en que nos miramos entre nosotros y el mundo que nos rodea; así como en la de que si hay modos erróneos de mirar, muchos de ellos han sido promovidos por la pintura. De esta acusación la pintura debe ser declarada claramente culpable.¹¹

Si el arte moderno sintió y asumió o no esta culpa, al menos parece haber hecho referencia a la capacidad pictórica de transmitir una mirada distinta, independientemente si ésta refiere aspectos de la realidad o no. De ahí que la representación del mundo (arte figurativo), la expresión del universo interno-externo (simbolismo, expresionismo, impresionismo, romanticismo etc.) y la presentación de una mirada distinta (arte abstracto), suelen ser presentadas en occidente como las tres características que han hecho de la Pintura un efecto visual en sí mismo, apto para transmitir información referencial o incluso, autorreferencial pues tiene, por citar un ejemplo, la capacidad de insinuar las condiciones matéricas que la conforman, sin ser necesario que la materia física esté presente. Tal es el caso de las millones de pinturas digitales que se crean hoy en día: imágenes virtuales que carecen de materia tangible mas no de técnica, como las obras del artista

¹⁰ *Op. Cit.*, p.260

¹¹ *Ibidem.*, p.254

De la misma manera que el Arte hace alusión a su propia historia, la Pintura entreteteje sus transformaciones desde lo que le es propio.

suizo Mrius Markowski y el pintor inglés David Hockney, quienes han realizado imágenes digitales simulando los efectos logrados con pintura acrílica o con óleo, y que actualmente se encuentran en la búsqueda de aquellos efectos pictóricos que sólo mediante la tecnología digital es posible producir, explorando así la especificidad plástica del medio, pero donde la pintura sigue implícita (véase las imágenes 4 A y 4 B).

En esta imagen existen todos los elementos formales de la pintura (composición, representación formal, textura, color, etc) pero aplicados con recursos digitales. Y aunque la imagen nos remita inmediatamente a una pintura debido a los aspectos señalados anteriormente (autorreferenciales y técnicos), no es una pintura en el sentido objetual sino conceptual, alude a su estado de imagen, lo que Bell nombra como “un modo de distanciarse de su condición de marca.”¹²



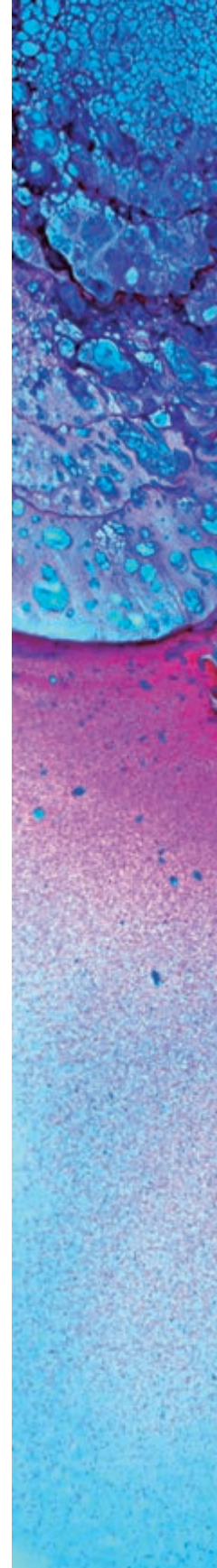
Imagen 4

(De arriba a abajo).

a: (Sin título) Pintura digital publicada el 8 de septiembre de 2012 en facebook del artista: Mrius Markowski.

b: Hockney David, *La llegada de la primavera en Woldgate, East Yorkshire*, en 2011. Dibujo creado con iPad e impreso sobre papel, 144,1 x 108 cm; parte de una obra de 52 piezas.

12 *Op. Cit*, P.42



1.

Aspectos fundamentales de la pintura y la animación

Entonces, si una imagen pictórica no es necesariamente un objeto o una marca física y puede incluso ser información autorreferencial o presencia pura ¿cómo distinguimos lo que es Pintura del resto de las imágenes?

Es aquí donde se presenta el cuarto aspecto a tratar, y que refiere a la práctica del artista y su necesidad de hacer voluntarias “representaciones con significado”,¹³ proponiendo la Pintura como una práctica o un momento específico, impulsado por una intención, y que conforma lo que conocemos como “acto de pintar”, enfocándose más al evento y a los procesos que tienen que ver con la actitud, la postura, el estado de ánimo y sobre todo con el motivo por el que un pintor pinta. Este aspecto no se detiene en entender la Pintura desde su especificidad técnica o en relación a su condición de imagen, es decir el resultado, sino al proceso, de ahí definiciones como: La Pintura es la “Acción de pintar. Arte y actividad de los pintores”.¹⁴

Esta definición ha sido recurrente, de manera voluntaria o involuntaria, tanto en los aparatos institucionales de validación privada de las obras como en las valoraciones públicas del arte, distinguiendo constantemente la Pintura únicamente como verbo: una acción creativa.

Sin embargo dicha acción creativa debe tener significado o, por decirlo de otra manera, involucrar una conciencia. Por ello se necesita de un artista, ya que no puede haber Pintura sin pintor, pues en este sentido el ser de la pintura es psíquico; la fantasía, el sentimiento y el deseo del autor son indispensables. Por ello es imposible que una máquina haga Pintura sin la intervención de la acción del hombre, pero esa tarea debe tener un significado: ser pintura. “Esto no es una pipa”¹⁵ como diría el pintor René Magritte, por supuesto que no es una pipa, es Pintura. Eso es el significado, el significado del acto hacer Pintura es la Pintura misma.

De ahí que la pintura sea una práctica en desarrollo, porque se autodefine constantemente, en un ejercicio cíclico y en espiral hasta que se agota y vuelve a empezar.

¹³ *Ibidem*, p.260

¹⁴ MOLINER, María. (2007) *Diccionario del uso del español*, 3ª Edición. Madrid: Ed, Gredos.

¹⁵ Título del célebre cuadro de René Magritte *Esto no es una pipa*, 1929, (Traducido del título original en francés: “Ceci n’est pas une pipe”).

Por eso la Pintura ha muerto y revivido múltiples veces, en algunas ocasiones como un glorioso fénix, en otras tantas como un demacrado y hambriento *zombie*, y esto es claro porque se sigue pintando y porque, paradójicamente y en palabras de Bell, la muerte de la pintura "puede ser una posición liberadora y un desafío: una posición desde la que emprendemos nuevas exploraciones de nuestro mundo sustancial compartido y de lo que quiera que se encuentre por detrás."¹⁶

No obstante queda pendiente repasar ¿qué buscan los pintores? Y ¿por qué explorar este mundo desde la postura pictórica? Según otro diccionario, un pintor es aquella "persona que se dedica a pintar".¹⁷ ¿Pero qué hay del motivo que los lleva a pintar? Al respecto obsérvese a continuación las palabras bosquejadas por el pintor contemporáneo Verne Dawson:

La pintura es una actividad primaria situada en algún punto entre silbar y rascarse. Es un método sumamente eficaz y duradero para comunicar ideas

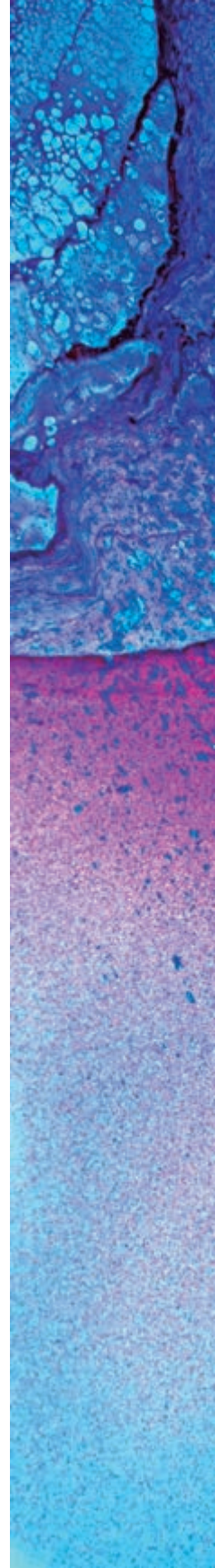
simples y complejas. Para mi supone, además, un medio de expresar amor por la creación. Y dado que los hombres habitamos espacios interiores, con paredes, los cuadros continúan ejerciendo su función a las mil maravillas¹⁸

Colocar a la pintura en un punto entre silbar y rascarse supone un momento preciso en el que algo específico sucede, un momento indeterminado en el que acontece la Pintura, algo intangible. Se observa aquí cómo para un pintor y en un contexto histórico específico (finales del siglo XX y lo que va del siglo XXI), el acto de pintar se sustenta en una "indefinición", característica que se observa en el Arte occidental de nuestros días, pues si bien en el pasado se tenían claro los límites entre las artes, hoy éstos no alcanzan para definir las nuevas obras. Como se dijo al principio de este capítulo, la intención pictórica ha sido distinta para cada época, cada cultura, y cada individuo, siendo desde la edad moderna una consecuencia del deseo individual e indeterminable de cada artista. Por ello es imposible establecer sentencias absolutistas sobre los

¹⁶ *Op. Cit.*, P. 254 - 255.

¹⁷ Moliner, María, *Diccionario del uso del español*. Editorial Gredos, 1998.

¹⁸ Citado en: GODFREY, Tony. (2010). *La Pintura hoy*, EE. UU: Phaidon Press, P. 6



1.

Aspectos fundamentales de la pintura y la animación

motivos que llevan al acto creativo y voluntario de la pintura, no obstante es viable proponer que dicho acto existe en toda manifestación pictórica y se representa como la postura del pintor. Para ilustrar lo anterior obsérvense las siguientes obras, (ver imágenes 5, 6, 7 y 8):

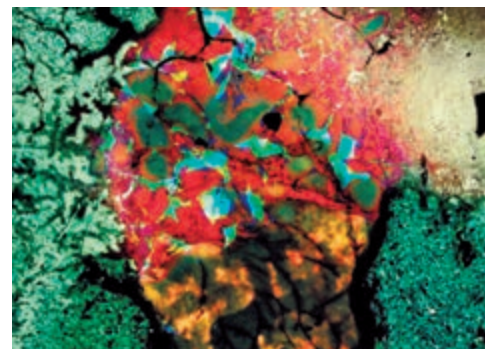
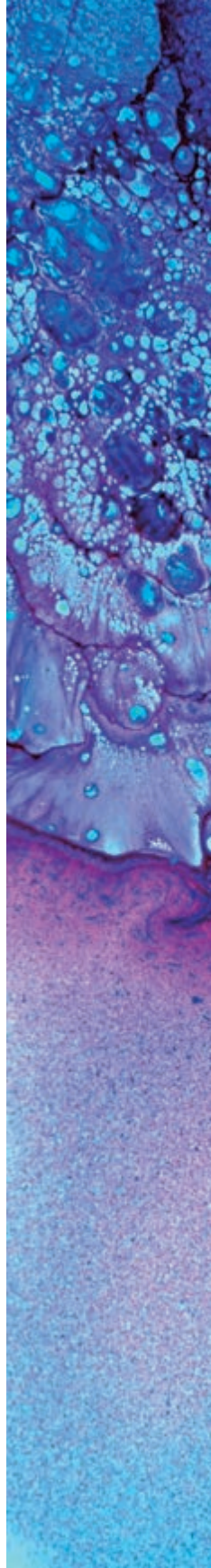


Imagen 5 ≈
(Arriba izquierda)
Snow White Without the Dwarves, Ghada Amer, estambre sobre lienzo. / **Imagen 6** ≈
(arriba derecha) *Fly to Baku* (Instalación), Rashad Alakbarov. / **Imagen 7** ≈
(Abajo izquierda)
Blueprint Installation (Instalación de 'Blueprint'), Alexa Meade, 8 x 8 x 4 pies, 2010 / **Imagen 8** ≈
(Arriba derecha)
Landfill (2012), Jennifer Reeves, pintura sobre película cinematográfica de 16 mm.

En estos ejemplos puede que cambie la técnica, la materia, el soporte, o el medio, pero lo que tienen en común estas cuatro imágenes es que todas son producidas por un autor que se asume como artista y que actúa en referencia a la Pintura. Tanto el acto de pintar, los procesos con que se llevaron a cabo, y el resultado final en estas obras distan mucho (y a la vez no) de lo que se entiende tradicionalmente por Pintura, y aun así, estas creaciones inmediatamente remiten al mundo de imágenes que se han producido desde la historia de la Pintura. Si se hace un análisis desde la citada perspectiva de Rosalind Krauss, estas obras podrían ser ejemplos de cómo en indeterminadas ocasiones, en el acto de pintar, los artistas exploran distintos territorios sin abandonar completamente lo pictórico, pues comparada con otras artes como la escultura, la Pintura presenta un mayor potencial de hibridación y perversión. Así mismo, en cuanto a herederos de la imagen pictórica, el video, el cine y la animación permiten al artista que hace pintura en estos medios, interactuar libremente entre los lenguajes tradicionales y las posibilidades de las nuevas tecnologías, sin perder necesariamente por ello la postura del pintor.

**El ser de la pintura es psíquico;
la fantasía, el sentimiento
y el deseo del autor son
indispensables**

Con lo que se ha repasado hasta aquí, ciertamente no es posible establecer qué es aquello específico para toda la Pintura, no obstante se ha observado mediante los ejemplos citados, cómo es que la Pintura puede ser algo más que lo que ha sido. En este territorio libre y en expansión es en donde se propone a la Pintura Animada como una posibilidad para el discurso y el acontecer pictórico, pues, hasta donde es posible observar, la pintura es precisamente una postura visual, una actitud con que se entiende, se conoce, se construye y se reflexiona sobre la realidad propia, y que se encuentra en constante transformación, siempre haciendo referencia a sus formas anteriores, es decir desde lo que denominamos como tradición pictórica hasta las continuas redefiniciones de la Pintura misma. Podríamos decir que es un acto autoreflexivo y autoreferencial que se relaciona con indeterminadas maneras de plasmar o generar imágenes capaces de representar, expresar o producir ideas del universo interior y exterior de un sujeto.



1.

Aspectos fundamentales de la pintura y la animación

1.1.2. DEFINICIÓN DE ANIMACIÓN.

Una de las definiciones de animación más difundidas y aceptadas es la perteneciente al pionero de la animación Norman McLaren quien escribió:

- 1. Animation is** not the art of DRAWINGS - that - move but the art of MOVEMENTS - That are drawn
- 2. What happens** between each frame is much more important than what exists on each frame.
- 3. Animation is** therefore the art of manipulating the invisible interstices that lie between frames.¹⁹

Es posible coincidir con esta postura si observamos el trabajo de muchos artistas que han encontrado en la animación una forma de superar aquello que es estático en sus obras, no sólo dotando de movimiento al arte, sino haciendo del mismo movimiento un arte. McLaren no veía en la animación un mero proceso técnico, veía un arte comparable con la pintura o la música y que incluso podía contener ambas disciplinas, toda vez que el tiempo fuese la superficie y el espacio donde se plasmarían los elementos que las conformaran. El tiempo es el lienzo, donde se aplican las pinceladas del movimiento.

La palabra animación viene del griego *ánima* que es alma. Dotar de alma a todo aquello que no la tiene. Por ello en la animación es posible sentir que una piedra tiene vida, personalidad e incluso sentimientos.

Para esta disciplina existen distintos procedimientos que en términos

¹⁹ "La animación no es el arte del dibujo en movimiento, sino el arte del movimiento dibujado. Lo que ocurre entre los fotogramas es más importante que lo que existe en los propios fotogramas" Trad. del original citado en: SIFIANOS, Georges. (2011). *The definition of Animation: a letter from Norman McLaren*, "Animation Journal" Vol. 3 Number 2, P. 62

generales consisten en capturar el movimiento. Por ello es frecuente que se confunda la animación con una rama de la cinematografía, dando pie a una discusión sobre el lugar de la animación dentro de las artes. Entenderla como una disciplina independiente permite explorar sus propias posibilidades ya que es capaz de reproducir cosas, construir formas o expresar una experiencia, de una manera muy particular al resto de las artes visuales. En este sentido es posible ver la animación como un arte, siempre y cuando ésta sea capaz de producir la sensación de vida y con ello deleitar, emocionar o “conmocionar”²⁰ a través del movimiento.

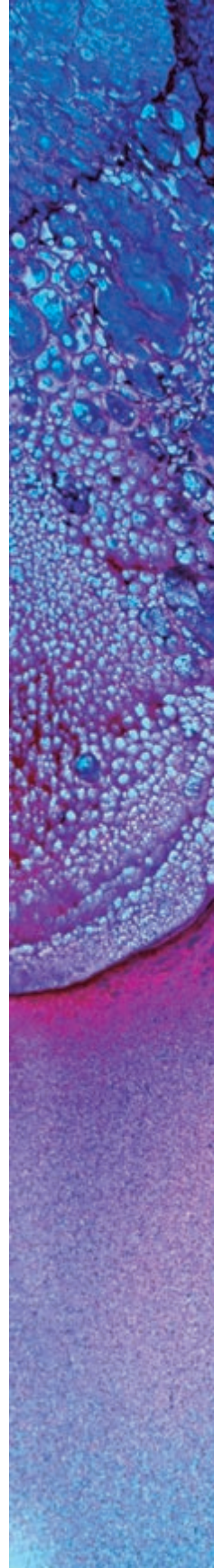
El movimiento en la animación es fundamental, y para verlo hay que capturarlo. Todos aquellos procedimientos que permiten capturar y controlar el movimiento de objetos inanimados son conocidos como técnicas de la animación, como el *stop motion*, rotoscopía,

pixilación, etc. Los materiales con que se realiza una animación pueden ser ilimitados, todo puede ser animado, desde una marioneta hasta la luz o el agua. Lo que es importante especificar es que no basta con mover objetos, hay que hacer de ese movimiento un arte.

El sonido es un elemento que puede ser parte de la animación, y aunque no necesariamente debe incluirse, éste contribuye al objetivo de generar la sensación de vida, ya que es una característica física de todo lo que se mueve en la naturaleza. Una animación se percibe de forma muy diferente con o sin sonido, por lo que resulta fundamental contemplar su utilización o su abstención, pues el empleo adecuado de los recursos sonoros puede enriquecer las experiencias sensoriales del espectador.

Con base en las observaciones anteriores se propone la siguiente definición: la animación es un lenguaje artístico capaz de reproducir, construir o expresar el movimiento, produciendo la sensación de vida en todo, incluso donde no la haya.

20 La “conmoción” Como un aspecto fundamental del arte del siglo XX. En: LUGO, Pablo Ángel. (2010). *El arte transgresor, un acercamiento a la rebeldía, un valor en el arte del siglo XX*. Tesis doctoral Arte Público. Universidad Politécnica de Valencia.



1.

Aspectos fundamentales de la pintura y la animación

1.1.3. DEFINICIÓN DE PINTURA ANIMADA.

En el año 2002 Sara Álvarez desarrolló una tesis doctoral producto de una investigación profunda en torno a la Pintura Animada²¹, donde sostiene que una animación realizada con pintura genera una animación con cierto estilo técnico y efecto estético-matérico, más no una reflexión artística:

Los límites entre lo que es y lo que no es Pintura, no pueden venir definidos por la utilización del óleo, la encáustica, el acrílico sobre lienzo o tabla, o materiales asociados tradicionalmente a otras disciplinas. La Pintura es el lenguaje, una formación de base, una inclinación del artista, un medio para la reflexión sobre el Arte y la propia práctica artística.²²

Ante esta situación, presento la siguiente idea: para que una animación sea Pintura Animada debe relacionarse tanto con los códigos, como con las técnicas y las reflexiones que hacen a la Pintura, partiendo de una motivación artística. Para profundizar esta afirmación se adopta aquí la definición que en 2001 Sara Álvarez propone para pintura animada como “la expresión artística que dota de vida, de ánima a la Pintura.”²³ Definición que podemos desglosar de la siguiente manera:

PINTURA:

Como una actitud, un lenguaje y una reflexión artística.

ANIMACIÓN:

Como expresión artística utilizada para dar la sensación de vida a lo inanimado, lo inerte o lo estático.

Álvarez identifica el concepto de pintura animada como un medio para dotar de vida a la Pintura. Aquí se podría pensar a la Pintura como una especialidad artística carente de vida propia. Pero no es el caso: Respecto

²¹ ÁLVAREZ, Sarrat, Sara. (2002) *Tesis doctoral: La Animación: un espacio para el Arte. La Pintura-Animada en la última década del siglo XX*, Universidad Politécnica de Valencia, Departamento de Dibujo. Valencia.

²² *Op. Cit.*, P. 34.

²³ *Ibidem* P. 392.

al concepto de “vida” Álvarez se refiere posteriormente a cierto interés por parte de artistas que ven en el movimiento una forma de superar lo estático en la pintura:

Como hemos visto los Realizadores-Pintores interesados por las relaciones espacio-temporales, al entrar en contacto con la Animación, descubrieron una vía a través de la cual hacer posible, y casi palpable, las ideas que hasta entonces capturaban sobre el lienzo, en una sola imagen. Con la Pintura-Animada podían desarrollar en el tiempo, el Movimiento ideado en su mente, a través de imágenes estáticas. Cada secuencia de pequeñas pinturas, compone el desglose total de la Animación, el despliegue de las distintas fases que construyen el Movimiento durante un lapso de tiempo concreto.²⁴

Por tanto, la frase “dotar de vida a la pintura” se relaciona directamente con la necesidad de los artistas por “dar movimiento a sus pinturas”. Entonces, Pintura Animada es aquella expresión artística que tiene la capacidad de dotar de movimiento a la Pintura²⁵. O en otras

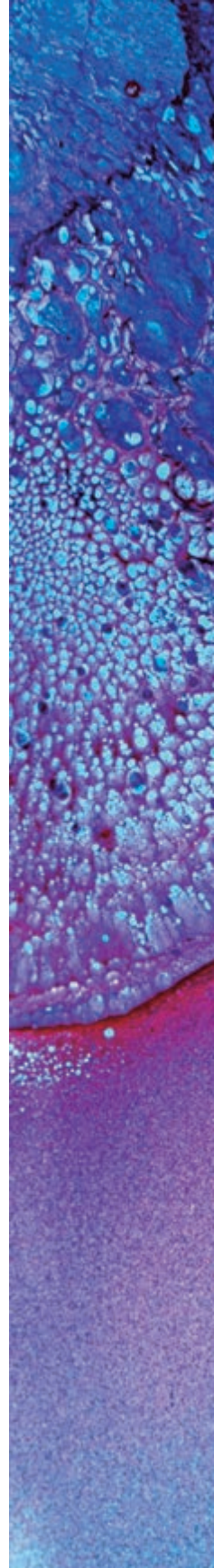
palabras, la Pintura Animada es un lenguaje artístico capaz de dotar, mediante el movimiento, de sensación de vida a la Pintura, extendiendo sus reflexiones, ideas o sensaciones a un espacio temporal manteniendo alguna referencia con las formas y conceptos propios de la Pintura, al mismo tiempo que se establece la conexión entre la figura de animador, los procesos pictóricos y la actitud o postura artística del pintor.

Partiendo de esta definición he realizado una selección de autores, buscando con ello identificar los trabajos de pintores animadores cuya aportación en el contexto del arte actual es ofrecer nuevas alternativas para la Pintura a través de la Animación. Es decir, que vean en la Animación un territorio para expandir el alcance de sus ideas pictóricas, pues en la actualidad el pintor se ve en la posibilidad de fotografiar, diseñar, ilustrar y crear imágenes por computadora, pero no siempre conservando su relación con la pintura. Son del interés de esta investigación aquellos pintores animadores que son capaces de pintar en cualquier medio y conservarse al mismo tiempo como creadores inseparables de la Pintura.²⁶

²⁴ *Ídem.*

²⁵ Véase: 2.2 El movimiento a través de la historia del arte.

²⁶ Véase: 2.2.3. Ejemplos de pintores contemporáneos que utilizan la animación como medio de expresión artística.



1.

Aspectos fundamentales de la pintura y la animación

1.2. RELACIÓN ENTRE LOS ASPECTOS FORMALES BÁSICOS DE LA PINTURA Y LA ANIMACIÓN.

En la actualidad, el análisis de una obra de arte puede ser abordado desde la observación de sus aspectos formales esenciales: “elementos básicos utilizados en la etapa más primaria de toda obra pictórica, sin los cuales no se podría ni siquiera iniciar, y que constituyen además la base del arte gráfico, independiente de la pintura”²⁷. Estos elementos básicos son construcciones simbólicas con las que el artista visual plasma sus obras.

La observación de dichas construcciones simbólicas presentes en las obras de arte, han sido parte de las propuestas de análisis de las artes visuales sugeridas por teóricos como Władysław Tatarkiewicz y Heinrich Wölfflin, y artistas como Johannes Itten, Vassily Kandinsky y Paul Klee,²⁸ entre otros, coincidiendo por ejemplo, en que toda imagen tiene tres aspectos constitutivos: el punto, la línea y el plano. Con base en estas observaciones propongo aquí el análisis de algunas animaciones artísticas, fijando la mirada en aquellas particularidades que comparten con la Pintura. Para ello se utiliza la definición de elementos visuales básicos que propone Julio Amador Bech en su texto *El significado de la obra de arte*, donde precisan cinco aspectos constitutivos de toda imagen artística²⁹:

1. Forma: Punto, línea y plano.

2. Color.

3. Tono y luminosidad.

4. Cualidades matéricas.

5. Composición.

Para Amador estos aspectos están presentes en todas las artes visuales y en todas las épocas, independientemente de la disciplina.³⁰ Sin

²⁷ KANDYNSKY, Wassily. (1926). *Punto y línea sobre el plano*. Barcelona: Editorial Paidós, P.14

²⁸ Véase: “Cualidades formales-conceptuales del dibujo” En: DE LEÓN Yong, Tania (2013). *Animando el dibujo. Del Guión a la Pantalla*. Universidad Nacional Autónoma de México, P. 177.

²⁹ AMADOR Bech, Julio. (2008). *El significado de la obra de arte: Conceptos básicos para la interpretación de las artes visuales*. México, UNAM, P. 25.

³⁰ *Ibidem*, P.28.

embargo, en esta investigación se acotan dichos elementos a su especificidad en torno a la Pintura y la Animación, es decir se analiza la forma pictórica revisando cómo interactúa con aquellos aspectos esenciales del lenguaje de la animación: el tiempo y el movimiento. Con esto se explora el territorio de la Pintura Animada desde una perspectiva plástico pictórica.

1.2.1. FORMA PICTÓRICA.

El filósofo polaco Władysław Tatarkiewicz ha identificado cinco conceptos diferentes para el estudio de la forma, empleados indistintamente a lo largo de la historia del arte.³¹ Se retoman estos conceptos por considerarlos indispensables para la comprensión de la forma pictórica:

1. La forma como disposición

de las partes, donde la forma es un ente abstracto que puede entenderse a partir de las partes que lo conforman: el punto, la línea y el plano.

2. La forma como apariencia externa de las cosas que pueden ser percibidas por los sentidos: es decir, es la configuración visual exterior de una estructura física (concreta). En este caso la forma puede contener

un movimiento latente o potencial.

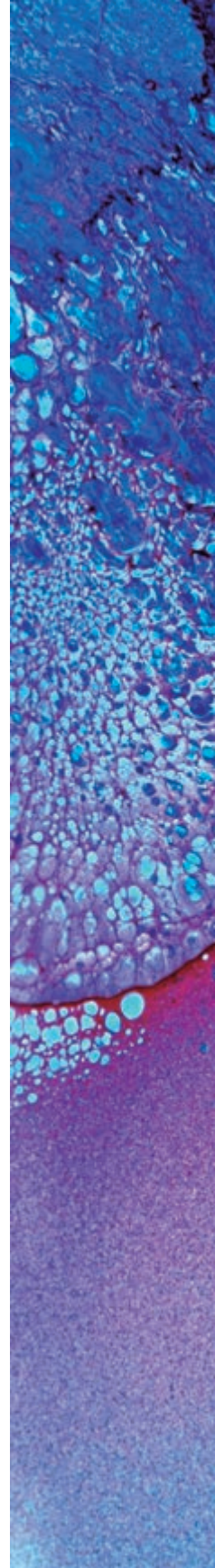
3. La forma como el límite o contorno de un objeto: donde aquello que definirá a la forma será la línea que la divide del espacio que la rodea.

4. La forma como esencia conceptual de un objeto: este concepto es acuñado por Aristóteles y se oponía al concepto de Forma ideal (Platón) donde la forma o Idea de las cosas está separada de ellas y se sitúa en el Mundo de las Ideas.

5. La forma como contribución de la mente al objeto percibido: este concepto es moldeado por Kant y se refiere a la forma como una figura definida con una función simbólica, la cual es una respuesta psíquica.

Partiendo de estos conceptos podemos entender a la forma pictórica como un contenedor abstracto conceptual de los elementos básicos de la imagen: el punto, la línea y el plano, y de las cualidades plásticas de la pintura: el color, la luz, la materia y la composición plástica. Dicha forma pictórica contiene a un objeto físico constituido por sus partes internas y externas; es estática y la percibimos mediante los sentidos produciendo una respuesta psíquica.

³¹ TATARKIEWICZ, Władysław, citado en: BECH, Amador, *Op. Cit.*, P.30



1.

Aspectos fundamentales de la pintura y la animación

De acuerdo con esta propuesta teórica se analizan a continuación los aspectos de la forma pictórica antes mencionados y sus cualidades en relación con la Pintura Animada.

1.2.1.1. LA FORMA PICTÓRICA Y LA ANIMACIÓN.

La Pintura no puede prescindir de su forma pictórica pues ésta la constituye. Tiene particularidades matéricas únicas concernientes a su potencial abstracto y/o concreto, es decir su plasticidad. La imagen pictórica puede representar una forma natural, presentar una forma abstracta, mantenerse inamovible o representar movimiento, es decir, mantiene cierta maleabilidad. Sin embargo, pese a su potencial óptico dinámico, es estática. La forma animada, por otro lado, resulta dinámica. Su principal característica es el movimiento. Estamos entonces, frente a dos tipos de formas: una estática y una en movimiento.

Retomando la definición que Norman McLaren da a la animación encontramos una comparación entre el tipo de forma que le compete al dibujo y la pintura (estático) y la forma animada (movimiento):

La animación no es el arte del dibujo en movimiento, sino el arte del movimiento dibujado. Lo que ocurre entre los fotogramas es más importante que lo que existe en los propios fotogramas. La animación es el arte de manipular los aspectos invisibles entre fotograma y fotograma.³²

La animación se plantea aquí como forma del movimiento y no como movimiento de la forma. En otras palabras, animar no es mover formas sino dar forma al movimiento. Siguiendo esta idea, se observa que la forma en la Pintura Animada permite pintar el movimiento propio de la pintura. Los

³² Citado en: MARTÍNEZ Barnuevo, Ma. Luisa. (2008). *El largometraje de animación español: análisis y evaluación*. Madrid: Datautor, P. 52, 53.

pintores que utilizan animación en sus formas pictóricas son capaces de dar la sensación de vida a su Pintura pero conservando sus ideas y reflexiones, para ello utilizan la captura y manipulación del movimiento latente en sus aspectos formales.

1.2.1.2. EL PUNTO ANIMADO

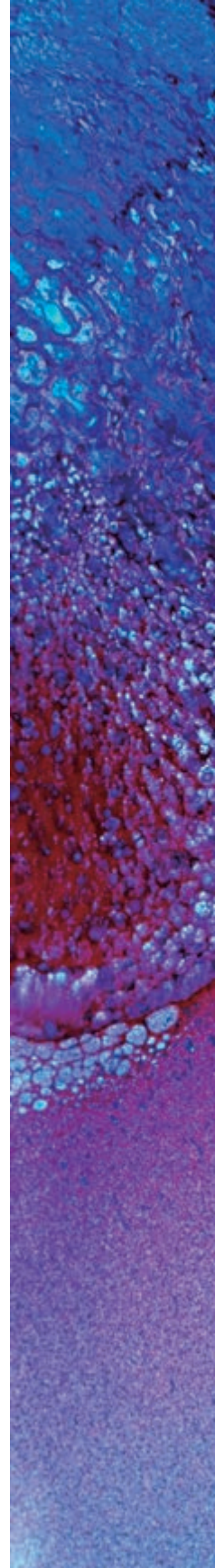
El punto es la expresión mínima de la forma gráfica. Su apariencia puede variar pero siempre será más pequeño que las formas y el espacio que lo rodean. Kandinsky lo definió de la siguiente manera:

El punto se instala sobre la superficie y se afirma indefinidamente. De tal modo representa la afirmación interna más permanente y más escueta, que surge con brevedad, firmeza y rapidez. [...] tanto en sentido externo como interno, el punto es el elemento primario de la pintura y en especial de la obra gráfica.³³

Kandinsky expone aquí al punto como

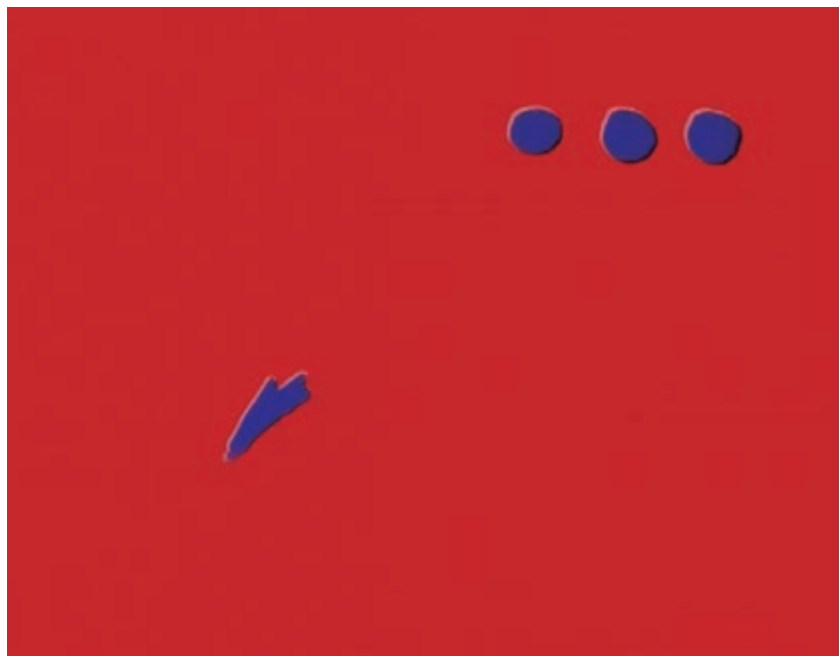
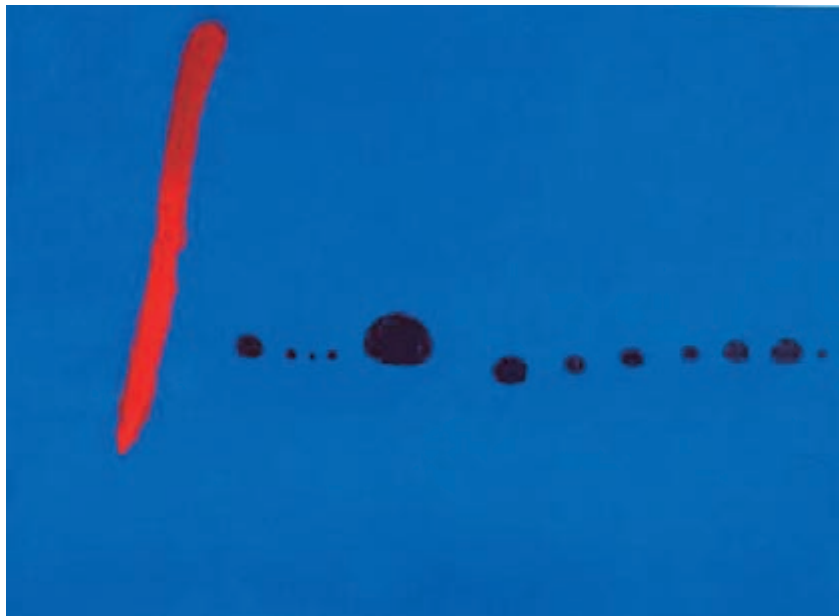
elemento fundamental de la pintura y más aún de la obra gráfica. La animación, al valerse de la gráfica también comparte este elemento básico. Así se observa en *Dots* (1940) de Norman McLaren, animación abstracta donde una serie de puntos azules aparecen y desaparecen rítmicamente sobre un plano anaranjado. Este trabajo es presentado como una animación experimental en la que se pinta y raspa directamente sobre la película sin la utilización de cámara. El espectador es seducido por el movimiento y ritmo de las formas. Lo que se observa en esta obra es el protagonismo del punto con todas sus características como elemento básico, encontrando similitudes formales con *Azul I / II / III* (1961), un tríptico de Joan Miró en el que distintos puntos protagonizan una composición donde los valores cromáticos y la disposición de elementos crean un gesto rítmico que invita a la contemplación. Pese a las diferencias que dividen a estas dos obras, desde un enfoque formal es posible reconocer al punto como el elemento clave en ambas, no sólo como protagonista sino como eje compositivo (Véase imagen 9 y 10).

³³ KANDYNSKY, Wassily. *Op Cit.* P. 30.



1.

Aspectos fundamentales de la pintura y la animación



(De arriba a abajo)

Imagen 9 ≈

A la izquierda: Joan Miró, *Azul II* (1961). Del tríptico, *Azul I/II/III*, Centre George Pompidou, París.

Imagen 10 ≈

Norman McLaren, *Fotograma de Dots* (1940), National Film Board of Canada. Ejemplos de punto como protagonista en la imagen pictórica y animada.

Una de las diferencias más pronunciadas entre estas obras es el aspecto contemplativo de la pintura de Miró contra el entretenido y dinámico ritmo de la animación de McLaren. Sin embargo, es posible encontrar esta característica contemplativa de la Pintura en otras animaciones donde el punto también es protagonista, tal como podemos ver en *The Aroma of Tea* (2006), animación de Michael Dudok de Wit.

1.2.1.3. LA LÍNEA ANIMADA

La línea es un elemento gráfico que permite representar formas y direcciones. Con ella es posible generar contornos, planos y volúmenes. Para Kandinsky una línea es “la traza que el punto deja al moverse y por lo tanto es un producto suyo. Surge de la alteración del reposo total del punto. Con ella se salta de una situación estática a una dinámica”³⁴. Gracias a esta propiedad la línea ha posibilitado la representación del movimiento en las artes gráficas como el dibujo y la pintura donde encontramos tres tipos principales de líneas: La línea objetual, la línea de contorno y la línea de volumen³⁵. De la

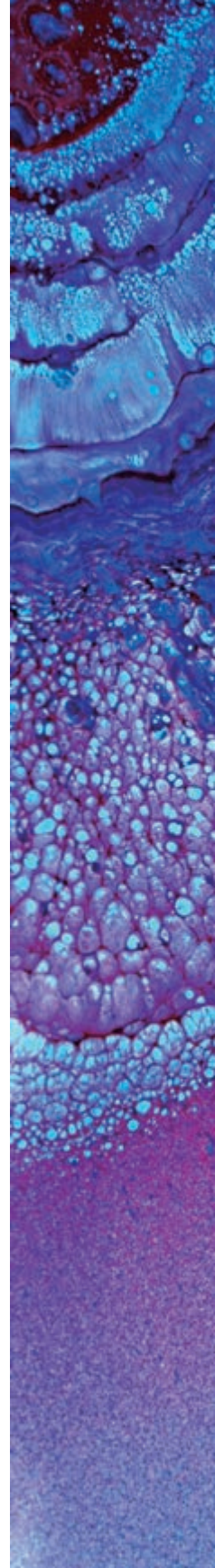
infinidad de posibilidades de interacción entre estos tipos de línea y su movimiento capturado por distintos procesos de animación surge la línea animada.

Ahora bien, gracias a su potencial dinámico la línea animada suele sugerir trayectorias de manera similar a la composición pictórica. Este tipo de líneas invisibles trazan las trayectorias y el carácter del movimiento en las formas. Obsérvese esto en un principio de la animación llamado *líneas de acción y arcos de movimiento*, donde según Preston Blair “La línea de acción es un trazo imaginario que define el movimiento del personaje en el espacio”³⁶. Así como que en la Pintura se insinúa una trayectoria mediante la postura y disposición de formas, en la animación se observan actitudes que pueden abstraerse en un sólo trazo. También se observan en animación líneas de movimiento que se crean cuando se desplazan los elementos, sean estos puntos, líneas, planos o formas complejas. En este caso la línea da estructura a una composición en constante transformación, permitiendo definir el movimiento y posibilitando la sensación de vida.

³⁴ KANDYNSKY, Wassily. *Op Cit.* P. 23.

³⁵ Eduardo Ortiz Vera en: DE LEÓN, Tania. (2013) *Animando al dibujo. Del guión a la pantalla*. UNAM, México. P. 179 - 184.

³⁶ MARTÍNEZ, Ma. Luisa. (2008). *El largometraje de animación español: análisis y evaluación*, Datautor, Madrid. P. 52, 53.



1.

Aspectos fundamentales de la pintura y la animación



(De izquierda a derecha)

Imagen 11 [↔]

SCHWIZGEBEL, Georges, *Retouches*, Fotograma de animación.

Imagen 12 [↔]

VAN GOGH, Vincent, *Trigal con cuervos*, Óleo sobre lienzo, 50.5 x 130 cm. Museo Nacional Van Gogh, Amsterdam.

Ejemplos de línea de trazo en la pintura y la animación.

Al igual que el punto, la línea ha sido explorada como personaje tanto en la Pintura como en la imagen animada. Véase por ejemplo cómo traza Vincent Van Gogh los cuervos que se escapan del campo de trigo y la solución con que Schwizgebel crea un grupo de aves que vuelan durante unos segundos en su película *Retouches* (Véase imágenes 11 y 12). Aún cuando estas obras están separadas por ciento dieciocho años, ambas emplean la línea de pintura negra trazada con el pincel para sugerir la silueta de seres que se disipan al vuelo. En ambas obras se percibe un movimiento en las líneas pero el tiempo de cada una es distinto. En la Pintura el espectador decide el tiempo que mirará los trazos mientras que en la Pintura Animada esto lo decide el artista. Se observa que el control del tiempo es el recurso que la animación aporta a la Pintura. En este sentido la línea animada no difiere de la línea pictórica. Línea y tiempo son recursos, elementos al alcance del potencial creativo, y es lo que se hace con ellos lo que da sustancia a la obra.



1.2.1.4 EL PLANO ANIMADO

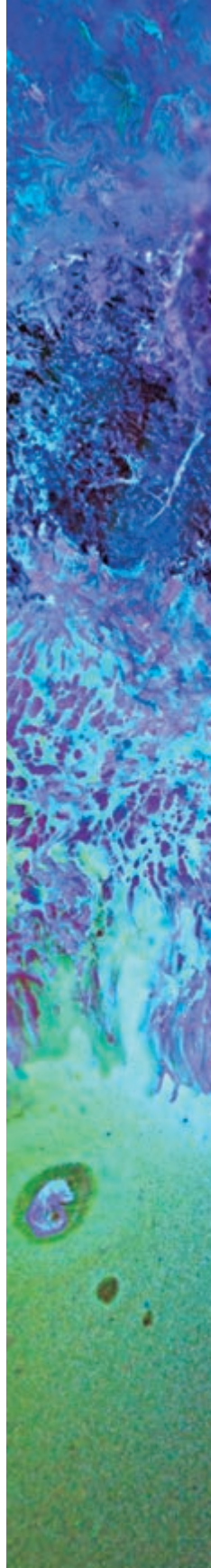
Hablando en términos pictóricos, un plano es la superficie bidimensional que se diferencia de otra superficie. Su límite se concibe como una línea de contorno aunque ésta no siempre sea pintada. En este sentido el plano surge de la línea así como la línea surge del punto. También se observan planos en “la expansión de energía matérica que puede ser una textura o mancha”³⁷.

Observando las diferentes manifestaciones de la Pintura se pueden

El tiempo es el lienzo,
donde se aplican las
pinceladas del movimiento.

reconocer distintas formas de entender el plano pues éste siempre representa un diálogo con el espacio. Así vemos cómo en la pintura realista la construcción de planos depende del nivel de representación de la realidad visual que el pintor quiere alcanzar, mientras que en la abstracción un plano constituye una forma distinta a la realidad visual concreta. En la animación sucede algo muy parecido, pues el animador se enfrenta ante un

³⁷ Eduardo Ortiz Vera en: DE LEÓN. Op. Cit, P.184.



1.

Aspectos fundamentales de la pintura y la animación

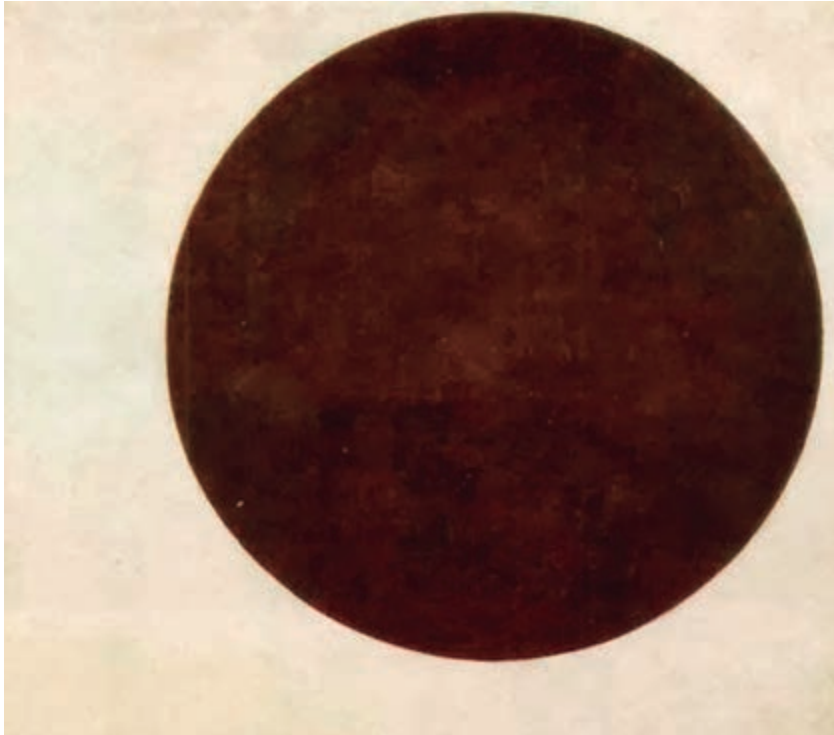
espacio que tiene que traducir en imagen, utilizando elementos abstractos o figurativos pero incorporando, además, el movimiento, realizando constantes modificaciones en las formas. El plano pictórico en la animación puede representar un espacio que se transforma en el tiempo, que se aleja o se acerca del espectador hasta desaparecer, puede representar personajes realizando una acción o formar parte de una composición estática a manera de escenario. Por ejemplo, en el cortometraje *The Aroma of Tea* (2006) de Michael Dudok de Wit se observan elementos formales básicos interactuando con el espacio desierto, esta solución recuerda a las pinturas suprematistas o a las síntesis caligráficas del arte oriental.

En la parte última de *The Aroma of Tea* se muestra un enorme plano circular que se impone por sus dimensiones y el contraste tonal frente al vacío en oscuro del espacio que lo rodea. En esta última escena se observa, aunque no de manera directa, una similitud con el cuadro *Black Circle* (1915) de Kazimir Malévich, quien rechazó el arte convencional a través de la abstracción geométrica, reduciendo la Pintura a sus elementos más básicos. (Véase Imágenes 13 y 14).

En estas obras los planos circulares configuran la narrativa y son sus características las que dotan de contenido a la obra. Así se observa el potencial expresivo de los elementos más básicos en la imagen, potencial que es explorado en la animación desde sus orígenes y que ha permitido expandir los límites del medio remontándose a los orígenes de la imagen plástica. Algunos de los artistas pioneros que realizaron animaciones abstractas utilizando los elementos básicos de la forma pictórica (punto, línea y plano) son: Walter Ruttmann, Oskar Fischinger, Hans Richter, Viking Eggeling, y Hy Hirsh.

1.2.2. COLOR PICTÓRICO Y ANIMACIÓN

Dos temas han sido paradigmas de la Pintura durante la modernidad, estos son el color y la materia. El color es la refracción de la luz sobre la materia visible. A lo largo de la historia del arte se ha experimentado con las



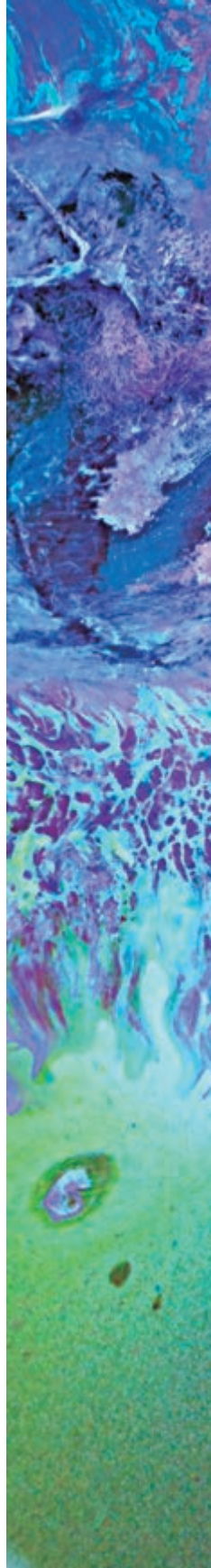
(De izquierda a derecha)

≈ **Imagen 13**

MALEVICH, Kasimir,
Black Circle (1915), State
Russian Museum, St.
Petersburg, Russia.
Óleo sobre tela.

≈ **Imagen 14**

A la derecha: DUDOK,
Michaël, *The Aroma of
tea* (2006), Fotograma
de animación, té negro
sobre papel.



1.

Aspectos fundamentales de la pintura y la animación

Imagen 15 »

(Izquierda)

MONET, Claude, *San Giorgio Maggiore At Dusk* Óleo sobre tela, 65,2 x 92,4 cm., 1908.

Imagen 16 »

(Derecha)

Fotograma de *The last chance* Fotograma del cortometraje animado dirigido por: SAmiNikki, 2009. Ejemplo de la utilización del color desde un enfoque pictórico en la animación.



posibilidades expresivas del color pues a nivel psíquico existe una conexión muy directa con aquello que despierta en los individuos alguna emoción. En el campo de la animación y el cine se ha buscado desde sus orígenes la posibilidad de expresar el color y transmitir lo que para la pintura era desde siempre una realidad. Cuando se consiguió la proyección de imágenes en movimiento estas eran en blanco y negro, por eso los artistas utilizaban los valores tonales y de iluminación para sugerir atmósferas y sensaciones. Con el avance tecnológico pronto fue posible utilizar color en las proyecciones animadas y desde entonces algunos animadores y cineastas han recurrido a los descubrimientos pictóricos para enriquecer sus obras³⁸.

Para los pintores interesados en la animación la utilización del color parece estar influenciada por sus reflexiones plásticas y en este sentido siguen aludiendo a la interpretación pictórica de la realidad subjetiva. Este recurso ha sido utilizado en distintas ocasiones por artistas interesados en emular las características expresivas del color pictórico en sus animaciones. Por ejemplo, el trabajo del artista visual conocido en la comunidad virtual

³⁸ Estas ideas se exploran con mayor detalle en el texto de ORTÍZ, Áurea; PIQUERAS, María Jesús. (2003). *La pintura en el cine, cuestiones de representación visual*. Madrid: Paidós.



como Sami Nikki, quien ha trabajado con imágenes generadas en computadora pero con apariencia pictórica. Para la realización de su cortometraje *The last chance* (2011), Sami Nikki reprodujo la sensación de pinceladas sobre planos tridimensionales permitiendo que la retina completara la superficie de las formas empleando destellos de color y luz de una manera muy parecida a como trabajaron los pintores impresionistas de finales del siglo XIX (Véase imágenes 15 y 16).

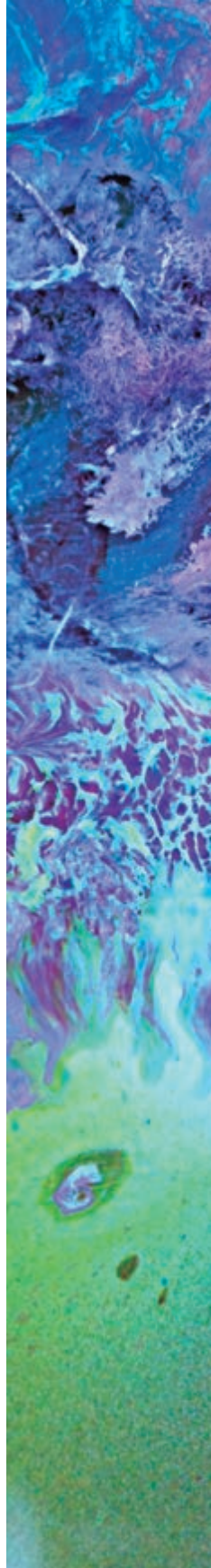
En esta obra se aprecia un interés pictórico en el uso del color pese a que se utiliza un medio distinto a la pintura. Aquí hay una inquietud por hallar en el medio digital aquello que ya se ha encontrado mediante la pintura, y dicho sea de paso,

En el campo de la animación y el cine se ha buscado desde sus orígenes la posibilidad de expresar el color y transmitir lo que para la pintura era desde siempre una realidad.

en el camino surgen diferentes descubrimientos, pues el nuevo medio aporta nuevos caudales. El resultado quizá sugiera otra forma de hacer pintura.

1.2.3. TONO Y LUMINOSIDAD PICTÓRICA EN LA ANIMACIÓN

Se llama luz a la radiación electromagnética que puede ser percibida por el ojo humano. Gracias a la luz, reflejada en los objetos, el ser humano ve los colores y los



1.

Aspectos fundamentales de la pintura y la animación



(De izquierda a derecha)

Imagen 17 ≈

CASTAÑEDA, Karla, fotograma de *Jacinta*, 2007, cortometraje animado. Ejemplos de similitudes de iluminación en la Pintura y la Animación.

Imagen 18 ≈

VERMEER, Johannes, *El Astrónomo*, 1668, 50.8 x 46.3 cm. Museo del Louvre, París.

distingue de la oscuridad. El tono es la cantidad de luz que influye sobre la materia y la luminosidad tiene que ver con la capacidad de luz que emana de algunos objetos. En la Pintura, desde el renacimiento hasta antes de la invención de la fotografía, la representación de la luz permitía establecer la atmósfera de un cuadro. Con la llegada de las imágenes mecánicas como la fotografía y posteriormente el cine: la Pintura se libera de esta necesidad, permitiéndose experimentar con el color subjetivo, abriendo camino al estallido de innovaciones pictóricas que las vanguardias aportaron al mundo del arte de inicios de siglo XX. Hoy en día entender cómo funciona la luz es fundamental para hacer Cine, Fotografía o Animación, mas no para hacer Pintura. Pese a ello los realizadores cineastas, fotógrafos y animadores suelen recurrir con frecuencia a los descubrimientos realizados por los grandes maestros de la luz en la pintura para establecer sus atmósferas (Véase imágenes 17 y 18). Esto se explica debido a que los pintores alcanzaron un alto nivel de comprensión de la luz mediante a la observación de la naturaleza, y representan un referente obligado para la construcción de imágenes capturadas por la cámara.

Por otro lado, el desarrollo tecnológico también ha contribuido a que la manipulación de la luz, para generar efectos, potencialice los alcances



épocas no podría concebirse la Pintura sin ella.³⁹ Cuando vemos una animación no estamos viendo la materia con la que fue realizada sino la imagen capturada de esa materia, es decir estrictamente hablando no vemos la pintura (pigmento, aglutinante, etc.), de la misma manera en que no la vemos en una reproducción impresa de cualquier cuadro. Sin embargo hay algo que nos remite inmediatamente a la Pintura, ese algo tiene que ver con una huella que permanece, la huella virtual de la materia física que a su vez es la huella del artista:

logrados por los pintores. Los medios digitales permiten en la actualidad incluso generar imágenes holográficas tridimensionales que interactúan con la luz natural al mismo tiempo que generan luz propia. En la era digital en que vivimos, la Pintura sigue siendo un referente en la construcción de nuevas imágenes, pero éstas tienen sus propios recursos y sus posibilidades son infinitas. Así mismo el pintor puede nutrirse para extender sus objetivos en este campo, sin la necesidad de desprenderse por completo de la Pintura.

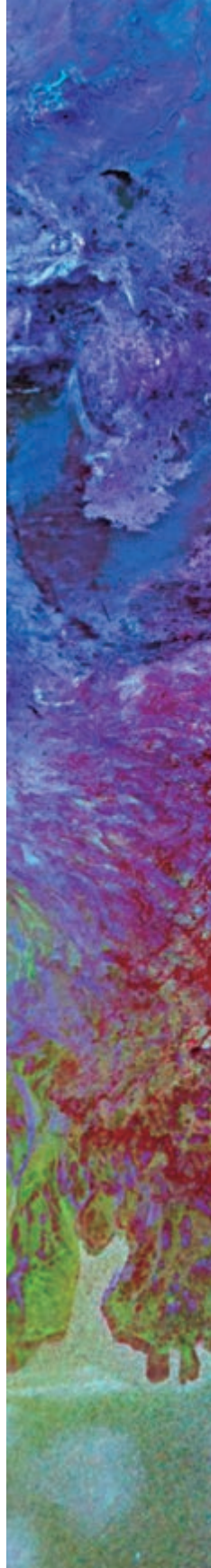
1.2.4. CUALIDADES MATÉRICAS DE LA PINTURA EN LA ANIMACIÓN

Con anterioridad se ha señalado que en la actualidad lo pictórico no necesariamente depende de la materia, aunque en otras

Pero este intento de escudriñar los cuadros, con planos de detalle y entrando en su interior, deja de lado precisamente lo esencial de estas obras: sus valores plásticos. Esto es algo irreductible a la imagen fotográfica o cinematográfica. La cita pictórica se agota en la referencia iconográfica, que puede incluir la luz y el color, pero nunca reproducir la técnica pictórica. En la recreación de la pintura figurativa de Goya, de Delacroix o de Watteau, no aparece aquello que los hace diferentes entre sí y respecto a todos los pintores: está el tema pero no la pincelada, está la figuración pero no la pintura.⁴⁰

³⁹ Véase 1.1.1 Definición de Pintura.

⁴⁰ ORTÍZ; PIQUERAS, *Op. Cit.*, P. 200.



1.

Aspectos fundamentales de la pintura y la animación

Áurea Ortiz y María de Jesús Piqueras señalan la pincelada y la pintura física como aquello que diferencia al cine de la pintura. Se observa así que las obras que no muestran esa pincelada tautológica, carecen de una esencia especial, quizá algo similar a lo que Walter Benjamin llamó "Aura"⁴¹ y que, paradójicamente, no debería ser una característica de la imagen tecnológica. Sin embargo, frente a una Pintura Animada sucede algo más que una reproducción técnica, debido a la eficacia del medio para unir la tradición plástica y la tecnología, siendo esto, una de las posibilidades para expandir campo de la pintura, para crear obras que trascienden en un campo distinto, donde efectivamente ya no hay materia física pero sí una reflexión pictórica.

Se observa esta necesidad de expandir el campo pictórico en propuestas que parten de la misma pintura y que al mismo tiempo la contradicen. Por ejemplo, el primero en proclamar la muerte de la pintura fue un pintor⁴². Además distintas corrientes pictóricas como el minimalismo, el suprematismo geométrico y el hiperrealismo niegan la materialidad. Asimismo el *Pop Art* declara a la imagen pictórica como un producto industrial, quitándole esa noción de huella matéricas del artista. Paradójicamente estas propuestas que han mutilado a la Pintura al mismo tiempo son las que la han renovado, negando su materialidad y afirmándola con este mismo hecho. Así, la Pintura se vio provista de nuevas posibilidades para expandir su territorio, pese a que se proclamaba prescindir de la materia, sin embargo, lo distinto no resultó en el empleo de la misma, sino en la forma en que se utilizó, pues en términos estrictos estas propuestas también recurrieron a materiales pictóricos. Así,

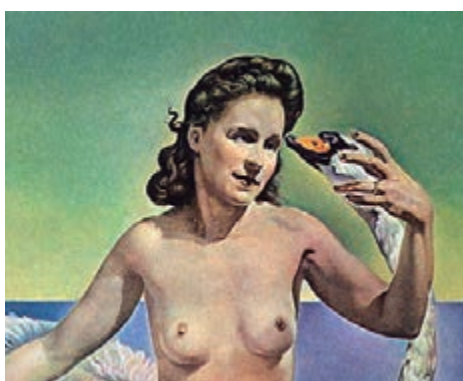
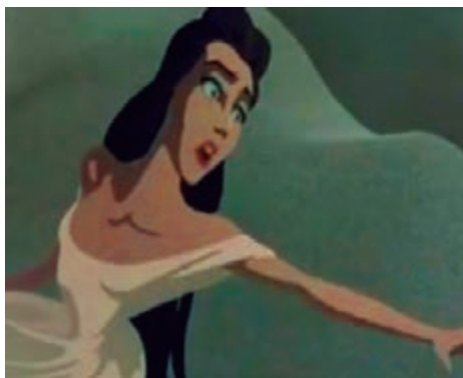
⁴¹ BENJAMIN, Walter. (2003) *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, México: Editorial Itaca, P. 46.

⁴² A Marcel Duchamp, quien en un principio se formó en el campo de la pintura, se le atribuye la frase: "La pintura ha muerto. ¿Quién podría hacer algo mejor que esta hélice?"

la diferencia entre el aerógrafo utilizado por los hiperrealistas y el soplado con que el hombre de las cavernas esparció por primera vez la materia con que registró la huella de su mano en los muros, resulta casi nula. Ambas manifestaciones plasman en una superficie un entendimiento de la realidad interna utilizando la materia externa y la tecnología a su alcance.

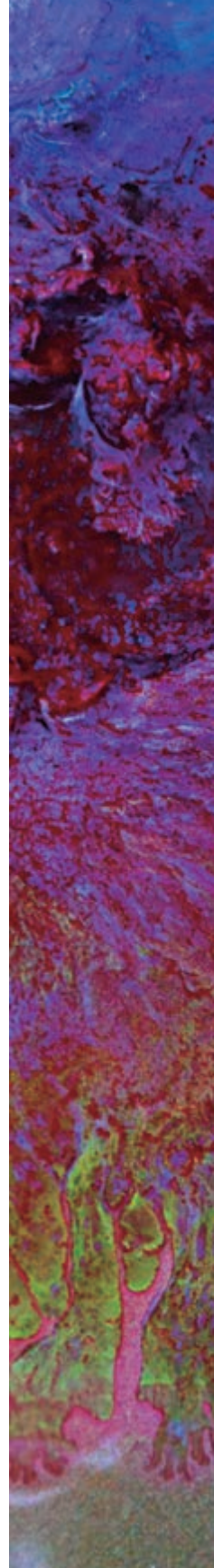
En la animación, lograr una materialidad pictórica resulta un trabajo de verdadera complejidad técnica, ya que se requiere la constante modificación de esa materia, es decir de la huella, del trazo. En el cortometraje *Destino* (2003) realizado por Disney, la estética plástico lineal de Salvador Dalí es traducida en términos de dibujo animado ortodoxo⁴³. En este cortometraje la pintura existe como inspiración y referencia más no como materia. Es importante señalar que no se trata de un Pintura Animada pero sí de una animación con importantes referencias a la cosmogonía en la pintura de Dalí (ver imagen 19 y 20).

⁴³ Salvador Dalí realizó para este cortometraje gran parte de la preproducción pero no pudo ver el resultado final pues se produjo hasta el año 2003.



↗ **Imagen 19**
(Arriba)
DISNEY, Destino (Fragmento de fotograma de animación), 2003, The Walt Disney Company.

↘ **Imagen 20**
(Abajo)
DALÍ, Salvador, Leda Atómica (Fragmento), 1949, óleo sobre tela, 61.10 x 45.30 cm, Fundación Gala-Salvador Dalí, Figueras. Ejemplo de la ausencia de materia pictórica en la animación ortodoxa.



1.

Aspectos fundamentales de la pintura y la animación



(De izquierda a derecha)

Imagen 21 ≈

(Izquierda)

BOUGUEREAU, William-Adolphe, *Two Sisters*, 78,5 x 110,5 cm, Galería: Lawrence University, 1901.

Imagen 22 ≈

(Derecha)

TAGLIAFIERRO, Rino Stefano, *Beauty*.
Fotograma de animación, 2014.
Ejemplos de recomposición pictórica de un cuadro en animación. Obsérvese el cambio de formato, las tensiones generadas por las distintas direcciones de las miradas y el replanteamiento de las posturas en relación a la profundidad de los planos invertidos de los brazos en los personajes.



Por otro lado existen animaciones que efectivamente rescatan el recurso matérico de la Pintura en la búsqueda por extender las posibilidades estéticas y expresivas de la Animación. Ejemplo de ello se encuentra en los cortometrajes del realizador ruso Alexander Petrov quien trabaja con procedimientos pictóricos tradicionales y distintas tecnologías, dando la sensación de vida a sus pinturas mediante un complicado y meticuloso proceso. Al observar estos filmes es posible apreciar que se trata de Pintura: la huella del artista se hace perceptible en el trazo y en el dialogar de la materia con la visión y la postura pictórica, territorio que contempla el deseo del pintor.

1.2.5. COMPOSICIÓN PICTÓRICA EN LA ANIMACIÓN

La superficie bidimensional de un lienzo ofrece al artista la posibilidad de un diálogo con el espacio. Dicho diálogo consiste en la organización de

elementos para la construcción de una imagen. Hablamos de lo que en artes visuales se conoce como “composición” y ésta se determina por los valores culturales de cada época, así como sucede con el resto de los elementos básicos que aquí se han tratado. Sin importar si es una imagen animada, fotografiada, dibujada, esculpida, etc., el acto de componer es constitutivo. Ahora bien, cada una de estas disciplinas desarrolla sus propias maneras de entender el espacio, dependiendo del género, estilo, discurso y objetivo de cada artista.

Para un pintor, componer es un proceso de pensamiento destinado a plasmar imágenes fijas, que permanecen a la vista del espectador. Por el contrario el animador crea imágenes fugaces, que desaparecen en una fracción de segundo y que por lo tanto existen en una composición en constante transformación. No obstante, es posible observar características de la imagen fugaz plasmadas en algunas composiciones pictóricas interesadas en representar el movimiento⁴⁴ o alusiones a las estructuras inmutables de la pintura en algunas animaciones (Véase imagen 21 y 22). Esto representa

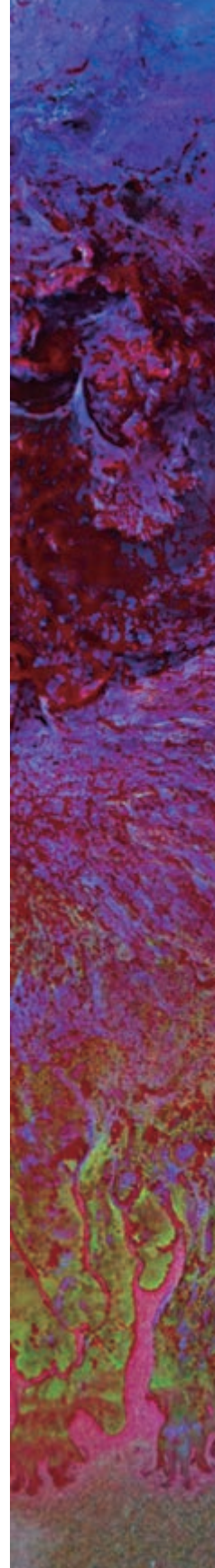
La huella del artista
se hace perceptible
en el trazo y en el dialogar
de la materia con la visión
y la postura pictórica.

la posibilidad de un diálogo entre las dos disciplinas donde el empleo de la composición estática o dinámica no depende del medio sino de los objetivos plásticos.

Para lograr sus objetivos, el animador y el pintor realizan sus composiciones con procesos que parecen muy diferentes entre sí pues el empleo de distintas tecnologías apunta a métodos específicos en cada caso. Pero en la actualidad el mismo desarrollo tecnológico ha permitido la creación de instrumentos digitales que pueden reproducir resultados muy similares a los logrados por los artistas de otros tiempos. Obsérvese esto en el siguiente texto:

Un factor fundamental a tener en cuenta es el hecho de que las nuevas tecnologías han evolucionado a un ritmo vertiginoso y, hoy en día, las posibilidades de manipulación de la imagen son casi infinitas. La imagen electrónica permite crear paisajes donde no los hay, modificar un rostro

⁴⁴ Véase: *Capítulo Segundo: Manifestaciones de la animación en la historia de la pintura.*



1.

Aspectos fundamentales de la pintura y la animación

hasta hacerlo irreconocible o crear la ilusión de un ser humano. Y, sorprendentemente, en este punto el cine y la pintura vuelven a tocarse en lo esencial, en el proceso de creación. La elaboración de un decorado en la pantalla del ordenador sigue, en lo básico, el mismo procedimiento que la creación de un cuadro, consiste en añadir y quitar en una superficie bidimensional; el pintor y diseñador, colocan un árbol aquí o un río allá, pintan de un color u otro o recrean una iluminación acorde con el sentido de la escena. A dónde nos lleva la técnica digital es algo que no podemos imaginar; lo que sí parece evidente es que ello afecta a las formas de percepción del espectador y a la percepción de las imágenes.⁴⁵

Ortíz y Piqueras señalan que algo esencial en la pintura es el “proceso de creación”, aquel acontecer importante del que se ha hablado con anterioridad, observando que éste tiene similitudes con algunos procesos en distintas disciplinas, por ejemplo, en la composición de una escena cinematográfica o al pintar un cuadro, diferenciándose por las herramientas y materiales que se utilizan en cada caso. Sin embargo es posible ver que estas coincidencias no siempre se deben a una intención artística o un discurso pictórico: en gran medida se tratan de procesos similares pero con objetivos muy diversos, pues la Animación es un terreno que permite la exploración de una infinidad de posibilidades que no forzosamente están relacionadas con la Pintura.

Aún con lo anterior, se ha visto cómo algunos animadores continúan mostrando interés por los modelos compositivos de la Pintura. Esto puede comprobarse con creadores que recurren a la tecnología para dialogar con la composición pictórica incluso como tema principal, dotando sus filmes de la belleza, sensualidad y de la sensación matérica de la pintura, sin que con

⁴⁵ ORTÍZ; PIQUERAS, *Op. Cit.*, P. II.

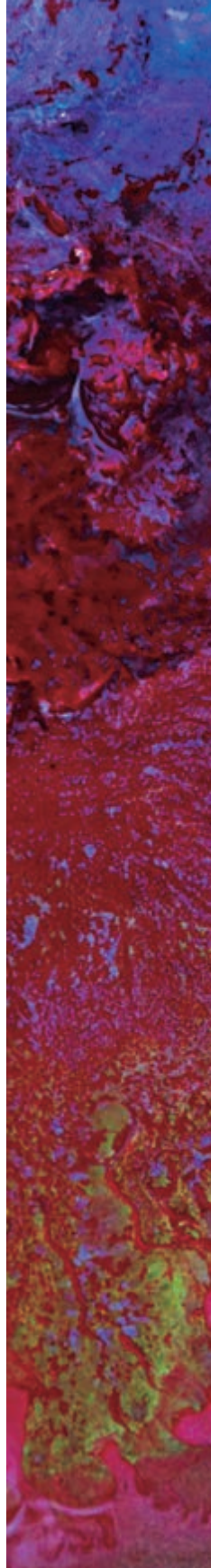
ello hagan necesariamente pintura. Tal es el caso *Beauty* (2014) de Rino Stefano Tagliafierro (véase imagen 11) donde el autor propone una mirada distinta para las 116 pinturas clásicas que edita digitalmente dotándolas de movimiento. En esta obra la composición de cada cuadro se modifica para adaptarlo al formato de pantalla, mientras suaves movimientos acompañados de sonidos ambientales crean un continuo dialogo entre el carácter efímero de la Animación y la permanencia estática de la imagen pictórica. Se trata de una animación que reinterpreta la pintura sin pintar, utilizando la reproducción en formato digital de las obras originales alteradas mediante procesos propios del diseño digital y *Motion Graphics*. La pintura aquí aparece como cita y la composición es un referente: hay un tributo a los pintores, pero no hay Pintura Animada sino imágenes movidas. Los animadores atraídos por el lenguaje de la pintura se acercan a ella de una manera distinta, desde afuera, mientras que los pintores que animan hacen animaciones que en esencia son pinturas. Esto sugiere que el carácter pictórico de una animación no depende sólo de la referencia, la

cita o la reinterpretación pictórica: hace falta contemplar el tipo de procesos utilizados, la postura de reflexión pictórica, los objetivos artísticos planteados y diálogo del autor con la materia pictórica, para sostener la existencia de la Pintura en la Animación, como puede observarse en el trabajo de artistas como Gustavo Díaz Sosa, William Kentdrige, Vuck Jevrenovich o Blu, que son pintores y se asumen como tales, pero con interés por expandir su trabajo al territorio de la animación y de los cuales se hablará más en el capítulo segundo de esta investigación⁴⁶. Este posicionamiento individual enriquece a la Pintura y a la Animación, pues nos presenta una manera distinta de concebir y reflexionar ambas especialidades.

CONCLUSIONES DEL CAPÍTULO PRIMERO

Con lo que se ha podido observar en los ejemplos de animaciones y pinturas, así como en los discursos de diversos autores aquí tratados, es posible concluir una serie de premisas con las que se establece el marco teórico de esta tesis:

⁴⁶ Véase: *Pintura animada en tres artistas de la primera década del siglo XXI*.



1.

Aspectos fundamentales de la pintura y la animación

Se define Pintura como: una postura visual, una actitud con que se entiende, se conoce, se construye y se reflexiona sobre la realidad propia, y que se encuentra en constante transformación, haciendo siempre referencia a sus formas anteriores, es decir desde lo que denominamos como tradición pictórica hasta las continuas redefiniciones de la misma Pintura. Es también un acto autoreflexivo y autoreferencial que se relaciona con indeterminadas maneras de plasmar o generar imágenes capaces de representar, expresar o producir ideas del universo interior y exterior de un sujeto.

Se define animación como: un lenguaje artístico capaz de reproducir, construir o expresar el movimiento, produciendo la sensación de vida en todo, incluso donde no la haya.

Se define Pintura Animada como: un lenguaje artístico capaz de dotar de sensación de vida a la Pintura, mediante el movimiento, extendiendo sus reflexiones, ideas o sensaciones a un espacio temporal manteniendo alguna referencia con las formas y conceptos propios de la Pintura, al mismo tiempo que se establece la conexión entre la figura de animador, los procesos pictóricos y la actitud o postura artística del pintor.

Por otro lado, se observa que efectivamente algunos rasgos esenciales de la Pintura están presentes en el lenguaje de la Animación y que, en el caso de algunas obras analizadas, siguen precisando en su conjunto a la obra como Pintura, expandiendo sus alcances a nuevos terrenos de experimentación mediante distintos métodos y tecnologías.

También se reconoció que algunas animaciones pueden tener características de la Pintura o referirse a ella como cita, sin que esto represente necesariamente una extensión del discurso pictórico. Un ejemplo de esto son aquellas animaciones que utilizan técnicas y procesos pictóricos

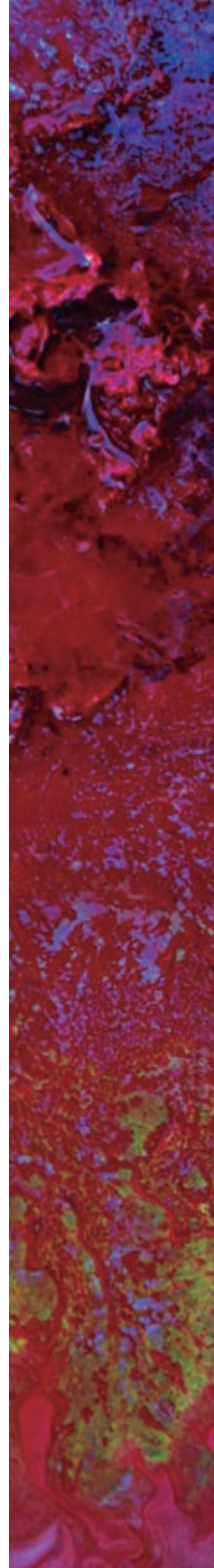
únicamente como aporte estético, sin una postura artística en relación al acto creativo desde la Pintura. Estas últimas son animaciones que no competen al tema de esta investigación.

La Pintura Animada es un lenguaje capaz de dotar de vida a la Pintura, mediante el movimiento, extendiendo sus reflexiones, ideas o sensaciones a un espacio temporal.

Las ideas aquí tratadas son apenas la punta del iceberg en relación al fenómeno de la pintura Animada, pues existen muchas formas desde dónde abordarlo, y aunque sólo he tocado algunas de estas posibilidades, entre ellas los aspectos formales, considero que han sido pequeños pasos hacia un análisis teórico de lo pictórico en la Animación, buscando abrir con ello nuevos campos desde donde experimentar, investigar y desarrollar animaciones con sentido artístico. Falta mucho por cuestionarse, pues, como se

ha observado, la Pintura está presente en propuestas artísticas cada vez más alternativas y en este sentido la animación representa un territorio vasto para su exploración.

Actualmente, la aceptación y popularización de la animación independiente parece ir en aumento, debido muy probablemente a dos factores: el desarrollo y accesibilidad de las tecnologías digitales y la hiper-conectividad global que democratiza la exhibición de obras a través de internet. Sin embargo existe aún bastante terreno que ganar para que la animación sea considerada Arte con mayúsculas, tanto en lo que corresponde a los discursos e investigaciones como en la generación de más espacios de exhibición dentro de las instituciones legitimadoras, pues en la búsqueda de autores interesados en la animación como una posibilidad en el arte, he encontrado que hay pocas menciones aludiendo al tema, comparadas con la cantidad de propuestas de animaciones artísticas independientes que se producen día a día. Pareciera que



1.

Aspectos fundamentales de la pintura y la animación

a más de un siglo de que se logró la técnica para hacer del movimiento un arte, y pese a que cada día hay más festivales que otorgan un lugar de difusión para estas obras, aún no se reconoce del todo la categoría artística de la animación. Si esto está sucediendo o no, sería un debate extenso que tendrá que ser tratado en otro espacio, no obstante, lo que es un hecho es que los artistas actuales interesados en la animación muestran un gran deseo por experimentar y crear obras que se manifiesten en el tiempo, con la misma pasión con la que los artistas de antaño se interesaron en el movimiento. Con todo ello, y ya que los límites entre las artes se han expandido, en esta época observemos un espectáculo maravilloso de creatividad hipermedia.

Todo apunta a que, incluso cuando actualmente exista una confusión generalizada en torno a las categorías artísticas (Arte, Pintura, Animación, etc.), las nuevas generaciones de artistas seguirán demostrando que el rigor académico que puja por limitar estos términos no será obstáculo en la búsqueda de nuevos lenguajes y posibilidades para la creación de obras de Arte. Quizá vaya siendo hora de que la academia se concilie con las aportaciones tecnológicas de nuestra era y se incluyan programas de pintura en las áreas de experimentación con técnicas de animación, así como el uso de nuevas tecnologías, materiales extra-pictóricos y distintos soportes, como el video o la animación en los programas de Arte. Queda esto en el tintero, como una posible línea de investigación a abordar en futuros proyectos.

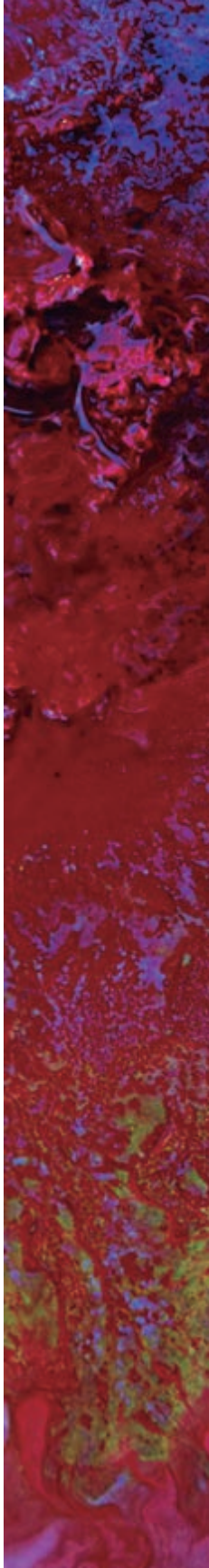
Hasta aquí he tratado los aspectos formales de la Pintura y la Animación, con lo que he trazado una postura en torno al marco teórico de la relación entre estas dos disciplinas. Ahora me parece necesario identificar algunas maneras en que esta teoría se ha podido llevar a la práctica, es decir, a continuación se realiza un repaso por la historia de la pintura para identificar algunas de las manifestaciones de la animación que han tenido lugar en el desarrollo de lo que hoy conocemos como Artes Visuales. Utilizando este repaso como antecedente histórico se pretende identificar las distintas maneras de hacer Pintura Animada. ♦

““,,

*There will be a time
when people will gaze at (painting)
and ask why the objects remain
rigid and stiff.
They will demand action.
And to meet this demand
the artist of that time
will look to the motions pictures
for help and the artist,
working hand in hand with science, will
evolve a new school of art
that will revolutionize
the entire field.*

Winsor McCay

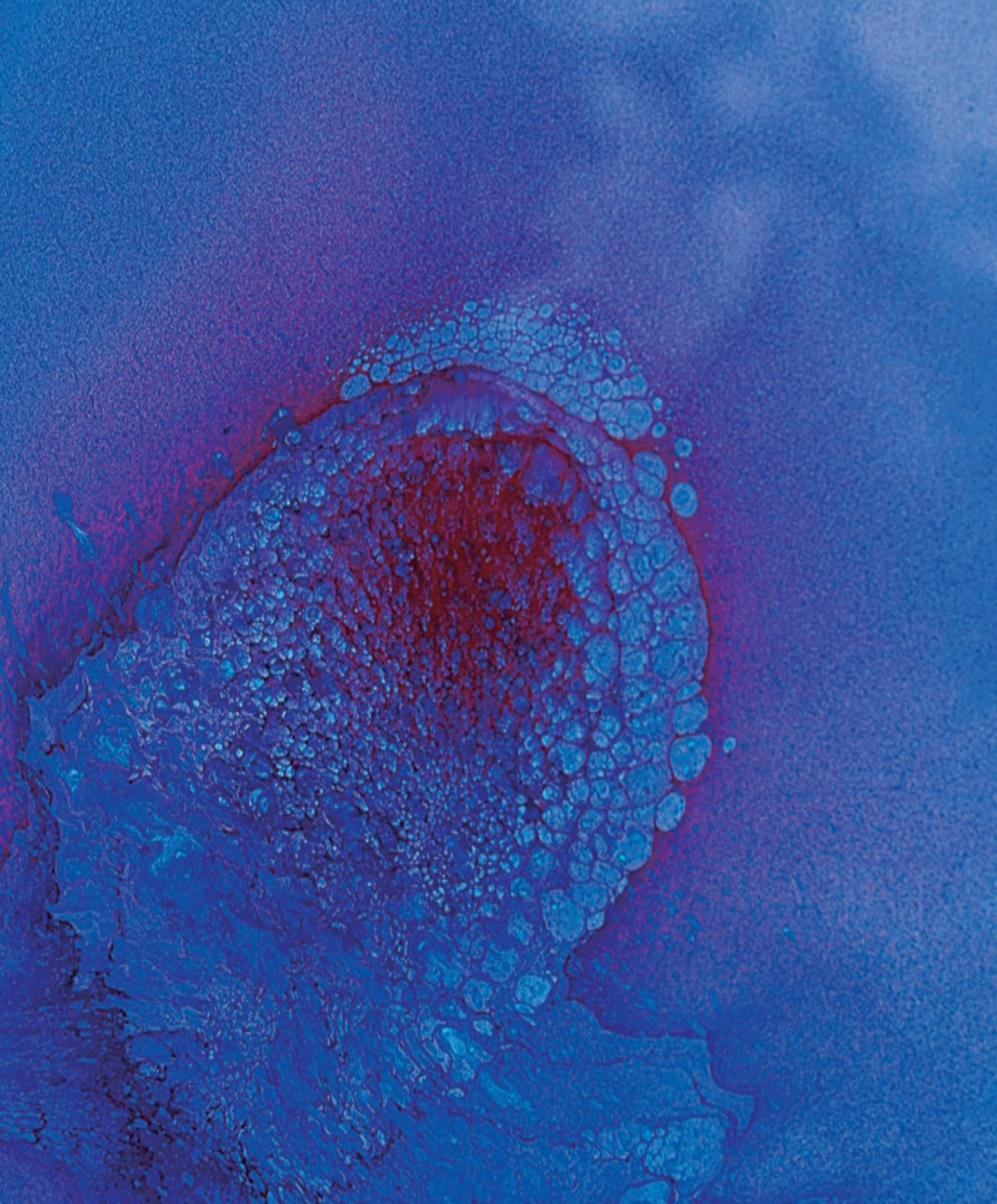
1912





2.

Manifestaciones
de la animación
en la historia
de la pintura



2.

Manifestaciones de la animación en la historia de la pintura

El objetivo de este capítulo es repasar las manifestaciones del concepto de movimiento en la historia de la Pintura, para entrever así el contexto de la Pintura Animada en la actualidad, deteniendo la atención en algunas propuestas de la primera década del siglo XXI y sus realizadores mexicanos. Este capítulo está dividido en dos partes: antecedentes históricos y autores contemporáneos.

Cabe mencionar que no se profundiza en los contenidos históricos, pues no es la línea de esta investigación, sino en los aspectos de las obras donde se relacionan la Animación con la Pintura, por lo que no debe extrañar que se describan sólo brevemente los aspectos fundamentales de cada época, asumiendo el contenido como parte de un saber generalizado. No obstante son importantes referencias, para la fundamentación de los hechos aquí mencionados, los textos *Art, Music and Ideas*, de William Fleming e *Historia de la Pintura, Guía esencial para conocer la historia del arte occidental*, de Wendy Beckett; así como las conferencias y los trabajos de investigación y divulgación dirigidos por la Doctora Tania de León entre los que se encuentran entrevistas y cápsulas sobre animación transmitidas en *Mirador Universitario*, TV-UNAM.

En la primera parte de este capítulo se mencionan algunos hechos y personajes en la historia del Arte y la Animación, ello con el objetivo de conocer los antecedentes de la relación entre la representación del movimiento y la Pintura. Es importante mencionar que al hablar de “movimiento” necesariamente se está aludiendo a una cuestión temporal pues éste se desarrolla únicamente mientras exista el tiempo. Por lo que también se citan obras que exploran simultáneamente distintos momentos en un instante pictórico.

En la segunda parte de este capítulo repaso el trabajo de algunos realizadores contemporáneos, que trabajan con pintura y animación, finalizando con algunas entrevistas a artistas mexicanos, para conocer de

primera fuente los objetivos y procesos en sus trabajos.

2.1. LA RELACIÓN ENTRE LA REPRESENTACIÓN DEL MOVIMIENTO Y LA PINTURA.

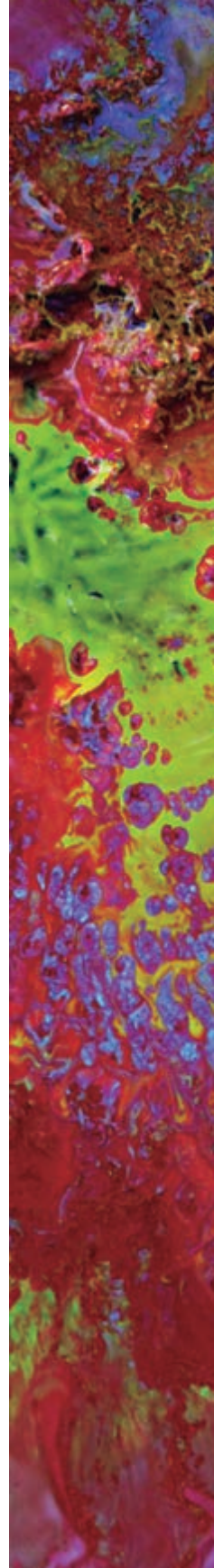
La representación del movimiento es una aspiración que ha perseguido el hombre desde tiempos remotos. Al respecto, en el texto *La Pintura en el Cine: cuestiones de representación visual*, citado ya en el capítulo anterior, se plantea la existencia de innumerables obras interesadas por incorporar el movimiento en el arte, señalando cómo con el paso de los años las representaciones se han desarrollado hasta lo que hoy entendemos como imagen en movimiento, llámese cine, video, proyección holográfica, animación, etcétera. Estas disciplinas son, en parte, herederas del arte pictórico.

De esta manera la representación del movimiento físico ha sido imprescindible para algunos artistas en la búsqueda por encarnar las ideas y conceptos con los que representan al mundo que los rodea, un mundo que no es estático y que se encuentra en constante cambio. Esto lo atestigua Carlos Narro en el texto introductorio

para la exposición *La Tentación del Movimiento: Artistas Visuales Mexicanos en la Animación* (2012), donde describe el papel de la evolución tecnológica en este rumbo y donde destaca el papel del artista que ha trabajado con el movimiento dentro de sus posibilidades técnicas desde los orígenes mismos del arte:

Desde tiempos remotos los artistas han sentido la imperiosa necesidad de capturar el movimiento, entre los bisontes con las patas multiplicadas de las cuevas de Altamira, y el desnudo bajando una escalera de Marcel Duchamp, son incontables las formas en la que los artistas han plasmado el movimiento. El advenimiento del cine posibilitó el paso de la interpretación a la aprehensión del movimiento y aun así no fue suficiente para apagar el ansia de los artistas en torno al movimiento, podría decirse que la tentación del movimiento es insaciable.¹

¹ NARRO, Carlos en DE LEON, Tania. (2012) *Catálogo del Día Mundial de la Animación 2012* "La Tentación del Movimiento: Artistas Visuales Mexicanos en la Animación" México: UNAM, P. 21. <http://www.slideshare.net/taniadeleon/catlogo-da-mundial-de-la-animacin>



2.

Manifestaciones de la animación en la historia de la pintura



Imagen 23. ↗

Jabalí pintado en las cuevas de Altamira. Publicación digital, revista *Habla* Responsable de artículo: Jorge Gutiérrez Gamón (2013). España. Imagen obtenida en el sitio web: http://www.habla.pl/2013/05/08/descubrir-lo-infinito/altamira_jabali/.

2.1.1. REPRESENTACIÓN DEL MOVIMIENTO EN LA ANTIGÜEDAD.

Algunos autores como William Fleming, sitúan alrededor de hace veinte mil años la realización de las pinturas más antiguas hoy conocidas por el hombre². En estas pinturas se pueden observar representaciones de animales en actitudes de movimiento como el caso de un jabalí en Altamira pintado con múltiples miembros inferiores (véase imagen 23), de una manera muy similar a los fotogramas en la animación de un personaje cuadrúpedo³.

² FLEMING, William. (1989). *Arte, Música e Ideas*, México: McGraw-Hill Interamericana, P. 2.

³ DE LEÓN, Tania. (2013). *Antecedentes de la Animación*, México: Media Campus Mirador universitario, UNAM. Véase en: <http://mediacampus.cuaed.unam.mx/node/2522>

Partiendo de estas imágenes se han suscitado distintas especulaciones en torno a la necesidad de expresar movimiento de los primeros seres humanos, llegando a aseveraciones como las establecidas por el antropólogo francés Marc Azéma donde afirma incluso, que nuestros ancestros tendrían métodos específicos para percibir la sensación de movimiento en sus pinturas.⁴

Es posible observar, al menos, que desde los orígenes del ser humano existe la intención de crear imágenes que aluden al movimiento.

Esta intención siguió presentándose en culturas antiguas como la egipcia: según narra el animador Richard Williams, en el año 1600 a. C. el faraón Ramses II construyó un templo dedicado a la diosa Isis, el cual tenía 110 columnas, cada una con una figura de la diosa en posiciones progresivas. Se piensa que aquellos jinetes que cruzaban por el templo veían en las columnas a la diosa Isis cobrando vida⁵.

Williams continúa narrando cómo los

⁴ ERRATICARIO, *La teoría cinematográfica de las pinturas rupestres animadas*. Artículo Web: <http://www.erraticario.com/historia/la-teoria-cinematografica-de-las-pinturas-rupestres-animadas/>

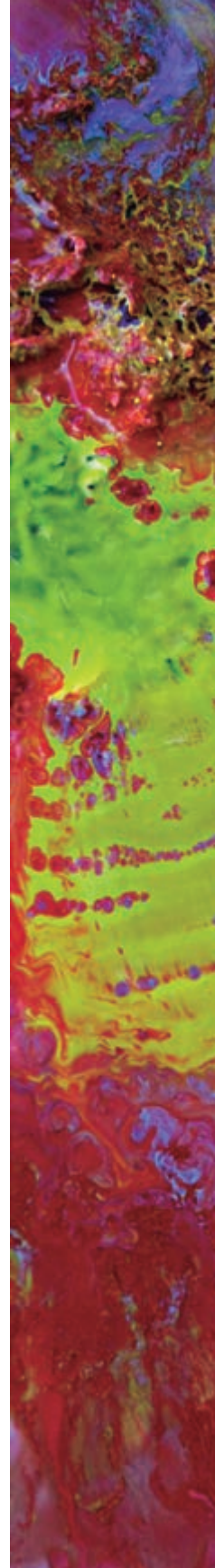
⁵ WILLIAMS, Richard. (2001). *The Animator's Survival Kit*. UJ. SS. P.14

La representación del movimiento físico ha sido imprescindible para algunos artistas en la búsqueda por encarnar las ideas y conceptos con los que representan al mundo que los rodea.

antiguos griegos ponían gran atención en la representación del movimiento para dotar de emoción y expresividad a sus obras, realizando imágenes del cuerpo humano aludiendo a posturas dinámicas: afirmando incluso, que hoy en día es posible ver en algunas vasijas decoradas con figuras en posiciones sucesivas de acción, el grado de comprensión del movimiento alcanzado en la antigüedad, pues si se utilizara un registro fotográfico para capturar cada imagen de estas vasijas y luego se animara mediante un software especializado, sería posible apreciar la ilusión de movimiento⁶.

Durante el periodo helenístico la escultura griega logró un alto grado de dinamismo y naturalidad en contraposición a la rigidez de las esculturas del periodo escultórico anterior o arcaico. En el caso de la pintura esta evolución es mucho menos notoria, pues no han llegado hasta nuestros días muchas de las imágenes

⁶ *Ídem*.



2.

Manifestaciones de la animación en la historia de la pintura

pictóricas de esta etapa, sin embargo es posible ver aún algunos murales al fresco como en *El rapto de Perséfone* (340 a.C.), obra encontrada en la tumba de la Vergina, en Grecia, donde es evidente la intención por representar el movimiento de los cabellos y las posturas de los personajes, haciendo notar incluso la gestualidad del trazo como recurso para la expresión dinámica (véase imagen 24), la cual se fue perfeccionando hasta su desaparición paulatina con la llegada de los romanos y su hegemonía cultural. Sin embargo, no es sino hasta el arribo del arte cristiano que la exploración occidental en torno al movimiento prácticamente se suspende, pues el paradigma de pensamiento se centra en la figura del dios inmutable, totalizante y dominador omnisciente que mira a los hombres como inferiores en su condición de efímeras creaciones de sí mismo. Por tanto, el cristianismo creó un arte estático planométrico y simbólico que se ajustó a los cánones establecidos por la convención religiosa.

No obstante, en el mundo no occidental se siguieron produciendo manifestaciones artísticas dinámicas, pues prácticamente en todas las culturas antiguas se desarrolló alguna forma de representación de movimiento: en Mesoamérica se desarrollaron códices que mostraban a un mismo personaje en distintas actitudes; en el arte oriental se realizaron largos pergaminos con los que se narraban acontecimientos épicos o mitológicos mostrando una evolución en las acciones de los personajes; en Oceanía se efectuaron pinturas rupestres y decoraciones para utensilios que presentaban figuras en actitud de movimiento.

Volviendo a occidente, hacia finales de la Edad Media, en el periodo gótico se exploró la narrativa temporal, que consistía en representar a un mismo personaje en distintos momentos para narrar un evento. Un ejemplo de este recurso se observa en *El encuentro de San Antonio y San Pablo* (1440) pintura atribuida al pintor Sassetta donde podemos observar al apóstol San Antonio en su recorrido por una vereda donde encuentra a un fauno y luego al primer ermitaño San Pablo. En este cuadro



se muestran tres tiempos de manera simultánea, insinuando el movimiento de las acciones y relacionándolas a través de la narrativa (Véase imagen 25).

Como se observa en este somero repaso, la representación del movimiento y la exploración de distintos tiempos en un mismo instante pictórico ha estado presente en las manifestaciones artísticas de distintas culturas a lo largo del tiempo y gracias a ello es posible distinguir las diversas formas con las que el hombre de la antigüedad se relacionaba con el movimiento expresado a través de sus imágenes.

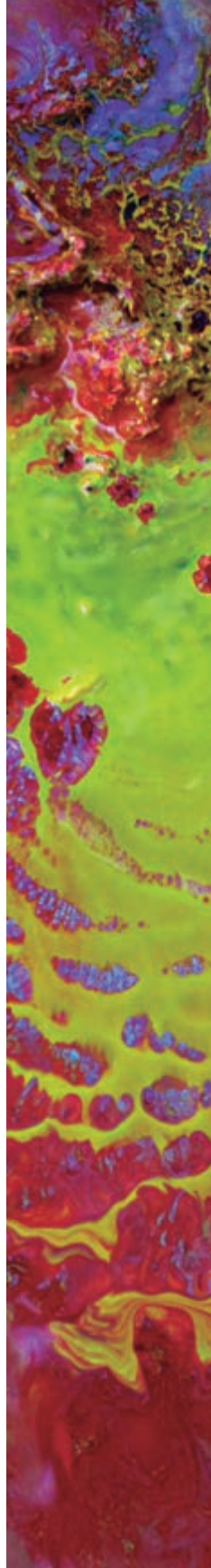
2.1.2. EL MOVIMIENTO EN LA EDAD MODERNA.

A continuación se repasan algunas mani-



« **Imagen 24**
El Rapto de Perséfone (340 a.C.),
en una tumba en Virgina, Grecia.
Imagen obtenida en el sitio web:
[http://commons.wikimedia.org/wiki/
File:Persefone.gif](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Persefone.gif)

» **Imagen 25**
SASSETTA, *El encuentro de San Antonio y San Pablo* (1440), 48 x 35 cm.
Imagen obtenida en el sitio web: [http://
es.wikipedia.org/wiki/Sassetta#mediaviewer/
File:Sassetta_003.jpg](http://es.wikipedia.org/wiki/Sassetta#mediaviewer/File:Sassetta_003.jpg)



2.

Manifestaciones de la animación en la historia de la pintura

Imagen 26. »

(De izquierda a derecha)

a: El Greco, Alegoría de la Liga Santa (1577-1579) Óleo sobre lienzo, 140 cm × 110 cm, Monasterio de El Escorial, Madrid, España. Imagen 26

b: El Greco, El martirio de San Mauricio (1580-1582), Óleo sobre lienzo, 140 cm × 110 cm, Monasterio de El Escorial, España.

http://es.wikipedia.org/wiki/Adoraci%C3%B3n_del_nombre_de_Jes%C3%BA

http://es.wikipedia.org/wiki/El_martirio_de_San_Mauricio



festaciones artísticas relacionadas con el concepto de movimiento durante la Edad Moderna, etapa donde se comenzó a analizar el fenómeno desde una perspectiva científica, por lo que se revisan algunas ideas y obras de artistas desde el renacimiento hasta principios del siglo XX.

Cabe señalar que no se trató aquí el tema de la historia de la animación ya que se considera que ya está suficientemente documentado, por lo tanto únicamente se escribió sobre algunas obras representativas de pintores interesados en el movimiento y la narrativa temporal.

2.1.2.1. DEL RENACIMIENTO AL IMPRESIONISMO.

Alrededor del año 1500 Leonardo Da Vinci escribió en su Tratado sobre la Pintura:

misma posición [...] Si hay que representar una figura que va siguiendo a la primera, una pierna la adelantará bastante y la otra quedará debajo

de la cabeza, y los brazos también con movimiento trocado: todo lo cual se tratará más difusamente en el libro de los movimientos.⁷

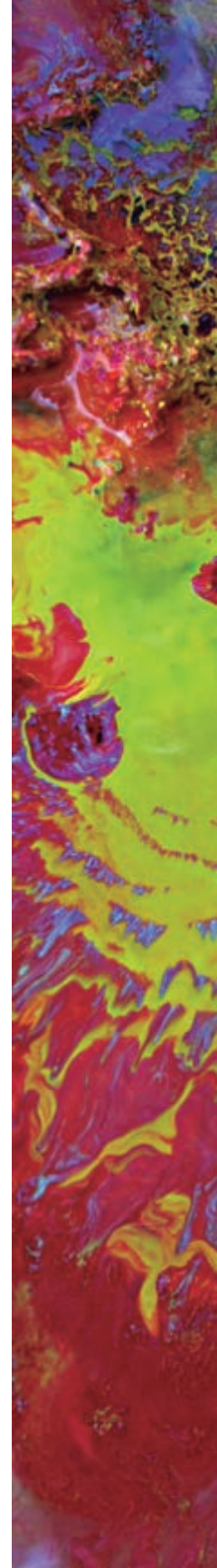
Aunque el libro al que se refiere Leonardo nunca fue publicado, hoy es posible encontrar diversas reflexiones sobre la representación del movimiento de la naturaleza en los textos que se le atribuyen. Así se sabe que el vuelo de las aves, el andar de los caballos y el movimiento del ser humano eran temas que le interesaban desde el punto de vista pictórico y científico. En la época de Leonardo comenzó una transformación cultural que cambió la forma de concebir el mundo en occidente. A este periodo se le conoce como Renacimiento y fue donde se gestaron las bases de la modernidad. Fue un periodo de grandes revoluciones artísticas donde los modelos clásicos se retomaron para producir una nueva forma de pensar el arte, retomando entre otros valores la necesidad de expresión de movimiento en la búsqueda de la belleza. En esta época el hombre se vuelve la medida de

todas las cosas y el artista deja de ser un artesano experto en un trabajo meramente manual para concebirse como un ser pensante que observa y traduce el mundo.

En este panorama, artistas como El Greco realizaron obras donde se exploró la representación de distintos tiempos en un solo instante pictórico. Tal es el caso de dos obras: *Alegoría de la Liga Santa* (1577-1579) y *El martirio de San Mauricio* (1580-1582) donde se observa la repetición de los mismos personajes en un mismo cuadro pero con distintas actitudes, aludiendo a una cadena de sucesos que requieren de tiempos distintos (Véase imagen 26 A y 26 B).

Más tarde, el pintor barroco Jean-Antoine Watteau realizó *Embarque a Citera* (1718), obra donde la realidad y la fantasía son pintadas a manera de secuencia de movimiento, aludiendo al pensamiento de una mujer ante la invitación del enamorado. Aun cuando los vestuarios sean distintos la actitud de los personajes corresponden a una narración continua de izquierda a derecha, dirigiéndose hacia un barco en el horizonte. Desde la perspectiva contemporánea del lenguaje de la animación se puede decir que este

⁷ DA VINCI, Leonardo, (2008). *Tratado sobre la Pintura*, Terramar, P. 94



2.

Manifestaciones de la animación en la historia de la pintura



(De izquierda a derecha)

Imagen 27. ≈

J.A. Watteau: *Embarque para Citerea*, (1718). 130 x 192 cm. Óleo sobre lienzo. Palacio de Charlottenburg, Berlín. http://es.wikipedia.org/wiki/Antoine_Watteau#mediaviewer/File:Antoine_Watteau_034.jpg

Imagen 28. ≈

TURNER, William. *Snow Storm*, (1842). Óleo Sobre tela, 91 cm X 122 cm. http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Joseph_Mallord_William_Turner_-_Snow_Storm_-_Steam_Boat_off_a_Harbour%27s_Mouth_-_WGA23178.jpg

cuadro, pintado hace tres siglos, es un *story board* con fotogramas claves, donde sólo haría falta pintar los *Inbetweens* o dibujos intermedios para completar el movimiento fluido de la historia, (véase imagen 27).

En 1842 William Turner pintó *Tempestad de nieve*, cuadro donde la atmósfera generada por la gestualidad de la pincelada y la tensión concéntrica de la materia generaran la sensación de movimiento centrífugo, recurso estético poco explorado hasta el momento (Ver imagen 28).

Durante esta época comenzó la divulgación mundial del primer procedimiento para fijar una imagen fotográfica: el daguerrotipo y poco tiempo después hacia mediados del siglo XIX la fotografía en blanco y negro había logrado popularizarse, hecho que coincide con la iniciativa de algunos artistas para pintar obras que se alejan de la representación realista pro-



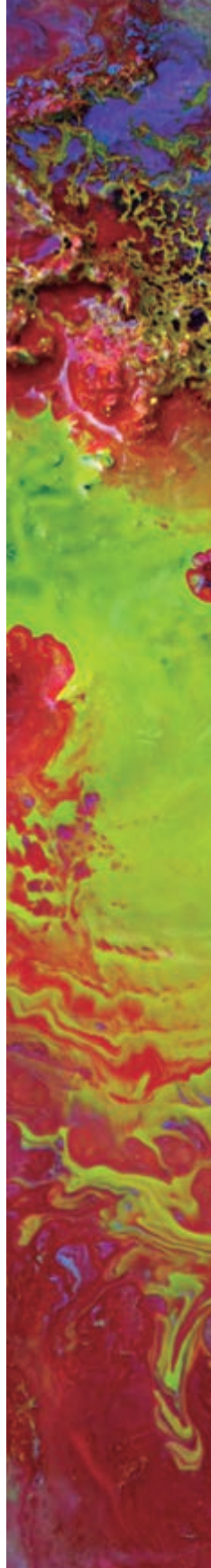
poniendo nuevas maneras de concebir la Pintura. De esta manera se observa cómo la pintura reacciona ante los nuevos medios de reproducción de imágenes en un fenómeno que Giannalberto Bendazzi describe de esta manera:

La búsqueda del movimiento que había acompañado siempre a la historia del arte, se había hecho primordial con el impresionismo cuyas

producciones pictóricas aspiraban cada vez con más intensidad, a captar la vida misma, dejando la representación estática a la fotografía.⁸

Al respecto se observa cómo el pintor impresionista Edgar Degas exploró los efectos ópticos de la luz sobre formas en actitud de movimiento, posteriormente

⁸ BENDAZZI, Giannalberto. (2003) *Cartoons: 110 años de cine de animación*. Madrid: Ocho y medio, P.14.



2.

Manifestaciones de la animación en la historia de la pintura

Toulouse-Lautrec, realizó retratos y series de bailarinas con una solución plástica que permitía interpretar mediante la retina los movimientos generados por los trazos y el color.

El impacto que el impresionismo provocó en el arte resultó determinante, abriendo una puerta que sería clave en el desarrollo de las vanguardias artísticas del siglo XX, donde nacería un nuevo tipo de arte visual que relacionaba la Pintura, el Cine y la música: La animación artística.

2.1.2.2. LAS VANGUARDIAS ARTÍSTICAS Y LA ANIMACIÓN.

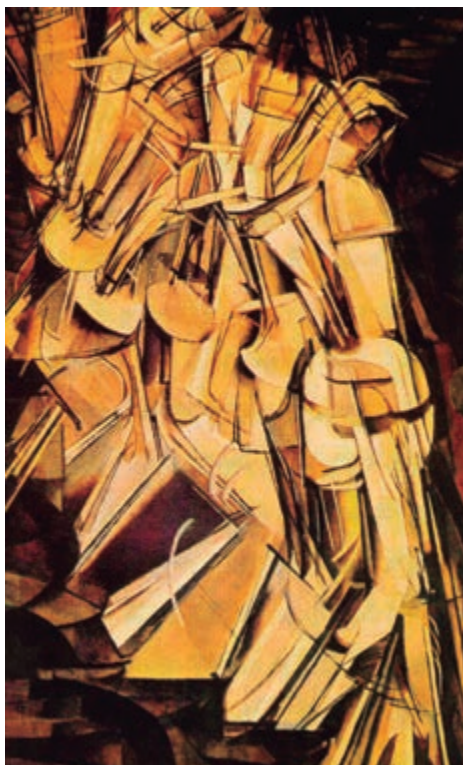
El arte de finales del siglo XIX hasta el periodo posterior a la segunda Guerra Mundial fue decisivo para la transformación de la cultura artística en general que avanzaba hacia la ciencia, la tecnología y otras ramas del conocimiento. Las vanguardias artísticas que surgieron durante esta época pujaron por la integración del arte en la vida, asumiendo posturas contestatarias en torno a principios estéticos, entre ellos al movimiento, como un paradigma de la modernidad. Algunos ejemplos de esta exploración podemos observarlos en las pinturas de Georges Pierre Seurat donde se aprecian las vibraciones del color como representación de la actividad del aire. Otro ejemplo es las propuestas futuristas que intentaron enaltecer la vida contemporánea basándose en dos temas fundamentales: la máquina y el movimiento utilizando la estética de la fotografía estroboscópica, el trazo gestual, la rítmica superposición de formas, además de retomar las vibraciones coloristas del impresionismo y las atmósferas fluidas que remiten a la pintura de Turner.

Por otro lado los cubistas exploraron técnicas y procesos para generar la sensación de múltiples instantes en un solo cuadro, es en obras como *Desnudo bajando una escalera* (1912) de Marcel Duchamp, donde se observa la posibilidad dinámica de estas investigaciones (Véase imagen 29). También las propuestas de arte cinético y el arte óptico produjeron obras preocupadas por la estética del movimiento producido por ilusiones

ópticas, para lograrlo apostaron por la vibración retiniana y la imposibilidad del ojo de mirar dos superficies coloreadas.

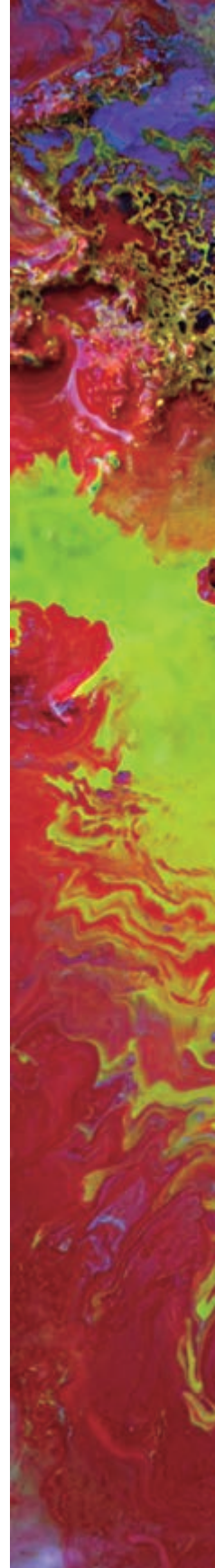
En este panorama de exploración se consolida la invención del Cine como un medio nuevo y aparecen los cineastas como una “nueva raza”⁹ que la élite intelectual y artística de la época tardó en reconocer, pues no era frecuente que se aceptara un medio de tan reciente creación: la academia consideraba al cine como una imitación burda del teatro y no se le otorgó de inmediato el estatuto de arte. Quizá por estas razones, y salvo algunas pocas excepciones, las vanguardias acogieron este nuevo medio, pues ellos también fueron segregados por el ostracismo academicista.

A grandes rasgos los futuristas, dadaístas y surrealistas veían en el cine el medio ideal para dotar de movimiento al arte y pese a que los productores de películas no mostraron el mismo interés por las propuestas de vanguardia, algunos artistas se las arreglaron para experimentar en este nuevo medio al que consideraban como la forma de expresión artística del futuro. Sin embargo, los escollos técnicos



≈ **Imagen 29**

DUCHAMP, Marcel. *Desnudo bajando una escalera*, (1912). 147 x 89 cm. Óleo sobre lienzo. Museo de Arte de Filadelfia. <http://culturacolectiva.com/wp-content/uploads/2012/10/duchamp1.jpeg>



2.

Manifestaciones de la animación en la historia de la pintura

y económicos dificultaron la producción de estos intentos, así que el arte de vanguardia produjo pocas películas, de las que destacan *Vida Futurista* de Arnaldo Ginanni; Las películas dadaístas de Man Ray, Fernand Léger y Clair-Picabia; *El perro andaluz* y *La edad de oro* de Buñuel-Dalí.

Por otro lado, el surgimiento de la abstracción pictórica contribuyó a expandir las posibilidades dinámicas de las obras y se integró la música y los acordes cromáticos a la noción de cuadro. Para Kandinsky la representación de la música y el sonido fue una de las ideas más importantes en sus pinturas. En ellas logró representar sonidos gracias a que la música y la pintura comparten algunos elementos formales: el ritmo, la armonía, el color, etc. Kandinsky descubrió que los valores musicales en la pintura producen la sensación de movimiento pues existe entre ambos una relación temporal atañida al potencial abstracto entre las artes. Giannalberto Bendazzi señala esta posibilidad de la siguiente manera:

Existe una relación mutua entre las artes: un motivo musical está formado por sonidos que cambian dentro de una secuencia temporal; del mismo modo, un motivo cromático en pintura puede obtenerse por técnicas cinematográficas que muestran colores cambiantes dentro de una secuencia temporal. De igual que un acorde musical es un sonido fijo, en el espacio, como el que emite un órgano cuando se pulsa una tecla, el 'acorde cromático' en las palabras de Ginna, define lo que más tarde se denominaría 'pintura abstracta'.¹⁰

Sería sólo cuestión de tiempo para que algunos pintores abstractos experimentaran con el cine, descubriendo en la animación un medio ideal para integrar pintura y música en una misma obra: Oskar Fischinger, Walter Ruttmann, Hans Richter y Viking Eggeling fueron algunos de los primeros pintores que experimentaron en este rumbo con resultados bastante aproximados.

Durante los años posteriores a las primeras vanguardias artísticas se estableció una relación cada vez más consolidada entre las artes y la tecno-

¹⁰ *Ibidem*, P. 14

logía. El cine y la pintura se encontrarían en más ocasiones, produciendo obras artísticas de animación y acción real que generarían un diálogo multidisciplinario en el que las posibilidades de la imagen pictórica se expandirían a terrenos nunca experimentados. Es de esta manera que el cine de animación surge como un nuevo medio, producto de un aporte tecnológico que llevaba ya una larga travesía histórica. Este logro novedoso representó una oportunidad que inspiró a muchos artistas del siglo XX. Incluso, algunos pintores como Sergei M. Eisenstein, Jean Cocteau, Michelangelo Antonioni, Andrei Tarkovsky, Iván Zulueta, Derek Jarman, Julian Schnabel, Takeshi Kitano y David Lynch más tarde se convertirían en cineastas.

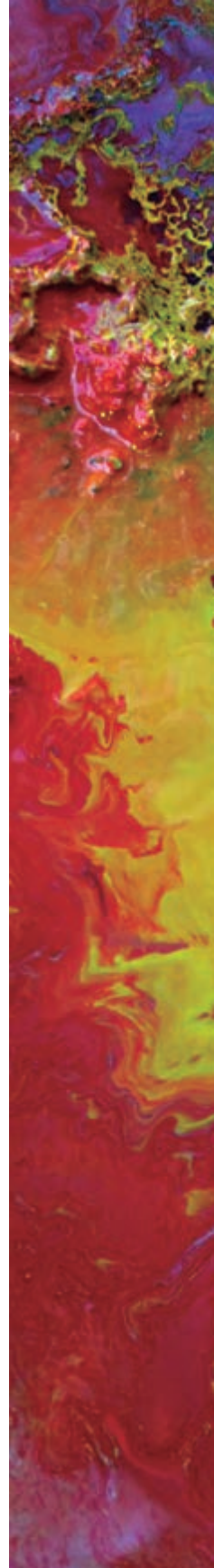
2.2. EL MOVIMIENTO ENTRE LA ANIMACIÓN Y LA PINTURA EN LA ACTUALIDAD.

El acceso a las tecnologías incrementó notoriamente la producción de pinturas animadas hacia finales del siglo XX. Hoy, más de un siglo después del surgimiento de la animación, es posible ver cada vez más artistas interesados en la animación y a diferencia de lo acontecido con los primeros animadores abstractos, cada vez más espacios de arte abren sus puertas a estas manifestaciones. Al respecto Be-

tti-Sue Hertz, curadora de la exposición *Pintura Animada* (2007), comenta:

En años recientes uno de los cambios hacia la experimentación pictórica se ha dado en el campo de la animación. A pesar de que algunos artistas del siglo XX como Oscar Fischinger y Len Lye realizaron experimentos interesantes en los cuales hicieron dibujos y pinturas directamente en filme. Ahora nos encontramos en medio de un caudal de animaciones por artistas que no se identifican precisamente como animadores. Estos nuevos artistas combinan su práctica en el dibujo y la pintura, como una relación fascinante con la imagen en movimiento. Algunos se aventuran en la esfera de lo fantástico, y otros mantienen una cercana relación con la imagen fotográfica que es la fuente de su obra. En todos los casos estos artistas se han beneficiado de las nuevas tecnologías y el acceso a programas de software que permiten un proceso más rápido que los meticulosos métodos antiguos de cuadro a cuadro¹¹

11 HERTZ, Betti-Sue. *Pintura Animada*. El Cubo 2007. Consulta 15 enero de 2010. Página web: <http://www.cecut.gob.mx/micrositio/pintura/index.html>



2.

Manifestaciones de la animación en la historia de la pintura



Imagen 30. ≈

CARRERA, Carlos. *El Héroe*, (1993).
http://www.youtube.com/watch?v=gmkhej_lhXM

En este texto curatorial se aprecia un ejemplo de cómo la representación del movimiento sigue siendo un tópico para el quehacer artístico contemporáneo, siendo la animación un medio cada vez más explotado por las nuevas generaciones de artistas en todo el mundo.

Con el objetivo de profundizar un poco más en este panorama a continuación se presentan algunos ejemplos más de realizadores pintores que se aproximan a la animación desde una de las siguientes tres vías:

- **Ejemplos** de animadores contemporáneos que utilizan procesos y técnicas pictóricas.
- **Ejemplos** de animadores que utilizan la Pintura como cita central en sus películas.
- **Ejemplos** de pintores contemporáneos que utilizan la animación como medio de expresión artística.

Se anticipa que en las dos primeras categorías sólo se realizará un sintético listado y descripción de algunas obras representativas en cada caso, pues se considera que sus objetivos son mayormente enfocados hacia la animación artística y no así al discurso pictórico, por ende se considera nombrarlos únicamente para establecer el contexto de la animación artística en la actualidad. En lo que respecta a la tercera categoría se pro-

fundizará en la descripción del trabajo de tres autores cuyo discurso encaja mucho más con los criterios de producción de la pintura animada que en esta investigación se propone.

2.2.1. EJEMPLOS DE ANIMADORES CONTEMPORÁNEOS QUE UTILIZAN PROCESOS Y TÉCNICAS PICTÓRICAS.

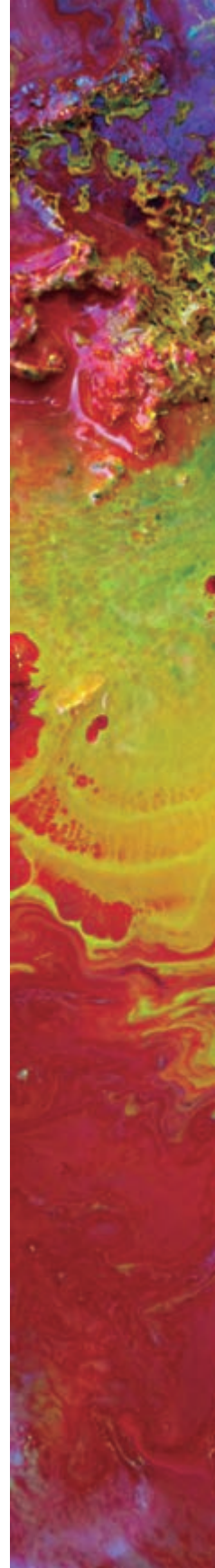
En la actualidad el artista animador suele nutrirse del lenguaje pictórico que forma parte de su cultura visual, aumentando de esta manera los recursos estéticos para concebir imágenes. Dudok de Wit, Erica Russell, Georges Schwizgebel, Gianluigi Toccafondo, y Frédéric Back son ejemplos de animadores que trabajan de una manera asombrosa con técnicas pictóricas en animación. Sus películas están dotadas de una estética plástica pictórica que acompaña la narrativa desde un enfoque poético. En sus procesos la utilización de la materia pictórica, como pueden ser óleos, acrílicos, aglutinantes y resinas, ocupan un lugar protagónico. Se trata de animadores que trabajan como pintores, pero que tanto su formación como sus objetivos artísticos están enfocados a la animación. Una obra que ejemplifica muy bien esta categoría de pintura animada es *El héroe* (1993) del director y animador Carlos Carrera. En esta obra se observan

Sería sólo cuestión de tiempo para que algunos pintores abstractos experimentaran con el cine, descubriendo en la animación un medio ideal para integrar pintura y música en una misma obra.

tanto aspectos técnicos como formales de la pintura: está realizada con pintura acrílica sobre acetato con un minucioso trabajo cuadro a cuadro hasta lograr una historia de cuatro minutos de estilo expresionista. Con todas estas características pictóricas la obra adquiere una cualidad plástica que la desmarca del resto de las animaciones y le otorga un estilo propio de animación. En este sentido la animación se nutre de pintura (ver Imagen 30).

En estas animaciones no existe, estrictamente hablando, una exploración pictórica, se trata más bien de una exploración artística desde la animación: la pintura aquí es un recurso. Lo que importa es la historia, que en conjunto con la expresividad de la técnica y el estilo crea una narrativa única, producto del universo creativo de cada autor.

Existe otro tipo de animación que explota la narrativa y los motivos pictóricos con mayor énfasis, esta será descrita a continuación:



2.

Manifestaciones de la animación en la historia de la pintura



(De izquierda a derecha)

Imagen 31 »

Cartel promocional para el proyecto: *Loving Vincent*. (2014). Dirección: Dorota Kobiela. <http://www.lovingvincent.com/>

Imagen 32 »

CARTZ, Joan. *Mona Lisa bajando las escaleras* (1992). <https://www.youtube.com/watch?v=JXHvKfsT9A>

2.2.2. EJEMPLOS DE ANIMADORES QUE UTILIZAN LA PINTURA COMO CITA CENTRAL EN SUS PELÍCULAS.

La composición pictórica ha inspirado animaciones contemporáneas como: *Loving Vincent* que aún está en etapa de producción, pero de la que sabemos gracias a los distintos avances que se han subido a internet¹². En estas películas la cita textual al lenguaje pictórico es evidente, se trata de tributos a distintas pinturas donde la animación observa al arte de distintas épocas y artistas para proponer una relectura de las imágenes en un ejercicio de apropiación sumamente seductor (Véase imagen 31).

En el cortometraje *Mona Lisa bajando las escaleras* (1992) Joan Cratz ejemplifica la manera en que este recurso puede ser utilizado para construir un *collage* de famosas obras de arte donde la aportación reside en la técnica usada para las transiciones de un cuadro a otro. Este procedimiento fue llamado *clay painting*, y consiste en utilizar plastilina como si de pintura se tratase, creando así efectos de movimiento en la pintura y una gran maleabilidad para lograr las transformaciones (Véase imagen 32).

¹² Véase en: <http://culturacolectiva.com/reviviendo-van-gogh/>



Otro ejemplo de animación que recurre al lenguaje de la Pintura, aunque en este caso se trate de una pintura urbana contemporánea, es *Alination* (2012) de Silvia Carpizo, basado en los *graffitis* del artista valenciano Nacho Magro, *Escif*. (Véase imagen 33). En este filme la artista propone un encuentro entre animación y pintura mural urbana, explorando este territorio desde una visión personal, estableciendo como eje temático la alineación del ser humano en su cotidianidad y apoyándose en las posibilidades que le brindan diversas tecnologías.

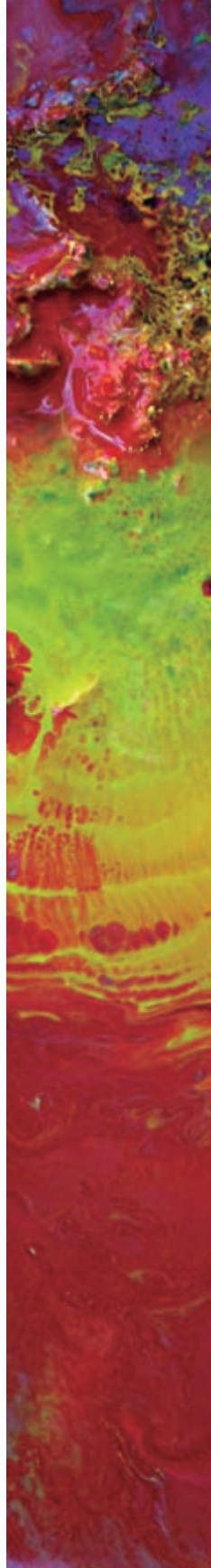
Cada imagen pictórica que se reinterpretar en estas animaciones nos acerca de una manera distinta a la obra original; de forma se crea un espacio de diálogo

entre autores donde el animador controla el tiempo que anteriormente no existía, proponiendo así una nueva lectura con la que la animación se nutre de la Pintura, mientras que ésta última expande sus posibilidades; aunque es el animador quien, en estos casos, decide los rumbos narrativos que se adaptan a la nueva propuesta.

2.2.3. EJEMPLOS DE PINTORES CONTEMPORÁNEOS QUE UTILIZAN LA ANIMACIÓN COMO MEDIO DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA.

Ser pintor representa ineludiblemente asumirse como un individuo en continua postura de resistencia que se balancea en una cuerda floja amenazado constantemente con el riesgo de la caída hacia el estancamiento plástico o la incapacidad para construir circunstancias que le permitan sobrevivir sin mediocridad en el sistema globalizador voraz que destruye a todo aquel que no esté alineado.

Pintar, además, en una época de predominio digital, es un acto osado. No obstante, es en estas condiciones difíciles donde el potencial creativo hace la diferencia, pues es en la incansable búsqueda por la constante expresión artística que algunos pintores optan por extender sus ideas a otros horizon-



2.

Manifestaciones de la animación en la historia de la pintura

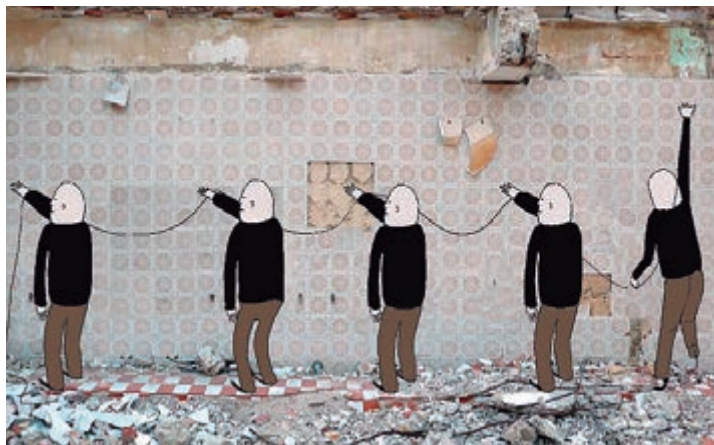


Imagen 33 »

CARPISO, Silvia. *Alination* (2012). <http://vimeo.com/59083396>

Imagen 34 »

Imagen 34. SISTIAGA, José Antonio ... *ere erera baleibu izik subua aruaren...* (1968-70), película proyectada en el centro Tabakalera en el 2007. http://w3art.es/06-07/2007/06/ere_ere-ra_baleibu_izik_subua_a.php

Imagen 35 »

Berbaoc (2008). Cortometraje de animación realizado por los artistas José Belmonte, Izibene Oñederra, Mercedes Sánchez-Agustino, Gustavo Díez, Vuk Jevremovic e Iratí Fernández. <http://vimeo.com/84208630>



tes conservándose fieles a sus objetivos pictóricos. Obras como: *...erera baleibu izik subua aruaren...* (1968-70), película proyectada por José Antonio Sistiaga en el centro Tabakalera en el 2007, muestra una proyección sobre los muros del edificio, protagonizada por imágenes pictóricas, logrando un diálogo multidisciplinario y maneras originales de seguir trabajando con las manos, al mismo tiempo que utiliza la tecnología cinematográfica. En trabajos como este la intervención directa de la película con pintura permite que exista una fusión entre las posibilidades de proyección del cine y la impresión pictórica. Al proyectar su trabajo sobre el espacio arquitectónico se expande la concepción tradicional de plano o cuadro (véase imagen 34).

El cubano Gustavo Díaz Sosa basa su producción en las propuestas graficas bidimensionales sobre lienzos, cartón o papel periódico, entre otros soportes; utilizando distintos materiales para explorar la gestualidad de las formas en ambientes desolados, creando asombrosos cuadros que nos acercan a las posibilidades poéticas de la Pintura. No obstante, su extensa producción no se limita a la pintura de caballete, ha realizado también colaboraciones para distintos proyectos animados en los que inevitablemente destaca por su aportación plástica y su lenguaje pictórico,



extendiendo su discurso poético al campo del movimiento, como puede verse con su participación en *Berbaoc* (2008), cortometraje de animación colectiva dirigido por José Belmonte, extendiendo su obra plástica al campo de la animación (Véase imagen 35).

A continuación se mencionan tres pintores que, como Antonio Sistiaga y Gustavo Díaz, han encontrado en la animación, un territorio en el que sus ideas y reflexiones artísticas pueden desarrollarse y trascender dentro del contexto del arte actual.

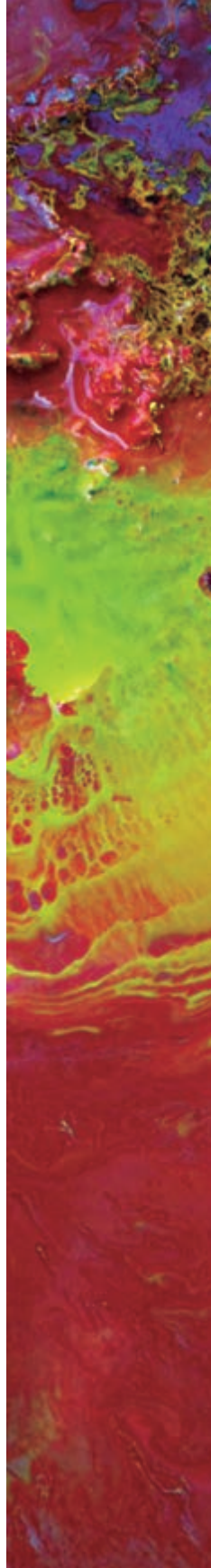
A. WILLIAM KENTRIDGE

Identifico a William Kentridge como un paradigma en la utilización de distintas tecnologías, soportes y medios para

plasmar el discurso artístico personal en el siglo XXI. Kentridge utiliza la animación, el teatro, la puesta en escena, la escultura cinética y la pintura,¹³ su trabajo es muy versátil y a diferencia de otros realizadores que trabajan con procesos similares, en Kentridge existe una actitud contestataria: En *Felix in Exile* (1994) (véase imagen 36), animación proyectada en Goodman Gallery, Johannesburgo, utiliza carboncillo y pasteles, materiales que fungan como punto de partida, llevándolo a crear una enmarañada narrativa, en la que se observa su interés por la historia de su país y su pasado colonial.

¹³ *African Success*, Publicación electrónica, 2008. Consultada el 23 de junio de 2012.

<http://www.africansuccess.org/visuFiche.php?id=689&lang=en>



2.

Manifestaciones de la animación en la historia de la pintura



Imagen 36 »

KENTRIDGE, William, *Felix in Exile*
(1994) Fotograma de animación.
[https://www.youtube.com/watch?v=-
VaTnchoukdy](https://www.youtube.com/watch?v=-VaTnchoukdy)

This short tells the stories of Felix, a man living in exile in Paris, and of Nandi, a woman working as a land surveyor. The woman is Felix's alter ego. She stands for the longing for one's homeland, and how for his sake someone bears witness to the incidents in the new, democratic South Africa. Fundamental is the concepts of time and change.¹⁴

Como es posible apreciar en esta descripción, Kentdtridge más que plasmar juegos estéticos con la técnica o una narrativa ilustrativa, se interesa por generar cuestionamientos. Con sus animaciones poéticas deambula

¹⁴ "Este corto cuenta la historia de Félix, un hombre que vive en el exilio en París, y de Nandi, una mujer que trabaja como topógrafo. La mujer es el alter ego de Félix. Ella representa el anhelo por su patria, y cómo por su propia causa alguien es testigo de los incidentes en la nueva Sudáfrica democrática. Los conceptos de tiempo y el cambio son fundamentales." tr. A., Milone, Marco. 2009, Mellart, Publicación electrónica. Consultado el día 20 de mayo de 2012. http://mellart.blogspot.mx/2009/04/felix-in-exile-1994_24.html

entre lo desmembrado y lo pasajero, jugando con el concepto de la memoria sobre el papel. Más que ilustrar o evidenciar alguna situación nos invita a la reflexión, generando preguntas y mostrando aspectos crudos de la realidad, además se apoya en el sonido para sugerir una atmósfera áspera de imágenes sólidas y decadentes. Al exponer sus trabajos en galerías se desmarca de los animadores que buscan la plataforma de los festivales, proponiendo con ello un espacio distinto para la proyección de animación artística y de alguna manera invitando a reconsiderar el valor aurático de la obra audiovisual. Así, Kentridge participa en la construcción de un discurso gráfico con soporte multimedia, apoyándose en el lenguaje de la animación.

Otro aspecto importante del trabajo de este artista, una de las características recurrentes en los pintores interesados en la animación, es que suele exponer su trabajo junto con su obra plástica, ya sean pinturas, dibujos o esculturas. Esta versatilidad le ha permitido desplazarse con libertad entre los distintos medios que utiliza.

B. VUK JEVRENOVIC

Vuk Jevremovic es un artista que, al

igual que William Kentridge, trabaja con esculturas, máquinas, pintura, dibujo y animación, pero en su caso la posibilidad de rehacer, versionar y multiplicar capas sobre capas que cambian la obra en todo momento y que plantea un infinito de posibilidades, le permiten consolidar su propio estilo y discurso estético. En Vuk es posible apreciar la actitud artística de la que escribí en el capítulo primero de esta investigación¹⁵, pues tiene una mentalidad artística analógica, de pintar que se enfrenta a la posibilidad de las tecnologías digitales en la imagen.

Experimenta de distintas maneras, desde superponer múltiples planos hasta cambiar continuamente la apariencia, siempre mostrando la actitud con la que un pintor trabaja sus lienzos, con paciencia y alejándose para observar los resultados suele cambiar la imagen que una vez digitalizada vuelve a componer, saturando zonas, acentuando sensaciones, modificando niveles y creando fragmentos de su propio imaginario, que termina montando en composiciones con gran cantidad de gesto y profundidad, en una suerte de improvisación sensorial.

¹⁵ Véase: 1.1.1. *Definición de Pintura.*



2.

Manifestaciones de la animación en la historia de la pintura



Imagen 37 ≈

JEVRENOVIC, Vuk, *Panther*, 1998.
Fotograma de animación. http://www.youtube.com/watch?v=NalGjg_hgQs

Vuk también construye sus propias máquinas con placas de metal, desechos y fragmentos que en su caso no utiliza para animar (como lo hace Kentridge) sino como maqueta para la comprensión de la estructura física con la que va a trabajar, impulsando una brecha de hibridación, un camino donde la escultura, la pintura, la animación y la música se unen.

Otra característica importante del trabajo de Vuk es la utilización de música como eje compositivo en sus animaciones. Así puede verse en la siguiente descripción de su proceso creativo:

“Dentro de su proceso creativo, el sonido es significativo, te acoge o te repele, al igual que un dibujo o una pintura. Así en sus películas puede combinar ambos aspectos y despertar con ellos emociones diversas en cada espectador.”¹⁶

¹⁶ GARCÍA Rams, M. S. (2012). *Entrever a Vuk Jevremovi. Un artista que de niño siempre pensaba en dibujar*, “Con A de Animación”, No. 2, Febrero. Valencia: UPV, P. 34.

Pude confirmar en persona la importancia del sonido en la obra de Vuk en el taller que impartió en el master en Animación de la UPV que llevaba por nombre *Work Shop: el artista animador*. Sus primeras palabras al entrar al salón fueron: “a mí me gusta trabajar con música”. Su personalidad sensible le permite disfrutar el trabajo de las personas que le rodean y además sorprenderse con una espontaneidad que recuerda a la de un niño. Justamente en este punto es donde creo que se encuentra su aportación más interesante, ya que aborda temas crudos y muy realistas como la guerra o la persecución, pero su enfoque sensible permite que su trabajo “traspase la coraza de la personalidad”¹⁷ como apuntaría M. Susana García.

Una de las obras que muestran lo señalado, es *Panther* (1998), donde narra la angustia que sufre una pantera al encontrarse presa tras los barrotes de una prisión y poder ver al mismo tiempo un pequeño árbol en el exterior (véase imagen 37).

C. BLU

El caso de Blu también resulta emblemático pero en otro sentido: su trabajo

no surge de la idea clásica del artista que produce en su taller y expone en galerías, sino del artista contestatario e incognito que cuestiona desde la trinchera callejera de la pintura: el *graffiti*, fenómeno que había sido calificado como ilegal o vandálico, pero que en los últimos años ha sido considerablemente aceptado como manifestación artística y social, siendo Blu una de las figuras que han contribuido a dignificar este inclinación creativa, explorando mediante la animación, las aportaciones del lenguaje del movimiento, junto algunos de sus aspectos más distintivos, como lo son: la reivindicación del espacio público y el deseo de comunicar ideas con contenido social crítico e irónico, pero con el extra de ser una propuesta de animación.

Estos autores mantienen una mentalidad artística analógica, de pintores que se enfrentan a las posibilidades de las tecnologías digitales en la imagen en movimiento

El proceso creativo de Blu es, por decirlo de alguna manera, simple pero laborioso. Consiste mayormente en intervenir espacios públicos pintando con brochas y rodillos, figuras que interactúan

17 *Ibidem* P. 29.



2.

Manifestaciones de la animación en la historia de la pintura

Imagen 38 »

Fotografía de proceso de producción de BLU, Exposición: *Las calles de Europa*. Jonathan Levine Gallery, (2007). <http://jonathanlevinegallery.com/?method=Blog,NewsDetail&EntryID=F9D32696-19DB-5802-E0FCD-D478B1D41AD>



con el ambiente urbano, luego borra lo dibujado y traza una nueva imagen a partir de la anterior, estableciendo cuadros que fotografía desde distintos ángulos en un impresionante ejercicio de manipulación del espacio. Debido a que Blu evita ser entrevistado, no me fue posible obtener información clara sobre la planeación en sus animaciones, pero gracias a la documentación gráfica del trabajo que realizó en *Jonathan Levine Gallery*, para una exposición colectiva llamada *Las Calles de Europa* (2007), es posible apreciar que no utiliza una carpeta con ideas previas ni bocetos, trabaja solo o con pocos ayudantes y dibuja directamente gigantescos personajes mutables que se apoderan de los muros. En este caso proyectó la animación resultante a un lado de la marca progresiva que dejó durante su proceso (Véase imagen 38). Esta fue una de las pocas apariciones que tuvo en una galería pues no muestra su identidad y no suele aparecer públicamente en los festivales de animación, debido probablemente a una postura muy específica: Blu hace *Street art*, que en ocasiones es ilegal, pues pinta sobre la infraes-

estructura urbana, y en estas condiciones, mantenerse en el anonimato es fundamental para seguir produciendo. Con esto también ha contribuido a incrementar su popularidad, pues la falta de información que se puede obtener de él, así como la difusión masiva de sus obras por medio del internet, le convierten en un ícono del arte urbano global, un fenómeno inquietante y misterioso que despierta la imaginación de muchos seguidores, de manera similar a lo que sucede con otros artistas anónimos como Banksy, que también trabaja con animaciones.

Además de hacer animación, Blu pinta imágenes estáticas sobre fachadas urbanas y cuenta con un estilo muy particular que es fácilmente reconocible, dicho estilo destaca por su sentido de ironía y crítica social, como se pudo ver en su participación en la acción que tuvo lugar en 2007, un “ataque simbólico”¹⁸ al muro construido por el gobierno Israelí para aislar los territorios palestinos.

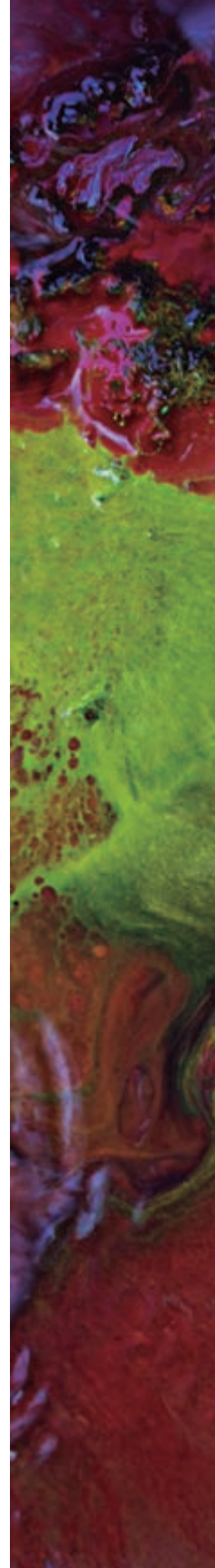
Algo que comparten Blu, Kentdrige y

Jevrenovic es que, independientemente de su incursión en el terreno multimedia a partir de la animación, siguen produciendo sus pinturas o dibujos con la misma actitud artística con que lo hacían antes de experimentar en la animación. Esta disciplina es para ellos algo más que un medio distinto, es un territorio en el cual pueden expandir sus propuestas, un campo que ya no pueden dejar a un lado, pues se ha vuelto parte de su forma de hacer Arte:

[...] cuando pintaba siempre quería pintar más y más y hacer tres pinturas en una, mis pinturas estaban demasiado llenas de dibujo, de materia. Yo creo que en la animación soy más limpio, más directo. Me encanta, empecé con la animación y no puedo dejarlo. Pero este arte no deja de ser un fantasma, un fantasma que tiene una vida corta [...] La pintura y la escultura estarán siempre, este es nuestro problema cuando trabajamos en animación: una vida corta. Aunque también nosotros tenemos una fecha de caducidad.¹⁹

¹⁸ Acción documentada por Jonathan Levine Gallery, Exposición: *Las Calles de Europa*. (2007). <http://jonathanlevinegallery.com/?method=Blog.NewsDetail&EntryID=-F9D32696-19DB-5802-E0FCDD478B1D41AD>

¹⁹ GARCÍA Rams, *Op. Cit*, P. 33



2.

Manifestaciones de la animación en la historia de la pintura

2.2.4. PINTURA ANIMADA EN MÉXICO.

En el año 2009 el pintor mexicano Ignacio Salazar atestiguaba el creciente interés por la animación entre los estudiantes de artes visuales en México, asegurando que: "las tecnologías permiten a los estudiantes y a los proyectos académicos hacer una fusión entre la tradición y la contemporaneidad"²⁰. Esa fusión entre procesos puede verse en el trabajo de algunos artistas plásticos mexicanos que producen actualmente obras de arte multimedia, combinando disciplinas como la pintura y la animación.

Sus aproximaciones a la animación desde la pintura encuentran coincidencias en el trabajo de autores como los que he repasado hasta aquí. Sin embargo, tanto sus procesos como sus intereses artísticos pueden ser abordados de manera muy distinta: con el objetivo de conocer este panorama, se investigó de qué manera y bajo qué discursos cierto grupo de artistas mexicanos logran integrar sus propuestas de animación y pintura dentro del arte actual, por lo que enseguida se repasa el trabajo de algunos autores representativos en el campo de la pintura animada en México, comenzando con los proyectos que han apostado a la relación entre la animación experimental y las artes plásticas.

A. PROYECTOS DE PINTURA ANIMADA EN MÉXICO.

El panorama de la animación artística en México es contradictorio: ¿por un lado surgen más artistas interesados en la animación y las tecnologías digitales y por otra parte, los espacios de exhibición y difusión para estas propuestas resultan muy reducidos. En respuesta a esta circunstancia diversas instituciones culturales, universidades y organizaciones de artistas se han

²⁰ SALAZAR, Ignacio, entrevista en: DE LEÓN, Tania, *¿Qué es la animación?* (2009). México: Media Campus Mirador universitario, UNAM..

<http://mediacampus.cuaed.unam.mx/node/776>

aventurado en proyectos que apuestan por la relación entre arte y la animación. Si bien estos espacios aún son pocos, su labor en la difusión y apoyo a la producción de animaciones artísticas ha sido trascendente. Entre estos se encuentran los festivales de animación como *CutOut Fest* y los festivales nacionales de cine que dedican un espacio a producciones animadas. También están los apoyos de las instituciones culturales como IMCINE y FONCA, así como las universidades que han abierto carreras especializadas en animación. Sin embargo estos espacios no cubren la demanda de exhibición para propuestas con un aporte artístico, pues destinan parte de sus recursos a trabajos con objetivos comerciales. En respuesta a esto, en los últimos años se han creado muestras alternativas para la exhibición y promoción de aquellas obras que buscan un lugar dentro del mundo de la animación sin que por ello pierdan sus aspiraciones artísticas.

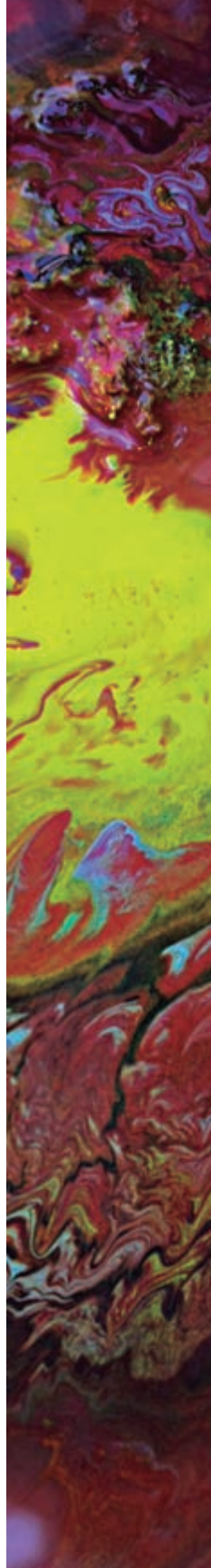
Ante este panorama surge *Animasivo* (Foro de animación contemporánea de la Ciudad de México) en el año 2008, como "el primer espacio dedicado exclusi-

vamente a la animación del país"²¹ dando lugar a animaciones experimentales y artísticas. Este foro ofrece un concurso internacional, ciclo de proyecciones, diversos talleres y actividades artísticas. Según su página oficial, Animasivo tiene el objetivo de "explorar y explotar los uso[s] más experimentales e híbridos de la animación analizando su combinación con otros medios o lenguajes y su relación con el espacio más allá de los formatos cinematográficos clásicos"²². No obstante, en algunas ediciones han sido más reconocidas las propuestas de corte narrativo contemporáneo que experimental, por lo que las animaciones experimentales no han logrado destacar como ganadoras, sin embargo y aun con esto, el foro sigue siendo un espacio importante para la animación independiente de México.

Otro proyecto que ha volteado hacia las propuestas experimentales es el *Día Mundial de la Animación*, un ciclo de actividades que ofrece la UNAM a través de la Facultad de Artes y Diseño y Radio UNAM,

²¹ Página Oficial del Festival *Animasivo*. <http://www.animasivo.net/#!contact/c24vq>

²² *Ídem*.



2.

Manifestaciones de la animación en la historia de la pintura

realizando desde el año 2010 diversas proyecciones, conferencias, exposiciones, talleres y un concurso. En este proyecto se fomenta la exhibición de cortometrajes y largometrajes animados que no encuentran cabida en la industria del cine nacional, dando espacio a propuestas experimentales de estudiantes y artistas animadores de diversas partes del mundo. Por ejemplo, en el año 2012 se realizó la exposición *La tentación del movimiento: artistas visuales mexicanos en la animación*, conformada por animaciones de artistas como Tania de León Yong, Lola Sosa, Rubén Gutiérrez y Pablo Vargas Lugo. Sobre esta exposición Carlos Narro menciona:

No basta con detener el movimiento en una imagen que lo sintetiza y lo contiene, tampoco con retener el que la realidad provee, el artista que sucumbe frente a la tentación del movimiento está condenado a seguir buscando aún después de algún hallazgo. Radio UNAM presenta obra de importantes artistas visuales mexicanos que cuentan entre sus recursos expresivos con el uso de la animación: Carlos Amoraes, Rubén Gutiérrez, Tania de León, Lola Sosa, Pablo Vargas Lugo y Lourdes Villagómez ceden a la tentación de crear el movimiento, gana el arte, gana la animación y ganamos los espectadores.²³

Otra exposición documentada realizada en México y que reunió propuestas pictóricas en diálogo con la animación es *Pintura Animada* (2007), donde participaron artistas mexicanos e internacionales de entre los que destacó el filme animado *Tide Table* (2005), realizado por William Kentridge; las figuras animadas por computadora de Julian Opie; el video digital *Sodium Fox* (2005) realizado por Jeremy Blake, una mezcla de fuentes fotográficas con capas de complejas formas de colores generadas digitalmente; y la

²³ NARRO, Carlos; DE LEON, Tania, *Catálogo del Día Mundial de la Animación 2012* "La Tentación del Movimiento: Artistas Visuales Mexicanos en la Animación" México: UNAM, P. 21.

<http://www.slideshare.net/taniadeleonyong/catlogo-da-mundial-de-la-animacin>

proyección del video *Play Pause* (2006) realizado por Sadie Benning's, una serie de dibujos animados elaborados manualmente. Sobre este proyecto de exposición ya se ha escrito en el capítulo primero de esta investigación²⁴.

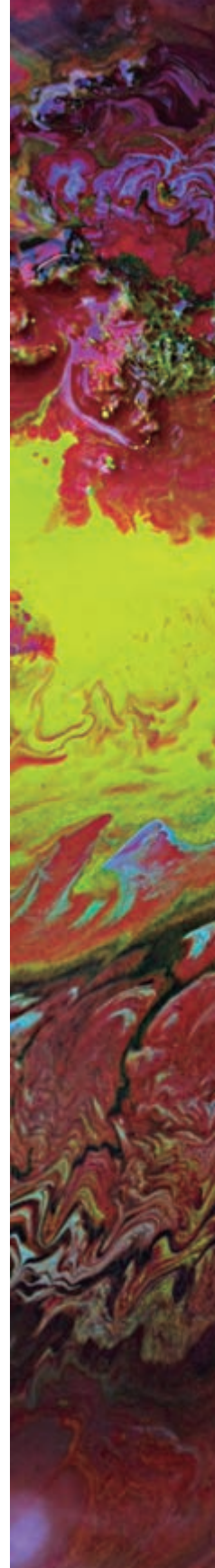
B. AKASO

Akaso fue un proyecto ambicioso, iniciativa del coleccionista mexicano Sergio Autrey, quien se dio a la tarea de convocar a un grupo de artistas de la generación posterior a la Ruptura para trabajar en 21 telas de gran formato. También se invitaron a 21 videastas y animadores para crear una pieza basada o inspirada en las obras de los pintores convocados, con objeto de establecer un diálogo entre dos generaciones de artistas y dos medios de expresión. Por último se exhibieron las pinturas y las animaciones, en una exposición colectiva dentro de las instalaciones del Museo Universitario del Chopo, México D. F., en mayo de 2011.

Entre los pintores que participaron se encuentran, por nombrar algunos, los hermanos Castro Leñero, Boris Viskin, Germán Venegas, Eloy Tarcisio, Arturo Rivera, Manuela Generali, Luciano Spa-

nó, Alfonso Mena y Magali Lara. Entre los videoartistas y animadores participantes encontramos trabajos de Sharon Toribio, Simon Gerbaud, María José Cuevas, Antonio Domínguez y Alejandro Coronado, entre otros. Una etapa importante del proyecto era la exhibición de las obras en centros de arte y museos de distintas ciudades de México y el extranjero, con lo que se consolidaría el objetivo de reunir el trabajo de los pintores y animadores. El ejercicio permitió expandir las posibilidades de la experimentación entre artes visuales (video-animación) y los discursos de las artes plásticas (Pintura). Sin embargo, los animadores trabajaron sin retroalimentación de los pintores, apuesta que se convertiría en un arma de doble filo. En su mayoría, los pintores no vieron las animaciones hasta que estas estaban terminadas, y en algunos casos no parece haber una relación consistente en torno a los criterios plásticos que se plasmaron en las pinturas. Tampoco la museografía contribuyó en este diálogo, pues el gran tamaño de las pinturas contrastaba con las apartadas y pequeñas proyecciones de los monitores en que se exhibieron. Este fenómeno, de alguna manera, evidenció la distancia entre los animadores y los pintores.

²⁴ Véase: 1.1. *Aproximación a un dilema sobre Pintura Animada.*



2.

Manifestaciones de la animación en la historia de la pintura

(De izquierda a derecha)

Imagen 39»

LARA, Magali. *Después de la lluvia*, 2011. (Tríptico) Óleo sobre lino, 493 x 737 cm. Colección Akaso, México.D

Imagen 40»

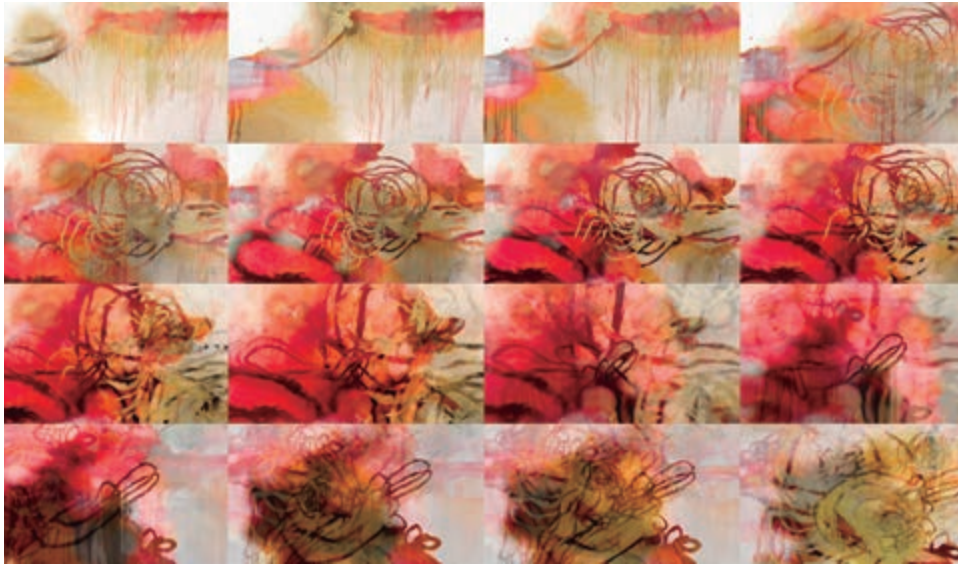
LARA, Magali. *Después de la lluvia*, 2011. (Animación). Fotogramas de animación "Proyecto AKASO 2011". Dirección de Animación Luis Ordoñez.



No obstante, *Akaso* marcó un antecedente para aquellas nuevas generaciones de artistas visuales, que consideran al trabajo multidisciplinario como un territorio para que la pintura y la animación se encuentren en aras de expandir sus posibilidades estéticas.

Este antecedente resulta importante tanto para la investigación como para la producción de obras animadas desde una intencionalidad artística, no sólo en México sino en el contexto de la animación y el arte contemporáneo en general.

Hasta aquí se han podido identificar distintos proyectos que destacan por impulsar las animaciones artísticas y experimentales en México, proponiendo además de los tradicionales espacios de exhibición (como salas de proyecciones), distintas exposiciones en galerías de arte contemporáneo. Sin embargo, en el campo de la Pintura Animada específicamente, son pocas las propuestas que han obtenido reconocimiento o espacios de difusión, pese a que, como ya se ha apuntado, cada vez existen más pintores interesados en trabajar con las posibilidades de la animación. En la búsqueda de autores mexicanos que hayan trabajado en este campo con cierto reconocimiento por sus logros obtenidos encontré el trabajo de tres artistas: Magali Lara, Iris Díaz y Lola Sosa. A continuación se rescatan

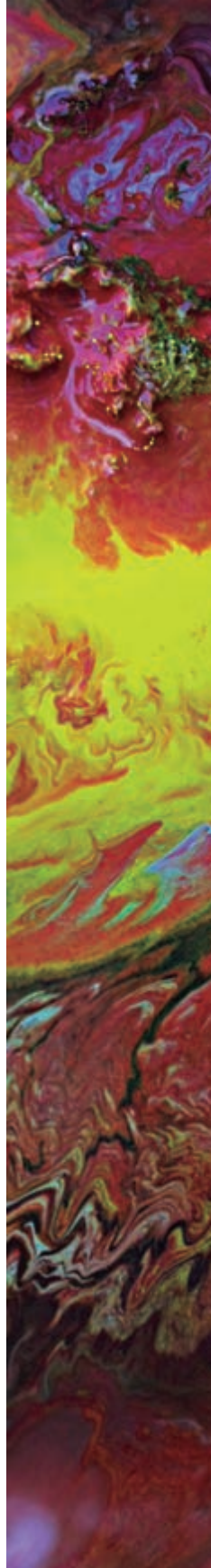


algunos puntos importantes de su trabajo y las palabras que brindaron en las entrevistas para esta investigación.

C. MAGALI LARA

Es una pintora mexicana que ha realizado obras artísticas en el terreno de la gráfica, la instalación, la animación y el video experimental. En la exposición *Mi versión de los hechos*, realizada en mayo de 2004 en el Museo Universitario de Ciencias y Arte (MUCA) de México, D.F., utilizó la proyección de imágenes gráficas en movimiento junto a la exposición de pinturas y dibujos. En los últimos años le ha interesado extender su discurso pictórico a la animación, disfruta jugando con la repetición de las formas y las escalas de maneras muy diversas; para ello se involucra en distintas áreas, trabaja

en conjunto con otros artistas provenientes de disciplinas como la música y el video. Los primeros resultados que obtuvo son videos experimentales de imágenes pictóricas digitalizadas y posteriormente animadas en un software de edición, en un proceso muy cercano a lo que se conoce como *motion graphics*. Pero en el transcurso de su producción sus obras animadas se han tornado mucho más plásticas, y sus investigaciones en torno al movimiento en la pintura se ven plasmadas en la animación que presentó para la serie de exposiciones colectivas del proyecto Akaso, donde participó con tres pinturas de gran formato y una animación, nombrando esta serie como *Después de la lluvia*, 2011 (Véase imagen 39 y 40). Magali Lara menciona al respecto, en la conferencia de presentación del proyecto Akaso:



2.

Manifestaciones de la animación en la historia de la pintura

[...] En la medida que he ido desarrollando el trabajo, esta relación ha sido mucho más compleja porque la introducción del sonido y del tiempo ha cambiado la perspectiva y la posibilidad narrativa. Aunque la obra es abstracta, siempre hay una pequeña historia, o un eje conceptual.²⁵

Es una entrevista realizada vía correo electrónico Magali Lara menciona, en relación a los puntos de encuentro entre su pintura y la animación, lo siguiente:

Lo que realmente me interesa es una calidad plástica, donde no se pierda el gesto del cuerpo y que puede ser llevada a la animación de diferentes maneras. Me importa el diálogo entre las artes tradicionales y las nuevas tecnologías. No creo que los programas valgan por sí solos, tiene que haber un manipulador que logre expresarse usando las herramientas disponibles.²⁶

Como se observa, el eje conceptual en la animación de Magali Lara se aleja de la manera en que los animadores estructuran sus trabajos: "Para mí no es solamente el movimiento sino es la creación de un espacio de color, de una subjetividad"²⁷. De ahí que el énfasis no esté en la manera en que anima las formas sino su la búsqueda artística como pintora. En el caso de la animación inspirada en la pintura *Después de la lluvia*, todos aquellos

²⁵ Palabras pronunciadas por Magali Lara durante la *Conferencia de presentación de proyecto ACASO*, Mayo de 2010, Museo Universitario del Chopo, México.

²⁶ Entrevista vía email, realizada a Magali Lara el 27 de julio de 2011.

²⁷ *Ídem*.

elementos formales como la composición, el uso del color y la línea pertenecen más al discurso pictórico abstracto personal, y el movimiento es la posibilidad para que estos elementos encuentren un nuevo espacio para ser:

Cada medio propone una traducción a ciertas obsesiones formales o conceptuales con las que estoy trabajando: es importante escoger cuál permite aproximarme a una "sensación" física que quiero provocar en el espectador. Hay una carga en cada técnica que me ayuda a desarrollar niveles de profundidad y que suceden sólo ahí. Por ejemplo: el grabado tiene una superficie muy táctil, hay que tener cuidado para no sobresaturarla. En la animación es importante usar el tiempo de maneras irregulares para crear un espacio dentro del espacio.²⁸

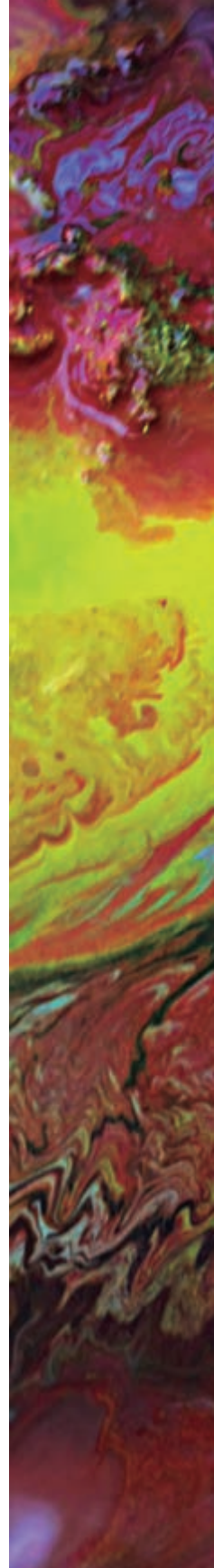
Tanto la animación como la pintura de

Magali Lara comparten la paleta cromática, la disposición de elementos, las formas gestuales e incluso los ritmos entre planos, así la temporalidad de los tres lienzos que conforman la serie *Después de la lluvia* parecerían momentos distintos de la misma sensación, de la misma manera en que la animación inspirada en dicha obra muestra con movimientos lentos la transformación de las grafías en atmósferas distinta, incluso se aprecia la textura pictórica, estando frente a dos espacios dúctiles que, lejos de acompañarse, se complementan. En los dos trabajos existe una invitación a la contemplación estática y dinámica. La manera en que la artista logra integrar criterios de animación y de pintura en ambas obras nos habla de algunas de las posibilidades de este encuentro: al trasladar el espacio, la grafía y el tiempo pictórico al *timing* en la animación, se crea un espacio dentro del espacio.

D. IRIS DÍAZ

Iris Díaz Gutiérrez es una artista egresada de la Licenciatura en Artes Visuales de la

28 Ídem.



2.

Manifestaciones de la animación en la historia de la pintura

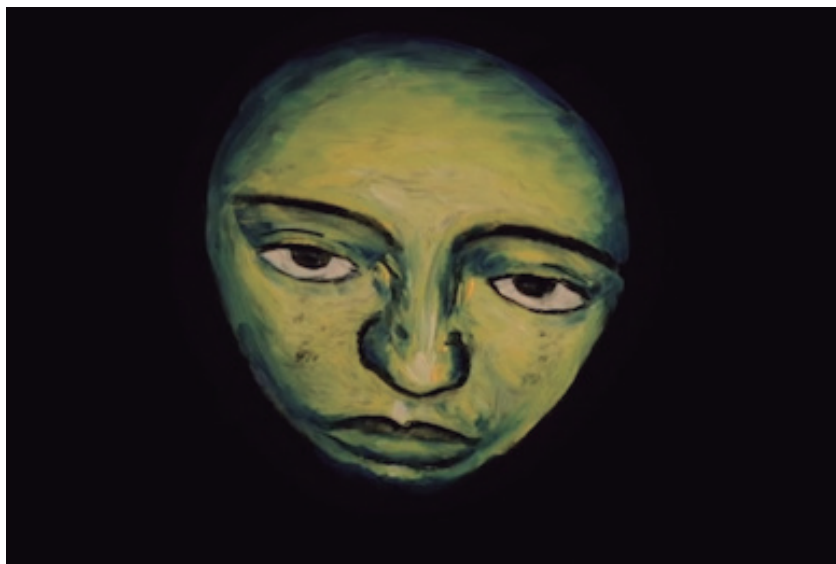


Imagen 41»

DÍAZ, Iris, *Ante la nada*, 2013, Fotograma de animación, Óleo sobre vidrio.
<http://www.youtube.com/watch?v=-8vHV9uillD-o>

Escuela Nacional de Artes Plásticas (hoy Facultad de Artes y Diseño) de la UNAM. Ha obtenido distintos reconocimientos por su cortometraje *Ante la nada* (2013), entre los que destacan: Primer lugar en el Concurso de Cortometraje de Animación de Radio UNAM y en la categoría Mejor Corto Universitario Nacional del CutOut Fest, en Querétaro. También fue seleccionado en Stop Motion México, Cinespacio y en el Festival Lanterna (Véase imagen 41).

Su cortometraje es una animación realizada con óleo sobre vidrio, técnica que demanda un arduo esfuerzo de producción en el que no suele intervenir más de una persona. Iris trabajó en esta obra durante dos años, desde concebir la idea hasta la edición final, que incluye una composición del cuarteto de cuerdas italiano Warhol Piano Quartet, siendo la música un factor muy importante para producir la atmósfera adecuada a la sensación que le interesaba producir. En la entrevista para esta investigación,

la autora nos cuenta sobre su interés en la animación:

Siempre me ha interesado la animación. Recuerdo que de chica veía 'El extraño mundo de Jack' y el detrás de cámaras y me fascinaba pero, nunca pensé que fuera a dedicarme a eso. Entré a la ENAP, pensando en ser pintora, pero siempre estuve haciendo animaciones por mi cuenta, hasta que finalmente acabé animando más que pintando, pues para la pintura siempre había una excusa para no poder pintar, y con la animación, más bien, animaba sin importar las circunstancias. Así fue como acabé en la animación.²⁹

En el caso de Iris, aun habiéndose formado como artista plástica, siempre estuvo presente el deseo de animar, por lo que se ha dedicado a trabajar en este campo, ya sea para estudios de animación o realizando proyectos por su cuenta. No obstante es posible ver la influencia de su formación como pintora en el trabajo

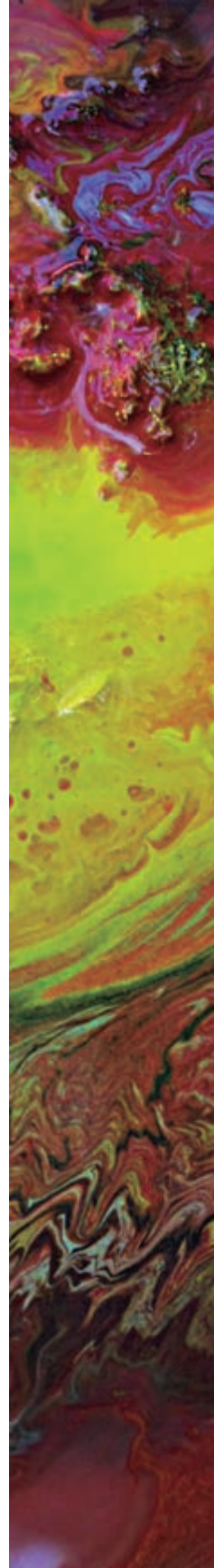
que realiza, ya que, tanto la propuesta estética como conceptual, dialogan con las posibilidades de la Pintura:

Me interesa las posibilidades que sólo la pintura puede darle a la animación, *Ante la nada* estuvo hecha con pintura porque era importante para el discurso. Creo que si lo hubiera hecho con marionetas, por ejemplo, no hubiera tenido la misma contundencia y coherencia con el mensaje que quería dar. En sí, lo que me interesa es lo que cada material utilizado puede aportar al discurso, siendo la pintura una de tantas posibilidades.³⁰

Para alcanzar dichos objetivos, fue necesario realizar cientos de cuadros y luego fotografiarlos uno por uno. Para este proceso tardó alrededor de un año, pues no pintaba tan seguido como le habría gustado, y posteriormente invirtió otro año para la edición digital y musicalización del corto. Este trabajo formó parte de su tesis de licenciatura, sobre animaciones que no cuentan historias, por ello lo que más le

29 Entrevista a Iris Díaz, 22 septiembre de 2014.

30 Ídem.



2.

Manifestaciones de la animación en la historia de la pintura

interesa es expresar sentimientos y para esto utilizó un retrato pintado con los colores verde y amarillo en distintas tonalidades sobre un fondo negro, valiéndose del efecto visual que produce la gestualidad del material pictórico, se inspiró en sus propios movimientos faciales para que los gestos fueran reales, ya que estos eran muy importantes para la animación.

Ante la nada es una animación, pero también es un cuadro pictórico: todo aquello de lo que se escribió en el capítulo primero puede aterrizar en piezas como esta, donde ya no se trata de un solo lenguaje o un tipo de arte específico, sino de la utilización de distintos códigos en pro de una idea concreta. La Pintura, la Animación, la música y la tecnología están aquí al servicio del deseo del propio artista.

E. LOLA SOSA

Lola Sosa es una artista visual también egresada de la licenciatura en Artes Visuales de la FAC, UNAM, y que realiza su producción artística en distintos campos como el dibujo, pintura, video, animación y performance. Esto le ha permitido construir su propio lenguaje creativo basado en la interacción de distintos medios, valiéndose de diversas posibilidades estéticas dependiendo del proyecto. Con su trabajo busca generar un diálogo entre disciplinas, otros artistas y el espectador, constituyendo preguntas para que cada quien formule sus propias respuestas. En *Pared líquida* (2008) incursionó en la animación urbana, interviniendo un muro en el espacio público con la participación de amigos, familia y la misma comunidad, invitando al espectador a reflexionar sobre la pérdida del espacio en manos de la publicidad. Para esta obra Lola realizó un *script* con el que planteaba las diversas transformaciones del muro, luego intervino el espacio pintando o pegando recortes al mismo tiempo que hacía un registro de las modificaciones con una cámara de video. Las siguientes notas pertenecen a

las palabras que la artista nos compartió en la entrevista para esta investigación, donde narra sus inquietudes y objetivos al trabajar en animación:

Me gusta trabajar mucho desde el dibujo, como te contaba, el dibujo lo empiezo desde el natural, muchas veces, entre otras cosas porque me interesa también la fluidez en el movimiento y no soy amante del virtuosismo por sí mismo.³¹

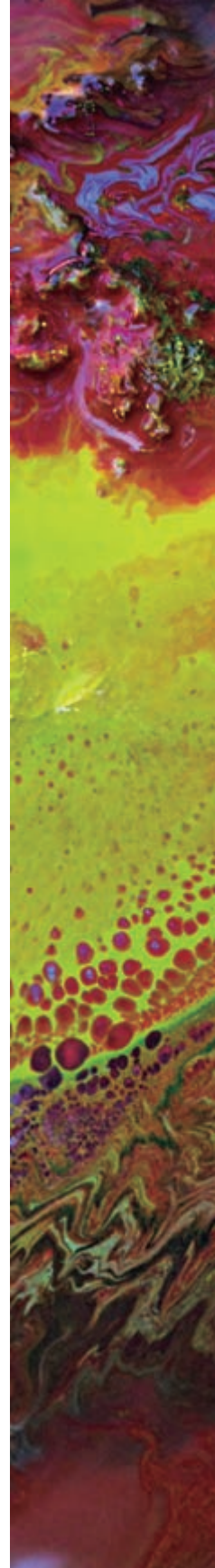
Su búsqueda no recae en la posibilidad del movimiento, este al igual que en el caso de Magali Lara, es poco más que un recurso. Su inquietud tiene que ver más con las artes visuales, estableciendo cuestionamientos y reflexiones artísticas en torno a la obra, el espectador y el mensaje, por lo que en ocasiones recurre a técnicas de animación que le permitan alcanzar estos objetivos en el menor tiempo:

También tengo una animación de una persona que está nadando: yo misma nadé como con el movimiento que quería, al ritmo que quería y lo grabé con un teléfono en una alberca que yo conocía, que permitía hacer esta grabación, de manera que pudiera hacer un *loop* perfecto editado en video y que me sirviera para crear esta animación. Tenía que caer todo perfecto y tampoco había mil años para estar inventando como sería el fluir del agua, etc., entonces, muchas veces rotoscopeo directamente con *wacom* en la computadora, aunque también tengo un dispositivo con un espejo negro y un proyector, una mesa de vidrio, que me permite rotoscopiar al natural desde el video. Esa fue una máquina padre y problemática, porque siempre me ha dado doble imagen, pero es parte como de lo que me seduce un poco también.³²

La exhibición de la obra juega un papel importante para Lola, incluso cuando este

³¹ Entrevista a Lola Sosa, realizada el 15 de julio de 2014. México D. F.

³² *Ídem.*



2.

Manifestaciones de la animación en la historia de la pintura

tema le ha ocasionado algunos conflictos, debido a que considera que son pocas las áreas de exhibición para este tipo de trabajos, ella ha optado por generar sus propios espacios, incluso al aire libre, encontrando así una relación distinta entre la obra proyectada y el público:

Otra cosa que me interesa es después proyectarla sobre superficies y siento que de alguna forma algo que terminó en digital y se volvió como virtual, vuelve a ser material, aunque efímero, al ser proyectado. Siento que ese baño de luz no pasa sin tocar realmente la vida, mientras que no siento que pase así con un monitor, cuando algo pasa en un monitor siento que fue electrostática y nada más..³³

Y continúa, describiendo las características de su pieza:

En el caso de Pared líquida, que fue una pieza hecha con intervenciones, donde yo estaba realmente en la esquina cada semana pintando, pasaban los vecinos, unos me traían agua, otros me tiraban chistes, otros iban a chismear, otros me iban a detener el bote. Uno hasta (en lo que corrí por una cosa, le dije “te encargo mi cámara”) se puso a seguir el script porque yo llevaba el boceto y estaban ahí las cosas para pegar y entonces veía donde iba y lo iba poniendo, y finalmente, cuando terminó todo este proceso, porque en medio la gente me decía: “y eso qué quiere decir” Y entonces yo decía: “pues es que para mí el arte no son explicaciones, o sea no te voy a decir, la verdad interpreta lo que tú quieras, yo estoy aquí haciendo, plasmando y presentando más que nada preguntas, las respuestas son tuyas. Pero finalmente cuando se reunió toda esa serie de momentos en una proyección continua, y se hizo sobre la misma pared, también simbólicamente, hubo como una revelación para todos, un entender así como: “ah, esta chava pintando rayas medio

33 *Ídem.*



día, una raya cada vez más arribita, y tomándole una foto, estaba llenando de agua la pared, ¡jórale!” Entonces, también esa dimensión me interesa, la relación con el público a la hora de hacer el baño de luz.³⁴

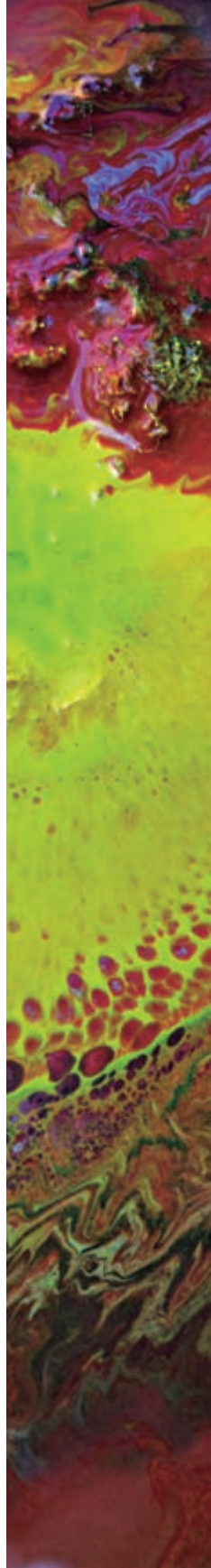
Es un hecho que la relación con el público nutre la experiencia de este tipo de obras. El arte de nuestros días tiene esa posibilidad, de comunicarse con la gente en distintos niveles logrando, como lo hace Blu, que el espacio público se recontextualice:

34 *Ídem.*

En Los públicos entrenados, educados, me cuestan trabajo. Yo me quiero relacionar más abiertamente, más en general, aunque eso siga implicando mucha incompreensión, y bueno, no hay un lenguaje establecido.³⁵

Ante la pregunta de ¿qué retos había enfrentado la artista al realizar su producción en dos campos distintos como la animación y artes plásticas? afirmó que le hubiera gustado poder cambiar materias tradicionales como grabado por alguna relacionado con nuevas tecnologías,

35 *Ídem.*



2.

Manifestaciones de la animación en la historia de la pintura

lo que no pudo hacer, al menos de manera oficial, debido a la rigidez de los programas de la academia. Sin embargo esto no fue obstáculo para que Lola siguiera trabajando en campo multidisciplinario, pues como ella misma afirma: "finalmente todo mi proceso nació con las computadoras y como tuve que ser autodidacta siempre he tenido como esa cosa de seguir investigando, de resolver yo sola, de darle vueltas."³⁶ Esta inquietud, esa búsqueda insaciable por dar con lo necesario para realizar la obra, es una característica que comparten todos los artistas que hemos analizado y que incluso parece estar presente en todo artista sin importar su disciplina. Al final, los límites son de cada uno, el cuadro sólo es el principio y el tiempo es el espacio donde se plasma aquello que es inexplicable.

2.2.5. BALANCE DE LA SITUACIÓN DE LA PINTURA ANIMADA EN MÉXICO.

Actualmente es muy difícil saber qué está pasando con la animación artística en México, se observa que es un fenómeno que, al igual que en otras latitudes, va en aumento, es decir, que a diferencia de hace veinte años ahora existen más plataformas de exhibición, apoyos gubernamentales y académicos, así como artistas interesados en explorar el medio, utilizando las tecnologías digitales que cada vez están más al alcance. Sin embargo, en lo que le compete a las galerías y las instituciones de arte, la animación aún no recibe el trato que se merece.

García Canclini observa que las obras de arte están condicionadas por un conjunto de relaciones en las que interactúan agentes e instituciones especializados en producir arte, exhibirlo, venderlo, valorarlo y apropiárselo³⁷ y en este sentido, la Animación artística acarrea las dificultades que

³⁶ *Ídem.*

³⁷ GARCÍA Canclini, Néstor, (2010). *La sociedad sin relato. Antropología y estética de la inminencia.* Buenos Aires: Katz, 2010, P. 32.

enfrenta el arte en su contexto mexicano, con sus aciertos y vicisitudes. Si bien la animación en México está dando muestras de crecimiento en cantidad y calidad, el panorama para las propuestas de pintura animada aún tendrá retos que afrontar.

No obstante, en esta investigación se ha observado el momento brillante que vive la Pintura Animada, no sólo por el acceso a las tecnologías, también por la cultura visual que se ha gestado en las nuevas generaciones de artistas y las múltiples posibilidades interdisciplinarias. El reto para el futuro estará en generar las condiciones adecuadas para que los creadores se involucren en las distintas áreas de la producción audiovisual de nuestra era. Si esto es entendido por las academias de arte, entonces se repensará la importancia del estudio interdisciplinario entre pintura, animación, nuevas tecnologías, etc. Un panorama favorable vislumbra en este sentido, pues durante el desarrollo de esta investigación, no pude inscribirme oficialmente en ninguna materia de animación ya que yo estaba inscrito en el programa de estudios de Pintura, en la Maestría en Artes Visuales de la FAD, UNAM, y en ese momento no

Al final, los límites son de cada uno, el cuadro sólo es el principio y el tiempo es el espacio donde se plasma aquello que es inexplicable.

se contemplaba la Animación como una materia para los estudiantes de posgrado con orientación en Pintura, ya que en los planes de estudio aparecían como disciplinas ajenas una de la otra, no obstante, al momento de escribir estas líneas, me he enterado que ya es posible cursar una optativa de animación independientemente de la orientación académica. Sin duda esto responde a la necesidad, que también apuntaba Lola Sosa, de expandir el campo artístico a territorios diversos y no sólo a los tradicionales.

CONCLUSIONES DEL CAPÍTULO SEGUNDO.

Este capítulo ha sido una rápida mirada por la historia de la pintura en su búsqueda por representar el tiempo. Se han mencionado algunas de las manifestaciones del concepto de movimiento en la historia de la Pintura y ejemplos de cómo a través de la narrativa se relaciona la idea de tiempo en los cuadros.



2.

Manifestaciones de la animación en la historia de la pintura

Se observó también que el tiempo está relacionado con el movimiento y se ejemplificó cómo los pintores de distintas épocas se han enfrentado con la paradoja de representar ese tiempo en un instante esencialmente estático, siendo durante el advenimiento del cine en el siglo XX que surge la pintura animada, como un medio eficaz para extender el lenguaje pictórico al terreno del tiempo y se repasó cómo las vanguardias artísticas contribuyeron a ello.

Se identificaron propuestas de animadores y artistas contemporáneos que trabajan con animación, distinguiendo aquellos que lo hacen desde una perspectiva pictórica y se mostraron algunas características de su producción. La cual ha encontrado en las galerías de arte espacios alternativos a los destinados para la proyección de películas.

Por último hemos visto cómo en México comienza a darse la posibilidad de voltear hacia los realizadores artistas que producen Pintura Animada, repasando algunos proyectos que han contribuido a que esto suceda. Todo indica que seguirá ocurriendo, pues la Pintura Animada llegó hace más de un siglo y lo hizo para quedarse, extendiendo el campo de acción de los pintores y enriqueciendo la animación en todo el mundo.

Con los antecedentes investigados hasta aquí es posible concebir una idea de cómo la Pintura y la Animación se relacionan en la actualidad. Ahora es el momento de presentar los resultados obtenidos mediante la aproximación física con los materiales. Ello con la intención de preparar la propuesta de obra artística que presento para esta investigación. Por lo que el siguiente capítulo será de carácter práctico-vivencial y no teórico, por ende cambiará la redacción a primera persona del singular, buscando transmitir de primera mano las experiencias obtenidas en el taller. 🎨

““,,

*No todo
lo que es pintura
sigue siendo ya manual
o usa su técnica
para proclamar su exclusividad,
la pintura bien puede ser
un estado de ánimo.*

Martin Herbert





3

Experimentación
con técnicas
de pintura
en animación



3.

Experimentación con técnicas de pintura en animación

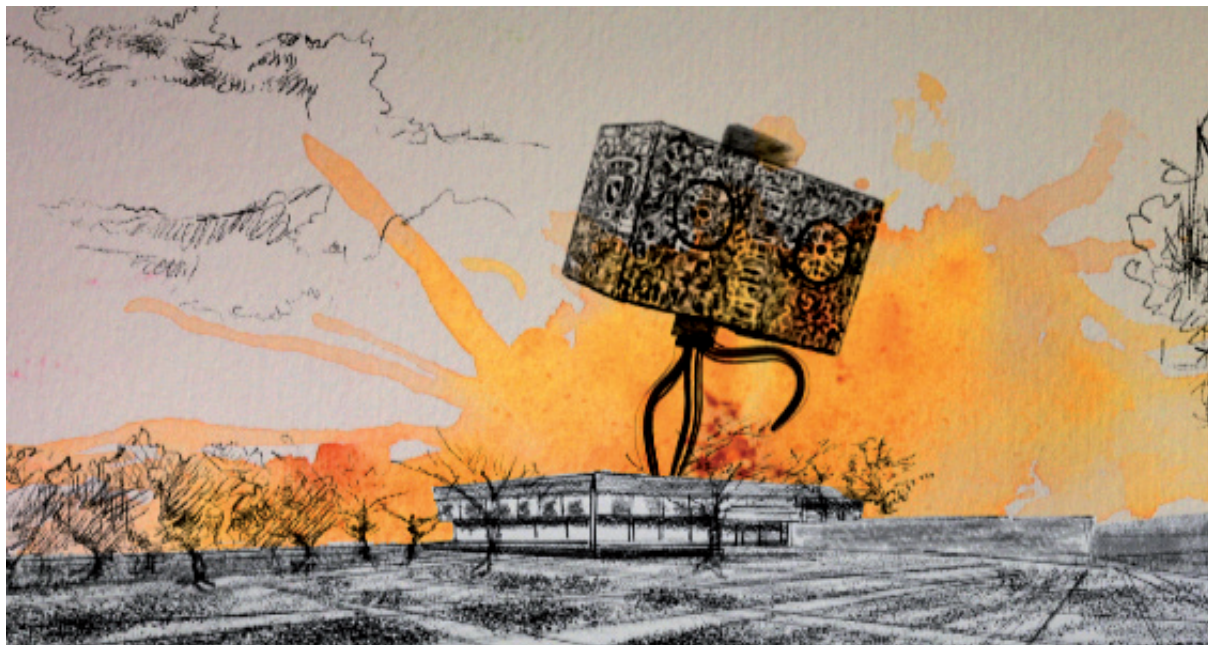


Imagen 43 ≈

PAVÓN, Juan Manuel. (2010) *La Radio*. Fotograma de cortometraje de Animación. Acuarela, grafito, modelado 3D y composición digital.

Si viéramos esta investigación como una expedición diríamos que hasta este punto hemos recorrido tierras ya exploradas: definimos los conceptos de Pintura, Animación y Pintura Animada; repasamos la presencia del concepto de “pintura en movimiento” a través de la historia del arte; y encontramos algunos audaces artistas que han utilizado animación en sus propuestas pictóricas, sin dejar de pintar. Ahora es el momento para hacer a un lado el mapa y recorrer la propia senda. Es decir, a partir de aquí abordo esta investigación desde un punto de vista práctico y experimental, con el fin de conocer con mis propias manos el terreno.

Para este capítulo experimenté con tres procesos de animación bajo cámara y seis técnicas de pintura para realizar un cortometraje animado (*Lienzo en Blanco*, 2011) a manera de compilado o *collage* que me permitiera entender de propia mano las posibilidades de los procesos pictóricos en la animación. Para la edición y algunos experimentos utilicé *software* y *hardware* especializado.

- **Técnicas** de pintura utilizadas:
 - Temple con yema de huevo

- Encausto
 - Gouache y acuarela
 - Óleo
 - Acrílico
 - Aerosoles y esmaltes
- **Procesos** de animación bajo cámara utilizados:
- Pintura transformable
 - Animación progresiva (*Time lapse*)
 - Pintura animada sobre vidrio

El objetivo de este capítulo es identificar, de acuerdo a mi propia experiencia, qué efectos y posibilidades matéricas se consiguen al animar con distintas técnicas pictóricas. A continuación se encuentra la descripción de cada uno de los experimentos realizados, a partir de los cuales se deriva el cortometraje *Lienzo en Blanco*.

Cabe mencionar que para este capítulo consulté las observaciones de Ralph Mayer en su texto *Materiales y técnicas del arte*¹, por lo que será una constante referencia cuando recurra a las técnicas de la pintura. Además, muchas de las reflexiones aquí plasmadas responden, tanto a mi propia experiencia como pintor, como a lo observado en el capítulo 2, en relación a los procesos y técnicas que utilizan los distintos autores que han sido presentados, siendo su trabajo un interesante antecedente desde donde me es

posible establecer un contexto en el uso de ciertas técnicas, en pro de aportar mis propias conclusiones.

3.1. ENSAYOS PREVIOS.

Al inicio de la investigación realicé ejercicios preparatorios durante el taller de experimentación plástica de la Facultad de Artes y Diseño (FAD) de la UNAM. Estas aproximaciones al lenguaje animado desde la perspectiva de la experimentación dieron como resultado dos cortometrajes: *La radio* (2010) y *Escarlata* (2011) animación colectiva dirigida por Tanía de León.

Para la realización de *La Radio* experimenté con dibujo animado, acuarela y animación 3D con apariencia gráfica, es decir texturizando los polígonos para conseguir la apariencia de dibujo². Para este cortometraje me atrajo la idea de una narrativa no literaria, por lo que animé ideas sueltas mostrando momentos lúdicos en torno a la radio y las distintas melodías o sonidos que emergen de ella cuando cambiamos la estación. La edición de audio estuvo a cargo de Eduardo Rios quien utilizó fragmentos de canciones y programas radiofónicos en un ejercicio de *collage* sonoro. Este filme obtuvo mención honorífica en el concurso organizado por la Radio UNAM en octubre del 2010.

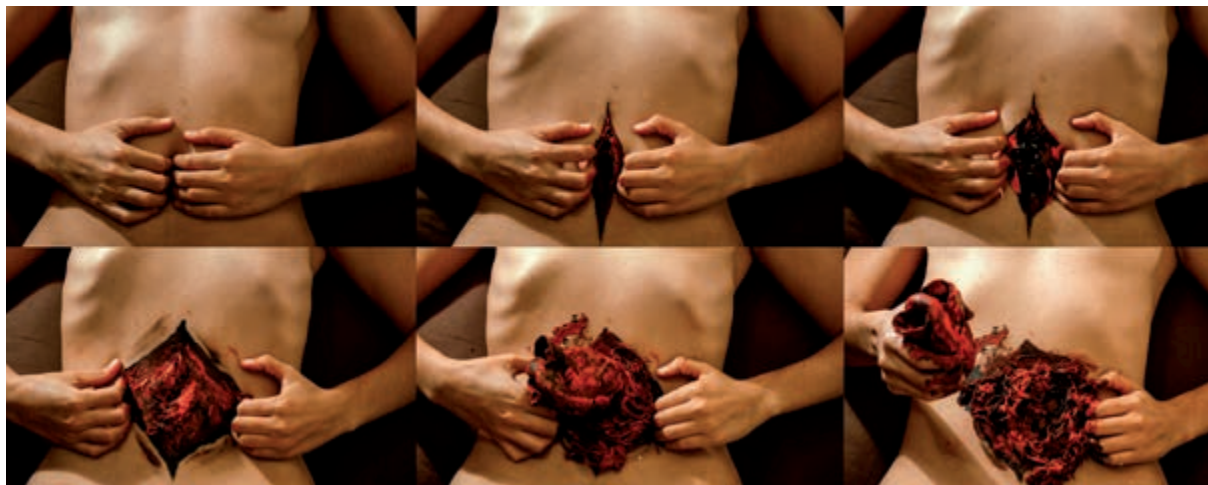
¹ MAYER, Ralph. (1993). *Materiales y técnicas del arte*. Tursen, 5ª. Edición.

² Esta técnica se describe más detalladamente en el Capítulo 4: *Producción pictórica a partir de la animación*.



3.

Experimentación con técnicas de pintura en animación



Escarlata es una animación colectiva dirigida por Tania de León Yong y en la que además participaron: Alba González, Laura Torres Vargas, Lena Ortega y Victor Mancilla; por mi parte, realicé cuatro animaciones de diez segundos con distintas técnicas de pintura bajo cámara, entre las que estuvieron: pintura acrílica, estambre y plastilina sobre piel, acuarela sobre piel, óleo sobre un espejo y tinta china diluyéndose en agua. Al final animamos un cortometraje de cinco minutos, utilizando como eje una pieza musical de Rodrigo Valenzuela para determinar los cambios de escena donde cada animador tuvo la libertad de producir las imágenes a manera de cadáver exquisito, teniendo como guía la música y un diálogo previamente grabado. El cortometraje obtuvo algunos reconocimientos entre los que destacan una mención honorífica en el festival de animación CutOut Fest 2011 y en el festival de Cine Experimental de México 2011.

Por otra parte realicé una cortinilla de animación para los festejos del Día Mundial de la Animación 2011 (UNAM), se trata de una pieza abstracta realizada con técnicas mixtas. Este trabajo consistió en crear una serie de formas en movimiento basándome en algunas composiciones de Kandinsky y posteriormente acompañando cada movimiento con un sonido diferente hasta que una nota grave se extendiera al mismo tiempo que la



pantalla se cubría por una punto de color morado en expansión.

Estos ejercicios previos, de los cuales muestro aquí un fotograma (véase imágenes 43, 44 y 45) y cuya animación agrego en los anexos de esta investigación, me permitieron conocer los procesos y determinar las estrategias con las cuales realizaría el cortometraje experimental que describo a continuación.

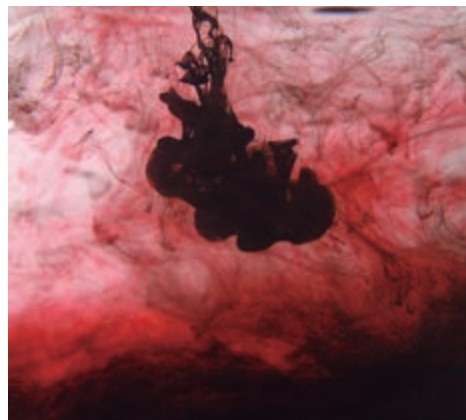


Imagen 44 ≈

b, c y d: PAVÓN, Juan Manuel. (2011)

Participación en: *Escarlata*. Fotogramas de cortometraje de Animación. Ejercicios de acuarela piel.

e: (Esquina inferior derecha) PAVÓN, Juan Manuel. (2011) Participación en: *Escavrilata*. Fotograma de cortometraje de Animación. Tinta china y agua.

3.

Experimentación con técnicas de pintura en animación



Imagen 45 ≈

Fotograma de Cortinilla para el Día Mundial de la Animación 2011. Acuarela y composición digital.

3.2. LIENZO EN BLANCO. FILM ARTÍSTICO PRODUCIDO A PARTIR DE LA EXPERIMENTACIÓN CON DISTINTAS TÉCNICAS.

Lienzo en Blanco (2011) es un cortometraje animado en dos versiones que compila algunos procesos de experimentación con técnicas de pintura en animación. Debo adelantar que realizar esta obra me permitió romper paradigmas en torno a cómo se debe pintar o animar de determinada manera, pues si bien delimité mi línea de trabajo a las formas y usos de las técnicas pictóricas, cierto es que en el proceso tuve que modificar algunos materiales y soportes debido a la necesidad de registrar fotográficamente las distintas modificaciones en las imágenes.

La idea de este cortometraje surge en una conversación con la artista visual Yuriko Guevara Yamaguchi sobre su obra *La fuga de la primavera*, 2010 (véase imagen 46), quien me comentaba sobre aquella sensación que se experimenta frente a un lienzo antes del primer trazo; ese momento incómodo en el que nada concreto surge y donde pareciera que el espacio vacío absorbe cualquier forma que lo invada, aun teniendo todo: los materiales,

las herramientas, el bastidor imprimado, las ideas, etc., en ese instante previo al primer trazo falta algo. Así pensé en una animación donde surgieran formas que luego se desvanecieran, dando lugar a otras más, como en el proceso mental de imaginar qué puede ocurrir frente al lienzo, hasta llegar a un punto de saturación visual que terminara en el mismo lugar donde comenzó: el lienzo en blanco.

Este tipo de cortometraje puede encajar en lo que se conoce como animación experimental, pues no precisa de aquellos elementos propios de la animación ortodoxa, donde, de acuerdo con la autora Tania de León, la estructura narrativa suele ser lógica, teniendo como principal objetivo el entretenimiento o la venta de algún producto³. En contraste, las características de este cortometraje experimental son: ⁴

- **Expresión** libre sin metodologías establecidas.
- **Narrativa** no literaria o en su defecto sin gran importancia ya que es un punto a explorar.
- **Búsqueda** constante de lenguajes y formas nuevas.
- **Técnicas** de animación no convencionales.

³ DE LEÓN, Tania. (2013) *Animando al dibujo. Del guión a la pantalla*. México: UNAM, P. 25

⁴ *Ibidem*, P. 26



≈ Imagen 46 (Detalle)

GUEVARA Yamaguchi, Yuriko. (2010). *La fuga de la primavera*. Óleo sobre madera, 250 x 40 cm.



3.

Experimentación con técnicas de pintura en animación



Imagen 47 »

(Izquierda) PAVÓN, Juan Manuel. Fotogramas de la primera versión del cortometraje experimental *Lienzo Blanco*, 2011. En esta versión trabajé con técnicas de pintura sobre vidrio: Temple de huevo, acuarela, gouache, y óleo. En la etapa de edición incorporé la pintura *La fuga de la Primavera*, 2010, como fondo de algunas escenas.

Imagen 48 »

(Derecha) PAVÓN, Juan Manuel. Fotograma de la segunda versión del cortometraje experimental *Lienzo Blanco*, 2011. Para su realización trabajé con distintas técnicas, en el caso de esta imagen: pintura sobre el cuerpo y sobre el muro posteriormente se editaron valores de color digitalmente. El cortometraje puede verse en: <http://www.youtube.com/watch?v=u8AOx-56pZ6A&feature=plcp>

- **De la misma** manera que en las artes plásticas, los animadores experimentales se expresan priorizando su lenguaje, llegando a representar cuestiones personales ajenas a cualquier convención.
- **El ritmo y el movimiento** no responden a una historia, sino a la idea del autor, que suele ser abstracta, no lineal y subjetiva.
- **Puede** existir o no estructura lógica.
- **Pretende** llegar a un público especializado, no a las mayorías.
- **En los procesos** de producción interviene uno o muy pocos realizadores, a diferencia de la animación ortodoxa donde un equipo grande de colaboradores adoptan estándares de producción para cumplir con los objetivos comerciales.

Al realizar este cortometraje pude adentrarme en estas posibilidades, enfrentándome a la linealidad del tiempo pero con un código no literario, es decir: no lineal. Este proceso tiene como referencia las animaciones de Vuk Jevrenovic, quien, como vimos en el capítulo tercero, trabaja con una narrativa poco convencional aproximándose a lo poético-visual, en un pro-



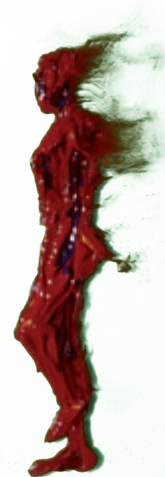
ceso que la autora Susana García Rams describe de la siguiente manera:

[...] su perfil es multidisciplinar y muy rico: dibujo, pintura, escultura y finalmente animación. Pero no es un contador de historias, sino un artista que experimenta en esta nueva disciplina con la forma, el color, el movimiento y la música; y sin perder el procedimiento intrínseco al medio, lo hace aunando intención e intuición.⁵

Inspirado en el trabajo y la personalidad

⁵ GARCÍA Rams, M. S. (2012). *Entrever a Vuk Jevremovi. Un artista que de niño siempre pensaba en dibujar*. En: "Con A de Animación", No. 2, Valencia: UPV, P. 34.

de Vuk Yevrenovic, las clases en el taller de experimentación visual con Tania de León Yong y la reflexión sobre el lienzo en blanco con Yuriko Guevara realicé esta animación, como una primera exploración en el territorio de la Pintura Animada. La obra resultante se muestra en dos versiones: la primera versión (véase imagen 47) es un cortometraje de dos minutos realizado con técnicas de pintura sobre vidrio (temple, óleo, acuarela y gouache); la segunda versión es una animación de cuatro minutos en donde se extienden las técnicas utilizadas (encausto, acrílico y esmaltes), ésta se exhibió vía internet obteniendo 2,000 vistas en los primeros



3.

Experimentación con técnicas de pintura en animación

dos meses de estar en la red⁶. (Véase imagen 48) Ambas versiones están sincronizadas con la pieza musical *Sensitive Memory 3, A Braveheart* del artista visual y músico Jorge Mencos.

En la producción de las dos versiones de esta obra trabajé principalmente con pintura bajo cámara: utilicé lienzos que en ocasiones eran de tela, madera, vidrio o modelos vivos; trabajé con pinceles, aglutinantes y por supuesto música⁷ ambientando el estudio-taller que adapté utilizando una computadora portátil, tripie, cámara fotográfica digital, un set de iluminación con tres lámparas LED y distintos softwares para edición de video y audio. Como puede verse, en este proceso convivieron las tecnologías análogas y digitales.

Norman McLaren compara el proceso de animar con el quehacer pictórico de “hacer un cuadro”⁸, donde el verbo “hacer” tiene una connotación mucho más importante, es decir el proceso importa más que el resultado. Con base en esta afirmación subrayo la experimentación como una parte importante en la producción de este cortometraje.

Antes de describir los procedimientos que seguí en cada técnica pictórica, mencionaré brevemente los materiales utilizados en la mesa de trabajo⁹:

- **Bastidores**
- **Mesa** de vidrio multiplano
- **El muro** del taller
- **Hojas** verdes

⁶ *Lienzo Blanco*, (2011). Véase en: <http://www.youtube.com/watch?v=u8A0x56p-Z6A&feature=plcp>

⁷ Aunque quizá en la animación sea menos recomendado escuchar música. Para Richard Williams esto se debe a la importancia de controlar el timing en ella, por lo que la música resulta un distractor. Véase en WILLIAMS, Richard. (2001). *The Animator's Survival Kit*, EE. UU.

⁸ Citado en: ÁLVAREZ, Sarrat, Sara. (2002) *Tesis doctoral: La Animación: un espacio para el Arte. La Pintura-Animada en la última década del siglo XX*, Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, Departamento de Dibujo, P. 210.

⁹ Las especificaciones del set variaron para cada técnica que utilicé, por lo que en cada caso realizaré una descripción más detallada.

- **Iluminación** constante y controlada con tres lámparas LED de 200 W
- **Una cámara** fotográfica digital réflex Canon Rebel XS con disparador a distancia
- **Tripié** para cámara fotográfica
- **Cinta** adhesiva

Con estos materiales realicé el registro fotográfico de las animaciones. Al finalizar cada experimento había capturado secuencias de imágenes digitales, las cuales edité en After Effects CS6 y Adobe Premiere CS6 para generar un cortometraje en formato HD 1080, trabajando a 30 cuadros por segundo.¹⁰

A continuación describo cada uno de los procesos utilizados con las distintas técnicas de pintura en animación:

3.2.1. TEMPLE ANIMADO.

Ralph Mayer sostiene que los cuadros al temple se caracterizan por “un aspecto vibrante y luminoso”¹¹. Lograr una animación con estas características resultaba un buen motivo para experimentar con esta técnica. Sin embargo había que reconocer la paradoja del concepto *temple*

¹⁰ Algunas animaciones las trabajé a 12 cuadros por segundo, pero la edición final las adapté al formato HDV duplicando o triplicando fotogramas.

¹¹ MAYER, Ralph. (1993). *Materiales y técnicas del arte*. TURSEN 5ª. Edición. P. 283-284.

animado: dar movimiento a una técnica inalterable. Para exponer mejor esta idea analizaremos la descripción de Mayer: el temple es “una película de pintura seca que no se oscurece ni se pone amarilla con el tiempo; no presenta muchas de las condiciones que provocan agrietamientos; y estos cuadros no se adaptan a estilos casuales o espontáneos, y suelen exigir una cuidadosa consideración y familiaridad de parte del artista”¹². En este sentido el temple representa una técnica pictórica que no fue concebida para ser trabajada con los fugaces procesos de la animación, es decir, es una técnica para la conservación inamovible de la pintura y esto contradice la posibilidad de ser movida o animada.

No obstante, encontré dos posibilidades en el uso de esta técnica en animación:

- **La primera** es representar el movimiento no implícito en esta técnica, es decir el proceso, ya que al registrar el procedimiento de pintar al temple es posible observar aquéllos fenómenos químicos que se producen y que son imperceptibles una vez que la obra se ha concluido, como la transformación lacada y de secado.

¹² *Ídem*.



3.

Experimentación con técnicas de pintura en animación

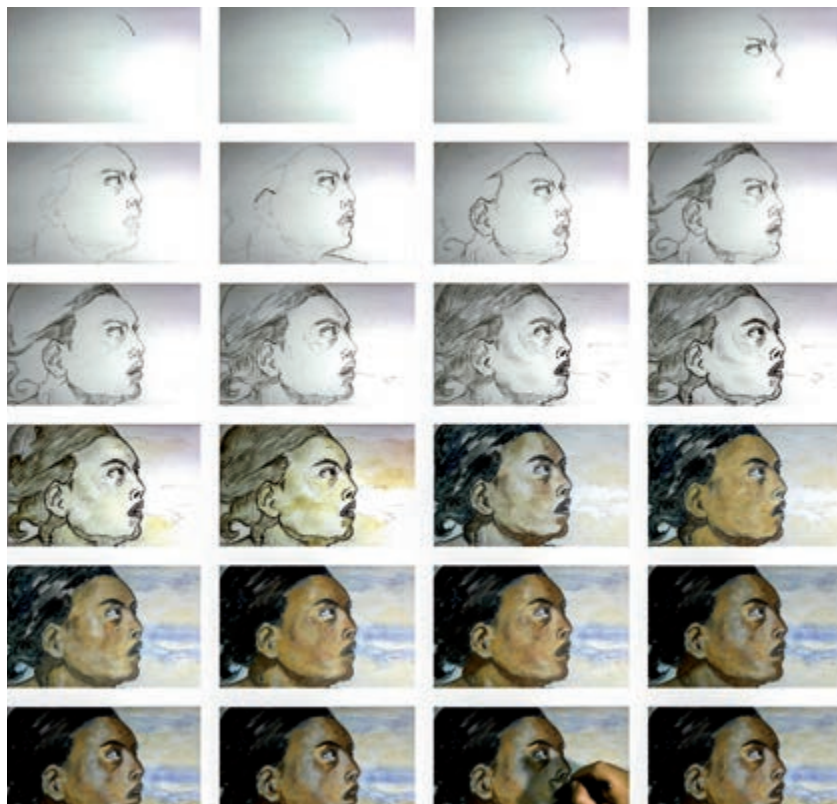


Imagen 49 «

(Izquierda) Secuencia de fotogramas de animación con time lapse de una pintura al temple sobre imprimatura de creta en madera, se observan los cambios en el brillo y el secado. Experimento realizado en 2011, colaboración del pintor Carlos Marín Campos.

Imagen 50 »

(Derecha) Secuencia de fotogramas de animación progresiva con pintura al temple sobre vidrio, se observa la correcta adherencia del pigmento al vidrio. Experimento realizado en 2011.

▪ **La segunda** es la aplicación de temple de huevo sobre vidrio o acrílico, encontrando que este aglutinante permite una adherencia mayor, lo que facilita pintar con pigmentos sobre soportes lisos, rescatando cierta transparencia, luminosidad y brillo que no se logra con otras técnicas.

Para el primer ejercicio conté con la colaboración del artista plástico Carlos Marín Campos quien reinterpreto, con la técnica clásica de temple de huevo, un fragmento de *Huérfana en el cementerio* (1824) de Eugene Delacroix, utilizando el líquido interior de la yema como aglutinante para combinar con el pigmento ajustando esta mezcla constantemente y aplicando agua para mantener el balance y la consistencia. Por mi parte realicé el registro fotográfico de los efectos que la técnica producía en el soporte de creta: a este



tipo de animación se le conoce como *time lapse* y consiste en tomar una fotografía cada que se modifica el motivo animado, en este caso cada que se le agregaba un trazo de carboncillo o pigmento al lienzo, permitiendo apreciar la transformación física de la imagen y sus materiales, pues pasa por un proceso de secado y absorción que es posible ver al registrarse con la cámara (véase imagen 49). Esta característica ha sido presenciada por cada pintor que ha trabajado al temple sin que

el espectador pueda apreciarlo ante la obra concluida, por lo que el registro con *time lapse* permite mostrar al espectador cómo la imprimatura absorbe la pintura mientras se seca la mayor parte del medio acuoso. Incluso puede observarse el momento en que la intensidad del color y el acabado brillante cambian. Este aporte estético del temple animado se debe a las cualidades coagulantes de la yema de huevo que se solidifica adhiriéndose al soporte.



3.

Experimentación con técnicas de pintura en animación

Para el segundo ejercicio modifiqué el soporte utilizando un vidrio montado sobre una mesa de luz como retroiluminación y el mismo aglutinante de yema de huevo, pigmentos naturales y agua (Véase imagen 50). El resultado fue favorable ya que la yema de huevo permitió mucha mayor adherencia al vidrio que el agua en la acuarela o el gouache¹³ aunque no tanta como el óleo que debido a su densidad se adhiere con más fuerza. No obstante el temple conserva sus características transparentes y de baja densidad matéricas, además seca muy rápido y permite trabajar incluso con finas capas de pigmento sobre otras sin que se mezclen los colores.

En este experimento utilicé la técnica de animación progresiva, la cual consiste en modificar un trazo original, borrando y añadiendo trazos nuevos hasta generar la sensación del movimiento. Al mismo tiempo fotografiaba cada cambio en la pintura, con la secuencia de imágenes resultante realicé una composición digital en Adobe After Effects CS6, donde sincronicé los efectos de movimiento de diversas técnicas de pintura con música.

Debido a que no parece haber antecedentes en la utilización de esta técnica en animación, es posible que este experimento motive una nueva línea de trabajo en la producción e investigación de animaciones con técnicas tradicionales de pintura, aunque esto claro, sólo lo podrá decir el tiempo. Algo similar sucede con la siguiente técnica de pintura, la cual tampoco parece contar con antecedentes en su uso para la animación.

3.2.2. ENCAUSTO ANIMADO.

Recurriendo de nuevo a las observaciones de Ralph Mayer, entendemos el método clásico de la pintura encáustica como un proceso que consiste en “pintar sobre cualquier base o superficie con pinturas que se hacen mezclando pigmentos secos con cera blanca de abejas refinada y derretida, más un porcentaje variable de resina”¹⁴. A grandes rasgos la encáustica es una técnica que utiliza cera como aglutinante, material muy adecuado para la animación debido a sus características de maleabilidad, sin embargo,

¹³ Véase 3.2.3. Animación con gouache y acuarelas

¹⁴ MAYER, Ralph. *Op. Cit.* P. 372.

aunque existen animaciones que utilizan cera, no pude encontrar referencias de trabajos animados con pigmentos y cera juntos, por lo que en este experimento parto de la intuición y el gusto por la utilización del material.

La cera reacciona a los cambios de temperatura, y en este sentido me interesó explorar sus efectos y propiedades físicas y visuales. Cabe señalar que su utilización exige un soporte rígido que resista el calor.

Materiales utilizados:

- **200** gramos de cera de abeja refinada.
- **50** mililitros de esencia de trementina.
- **Hornilla** eléctrica para la mezcla.
- **Recipientes** para calentar la cera a baño maría.
- **Pigmentos** secos molidos.
- **Pinceles** sintéticos y espátulas.
- **Crayolas** de cera.
- **Soplete** en aerosol para soldadura fina y pistola de aire caliente.
- **Bastidor** de madera con imprimatura de media creta.

En términos generales el procedimiento fue el siguiente: calenté la cera en baño maría hasta que se derritiera, mezclé con la espátula cada pigmento de color en una porción de la cera; para facilitar la mezcla utilicé la esencia de trementina; una vez lista la pasta con los distintos colores,

comencé a pintar sobre el bastidor que previamente había instalado en la mesa de trabajo, la cual también estaba adaptada para la captura fotográfica. Para este experimento no realicé *storyboard* ni utilicé software de captura *stop motion*, por lo que los movimientos eran guiados sólo por la intuición.

De la misma manera que en la técnica de temple de huevo, el proceso consistió en pintar y tomar fotografías con un disparador a distancia, la única diferencia es que en ocasiones recurría al soplete o la pistola de aire para generar una flama con las características adecuadas para controlar el derretido de la cera, para luego volver a pintar utilizando la espátula caliente y los pinceles moviendo la cera derretida y los trozos de crayola hasta que se fundieran con el resto del material y así sucesivamente hasta contar con una secuencia de imágenes digitales que después editaría en Adobe Premiere CS6 para generar la animación y sincronizarla con la música, quitando y duplicando fotogramas cuando fuera necesario. Cabe señalar que hay que trabajar con rapidez y tener cuidado de no calentar mucho la cera ya que el humo que despide al quemarse es nocivo para la salud y más si tomamos en cuenta que hay que trabajar en un estudio con iluminación controlada, por lo que suele haber poca ventilación.



3.

Experimentación con técnicas de pintura en animación

Un resultado favorable obtenido con esta técnica es que mediante la manipulación en la temperatura de la cera pude registrar la interacción de los colores, por ejemplo: animando el momento en que el amarillo se mezclaba con el azul hasta formar el verde y de esta manera capturar toda la gama de tonos intermedios.

También me fue posible animar los efectos del empaste espeso y de las crayolas de colores que interactuaban con los fondos de cera líquida dejando además en su trayecto una huella de color, produciendo un interesante juego visual de movimiento. Pude también animar distintos niveles de transparencias u opacidades.

Animar con encáustica me permitió controlar la interacción de los colores y texturas de una manera fluida y natural ya que el movimiento depende de la temperatura, pues si ésta se mantiene caliente se pueden manipular los escurridos y accidentes, en cambio si ésta es fría es posible animar formas sólidas. Sin embargo observé que esta técnica no permite trabajar con dibujos o formas definidas, resultando ideal para las texturas o formas pictóricas abstractas. (Ver imagen 51).

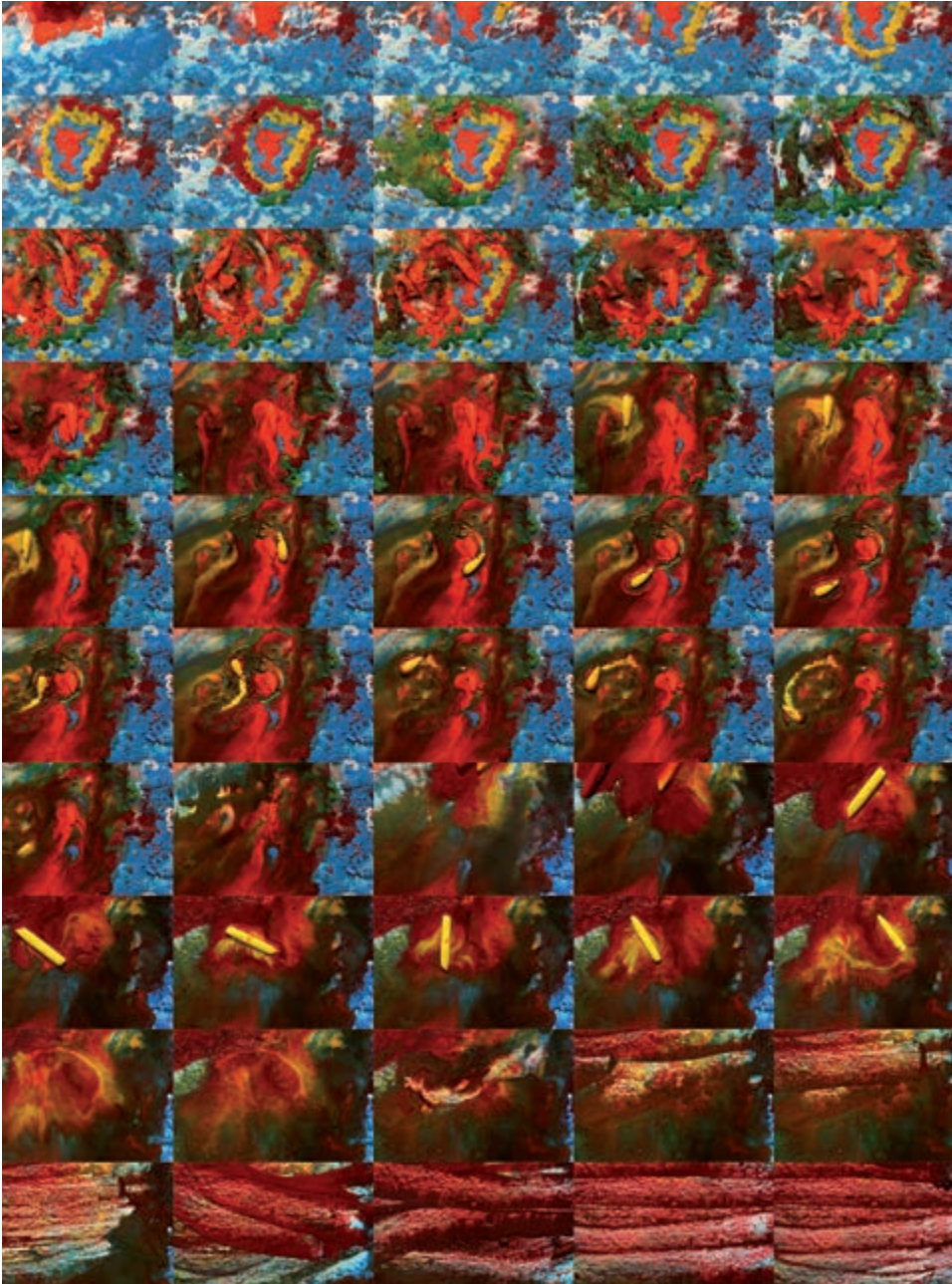
Observé que el encausto animado resulta lúdico pero laborioso, pues se producen accidentes que si bien pueden ser favorables para ciertos efectos, sus resultados son azarosos y en ocasiones las formas se alteran. Pese a este inconveniente, en la animación resultante es posible observar una gran plasticidad de textura, materialidad y brillo que en la animación con la plastilina, por ejemplo, no sucede.

3.2.3. GOUACHE Y ACUARELAS ANIMADAS.

Las pinturas acuosas son técnicas ampliamente exploradas por animadores tanto en bocetos preparatorios o fondos como en texturas y acabados finales. Un ejemplo de trabajos realizados enteramente con esta técnica es *The Emperor* (2000) de Elizabeth Hobbs, ahora bien, aun siendo una técnica ya utilizada en animación, sigue siendo un territorio plástico de exploración. En este sentido, realicé algunos experimentos en la búsqueda de mis propias conclusiones.

✎ **Imagen 51**

PAVÓN, Juan Manuel, Secuencia fotográfica de animación con pintura encáustica.



3.

Experimentación con técnicas de pintura en animación

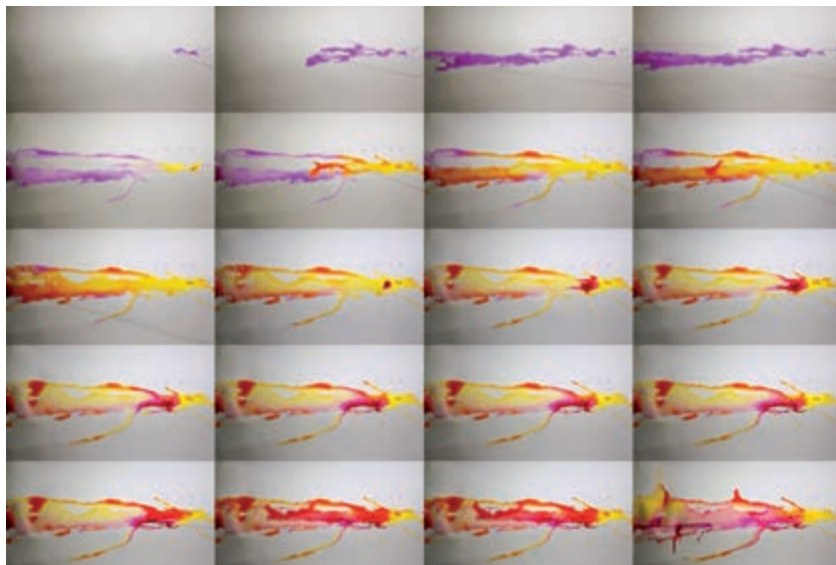
(De izquierda a derecha)

Imagen 52 «

Secuencia de imágenes pintadas con gouache sobre papel donde se muestra la adherencia del pigmento y las transparencias obtenidas.

Imagen 53 »

Secuencia de imágenes de animación con acuarela sobre papel de algodón. 2011

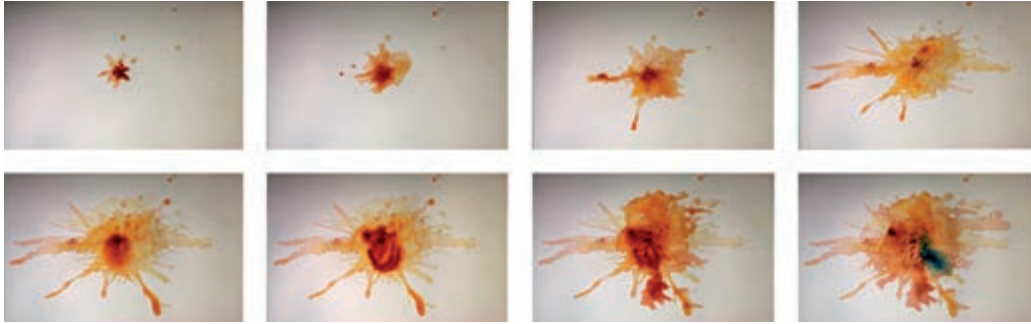


Los materiales que utilicé para esta técnica fueron:

- **Papel** de 300 g. para que resistiera la aplicación de agua
- **Superficie** de vidrio
- **Superficie** de acrílico transparente
- **Mesa** de luz de animación como retroiluminación
- **Tubos** de pintura en acuarelas de la marca ATL
- **Tubos** de pintura Gouache marca ATL
- **Godete** y pinceles de pelo de marta
- **Agua** como medio

Antes de animar con estas técnicas me cuestioné cuáles son sus características principales, encontrando que para Mayer, el rasgo principal de la acuarela es “su transparencia”¹⁵ y en este sentido consideré explorar sus efectos en la animación, utilizando como soportes papel de algodón grueso y vidrio. Por otro lado el gouache es una pintura opaca, hecha con pigmento molido menos fino que el de las acuarelas, su aglutinante es la goma arábiga al igual que la acuarela, aunque muchos gouaches modernos contienen plástico. Estas características- del gouache permiten

¹⁵ MAYER, Ralph. *Op. Cit.*, P. 343.



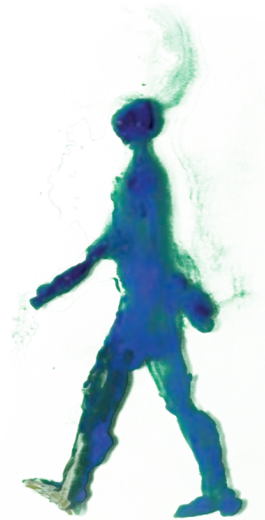
que al animarse tenga poca adherencia a soportes lisos como el vidrio, produciendo así una gran cantidad de efectos acuosos y accidentes poco controlables, por lo que decidí animar sobre papel de algodón de 300 g. (véase imagen 52).

Pese a ello observé que la opacidad del pigmento blanco característico del gouache produce un efecto mate que contrasta con la superficie del vidrio produciendo cierta profundidad, en este sentido resulta menos luminoso y menos transparente que la acuarela, pero en cambio, los colores producidos son más sólidos.

Las acuarelas son pigmentos muy finamente molidos que se disuelven fácilmente en agua y se adhieren muy bien al papel pero no tanto al vidrio, por lo que presenta características maleables similares al gouache en los procesos de animación. La goma además, actúa como barniz claro y delgado, dando mayor brillo y luminosidad a ciertos colores. Animar con acuarela o gouache sobre papel permite un mayor control sobre los accidentes acuosos, sin

embargo las fibras del papel tienden a mantener cierta cantidad de pigmento por lo que en la animación resultante es posible ver en un mismo cuadro varios dibujos anteriores, lo cual no necesariamente es desfavorable, ya que da una sensación pictórica de movimiento. La animación con acuarela requiere seguridad en los trazos y espontaneidad en la ejecución por parte del artista, al ser la fresca y transparencia de los colores sus mayores méritos (véase imagen 53). Lo que la convierte en una técnica pictórica con muchas posibilidades de experimentación en animación por capas, siendo necesario el uso de una mesa multiplano o composición digital. Finalmente edité la secuencia de imágenes resultante con *compositing*¹⁶ en Adobe After Effects CS6, estableciendo capas transparentes con filtro de “multiplicar” en cada una, logrando una composición multiplano.

¹⁶ *Compositing* es la combinación de elementos visuales procedentes de fuentes distintas en una sola imagen, a menudo para crear la ilusión de que todos esos elementos son partes de la misma escena fílmica o animada.



3.

Experimentación con técnicas de pintura en animación



Imagen 54 ≈
Secuencia de imágenes de animación bajo cámara con pintura al óleo sobre acrílico. Se muestran distintas calidades de transparencia y materialidad así como la superposición de planos producto de la eliminación de la pantalla contrastante de fondo.

3.2.4. ÓLEO ANIMADO

Como ya se ha ejemplificado en los dos capítulos anteriores, el óleo es un material muy utilizado por animadores experimentales interesados en las posibilidades de la materia pictórica. Como ejemplo de la complejidad visual lograda con óleo animado tenemos los cortometrajes del realizador Alexander Petrov, autor que fue una importante referencia en la experimentación realizada, ya que el método que utilicé es muy similar al empleado por él: pintura al óleo sobre vidrio, añadiendo y retirando pintura para registrar fotográficamente los cambios hasta generar una secuencia de imágenes que después editaría digitalmente para crear la escena del cortometraje, sincronizando los movimientos con la música.

Al igual que con la acuarela, me pareció necesario experimentar de propia mano con esta técnica en la búsqueda de mis conclusiones, por lo que me dispuse a identificar cuáles eran los aspectos particulares de la pintura al óleo para posteriormente intentar llevar esas cualidades a la animación.

En relación al óleo Mayer sostiene que esta técnica cuenta con una mayor aceptación sobre otros métodos de pintura permanente y que esto se debe en gran medida a sus características de flexibilidad, su adaptación para combinar efectos opacos y transparentes, la poca mutabilidad del color al secar, su practicidad de aplicación en soporte ligeros y la popularidad que la vuelve más accesible¹⁷. Quizá por estas mismas razones es una técnica

¹⁷ MAYER, Ralph. *Op. Cit.*, P. 188.

muy utilizada en animación experimental. Así mismo, sus defectos como el amarilleo u oscurecimiento del aceite no son un problema al utilizarse para la animación ya que estos se presentan con el tiempo y no durante el instante del registro bajo cámara. Esta utilización de aceite como aglutinante también produce un secado tan lento que permite animar con mucha flexibilidad, borrando los trazos anteriores por completo, siempre y cuando el soporte sea un cristal transparente.

Para las pruebas que realicé en esta investigación utilicé:

- **Tubos** de pintura al óleo de marca comercial con poco pigmento
- **Aceite** de linaza como aglutinante
- **Aguarrás** bidestilado como medio
- **Mesa** de luz como retroiluminación
- **Lámina** de acrílico transparente como soporte por su resistencia y poco peso, ya que tenía que transportarla a diferentes lados. Debido a esto observé que cuando se anima sobre acrílico la pintura va opacando poco a poco la transparencia de este, así que fue necesario cambiarlo después de cada toma.

En las pruebas realizadas pude alterar las cantidades de óleo y trementina comprobando lo que Carmen Lloret describía

como “toda una gama de calidades”¹⁸ posibles con esta técnica, las cuales fueron:

- **Opacidad** o transparencia
- **Acabado** mate o brillante
- **Textura** y materia maleable
- **Intensidad** en el brillo

A diferencia de la acuarela o el gouache, esta técnica permite una adecuada adherencia al vidrio o al acrílico, por esta razón puedo considerarla como el medio más manejable de todos sobre superficies lisas. Sin embargo, como apunta Carmen Lloret: “trabajar con pintura fresca genera ciertos inconvenientes a la hora de animar, ya que durante el proceso no se puede soportar capas sucesivas”¹⁹, en este sentido observé que trabajar con temple sobre vidrio resulta una alternativa pero con el inconveniente de que no se logran las texturas ni los efectos matéricos del óleo.

Comprobé así lo que Lloret observaba de la siguiente manera: “si el artista quisiera desarrollar un concepto pictórico por etapas se encontraría con ciertas desventajas por lo que tendría que recurrir a

¹⁸ LLORET, Carmen. En: MEDINA, Carlos.(2004) *Cortografía: Animación*. Madrid: Fundación Autor, P.30

¹⁹ *ídem*



3.

Experimentación con técnicas de pintura en animación

un soporte multiplano²⁰ inconveniente que yo solucioné con una pantalla verde que eliminé en la edición digital final, logrando una secuencia de imágenes con transparencia que pudo ser integrada mediante al *compositing* en Adobe After effects CS6 (véase imagen 54).

3.2.5. ACRÍLICO ANIMADO.

Esta es otra de las técnicas más utilizadas en animación, como vimos en los trabajos de Blu y Vuk Yevrenovic, pues es una técnica muy accesible y económica. Siguiendo de nueva cuenta las observaciones de Mayer, advertimos cómo las cualidades de las llamadas pinturas poliméricas o acrílicas las colocan entre las más populares para aquellos artistas contemporáneos que necesitan mantener una alta tasa de producción.²¹

Su practicidad en la utilización de agua como aglutinante, sus tiempos de secado controlables, sus distintos acabados por medios brillantes u opacos y su no toxicidad las colocan entre las técnicas que mejor se pueden manipular durante cortos periodos de trabajo. Esto último representa un arma de dos filos cuando de animación se trata: por un lado es ideal para aquellas sesiones en donde se podrá concluir un trabajo en tan sólo un día; mientras que para sesiones largas, donde hay que dejar el registro durante horas para luego retomar el trabajo, no son muy recomendables pues pierden solubilidad muy rápidamente. En tal caso se puede utilizar algún medio retardador, sin que esto permita la maleabilidad y la duración que obtenemos del óleo.

Para la animación con esta técnica realicé un ejercicio un sobre muro y un modelo vivo, inspirado en el trabajo de Alexa Meade, quien pinta superficies reales para darles la apariencia de pinturas tridimensionales vivas.

Los recursos utilizados fueron:

- **Tubos** de acrílico marca Politec
- **Pinceles** de pelo de marta

²⁰ *ídem*

²¹ MAYER, Ralph, *Op. Cit.*, P. 343.

- **Modelo** vivo (colaboración de la pintora Yuriko Guevara)
- **Muro** de concreto con imprimatura de Gesso
- **Agua** como diluyente
- **Crema** facial y corporal para evitar la irritación.

El procedimiento consistió en pintar una textura en el muro, el cual estaba iluminado con una lámpara LED de 200 W y un foco de tungsteno de 100 W. Posteriormente coloqué al modelo frente al muro pintado, cubriendo su piel y ropa con la textura del acrílico, dándole la apariencia de pintura tridimensional. Una vez pintados modelo y muro, realicé la captura fotográfica mientras modificaba la textura añadiendo pintura y diluyéndola con agua, al mismo tiempo que la modelo se movía lentamente haciendo diferentes expresiones faciales. Una vez obtenida la secuencia de fotografías digitales realicé modificaciones en Adobe Photoshop CS6 y edité la animación en Adobe Premiere CS6 adaptando los movimientos faciales al *timing* de la música. El resultado fue un retrato en movimiento con interesantes efectos plásticos, logrando una coherencia de interacción entre la fotografía, la animación por pixilación y la pintura (véase imagen 55).

El resultado fue un retrato en movimiento con interesantes efectos plásticos, logrando una coherencia de interacción entre la fotografía, la animación y la pintura.

Algunas de las observaciones que se obtuvieron al animar el acrílico fueron las siguientes:

- **Se adapta** muy bien para trabajar con aguadas o empastes animados.
- **La textura y materia** maleable de los polímeros, cuya intensidad en el brillo también puede variar, nos permite empastar colores sin que estos se mezclen u obtener diversas interacciones de color que se asemejan a las de otras técnicas.
- **Permite** la adecuada manipulación y adherencia sobre prácticamente cualquier superficie incluyendo papel, piel, concreto y soportes muy lustrados como el vidrio, lo cual ayuda a animar con multiplanos o distintos materiales translúcidos, aunque tiene la desventaja de alterar el soporte una vez que seca la pintura, por lo que no es posible retirarla por completo para realizar el siguiente cuadro de la animación.
- **Aunque** el acrílico es un material no tóxico, en ocasiones puede generar ligeras irritaciones en la piel, pero el malestar pasa una vez lavada el área afectada con



3.

Experimentación con técnicas de pintura en animación

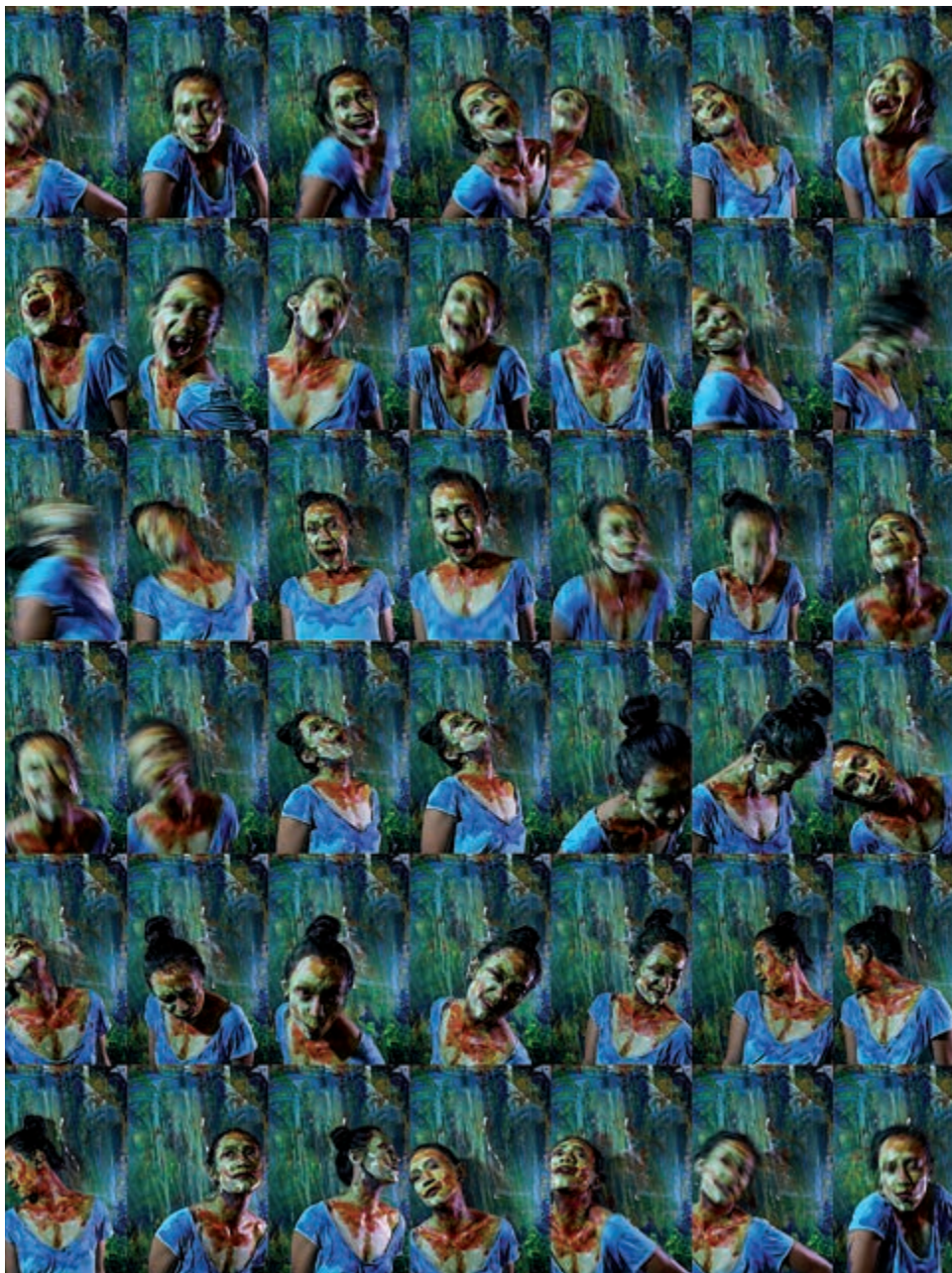


Imagen 55 [≈]
Secuencia de imágenes de animación con acrílico sobre muro y sobre piel. 2011

agua y jabón. Se recomienda no utilizar esta pintura muy cerca de los ojos.

Como ya mencioné anteriormente, pude comprobar que esta técnica es sumamente versátil y adaptable, además de que los efectos logrados pueden variar en densidad y transparencia por lo que se podría decir que bajo ciertas circunstancias, la pintura acrílica animada podría sustituir al óleo, pero esto conlleva ventajas y desventajas incluso cuando permite trabajar con materiales y solventes menos agresivos. Por lo que en los procesos animados el uso de esta técnica dependerá de los objetivos planteados, tomando en cuenta la superficie a utilizar y el tiempo destinado a la producción de cada escena.

3.2.6. ANIMACIÓN CON AEROSALES Y ESMALTES.

A la aplicación de pintura industrial por medio de una herramienta que genera un rocío de diámetros variados se le conoce como aerografía.²² Si bien los esmaltes anticorrosivos que se utilizan en la pintura automotriz son los más utilizados en la Pintura contemporánea, no es una técnica

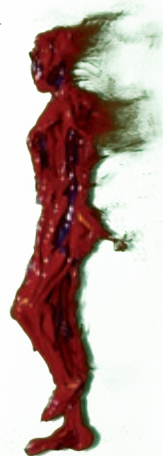
De todas las técnicas utilizadas, ésta me resultó la más lúdica y divertida, además de que el resultado final es rico en brillo y calidad de color.

ca que goce de un alto reconocimiento y divulgación en las instituciones de arte, ya que suele asociarse a propuestas de *Street art* o estilos poco serios. Sin embargo esta técnica permite efectos de accidentes en movimiento y una alta interacción entre los colores, por lo que me pareció ideal para experimentar su aplicación en animación. En la búsqueda por referencias o antecedentes en el uso de esmaltes y aerosoles pude ver que no es muy común encontrar trabajos que recurran a este proceso, por lo que una vez más partí de la intuición y la experiencia personal para este experimento. Por tal motivo, para los ejercicios que realicé con esta técnica tuve que hacerme de un método apropiado que me permitiera controlar el desplazamiento de las formas azarosas que se iban construyendo. Mi intención fue realizar una pintura abstracta en movimiento.

Los materiales que utilicé en este caso fueron:

- **Latas de pintura** en aerosol de uso automotriz

²² Hobby mex. ¿Qué es el Aerógrafo?, Consultado el 8 de junio de 2014. <http://www.hobbymex.com/feedback/tips/aerografo/aerograf.htm>



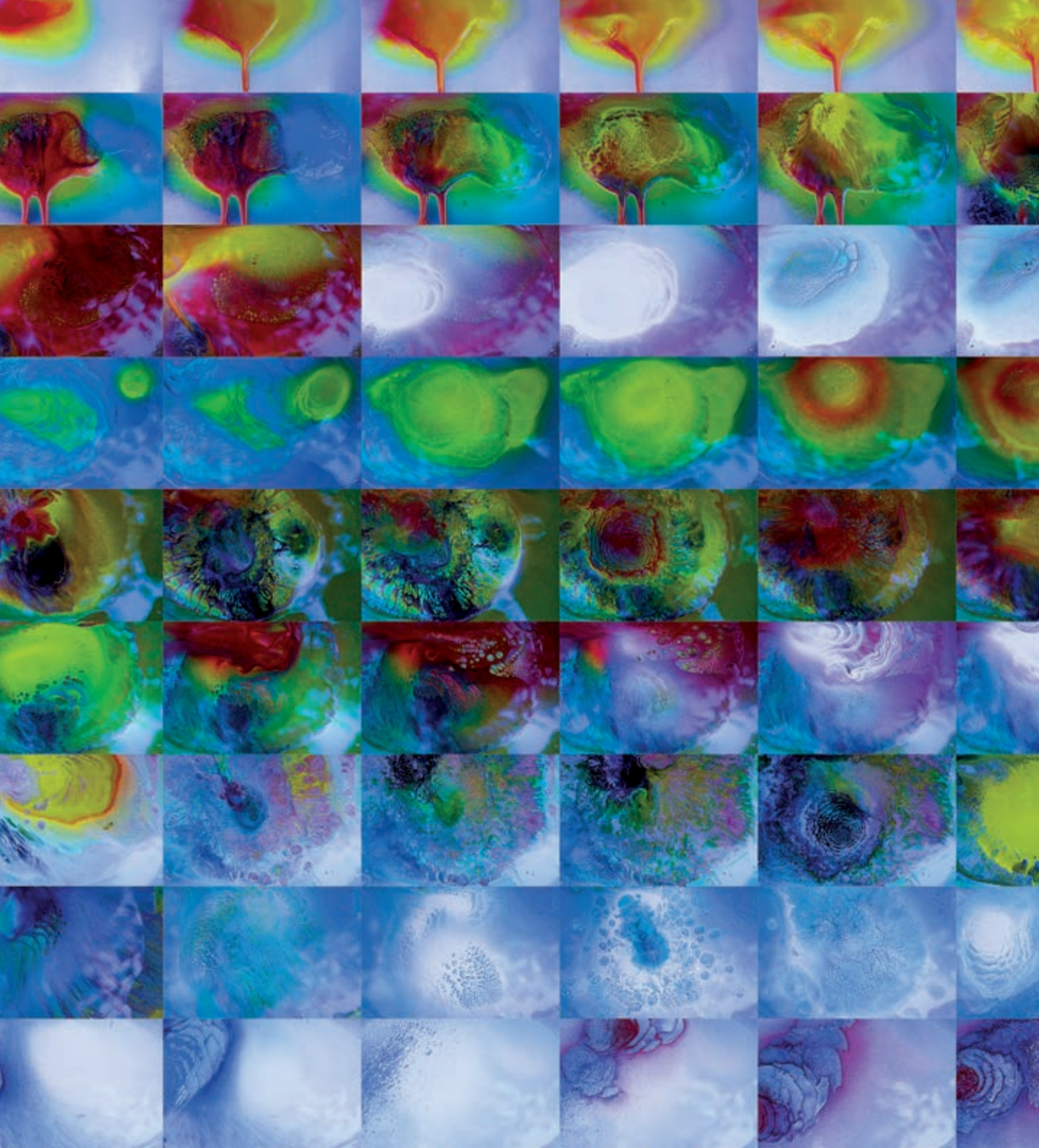
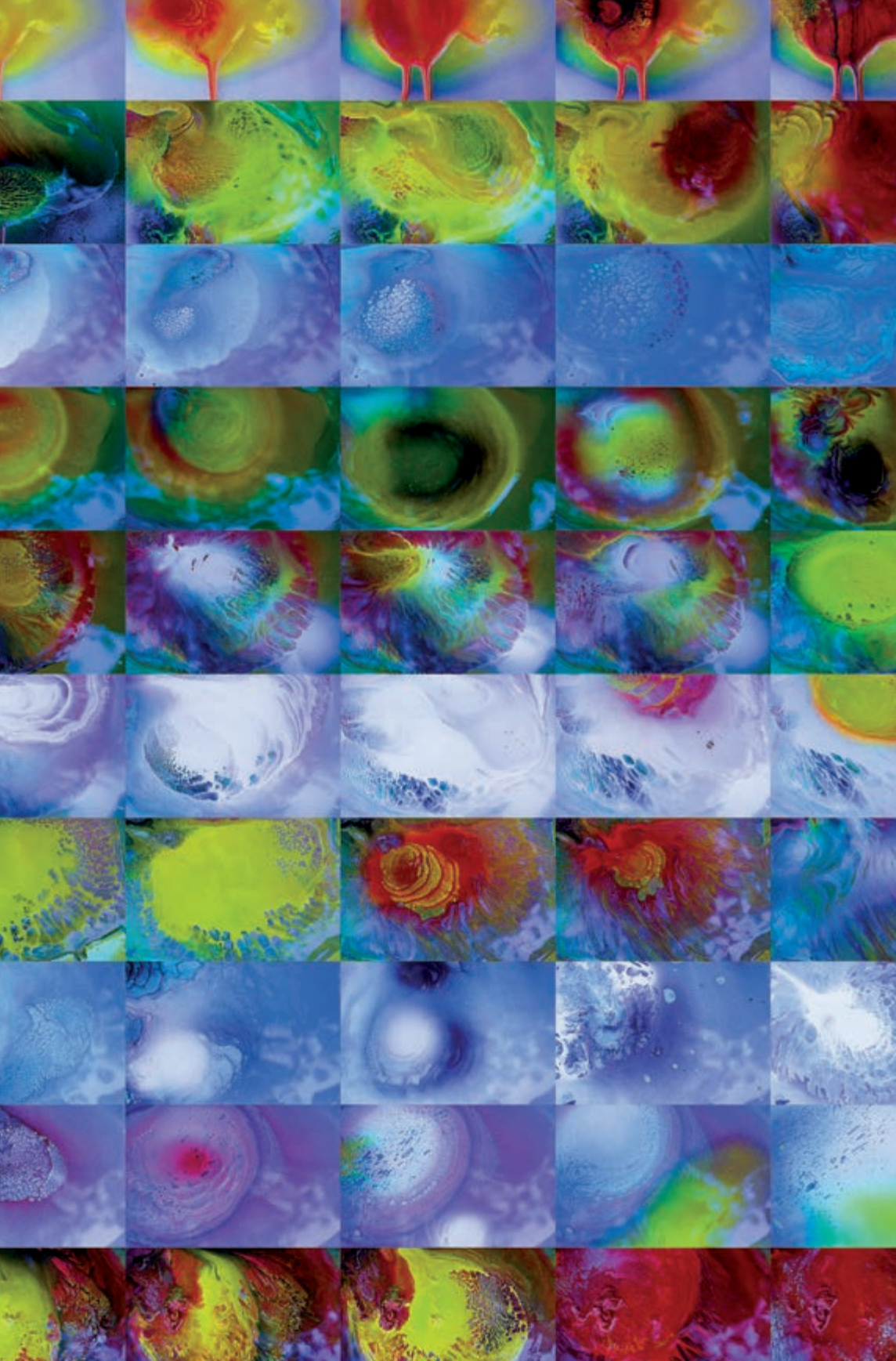


Imagen 36

Secuencia de imágenes animadas
utilizando pintura en aerosol
sobre acrílico, 2011





3.

Experimentación con técnicas de pintura en animación

- **Mesa** de trabajo al aire libre
- **Soporte** de acrílico
- **Mascarilla** antigas

En este caso no utilicé pinceles ni brochas, ya que el impulso que generaba el aire comprimido de los aerosoles fue suficiente para manipular el movimiento de los colores. El proceso consistió en montar un set con iluminación natural, tripié, cámara digital con disparador a distancia y una mesa de trabajo. Sobre la mesa coloqué una lámina de acrílico transparente sobre el que apliqué la pintura, en un agradable ejercicio de esparcir la pintura una y otra vez permitiendo que los distintos colores se entremezclaran formando interesantes efectos cromáticos. Debido al rápido secado de los aerosoles, fue necesario trabajar en sesiones de corta duración. El resultado fue una secuencia de fotografías digitales que posteriormente edité en Adobe After effects CS6, corrigiendo balance de color, saturación y niveles de iluminación, además sincronice los movimientos de los colores con la música, quitando y duplicando fotogramas.

Entre las observaciones respecto a esta técnica puedo destacar las siguientes:

- **Su adherencia** a distintas superficies confiere un acabado de impronta y una serie de efectos tan nítidos que es posible conseguir ínfimas interacciones de color. Quizá esto se deba a la especificidad misma de la técnica, que resulta ideal para lograr efectos cromáticos y abstracciones, mas no para la manipulación de formas realistas.
- **Se caracteriza** por un secado rápido y al no ser una pintura pastosa no permite generar empaste.
- **De todas las técnicas** utilizadas, ésta me resultó la más lúdica y divertida.
- **El resultado final** cuenta con una riqueza de brillo y calidad de color que no había podido conseguir con otros procesos.

Al animar formas muy definidas con esta técnica, todo se complica, sin

embargo descubrí que para ambientes abstractos y juegos visuales el proceso es sumamente sencillo. Los resultados son muy superiores en cuanto a pequeños detalles o formas reducidas y accidentes controlables a la aplicación con pincel o brocha y tienden a compensar la dificultad inicial (Véase imagen 56).

Hasta aquí se han descrito los procesos con lo que experimenté por primera vez con técnicas de pintura en animación, buscando rescatar los elementos propios de cada técnica y con ello aportar nuevas líneas de producción en relación a las técnicas de animación. Es necesario ahora pasar a la descripción del proceso de producción de la obra artística en que se condensan las observaciones conceptuales, técnicas y experimentales exploradas en esta investigación, es decir la obra final. Antes se realizará un balance de resultados obtenidos con este primer cortometraje de animación experimental.

3.3. BALANCE DE RESULTADOS OBTENIDOS CON EL CORTOMETRAJE LIENZO EN BLANCO.

Como ya se había descrito al principio de este capítulo tercero, al concluir estos experimentos con técnicas de pintura en

La simbiosis entre las tecnologías digitales y los métodos tradicionales empleados ubican a esta obra en el campo de la pintura expandida a otros medios, donde las fronteras entre las artes han desaparecido.

animación, produje un cortometraje que contiene los resultados obtenidos, el cual lleva por nombre *Lienzo en blanco* y está editado en dos versiones. En ambas versiones las formas pictóricas protagonistas fueron animadas sincronizando sus movimientos con la pieza *A Braveheart*, de Jorge Mencos.²³

Algo importante en relación a la música del cortometraje, es que no realicé una prueba de línea para hacer coincidir la música con las imágenes, sino que adapté los fotogramas a la línea de tiempo del *software* de edición de video anteriormente mencionado. La música era una parte fundamental de este cortometraje por lo que busqué una melodía que remitiera a un estado contemplativo en consonancia con el resultado formal que me interesaba para apreciar las distintas

²³ Jorge Mencos, puede consultarse su producción artística sonora en <https://soundcloud.com/jorgemencos>



3.

Experimentación con técnicas de pintura en animación

técnicas pictóricas, incorporando elementos representativos y abstractos donde el sonido funciona como eje compositivo, respondiendo a los distintos colores musicales y a las constantes transiciones de formas.

Una vez editada la segunda versión de este cortometraje fue exhibido de la siguiente manera:

CONFERENCIAS

- | | |
|------|---|
| 2011 | Ponencia en conferencia: La pintura animada. Un territorio para la experimentación pictórica actual" FAD-UNAM. 5 de Mayo de 2011. |
| 2012 | Ponencia en Coloquio de Alumnos de Maestría y Doctorado del posgrado en Artes y Diseño. Del 4 al 8 de junio del 2012. FAD - UNAM. |

PROYECCIONES:

- | | |
|------|---|
| 2012 | Exposición "ANIMADOS" Academia de San Carlos, UNAM, México. Exposición colectiva. Del 19 al 31 de octubre del 2012. |
| 2012 | Exposición "IDEAS EN PROCESO" Ayuntamiento de Valencia, España. Exposición colectiva. Del 15 al 29 de junio de 2012. |
| 2011 | Proyección de cortometrajes en el "Día mundial de la Animación 2011". Mención en publicación impresa. UNAM-ENAP programa 28 de octubre. |

PUBLICACIONES:

- | | |
|------|--|
| 2011 | Publicación DVD con muestra de trabajos de Alumnos del Posgrado en Artes y Diseño. UNAM. |
|------|--|

Con base en los comentarios que realizaron los espectadores al respecto, obtuve las siguientes observaciones que me permitieron hacer una retroalimentación y con ello establecer los objetivos del siguiente cortometraje:

▪ **El tema** no es lo suficientemente claro, pues muestra distintas escenas que no parecen tener relación entre sí, por lo que habría que desarrollar una línea temática delimitada de la manera más concreta posible, bajo la premisa de sacar la información irrelevante para conservar la información

más relevante.

- **Faltó desarrollara** la capacidad de reflexión a partir de la obra.

- **Un acierto formal** fue que el lenguaje efectivamente era pictórico, sin diálogos y con narrativa poética.

- **Algo que pude** apreciar es la importancia del sonido en la animación y viceversa, por lo que en la obra plástica siguiente habría que poner mayor atención a la relación audio-imagen.

- **La simbiosis** entre las tecnologías digitales y los métodos tradicionales empleados fue otro aspecto a rescatar.

Estas consideraciones me permitieron fijar una postura en torno a lo que quería hacer y cómo lo alcanzaría, pues ya había conocido de propia mano algunas de las posibilidades formales que me ofrecen los distintos materiales pictóricos en animación.

CONCLUSIONES DEL CAPÍTULO TERCERO.

Mediante la experimentación con las técnicas aquí descritas, he notado que cada una presenta aspectos específicos con distintas posibilidades en la animación, observando que en ocasiones lo que es bueno en el lienzo no lo es bajo la cámara o sobre el vidrio. Por ejemplo, aquel material que ofrece durabilidad

Con el temple animado pude registrar de nivel de absorción y la calidad de las transparencias. También observé que esta técnica permite una buena adherencia a los soportes lisos como el vidrio, superficie ideal para procesos animados. Sin embargo, una vez que seca es difícil de retirar.

y adherencia no conviene para ciertos procesos animados, pues como vimos en el capítulo primero, la animación requiere de la fugacidad de formas en un espacio ilusorio de tiempo que ofrece el despertar a la vida de lo inerte mediante el control del movimiento.

Entre las conclusiones técnicas que puedo aportar están cosas tan sencillas como el darme cuenta de que al pasar un pincel con pintura acuarela por un cristal limpio, se produce un efecto muy poco adherente lo cual resulta complicado al animar pues no se puede controlar la posición de la mancha, aunque por otro lado, esta característica permite pintar y luego borrar sin que la pintura se fije, con lo que es mucho más factible seguir trazando el siguiente cuadro, como en el proceso creativo en el que la mente pasa de una idea a otra.



3.

Experimentación con técnicas de pintura en animación

También pude observar que tanto los aglutinantes como los medios y el soporte juegan un papel primordial a la hora de elegir la técnica pictórica que será animada. Hay que pensar en el proceso de elaboración como si fuera la obra misma, al final el resultado sólo será un instante fugaz que no permanecerá más de una milésima de segundo en la mirada del espectador, por lo que aquellos aciertos o logros que cuestan tanto trabajo obtener en la imagen fija, resultan imperceptibles al ver la animación proyectada.

Tuve que cambiar algo en la forma de pintar, pues al incorporar el movimiento se impone un límite temporal, la marca del artista sigue presente, pero ahora esa marca tiene una trayectoria, la cual desaparece en el siguiente cuadro como las pisadas en la arena desaparecen con la marea. Animar con pintura tradicional invierte de manera paradójica el querer original de cada técnica, sin embargo rescata las posibilidades del medio y los efectos plásticos que de otra manera sería imposible apreciar.

En términos más específicos diré que las características plásticas que observé en las técnicas son:

- **Con el temple animado** pude registrar de nivel de absorción y la calidad de las transparencias. También observé que esta técnica permite una buena adherencia a los soportes lisos como el vidrio, superficie ideal para procesos animados.
- **El encausto animado** me permitió experimentar con la maleabilidad e integración del material y los efectos de transición entre lo sólido y lo líquido.
- **Con el gouache y la acuarela animados** descubrí poca adherencia a los soportes lisos como el vidrio, lo que produce menos control en la manipulación de las manchas y formas, por ello vi que es mejor animar esta técnica sobre soportes no lustrados como papeles absorbentes o lienzos imprimados. Es una técnica que permite trabajar con transparencias y un alto grado de luminosidad.

▪ **Al animar con el óleo** redescubrí la textura y la materia maleable como carne viva, que inhala y palpita. Los efectos de brillo pueden resultar un elemento desfavorable si no se tiene la iluminación adecuada, si esta es correcta la riqueza estética de la textura dota de trepitación a la más pequeña mancha. Esta técnica presenta una adecuada manipulación y adherencia a las superficies lustrosas como el vidrio.

▪ **Con el acrílico animado** me enfrenté a la versatilidad, pudiendo controlar el tiempo de secado y la intensidad en el brillo. Encontré en esta técnica una adecuada manipulación y adherencia a distintos soportes, como la carne humana. También noté que es posible manipular libremente las aguadas o el empaste logrando registrar la transición entre estos dos estados de la materia.

▪ **Los aerosoles y esmaltes animados** permiten construir micro universos de color, siendo la capacidad de control de accidente y de metamorfosis de textura los que posibilitan un involucramiento del plano en una atmósfera sensual producto de una ineludible pesquisa cromática.

Tuve que cambiar algo en la forma de pintar, pues al incorporar el movimiento se impone un límite temporal, la huella del artista sigue presente, pero ahora esa marca tiene una trayectoria, la cual desaparece en el siguiente cuadro como las pisadas en la arena desaparecen con la marea. Así la pintura se vuelve paradójicamente efímera.

Con el cortometraje realizado para esta etapa experimental pude obtener no sólo la experiencia en algunos de los procedimientos técnicos de la Pintura Animada, sino también en las distintas fases de difusión de la obra así como de participación en festivales de animación.

Ahora, después del análisis formal, la aproximación al contexto histórico y el enfrentamiento práctico-vivencial con los materiales, pasaré a describir el proceso de producción de la obra artística personal. Con ello daré conclusión a esta investigación en torno a la relación de la Pintura y el movimiento a través de la animación. 🍷



4

Producción
pictórica
a partir de la
animación



4.

Producción pictórica a partir de la animación

En este capítulo se describen los procesos de producción y conceptualización del cortometraje animado *The Big War* (2012), el cual presento junto con seis pinturas de mediano formato a manera de conclusión de esta tesis, con la que busco integrar los conceptos de movimiento y tiempo a mi producción pictórica.

El objetivo principal de esta obra fue crear una pintura en movimiento, tomando en cuenta las observaciones y conclusiones obtenidas en los tres capítulos anteriores. Para facilitar la comprensión de cada una de las siguientes descripciones, el lector encontrará junto a cada tema algunas ilustraciones que forman parte del *making of* del cortometraje, las cuales tendrán una numeración independiente al resto de las imágenes de la investigación y no contarán con pie de foto ya que su descripción se encontrará dentro del cuerpo del texto.

“Si crear con un pincel sobre lienzo es un deleite sencillo y directo, crear con una película debería ser lo mismo.”

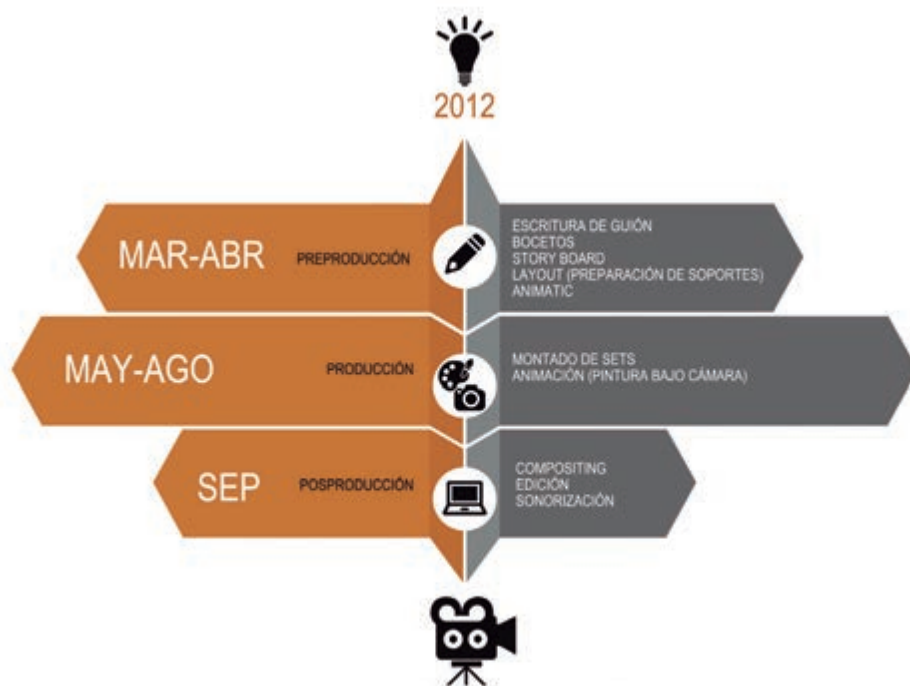
Norman McLaren

A continuación describiré cómo fue el proceso de realización de *The Big War*, obra de la cual fui director, productor y realizador (pintor-animador).

4.1. DESCRIPCIÓN GENERAL

A diferencia de los procesos tradicionales en la Animación, donde se parte de una historia específica, *The Big War* surge de la experimentación con los materiales que detallé en el capítulo tres, principalmente con aquellas técnicas en las que encontré buena adherencia al soporte pero que a la vez me permitían borrar los trazos para hacer modificaciones y con ello generar movimiento, como fue el caso del acrílico. Dicha experimentación me permitió determinar la técnica, la temática y el plan de trabajo: este último se dividió en tres etapas de producción con una duración total de siete meses, comenzando en marzo del 2012.

Pensar en los materiales antes de concebir la idea fue completamente intencional, ya que consideré necesario familiarizarme con el medio. Ahora bien, incluso cuando el ensayo técnico fungió un papel importante en este trabajo, me pareció inevitable explorar posibilidades pictóricas que me llevaran hacia otros lados, y es aquí donde vuelvo a una idea expuesta en el capítulo uno de esta investigación, en relación a la definición de Pintura,



≈ Cuadro 1 PROYECCIÓN Y EXHIBICIÓN

y es que ésta es una actitud visual con la que se reflexiona sobre la propia realidad, derivando eventualmente en un episodio auto-reflexivo, por tanto, busqué mantener esta postura en cada aspecto y cada decisión que tomaba durante el proceso.

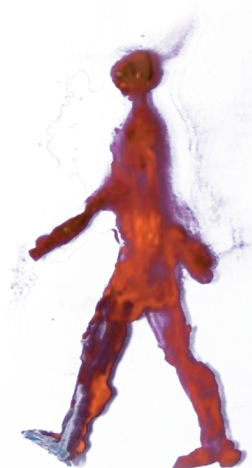
A grandes rasgos las tres etapas de realización de la obra fueron: preproducción, producción y post-producción. En una última fase, el cortometraje y las pinturas resultantes se exhibieron en distintos festivales y galerías.

Antes de pasar a la exposición de cada paso del proceso presento la siguiente descripción gráfica del desarrollo del proyecto (Veáse cuadro 1).

4.2. ELECCIÓN DE UN TEMA: LA GUERRA EN MÉXICO

Cuando comencé la producción del cortometraje *The Big War* me encontraba en España realizando una estancia en la Universidad Politécnica de Valencia para el actual proyecto de tesis, entonces no tenía una idea clara sobre el rumbo que tomaría la obra artística que propongo en los objetivos de esta investigación.

En aquellos días estaba preocupado por la alarmante situación social que se vivía en gran parte del territorio mexicano debido, grosso modo, a la guerra entre el narcotráfico y el ejército federal, conflicto que acabó con la vida de miles de mexi-



4.

Producción pictórica a partir de la animación

canos en el sexenio del presidente Felipe Calderón (2006-2012). Quizá la distancia me permitió discernir la gravedad del conflicto desde otra perspectiva y consecuentemente decidir abordar el tema matizándolo con las posibilidades del cuestionamiento y la reflexión artística: el resultado fue una reflexión pictórica sobre la guerra: la obra proyectada trazaría el recorrido de un grupo de sombras rodeadas por una tempestad de pintura.

Al regresar a México y terminar la animación a finales del 2012, habían ocurrido más muertes, con la administración del presidente Enrique Peña Nieto el panorama no mejoraba, así que cada día me sentía más motivado con la posibilidad de valerme de la pintura y la animación para generar una reflexión sobre mi contexto.

Algo que comprendí al estudiar los aconteceres de la pintura en la primer década del siglo XXI es que la obra de arte no puede estar deslindada de su contexto: el arte que sobrevivió al siglo XX es un arte en tránsito, efímero, que no deja de ser contextual y donde el artista, sea animador, pintor, escultor, músico, poeta, o lo que sea, estará siempre inmerso en un contexto y de alguna u otra manera se verá afectado por él. Así es como sitúo el contexto específico de esta obra en la gran guerra, evento que en cualquier parte del mundo es un conflicto que responde a los intereses de minorías, en detrimento de la gran mayoría de los habitantes del planeta.

Aclarada la forma en que abordé el tema, pasaré a describir el resto de la producción.

4.3. PREPRODUCCIÓN

Debido a las características del tema, *The Big War* sería un cortometraje de carácter contemplativo y para lograr esto aposté por fusionar la apariencia orgánica del material pictórico con las posibilidades de edición que se hallan en las nuevas tecnologías. Las semejanzas de la preproducción con la forma en que se prepara una obra multimedia, fue una derivación de la inclusión de tales posibilidades. Esta etapa se dividió en: conceptualización (guión), elaboración de bocetos, *story board*, preparación de soportes (*layout*) y animatic.

4.3.1.. CONCEPTUALIZACIÓN (GUIÓN)

Más que un guión en el sentido estricto de la palabra, lo que realicé fue una reflexión sobre el tema: digamos que elaboré la justificación de la obra, sin embargo esto mismo me sirvió como una primera aproximación a la descripción de los sucesos y a la narrativa del cortometraje:

Descripción de la obra

THE BIG WAR (LA GRAN BATALLA)

Actualmente en México existe una política de terror basada en una lucha devastadora entre grupos de poder. Este proyecto plástico cuestiona el rubro de este conflicto mediante la ironía que se juega entre el concepto de gran batalla y la poética pictórica.

Objetivo: Se pretende generar una reflexión subjetiva en torno al contexto actual de violencia en México, producto de la política de “guerra al narcotráfico”.

Descripción técnica de la obra:

» Cortometraje de animación realizado con técnicas mixtas de pintura animada bajo cámara. (HDV 1080) Duración: 2 minutos.

» Cuatro pinturas, en formato horizontal de 100 cm x 130 cm.

Argumentación: Un grupo de soldados se dirige hacia un destino incierto marchando en fila bajo una tempestad de pintura.

Descripción específica de cada cuadro:

» **Pintura 1:** En una tempestad de grises nubes tormentosas sobresale un grupo de sombras, siluetas rígidas que se mueven al compás del viento, siguen su marcha sosteniendo pesados fusiles.

» **Pintura 2:** Explosiones, gritos y llantos se escuchan a la distancia. El grupo de soldados continúa su marcha.

» **Pintura 3:** Sus rostros están calcinados y no tienen boca, prácticamente lo único que conservan son las esferas oculares que miran fijamente a la pantalla.

» **Pintura 4:** Al despejarse el ambiente se puede ver un paisaje desolado que poco a poco se va reconstruyendo con los colores de un amanecer en el cielo y el verde en el horizonte (final no definido).

Juan Manuel Pavón, 2012



4.

Producción pictórica a partir de la animación

Como podrá observarse más adelante, este guión no fue una descripción literal de la obra puesto que muchos elementos, como en el caso de la última escena, aún no estaban definidos; algunas ideas fueron agregadas y otras eliminadas en el transcurso de la producción. En la última etapa decidí pintar dos cuadros más, resultando en una serie de 6 escenas principales, cada una con su propia pintura, las cuales también variaron en el plan original de sus proporciones.



Imagen 57 ≈
PAVÓN, Juan Manuel. Boceto preparatorio de layout para cortometraje. Se observa la composición original de cada encuadre. Técnica: Acuarela y tinta sobre papel de algodón, 45 cm x 25 cm, 2012.

4.3.2. BOCETOS.

Cada escena la concebí previamente como si fuera un cuadro pictórico, por eso la función del bocetaje me fue fundamental para entender el concepto artístico que estaba buscando, ya que al final no sólo tendría una animación sino también una serie de pinturas que conformarían una misma obra en su conjunto.

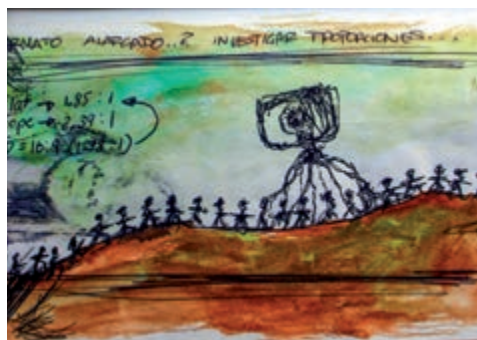
En el apartado de imágenes *Making of: bocetos* el lector puede observar algunos ejemplos de los veinte bocetos que realicé con distintas técnicas (tinta, acuarela, grafito y carboncillo sobre papel), cuyas dimensiones iban desde hojas de 18 cm x 13 cm (apuntes rápidos) hasta bosquejos más grandes sobre papel de algodón de 30 x 24 cm. Algunas de estas

aproximaciones estuvieron inspiradas en obras de los artistas que mencioné en el capítulo tres de esta investigación, tal es el caso del trabajo de Gustavo Díaz Sosa, cuya poética visual fue un importante referente en el estilo con el que trabajé cada cuadro.

En esta etapa establecí la composición de los cuadros, los cuales tendrían un formato equivalente al formato de pantalla ancha para video de alta resolución

(HD 1080 x 1920 pixeles por pulgada), es decir una proporción de 16:9. Como el encuadre se haría digitalmente, dentro de la misma la planeación me vi en la necesidad de contemplar el área de seguridad o *layout*, para realizar el reencuadre sin perder información visual relevante. Una vez elegidos algunos dibujos, realicé un *story board* con el que pretendía establecer la continuidad de los bocetos seleccionados (Véase imagen 57).

MAKING OF: BOCETOS ≈



4.

Producción pictórica a partir de la animación



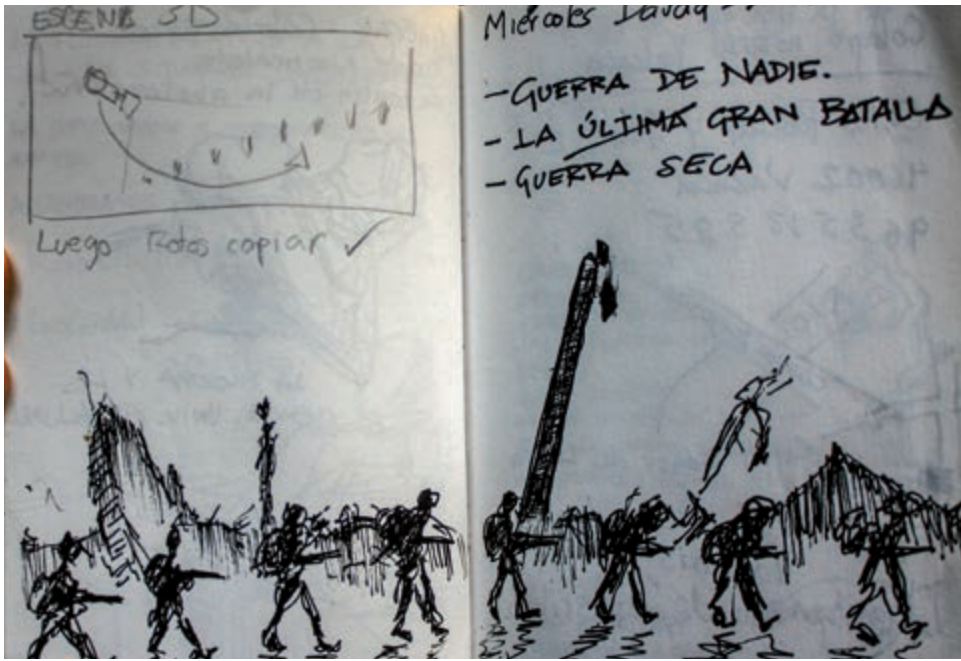
Imagen 58 ≈

PAVÓN, Juan Manuel. (2012) *Storyboard The Big War*, donde se encuentra la onda de audio que marca los matices sonoros que concordarían con las imágenes. Este mapa sirvió principalmente para establecer los layouts de la animación.

4.3.3. STORY BOARD

En la sección *Making of: storyboard*, pueden observarse los bocetos de algunos apuntes que me sirvieron posteriormente para el storyboard de esta animación. En esta etapa elaboré una secuencia de nueve cuadros donde describía de manera general la trayectoria de una fila de siluetas pintadas encaminadas a un paisaje final. Tomé la decisión de no incorporar mucho movimiento en los personajes sino en las texturas, cuyo dinamismo se iría menguando conforme se acercaba el final del cortometraje, donde se mostraría una última pintura totalmente estática. En contraste con tal dinamismo en los fondos, los personajes tendrían un movimiento monótono y seco, hasta convertirlos en simples manchas desplazándose en el cuadro (véase imagen 58).

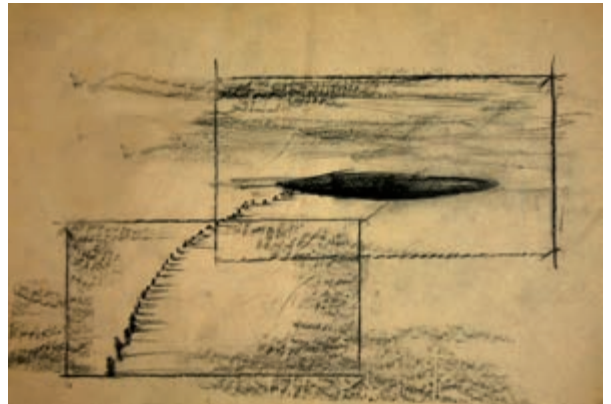
≡ MAKING OF: STORY BOARD



4.

Producción pictórica a partir de la animación

≈ MAKING OF: LAYOUT



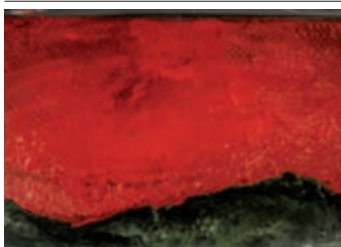
4.3.4. LAYOUT

Un *layout* se refiere a la composición del plano, es decir, a la disposición de los elementos en la toma cinematográfica o la planificación de las escenas desde el encuadre de la cámara. Para este proyecto tracé siete layouts con los que planeé el tipo de bastidores que utilizaría, posteriormente cada uno de ellos fungió como soporte para trazar la animación de texturas y personajes. En el conjunto *Making of: Layout* pueden observarse dos ejemplos de este proceso, realizados con carboncillo sobre papel.

4.3.5. SOPORTES

A continuación hago una reseña de los soportes que estuvieron basados en los layouts diseñados para cada escena. En la sección de *Making of: Soportes* se muestran fotografías de los distintos soportes utilizados en esta etapa.

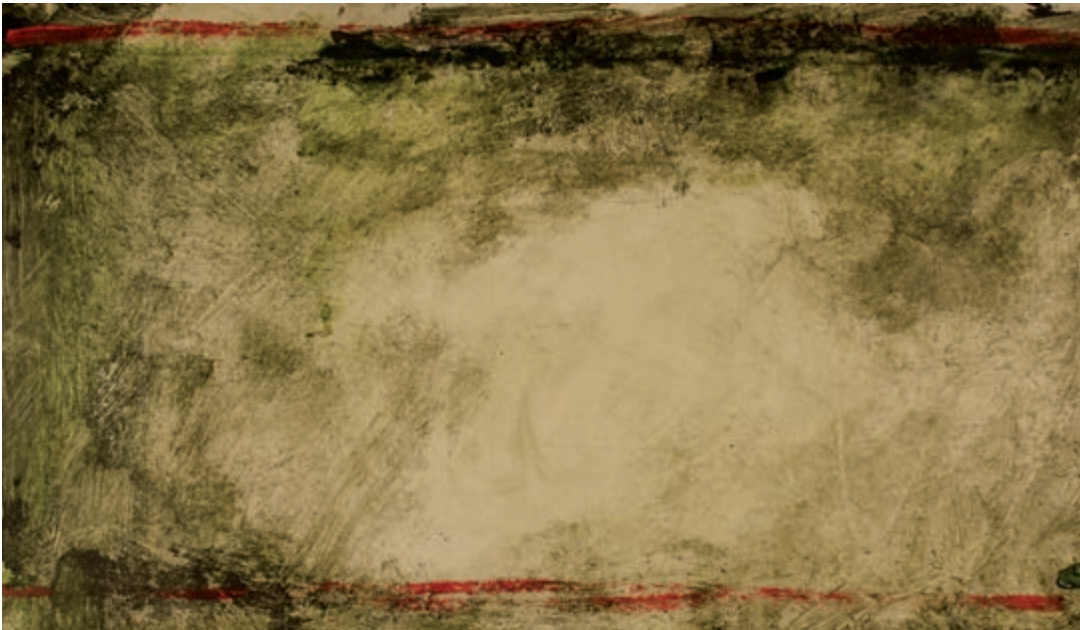
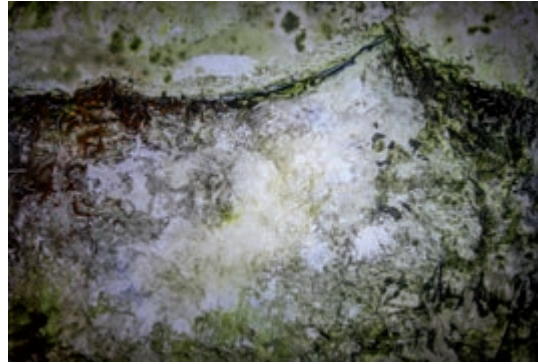
≈ MAKING OF: LIENZOS SOBRE BASTIDOR DE MADERA



A. Lienzos sobre bastidor de madera, 40 cm x 30 cm, con imprimatura de gesso conjugué ambos soportes para pintar un paisaje con acrílico verde y un cielo rojo, generando un alto contraste que me sirviera para un posterior recorte por *croma* en la etapa de edición digital.

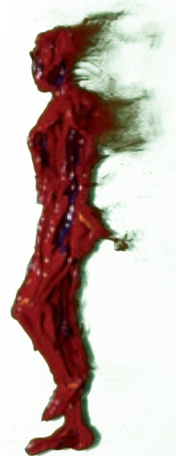
B. Soportes de aglomerado. Este material fue un hallazgo, ya que la superficie hecha con resina sintética ligeramente granulada resultó ideal para pintar con casi cualquier técnica, permitiendo una adherencia co-

≈ MAKING OF: SOPORTES DE AGLOMERADO



recta de la pintura y otorgando también la facilidad para retirarla con algún diluyente. Este soporte tiene la ventaja de ser muy económico ya que está hecho a base de virutas encoladas a presión. Con este material pude pintar dos de las

escenas del cortometraje, pero lo cual me serví de una base de pintura acrílica, y luego utilicé acuarela para animar, diluyendo cada dibujo sin que se borrara el fondo. Este método lo explico a detalle más adelante.



4.

Producción pictórica a partir de la animación

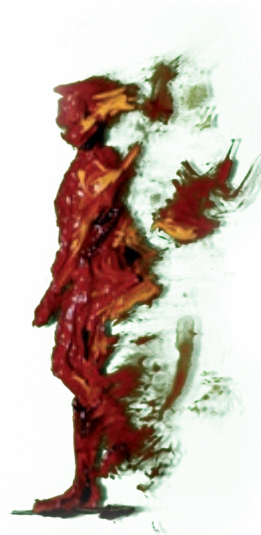
≈ MAKING OF: BASTIDOR DE MADERA



C. Bastidor de madera imprimada con gesso blanco, 100 cm x 70 cm: como se observó en el capítulo tres, este soporte presentó la desventaja de absorber demasiado la pintura en el proceso de secado, por lo que cada toma la tuve que trabajar con rapidez, dejando poco tiempo para los detalles, pormenor que solucioné pintando el fondo con esmalte y la animación con tinta diluida en agua. Una ventaja de este soporte fue que su rigidez me permitió hacer un trazo más enérgico sin que se viera afectada la superficie.

D. Soportes de papel Fabriano de algodón de 300g: para estos cuadros empleé papel de alto gramaje que soportara las diferentes intervenciones de varios materiales y del agua. En estos planos apliqué óleo, esmalte y acrílico para el fondo y posteriormente pinté con acuarela la animación. Efectué tres piezas con esta técnica, dos de ellas con un formato de 38 x 21 cm, y uno más de 110 x 80 cm. Cabe señalar que en este punto conté con la colaboración de la artista visual Yuriko Guevara Yamaguchi quien realizó uno de los fondos para esta animación (véase imagen 59).

≈ MAKING OF: SOPORTES DE PAPEL



4.

Producción pictórica a partir de la animación



Imagen 59 «

GUEVARA Yamaguchi, Yuriko. (2012)
Colaboración de fondo para cortometraje *The Big War*, 2012. Técnica: Acrílico y esmalte sobre papel de algodón, 38 cm x 21 cm, 2012.

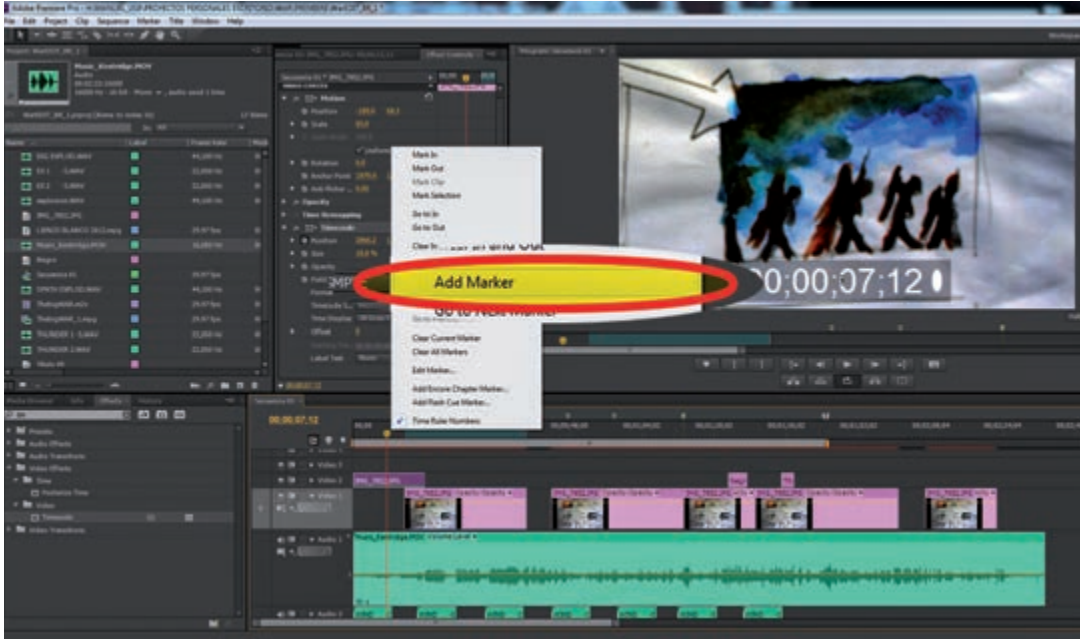
4.3.6. ANIMATIC

Esta fase consistió en una prueba de línea de tiempo, para la cual ocupé un *software* de edición de audio y video. Sobre la pista de la música empleada en el cortometraje *Automatic Writing* (2003) de William Kentridge, monté las imágenes del *story board*, agregué marcas donde habría acentos sonoros y cambios de intensidad musical (véase imagen 60). En este método se puede utilizar cualquier composición que se adapte a las necesidades expresivas de cada autor, pues en esta etapa únicamente necesitamos una referencia del tiempo y los matices generales. Posteriormente esta pista se elimina y se sustituye por una composición original que se adaptará al ritmo visual de la animación.

Algunos autores, como vimos con la obra de Vuk Jevrenovic, se valen de

Imagen 60

Impresión de pantalla que muestra las marcas agregadas en la línea de tiempo y el temporizador para el conteo de fotogramas utilizados para cada animación. También se observa la onda de audio que sirvió como base para establecer el ritmo, la cual es una composición de Philip Miller obtenida del cortometraje *Automatic Writing* (2003) de William Kentridge. Software utilizado: Adobe Premiere CS5



este tipo de referencias, donde la música tiene un papel protagónico, aunque en el caso de este artista la preferencia se inclina más a trabajar con la versión final de la música que se va a usar en el corto. En mi caso aprovechar una composición distinta me permitió concentrarme en la imagen sin invertir tiempo en la realización del audio, de esta manera la música se adaptó a la animación y no al revés. Sobre la sonorización final de este cortometraje profundizaré más adelante.

4.4 PRODUCCIÓN

Una vez concluida la etapa de preproducción comencé con la animación de la obra mediante distintos procesos análogos y digitales, para los que manipulé tanto materiales y herramientas propios de la pintura como tecnologías digitales y técnicas específicas de la animación. Con estos recursos procedí a la realización de los sets de animación:



4.

Producción pictórica a partir de la animación

4.4.1. MONTADO DE SETS

En total realicé tres sets en diferentes locaciones, para las dos primeras escenas tuve la fortuna de trabajar en las instalaciones del Master de Animación, ubicadas en el Departamento de Dibujo de la Universidad Politécnica de Valencia; las escenas tres, cuatro y siete las animé con un set improvisado en una habitación que renté durante mi estancia en Valencia; las últimas escenas las trabajé dentro de mi taller en México. Básicamente los recursos utilizados fueron:

- **Computadora**
- **Cámara** fotográfica digital
- **Lámparas** fluorescentes y de LED
- **Mesa** de trabajo
- **Bastidores**
- **Pinceles** y espátulas
- **Solventes**
- **Pinturas**
- **Cinta** adhesiva
- **Software** de animación *stop motion*. Dragon frame 3.0

Algunos ejemplos de los sets realizados pueden verse en la sección de *Making of: Sets*.

≈ MAKING OF: MONTADO DE SETS





4.

Producción pictórica a partir de la animación

≃ MAKING OF: PINTURA BAJO CÁMARA

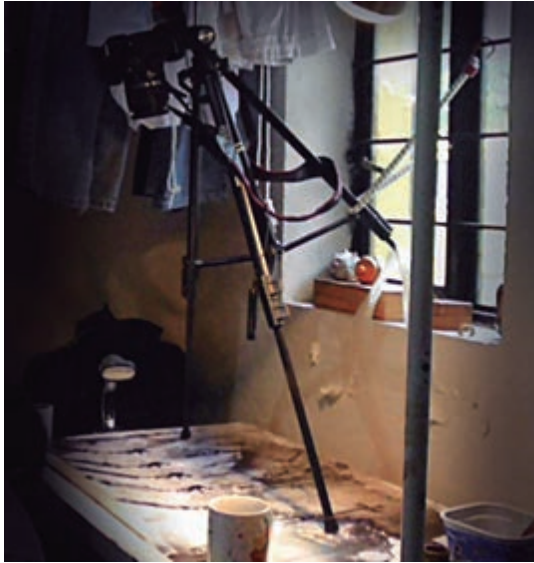


4.4.2. PINTURA BAJO CÁMARA

Este proceso consistió en montar tres sets con iluminación artificial donde pinté cada cuadro bajo una cámara fotográfica conectada a un software de animación *stop motion* llamado Dragonframe 3.0. Cada que se realizaba un cambio en la pintura tomaba dos fotografías mediante un disparador a distancia, observando en el monitor de una computadora los fotogramas previos para un mayor control de los ajustes de movimiento, si era necesario borraba fotogramas o repetía las tomas más de dos veces para que encajaran con el audio (véase ejemplos de este proceso en: *Making of: Pintura bajo cámara*).

Para saber el número de fotografías que debía tomar recurría al *animator* de dos minutos que contenía el conteo de 1806 fotogramas donde tenía registrados los tiempos en relación a la música de referencia. Una vez terminada la sesión de captura y animación, que en algunas ocasiones duró un día y en otras varias semanas, quedaba un cuadro físico que también forma parte de la obra. En total se animé ocho escenas y pinté seis cuadros.

A continuación expongo la descripción del proceso por escenas:



A. Escena 1.

Esta primera escena la llevé a cabo en el set de la UPV con la tecnología adecuada para la captura de imágenes y control del movimiento utilizando Dragonframe 3.0. Trabajé con acrílico sobre tela dividida en dos zonas cromáticas, una de las ellas producía un contrastante complementario (rojo-verde) y la eliminé posteriormente en composición digital.

En una segunda etapa pinté otro lienzo con la atmósfera para el cielo. La animación consistió en esparcir pintura acrílica fresca diluida en agua sobre la pintura seca, y después manipular el movimiento de las manchas con un pin-

cel para caligrafía oriental, permitiéndome trabajar con capas muy delgadas de pintura. La obra resultante es un paisaje tormentoso en tonos verdes, con los que edité tres tomas diferentes del cortometraje, animando los personajes de manera separada e integrándolos de manera digital.

Para animar los personajes de estas tomas utilicé una técnica digital que se conoce como: 2.5 D (o pseudo-3D) que consiste en crear una serie de imágenes bidimensionales para luego componer una escenas en ambientes tridimensionales (3D), generando así la apariencia de profundidad.



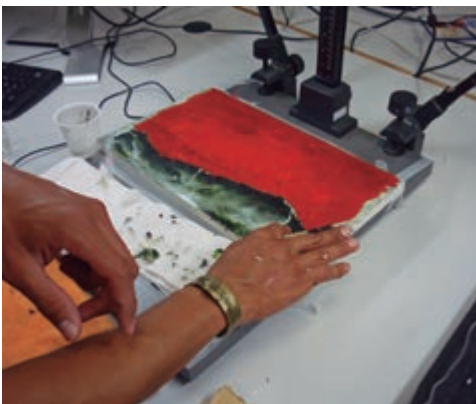
4.

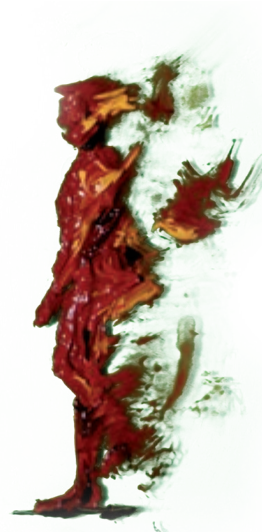
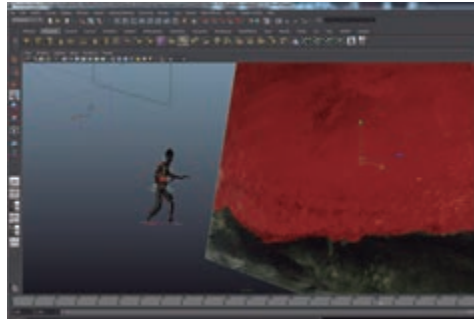
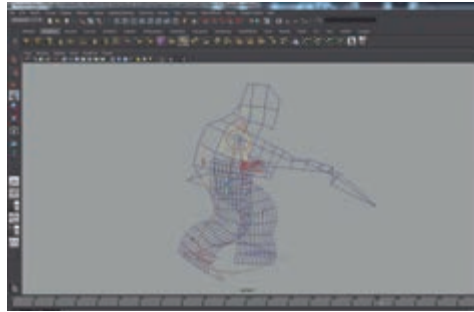
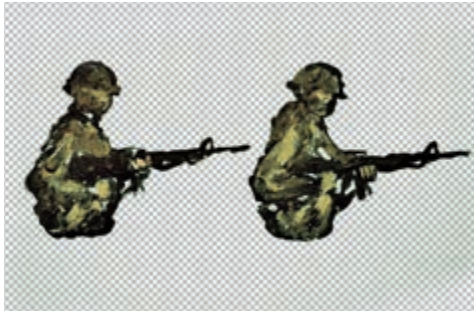
Producción pictórica a partir de la animación

El primer paso en este proceso fue pintar las texturas de los personajes sobre un fondo contrastante (hojas de papel *bond* color verde) que fue eliminado en Adobe Photoshop CS6 mediante una selección por rango de color. Una vez habiendo eliminado el fondo y ajustado los niveles guardé la imagen como archivo PNG con transparencia. Las imágenes PNG (*Portable Network Graphics*) son gráficos basados en un algoritmo de compresión sin pérdida para *bitmaps* no sujeto a patentes. Este formato permite almacenar imágenes con una mayor profundidad de contraste y otros importantes datos como la transparencia, lo que me permitió trabajar con texturas pictóricas perfectamente bien recortadas.

El paso siguiente consistió en realizar un esqueleto tridimensional en Autodesk Maya 2013, a este le agregué controladores de animación (*rig*) y las texturas bidimensionales pegadas a cada parte del armazón. Hice un ciclo de caminado animando el personaje tridimensional y una vez que el movimiento era el adecuado desplacé al personaje apoyándome en un plano de referencia el cual consistía en un fotograma de la animación bajo cámara del lienzo con contraste cromático rojo. Después dupliqué este soldado hasta generar una fila de personajes marchando y por último exporté la secuencia de imágenes para su posterior edición en After Effects CS6, como esta escena fue pensada para trabajarse con composición digital, no se creó un cuadro, esto mismo sucedió con la siguiente escena.

≃ MAKING OF: ESCENA 1

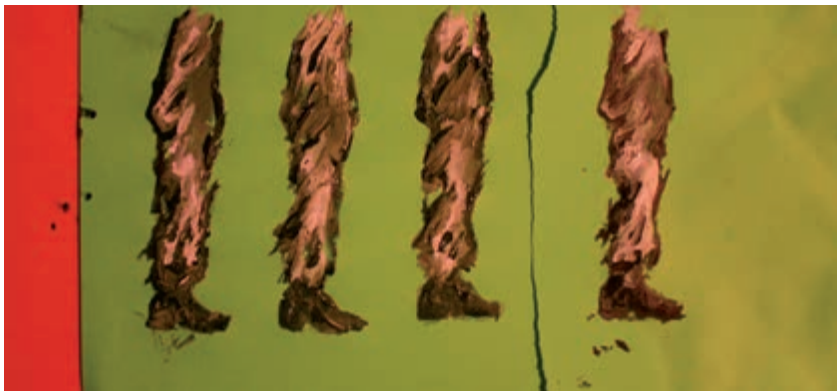




4.

Producción pictórica a partir de la animación

≈ MAKING OF: ESCENA 2



B. Escena 2.

El proceso para la creación de esta escena fue exactamente igual al anterior: pinté un bastidor de tela, luego animé sobre él la textura de la pintura diluida en agua sobre pintura acrílica seca, aplicado en este caso a una composición diferente, es decir un nuevo reencuadre de la escena, haciendo un *close up* a las piernas de los personajes, para lo cual pinté distintos pares de piernas que luego animé en Autodesk Maya 2013 con el objetico de, al igual que en el cuadro uno, lograr que cada fotograma mostrara una textura diferente, por lo que al cambiar de *frame* también cambiaba la textura. Esto produjo un efecto de trepidación que dio a la animación un aspecto más orgánico integrando así la animación digital con la animación bajo cámara, de tal manera que no se notara la diferencia. Tampoco se cuenta con un cuadro físico de esta escena.

C. Escena 3

Aquí utilicé el soporte de aglomerado que mencioné en la elaboración de bastidores, sobre él tracé un paisaje con pintura acrílica inspirado en la obra pictórica de Gustavo Días Sosa. Una vez que la primera capa de pintura secó, dibujé con tinta el recorrido de un grupo de sombras que caminaban hacia el horizonte sobre un espacio sin pin-

≈ MAKING OF: ESCENA 3



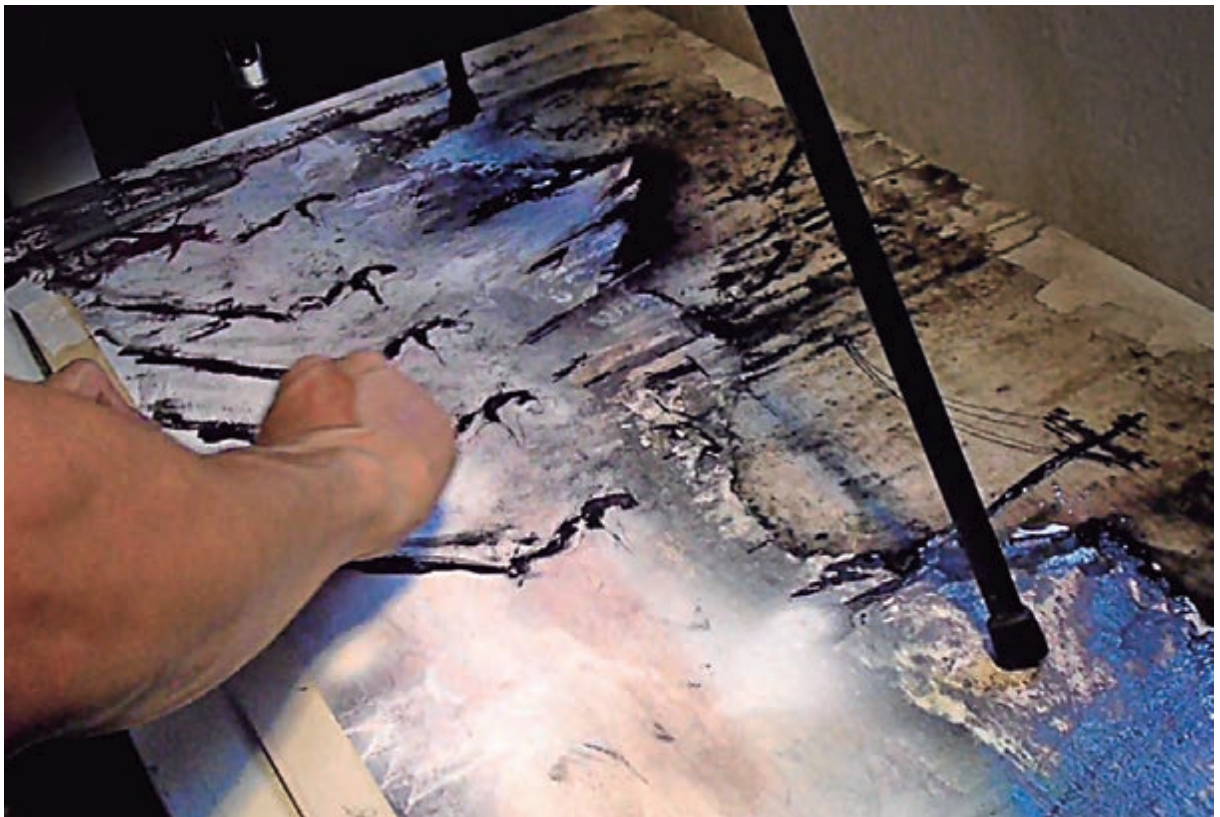
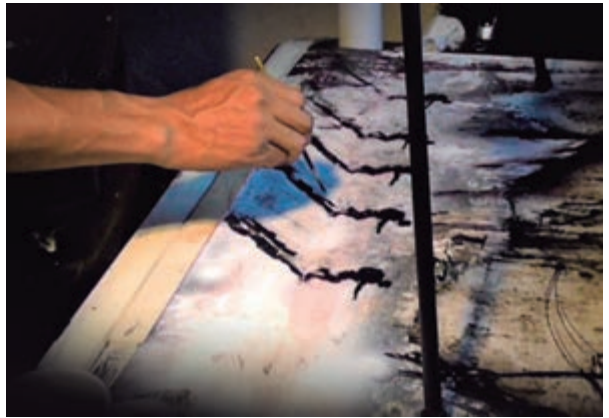
tar que previamente delimité, utilizando el método de pintura transformable, el cual describí en el capítulo tercero. Al terminar este proceso había producido, además de la secuencia de imágenes digitales, el primer cuadro físico de esta serie, con una medida de 70 x 50 cm, el cual tiene por nombre *The Big War I* (véase cuadro 1), a partir de aquí produje un cuadro físico para cada escena animada.



4.

Producción pictórica a partir de la animación

≈ MAKING OF: ESCENA 4





D. Escena 4

Sobre el bastidor de madera con imprimatura de creta realicé un paisaje en ruinas por el que caminarían los personajes de la animación. En esta ocasión tampoco utilicé animación digital y en vez de ello realicé animación transformable con tinta china. Para ello una vez más dejé una zona clara donde pintaría el paso de los dibujos protagonistas, con la diferencia de que esta zona estaba pintada con esmalte blanco para que tuviera menor adherencia. Como vimos anteriormente, un autor que trabaja directamente so-

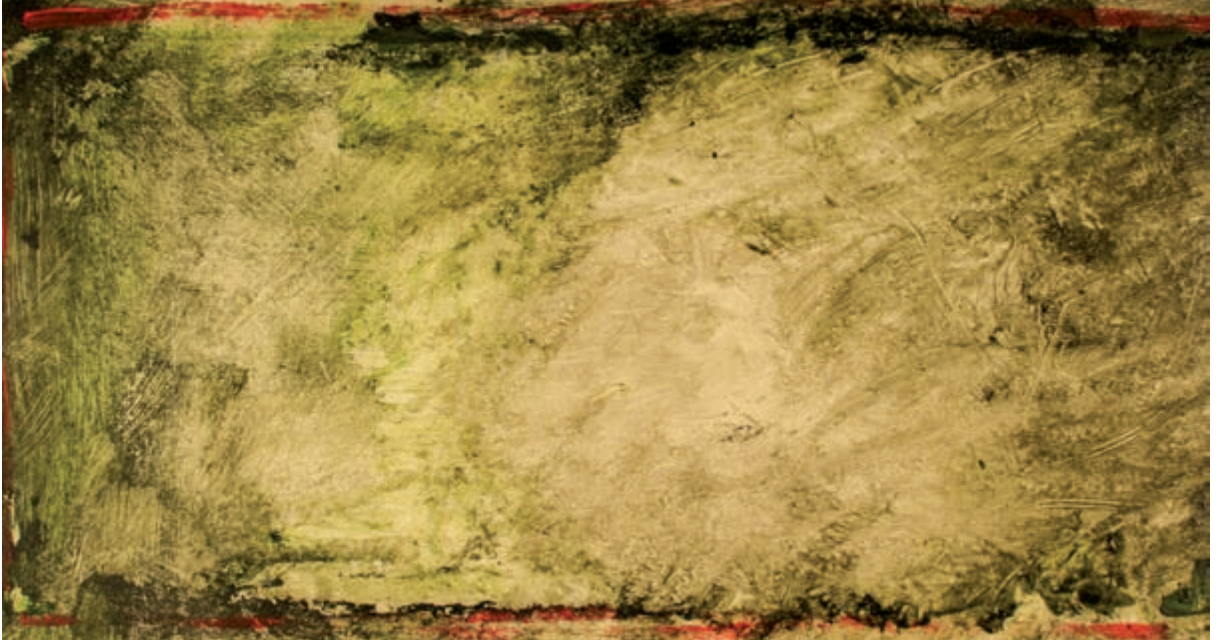
bre bastidor es William Kentridge, quien rescata el fantasma que deja el trazo de cada fotograma anterior. Lo que es posible recuperar de este tipo de procesos es la factura plástica, el contacto con el soporte, los solventes y los materiales: es un proceso mucho más pictórico, donde el realizador tiene la posibilidad de enfrentarse al accidente y a los retos de la materia desde una perspectiva artística. Como resultado de este proceso creé el segundo cuadro físico de la serie: *The Big War II* (véase cuadro 2).



4.

Producción pictórica a partir de la animación

≈ MAKING OF: ESCENA 5





E. Escena 5

En este segmento de la obra utilicé una vez más el soporte de aglomerado con pintura acrílica para el fondo y temple para los personajes. El cuadro resultó interesante desde el punto de vista de los materiales, ya que en su realización utilicé los dos hallazgos técnicos de esta tesis: el temple para animar sobre soportes lustrados y el aglomerado como bastidor, ambos ideales para la técnica de pintura transformable.

En esta pintura tracé siluetas que se acercaban hacia el primer plano, tomando

fotografías en cada modificación y observando los cambios en el monitor de una computadora. Conforme se acercaban, transformaba los personajes definiendo sus rostros con apariencia demacrada durante cuatro fotogramas y después los volvía a su aspecto de silueta. Así realicé un ciclo para repetir la acción varias veces con la intención de generar un ambiente hipnótico. El cuadro resultante es una pintura de 70 x 50 cm que lleva por nombre *The Big War III* (véase cuadro 3).



4.

Producción pictórica a partir de la animación

F. Escena 6

Como base para esta escena utilicé esmaltes y acrílicos sobre papel de algodón fijado en una mesa de trabajo bajo una cámara fotográfica. Para la animación de los personajes apliqué pintura acrílica apoyándome en una línea guía que podía ver en el monitor, dicha referencia fue generada en Dragonframe 3.0, lo que me permitió realizar una animación más controlada notándose la diferencia con la escena tres, donde no utilicé línea guía ni software de animación stop motion. La secuencia muestra una fila de siluetas caminando hacia un horizonte indefinido, desapareciendo poco a poco: el cuadro resultante lleva por nombre *The Big War IV*, y sus medidas fueron de 40 x 28 cm. (véase cuadro 4)

≈ MAKING OF: ESCENA 6



““,,

*Dentro de mí hay sólo un vacío,
un desierto, un mar nocturno.
Y en cuanto siento que hay un
mar nocturno dentro de mí,
sube de sus lejanías,
nace de su silencio, otra vez,
otra vez el vasto grito
antiquísimo.*

Fernando Pessoa



4.

Producción pictórica a partir de la animación

G. Escena 7

Para esta toma conté con la colaboración de Yuriko Guevara Yamaguchi, quien pintó un cuadro abstracto con esmalte y acrílico sobre papel de algodón, el cual formó parte de la penúltima escena del cortometraje que consistía en una animación con acuarela de los personajes desapareciendo cuando se acercaban a la mitad del plano. El ambiente generado por la textura de esta escena es un aspecto importante en la estética del cortometraje, ya que rescata algunos valores plásticos de la pintura abstracta. El contraste entre forma y textura produjo una profundidad que no había sido lograda en las escenas anteriores.

Una vez más utilicé Dragonframe 3.0 como software para controlar el movimiento en la animación cuadro a cuadro. El resultado es un ciclo de caminado en escorzo. La obra física lleva por nombre *The Big War V* y tiene una dimensión de 40 x 28 cm. (véase cuadro 5).



““,,

*La Pintura es trazar,
es embarrar
aquello
que es vacío,
llena lo que falta.*
Silvia Heyser



4.

Producción pictórica a partir de la animación

≈ MAKING OF: ESCENA 7





H. Escena 8

La última pintura del cortometraje la realicé con esmalte, óleo y acrílico sobre papel de algodón de 300 g. Para la animación de los personajes volví a utilizar acuarela ya que había notado la facilidad con que se desprendía de la base de esmalte seco, incluso cuando ésta ya había secado, lo que me permitió trabajar en varias sesiones durante dos semanas. Una vez más la obra mostraba el recorrido de los personajes, esta vez hacia un destino dentro del plano, habitado por un agujero pintado al centro de la composición, con esta obra se establece el climax y desenlace del cortometraje.

No utilicé software de animación para esta escena, así que las modificaciones

necesarias para que el ciclo de caminado cuadrara adecuadamente fueron hechas en la etapa de post-producción, donde se editaron distintos valores de la imagen mediante a Adobe Photoshop CS6.

The Big War VI, como titulé a la obra, fue también la pintura con mayor tamaño de la serie, sus dimensiones son de 110 x 80 cm (véase cuadro 6)

Una vez terminada esta etapa de animación con pintura mediante los procesos que describí, comencé la siguiente etapa de producción, donde el trabajo se volvía mayormente un proceso de tecnología digital, apoyándome en distintos *software* y *hardware* que describo a continuación.



4.

Producción pictórica a partir de la animación

4.5. POST-PRODUCCIÓN

Como ya he mencionado, la combinación de tecnologías análogas y digitales fue fundamental para la realización de este cortometraje, sin embargo no pretendía que en la obra final se notara esta interacción, por lo que traté, en la medida de lo posible, de hacer invisible la intervención digital; el resultado fue que en la pieza se aprecia una gran plasticidad, en parte esto se debió a que en la edición audiovisual contemplé mantener siempre la apariencia plástica de la pintura.

La post- producción consistió básicamente en lograr que esto sucediera, por medio de componer, editar y ordenar las secuencias de imágenes obtenidas en el proceso de animación bajo cámara, para luego generar un archivo audio visual en la computadora. Una vez teniendo el cortometraje en un archivo de video (MP4) dio comienzo la etapa de sonorización, donde se realizó una sesión de grabación de sonidos guturales que posteriormente se integró a la obra final que consistió en un archivo MPEG de dos minutos de duración en formato HDV 1080 x 1920 pixeles de resolución con una proporción 16:9. Aunque el video se reproduce a 30 cuadros por segundo, las animaciones fueron capturadas a 24, 12 y 6 cuadros por segundo.

4.5.1. COMPOSICIÓN DIGITAL

Como se describió en la fase de producción, para las primeras dos escenas utilicé Autodesk Maya 2013, un software de animación tridimensional que me permitió integrar animación 3D con texturas en 2D. El resultado de este proceso fue una escena compuesta por tres capas o niveles de profundidad, los cuales fueron integrados en una escena de composición digital en Adobe After Effects CS6. Para evitar que la apariencia final se volviera sintética cada fotograma de la animación tenía texturas diferentes, por lo que los planos



≈ **Imagen 61**

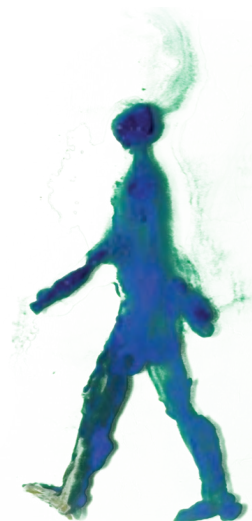
Composición digital multiplano de tres niveles de profundidad en Adobe After Effects CS6, de izquierda a derecha: Personajes, terreno, fondo (cielo tormentoso)..

no eran los mismos, a pesar de que el objeto tridimensional sí lo era. Esto permitió un efecto estroboscópico que se asemeja mucho a la animación cuadro a cuadro tradicional. Las animaciones se procesaban como secuencia de imágenes PNG, respetando transparencias. Posteriormente se compuso el fondo realizado con animación progresiva y se superpusieron los personajes animados con el software tridimensional (véase imagen 61).

Esta técnica requiere que cada fotograma tenga una textura diferente, por ello tiene que ser pintada al menos 6 veces para luego cambiarla en cada cuadro y

alterar así el orden en que estos se repiten, es decir en forma aleatoria de tal manera que no se convierta en un ciclo monótono o un loop. Este procedimiento se trabajó a doce fotogramas por segundo.

La integración de distintas técnicas en un proyecto animado puede derivar en una pérdida de estilo. Una prioridad a la hora de construir las imágenes fue que éstas respetaran los bocetos previos de cada toma y de esta manera conservar su pictorialidad. Aunque en el transcurso se modificaran algunos tonos cromáticos o texturas, la atmósfera general continuaba siendo la que me interesaba.



4.

Producción pictórica a partir de la animación

4.5.2. EDICIÓN

La edición consistió en: integrar sonido, realizar fundidos, agregar transparencias y superponer planos, pero bajo la premisa de que el resultado final fuera una pintura, no una animación hecha con distintas técnicas, sino una composición pictórica en movimiento: los esfuerzos de esta etapa giraron en torno a que lo plástico prevaleciera sobre lo digital, pues no pretendía integrar técnicas o hacer una suma de procesos digitales y tradicionales, sino de condensar una idea desde mi punto de vista como pintor. En este sentido la edición misma tuvo muchas similitudes a la forma en que compongo un cuadro aunque claro está, las herramientas utilizadas fueron distintas.

Para la edición cortometraje utilicé los siguientes programas:

- **Adobe Photoshop CS6:** para editar valores de color, niveles, contraste y formato de algunas de las imágenes. También se borraron zonas o se agregaron texturas, en ocasiones utilizaba tableta digital para simular ciertos trazos necesarios y no logrados en la producción.
- **Adobe After Effects CS6:** para editar valores y superponer capas de secuencias de imágenes.
- **Adobe Premiere CS6:** para ordenar las escenas en un mismo archivo audiovisual, colocar audios y mostrar los créditos. Con este programa se efectuaron los cortes necesarios para que la película durara el tiempo adecuado.

4.5.3. SONORIZACIÓN

Como ya se había hecho mención al inicio de este capítulo, para la sonorización de este corto me basé en una composición de Philip Miller para *Automatic Writing* (2003) de William Kentridge. El objetivo era tener una estructura temporal para definir el timing de las secuencias. Al final se retiró la base musical y se colocaron sonidos ambientales para crear la sensación de vacío. Este tipo de atajos permite a los autores basarse en una estructura ya hecha, y así poder comenzar la producción aún si la música no está definida. Al final la parte de musicalización o sonorización ya tiene

una métrica y se puede trabajar el audio directamente sobre las imágenes, como lo vimos en el caso de Vuk Jevremovic por ejemplo, de esta manera la pieza de base sólo sirve como un metrónomo que marca el tiempo de los cambios y el compás.

Posteriormente realicé la grabación de audio ambiental con efectos de viento y voces, pero el aspecto más importante del audio generado para *The Big War* le pertenece al trabajo realizado por el músico mexicano Julio Cesar Cruz Valdivia, que al ver las imágenes y tras una breve descripción de los objetivos de la obra, pudo interpretar profundos sonidos guturales con los que realizó una reverberación mediante un pedal de efectos para voz, la atmósfera generada con esta técnica, la versatilidad y el talento del músico permitieron establecer una simbiosis entre imagen y sonido. Este cortometraje simplemente no habría cumplido su objetivo sin el audio generado exclusivamente para este proyecto.

4.6. EXHIBICIÓN Y PROYECCIÓN.

Una vez terminada la producción de esta obra animada, procedí a presentarla ante un auditorio con espectadores interesados en las artes visuales o el diseño. La idea era poder capturar la impresión

La combinación de tecnologías análogas y digitales fue fundamental para la realización de este cortometraje, sin embargo no pretendía que en la obra final se notara esta interacción.

general de los espectadores en torno a la pictoricidad de la pieza *The Big War*. También se expuso como *videoarte* en dos galerías de Valencia, España.

A continuación muestro los resultados de una encuesta que realicé con la intención de cotejar las impresiones de los espectadores. La Encuesta fue realizada el día 7 de junio de 2012.

- **Total** de personas entrevistadas: 100.
- **Perfil:** Aspirantes al posgrado de Artes y Diseño UNAM-FAD, México DF, FAD en Xochimilco.
- **Metodología:** Se presentó el cortometraje animado y al finalizar se les realizó una pregunta con opción a cuatro posibles respuestas.
- **Pregunta** realizada: ¿Este film tiene más relación con la Pintura, la Animación o el Video Arte?
- **Respuestas** obtenidas: Pintura: 70%, Animación: 16%, Videoarte: 4% y Otro: 10%



4.

Producción pictórica a partir de la animación

El 70% de los encuestados después de ver la pieza relacionó lo que había visto con la pintura. Si bien son opiniones subjetivas es claro que se observa una relación directa entre el video mostrado y lo que la gente entiende por pintura.

Por último, enlistaré algunos de los reconocimientos que obtuvo *The Big War* en los festivales a los que fue inscrito:

- **Mención Honorífica**, Radio UNAM 2012; Selección Oficial “Filando Biella International 120´´ Film Festival 2013, Biella, Italia.
- **Selección Oficial** Festival internacional de Cine de Hermosillo (FICH) México 2012 y; Premio Internacional de Artes Plásticas de Caja de Extremadura 2014.
- **Exposición** Galería Solidaria catálogo de Obra Abierta.
- **Premio Internacional** de Artes Plásticas de Caja de Extremadura 2014, marzo-abril 2014.
- **Proyección de Cortometraje** en Muestra Vistazos Animados” Lunes 22 de octubre de 2012, Facultad de Arquitectura de Ciudad Universitaria UNAM, México D.F.
- **Exposición “Animados”** Academia de San Carlos, UNAM, México. Exposición en colectiva. Del 19 al 31 de octubre de 2012.
- **Exposición “Vacaciones en el mar”** Ayuntamiento de Benidorm, España. Exposición colectiva. Del 15 al 29 de junio de 2012.
- **Exposición “Ideas en proceso”** Ayuntamiento de Valencia, España. Exposición colectiva. Del 15 al 29 de junio de 2012.
- **Exposición colectiva Rusafart.** Galería Jesús Herrera, Clero 5, Rusafa, mayo 2012, Valencia.
- **Proyección como “selección oficial”** en el FICH 2012. Categoría Animación Stop Motion.
- **Selección oficial** y proyección en ANIMASIVO, 2014, México.

“““

*Me complace ver con
los ojos y no con las
páginas leídas.*
Fernando Pessoa

4.7. OBRAS

SERIE PICTÓRICA THE BIG WAR



≈ Cuadro 1

PAVÓN, Juan Manuel. (2012) The Big war I de la serie "The Big War" 70 x 50 cm, acrílico y tinta sobre aglomerado.



4.

Producción pictórica a partir de la animación



Cuadro 2 ≈

PAVÓN, Juan Manuel. (2012)
The Big war II de la serie "The Big War"
80 x 60 cm, esmalte, tinta
y acrílico sobre madera.



≈ **Cuadro 3**

PAVÓN, Juan Manuel. (2012) *The Big war III* de la serie "The Big War" 70 x 50 cm, temple y acrílico sobre aglomerado.



4.

Producción pictórica a partir de la animación



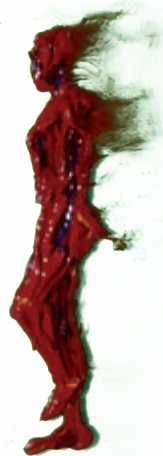
Cuadro 4 ≈

PAVÓN, Juan Manuel. (2012)
The Big war IV de la serie "The Big War"
40 x 28 cm, esmalte, acrílico y acuarela
sobre papel de algodón.



≈ **Cuadro 5**

PAVON, Juan Manuel. (2012) The Big war V de la serie "The Big War"
40 x 28 cm, esmalte, acrílico
y acuarela sobre papel de algodón.



4.

Producción pictórica a partir de la animación



Cuadro 6 ≈

PAVÓN, Juan Manuel. (2012)
The Big war VI de la serie "The Big
War" 110 x 80 cm, esmalte acrílico y
acuarela sobre papel de algodón.

CONCLUSIONES DEL CAPÍTULO CUARTO

En este último capítulo describí el proceso de producción del cortometraje de Pintura Animada *The Big War* (2012), mediante la documentación fotográfica (making of), las observaciones conceptuales, los hallazgos formales y las obras plásticas obtenidas: serie de seis cuadros y una animación (véase en la carpeta “complementos” dentro del CD anexo).

Tanto el cortometraje animado como la serie de pinturas son el resultado de haber integrado a mi producción plástica distintos conceptos que no suelen relacionarse con la Pintura (como son audio, soportes virtuales, tecnologías digitales, movimiento y tiempo), proponiendo de esta manera una obra pictórica en movimiento. La tecnología digital que empleé fue una herramienta determinante en este sentido, por lo que puedo destacar la importancia de la actualización técnica y científica en el campo de mi producción artística, concluyendo así que, hasta donde logré observar, la Pintura puede

Julio Cesar Cruz Valdivia,
al ver las imágenes
y tras una breve descripción de
los objetivos de la obra,
interpretó una música con
profundos sonidos guturales que
desgarran el alma.

conservar su especificidad cuando se extiende al campo de la Animación.

Sin embargo es necesario reconocer que extender mi quehacer plástico a la dimensión temporal me exigió un replanteamiento de la obra, pues muchos de los temas abordados como son la exhibición, los soportes, la narrativa, los medios y los materiales, distan mucho de los que empleo en mi trabajo meramente pictórico; al final la obra no sólo es pintura, también es animación, y como tal entra en un territorio de posibilidades distintas, donde algunos aspectos cobran suma importancia, por ejemplo el sentido dinámico que se le dé a la pieza, los objetivos audiovisuales y la satisfacción de crear aquello que no es. 🍷





Conclusiones generales

Ha sido un apasionante, aunque debo admitir, somero repaso a través de temas que me entusiasman: la pintura, la animación, la historia de la imagen en movimiento, la experimentación con los materiales pictóricos y la producción artística. El gran reto que afronté fue precisamente integrar en una sola investigación cada uno de estos temas, proponiendo a la Pintura Animada como el hilo conductor de este recorrido: no obstante las dificultades, pude obtener en algunos resultados con los que espero arrojar semillas en el territorio de la investigación del arte, y más específicamente en el campo de la Pintura de nuestros días.

Ahora me gustaría comentar sobre los principales aspectos de cada capítulo de esta tesis:

En el primer capítulo propuse mis definiciones de los términos Pintura, Animación y Pintura Animada, analizando los aspectos formales de algunas obras que, sin estar realizadas con procesos o materiales propios de la Pintura, corresponden a esta disciplina, expandiendo sus alcances a nuevos terrenos de experimentación. En este sentido propuse un análisis formal de lo pictórico en la Animación, buscando abrir con ello nuevos campos desde donde experimentar, investigar y desarrollar animaciones con un sentido artístico.

Para segundo capítulo repasé la historia de la pintura rescatando ejemplos de la búsqueda pictórica por la representación del movimiento, ello con el objetivo de identificar las posibilidades con que los artistas expresaron dinamismo en sus pinturas, antes de concebir la animación como la conocemos en la actualidad, y consecuentemente establecer un contexto para la pintura animada de nuestros días. También identifiqué algunos autores contemporáneos que exploran un discurso pictórico a través de la animación: con las entrevistas hechas a Magali Lara, Iris Diaz y Lola Sosa confirmo que la Pintura Animada despierta el interés en algunos artistas mexicanos que, mediante distintos procesos, han realizado obras en este campo, protagonizando así el acontecer de una pintura que deja de ser lo que fue, para transformarse en lo que será.

En el tercer capítulo describí los ensayos previos y la experimentación con distintas técnicas tradicionales de pintura frente a métodos propios de la animación, especificando los aportes técnicos obtenidos y estableciendo un contexto en relación a los antecedentes de estos procesos. También presenté la obra resultante de esta etapa: *Lienzo en Blanco* (2011), un cortometraje que recopila mis resultados plásticos.



Conclusiones generales

En el último capítulo describí el proceso de producción de *The Big War* (2012), donde a partir de las observaciones teóricas y los resultados de la experimentación con distintas técnicas, pinté una serie de seis cuadros y un cortometraje. La animación resultante se proyectó en distintos festivales y exposiciones, mientras que las pinturas se han expuesto en distintas galerías. Con esta obra artística produje una animación que no deja de lado a la pintura; pese a que trabajé con otras disciplinas y tecnologías no perdí el contacto con la mancha, el accidente, el trazo analógico, la interacción física con la materia y el discurso plástico, de esta manera lo que vemos al final sigue siendo pintura.

Durante este recorrido pude también observar algunos de los retos a los que nos enfrentamos los artistas que producimos este tipo de obras dentro del contexto cultural de México, pues actualmente hay una insistencia por abordar la problemática de la animación desde un enfoque cinematográfico, hecho que se confirma con la gran cantidad existente de textos sobre animación con una clara orientación hacia a la industria, dejando de lado otras posibilidades. Hay entonces un vacío en el estudio de la animación como arte visual, pues en general los teóricos no voltean hacia el carácter artístico de la Animación, incluso cuando el impacto de ésta en el panorama del arte contemporáneo es cada vez mayor.

En este sentido me parece que es posible abrir una línea de investigación con un enfoque más artístico para el análisis de estas obras, quizá con ello podamos divisar qué caminos se han abierto en otros sitios, que también en México pueden tener un gran potencial: por ejemplo, en el caso de Blu podrían encontrarse paralelismos entre su producción de graffiti animado y la tradición muralista mexicana, he ahí incluso una línea de producción aún no explorada, que aportaría obras originales e interesantes en el sentido creativo, estético y de impacto en el espectador, fomentando la diversidad de producción de procesos y materiales, lo cual es de gran importancia para el desarrollo de las artes en nuestro contexto.

Por otro lado, sería interesante replantear en nuestras universidades la importancia de los avances científicos y tecnológicos en la formación de artistas, pues las artes ya no son lo que eran cuando se elaboraron la mayoría de los planes de estudio vigentes, ahora el mundo ha cambiado drásticamente y también las artes. Con internet por ejemplo, las alternativas de difusión se han expandido: la pintura ya no se conoce en los libros o las galerías, se mira a través de la pantalla de un teléfono, ¿y qué sucede con los pintores?

¿dónde están? Actualmente la pintura ya no se sostiene a sí misma, quizá nunca lo hizo, dudo mucho que hoy por hoy exista un sólo pintor que no recurra a la fotografía y al internet, ya sea como referencia o como medio de reproducción y divulgación de sus cuadros.

Ahora bien, estos escollos se presentan en todo el panorama cultural actual, superarlos exige un esfuerzo integral, el arte ya no funciona tautológicamente, ahora se expresa en distintos territorios, las fronteras entre las disciplinas ya no existen y por eso vivimos en un momento que favorece a las propuestas artísticas animadas, que están cada día más presentes y más metidas en todo, pues no sólo todo es animable, sino que animadores somos todos: cuando un niño habla con sus juguetes o cuando lloramos y reímos al ver una película, en todo momento dotamos de vida a aquello que no la tiene, en ese sentido no somos muy diferentes al doctor Victor Frankenstein, jugamos con la posibilidad de dar vida, no tanto por necesidad como por placer. Las interacciones entre distintas disciplinas tradicionales y multimedia, como la pintura y la animación, abren a los Frankenstein de nuestra era la posibilidad de crear ese *anima* imposible de animar.

¿Hasta dónde puede llegar la pintu-

ra si se expande no sólo a la animación sino a la programación, lo interactivo, la realidad aumentada o lo que falta por desarrollar? Habrá que ampliar las investigaciones sobre estas interacciones que ya están sucediendo y darles un lugar en la historia del arte, y con ello examinar objetivamente el impacto que generan estas manifestaciones.

Por último quiero agregar una reflexión muy importante que he estado trabajando en torno a la obra artística que presenté, y de lo cual hablé muy poco: cuando la obra *The Big War* estuvo terminada fue cuando más sentido cobró para mí, pues su etapa de exhibición en festivales coincidió con un evento trágico personal: la muerte de Daniel Castillo, cuñado y amigo muy querido, durante un operativo en Tamaulipas. Como miembro de la policía federal arriesgaba la vida constantemente, siendo su trabajo un constante enfrentamiento con la muerte. *The Big War* es también mi manera de cuestionarme este evento, no sólo la muerte de un ser querido, sino el contexto en que esto sucedió.

La muerte y la vida es una decisión subjetiva: así como la guerra nos conduce a todos hacia un destino incierto, el arte tal vez nos conduce a la muerte y quizá, con un poco de suerte, a la vida.





Bibliografía

- **ÁLVAREZ, Serrat, Sara.** (2002) Tesis doctoral: *La Animación: un espacio para el Arte. La Pintura-Animada en la última década del siglo XX*, Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, Departamento de Dibujo.
- **AMADOR Bech, Julio.** (2008). *El significado de la obra de arte: Conceptos básicos para la interpretación de las artes visuales*. México: UNAM.
- **AZÉMA, Marc.** (2004). *La descomposición del movimiento en el arte rupestre, y si el hombre prehistórico había inventado los dibujos animados y comics*. Boletín de la Sociedad Prehistórica Ariège-Pyrénées, LIV.
- **BELL, Julian.** (2001) *¿Qué es la pintura?: Representación y arte moderno*. Galaxia Gutenberg.
- **BENDAZZI, Giannalberto.** (2003). *Cartoons. Cien años de cine de animación*. Madrid: Ocho y Medio.
- **BENJAMIN, Walter.** (2003) *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, México: Editorial Itaca.

- **DE LEÓN** Yong, Tanía de. (2013). *Animando el dibujo. Del Guión a la Pantalla*. México: UNAM.
- **FLEMING, William-** (1989). *Arte, música e ideas*. México: McGraw-Hill Interamericana.
- **GARCÍA Canclini, Néstor.** (2010) *La sociedad sin relato. Antropología y estética de la inminencia*, Buenos Aires: Katz.
- **GARCÍA Ponce, Juan.** (2014) *De la pintura: Antología de ensayos sobre arte y pintura, selección y prólogo de Francisco Castro Leñero*, México: Ficticia Editorial.
- **GODFREY, Tony.** (2010). *La Pintura hoy*, Phaidon Press, USA.
- **GONZÁLEZ Flores,** (2005). *Laura*.

Fotografía y pintura, ¿dos medios diferentes? Barcelona: Ed. Gustavo Gili.

- **KANDYNSKY, Wassily,** (1996). *Punto y línea sobre el plano*. Barcelona: Editorial Paidós.
- **KRAUSS, R.** (2008). *La escultura en el campo expandido. En La posmodernidad*. Barcelona, Ed Kairós.
- **LUGO Martínez, Pablo Ángel.** (2010). Tesis doctoral: *El arte transgresor, un acercamiento a la rebeldía, un valor en el arte del siglo XX*. Universidad Politécnica de Valencia, Arte Público.
- **MARTÍNEZ Barnuevo, Ma. Luisa.** (2008). *El largometraje de animación español: análisis y evaluación*, Madrid: Datautor.
- **MAYER, Ralph,** *Materiales*



y técnicas del arte. 1993. TURSEN 5ª. Edición.

- **MEDINA de la Maza, Carlos.** (2004). *Cortografía. Animación*, Fundación Autor, Madrid.
- **ORTÍZ, Áurea;** PIQUERAS, María Jesús. (2003). *La pintura en el cine, cuestiones de representación visual*. Madrid: Paidós.
- **RODRÍGUEZ Prampolini, Ida.** (2006). *El arte contemporáneo: esplendor y agonía*. México: UNAM; Instituto de Investigaciones Estéticas, 2a. Ed.
- **SIFIANOS, Georges** (2011). *The definition of Animation: a letter from Norman McLaren*, "Animation Journal" Vol. 3 Number 2
- **SELBY, Andrew.** (2009). *Animation in Process*, Laurence King Publishing.
- **WELLS, Paul;** QUINN, Joanna; MILLS, Les. (2009). *Drawing for Animation*, London, AVA Publishing.
- **WILLIAMS, Richard.** (2001). *The Animator's Survival Kit*, EE. UU.

REVISTAS CONSULTADAS

- **GARCÍA RamsM. S.** (2012). *Entrever a Vuk Jevremovič. Un artista que de niño siempre pensaba en dibujar*. En "Con A de Animación". Valencia: No. 2, Febrero 2012.

PUBLICACIONES ELECTRÓNICAS CONSULTADAS.

- **DE LEÓN, Tania,** (2013) *Antecedentes de la Animación*, Media Campus Mirador universitario, UNAM, 2013. <http://mediacampus.cuaed.unam.mx/node/2522>
- **DE LEÓN, Tania,** (2009). *¿Qué es la animación?*, México: Media Campus Mirador universitario, UNAM, <http://mediacampus.cuaed.unam.mx/node/776>
- **ERRATICARIO,** *La teoría cinematográfica de las pinturas rupestres animadas*. Artículo Web: <http://www.erraticario.com/historia/la-teoria-cinematica-de-las-pinturas-rupestres-animadas/>
- **FLÓREZ, David.** (2007) *El movimiento en la pintura*, Madrid, 10 de marzo de 2007, Blog Caminando en Círculos: <http://encirculos.blogspot.com/2007/03>.
- **HOBBYMEX.** *¿Qué es el Aerógrafo?*, Consultado el 8 de junio de 2014. <http://www.hobbymex.com/feed-back/tips/aerografo/aerograf.htm>
- **NARRO, Carlos,** en: DE LEON, Tania. (2012). *Catalogo del Día Mundial de la Animación 2012* "La Tentación del Movimiento: Artistas Visuales Mexicanos en la Animación". México: UNAM. <http://www.slideshare.net/taniadeleonyong/catalogo-da-mundial-de-la-animacin>
- **JUANES, Jorge,** (2007). *Territorios del arte contemporáneo*. Programa radiofónico transmitido en febrero 21, 2007 08:29 PM Instituto Nacional de bellas Artes (INBA) & Radio Educación [Coproducción]. [whhttp://territorios.podomatic.com/](http://territorios.podomatic.com/)
- **HERTZ, Betti-Sue.** (2007). *Pintura Animada*. El Cubo: Consulta 15 enero de 2010. Página web: <http://www.cecut.gob.mx/micrositio/pintura/index.html>
- **MARINETTI, Filippo** Tommaso. *Manifiesto Futurista*. Traducción, introducción y notas de Fr. Ricardo W. Tomado de: www.cronologia.it/storia/a1909c.htm.



Índice de imágenes

- 12 Imagen 1 a:** Ruth Gómez *Animales de compañía*, Fotograma de animación, 2005. **b:** Sebastián Díaz Morales, *El ring CLOS medios de la ilusión*, Fotograma de animación, 2006-2007. **c:** Ann Lislegaard, *Bellona (A la manera de Samuel R. Delany)*, Fotograma de animación, 2005. Ejemplos de animaciones llamadas pinturas animadas que no utilizan pintura en su realización.
- 16 Imagen 2a:** *Rollo de papel* (2008) Fotografía, Hendrik Kerstens, Holanda. **b:** *La joven de la perla o Muchacha con turbante*, Johannes Vermeer, h. 1665-1667, Óleo sobre tela 44,5 × 39, Mauritshuis, La Haya, Flag of the Netherlands.svg Países Bajos.
- 17 Imagen 3** Natalia Ibáñez Lario, Paletas de pintura y otras Técnicas de *Los maestros (Formula antienvjecimiento y Antimiseria, 0% Oxidación)* 2014. (Detalle), dimensiones de la obra completa: 200 x 140 x 10 cm, técnica: Impresión sobre acrílico con recorte láser, cremas curativas de esencia de serpientes e insectos, y otras tecnologías cosméticas sobre escáner, separadores de aluminio. Fotografía tomada con fines de investigación en la bienal Rufino Tamayo 2014, México.
- 19 Imagen 4a:** (Sin título) Pintura digital publicada el 8 de septiembre de 2012 en facebook del artista: Mrius Markowski. **b:** Hockney David, *La llegada de la primavera en Woldgate, East Yorkshire*, en 2011. Dibujo creado con iPad e impreso sobre papel, 144,1 x 108 cm; parte de una obra de 52 piezas.
- 22 Imagen 5:** *Snow White Without the Dwarves*, Ghada Amer, estambre sobre lienzo.
Imagen 6: *Fly to Baku* (Instalación), Rashad Alakbarov.
Imagen 7: *Blueprint Installation* (Instalación de 'Blueprint'), Alexa Meade, 8 x 8 x 4 pies, 2010
Imagen 8: *Landfill* (2012), Jennifer Reeves, pintura sobre película cinematográfica de 16 mm.
- 32 Imagen 9:** Joan Miró, *Azul II* (1961). Del tríptico, *Azul I/II/III*, Centre George Pompidou, París.
- 32 Imagen 10:** n McLaren, Fotograma de *Dots* (1940), National Film Board of Canada. Ejemplos de punto como protagonista en la imagen pictórica y animada.
- 34 Imagen 11:** SCHWIZGEBEL, Georges, *Retouches*, Fotograma de animación.
- 34 Imagen 12:** VAN GOGH, Vincent, *Trigal con cuervos*, Óleo sobre lienzo, 50.5 x 130 cm. Museo Nacional Van Gogh, Amsterdam. Ejemplos de línea de trazo en la pintura y la animación.
- 37 Imagen 13:** MALÉVICH, Kasimir, *Black Circle* (1915), State Russian Museum, St. Petersburg, Russia. Óleo sobre tela.
- 37 Imagen 14:** A la derecha: DUDOK, Michaël, *The Aroma of tea* (2006), Fotograma de animación, té negro sobre papel.

- 38 Imagen 15:** MONET, Claude, *San Giorgio Maggiore At Dusk* Óleo sobre tela, 65,2 x 92,4 cm., 1908.
- 38 Imagen 16:** Fotograma de *The last chance*
Fotograma del cortometraje animado dirigido por: SAMiNikki, 2009. Ejemplo de la utilización del color desde un enfoque pictórico en la animación.
- 40 Imagen 17:** CASTAÑEDA, Karla, fotograma de *Jacinta*, 2007, cortometraje animado. Ejemplos de similitudes de iluminación en la Pintura y la Animación.
- 40 Imagen 18:** VERMEER, Johannes, *El Astrónomo*, 1668, 50.8 x 46.3 cm. Museo del Louvre, Paris.
- 43 Imagen 19:** DISNEY, Destino (Fragmento de fotograma de animación), 2003, The Walt Disney Company.
- 43 Imagen 20:** DALÍ, Salvador, *Leda Atómica* (Fragmento), 1949, óleo sobre tela, 61.10 x 45.30 cm, Fundación Gala-Salvador Dalí, Figueras. Ejemplo de la ausencia de materia pictórica en la animación ortodoxa.
- 44 Imagen 21:** BOUGUERAU, William-Adolphe, *Two Sisters*, 78,5 x 110,5 cm, Galería: Lawrence University, 1901.
- 44 Imagen 22:** TAGLIAPIERRO, Rino Stefano, *Beauty*. Fotograma de animación, 2014. Ejemplos de recomposición pictórica de un cuadro en animación. Obsérvese el cambio de formato, las tensiones generadas por las distintas direcciones de las miradas y el replanteamiento de las posturas en relación a la profundidad de los planos invertidos de los brazos en los personajes.
- 56 Imagen 23:** Jabalí pintado en las cuevas de Altamira. Publicación digital, revista *Habla* Responsable de artículo: Jorge Gutiérrez Gamón (2013). España. Imagen obtenida en el sitio web: http://www.habla.pl/2013/05/08/descubrir-lo-infinito/altamira_jabali/.
- 59 Imagen 24:** *El Rapto de Perséfone* (340 a.C.), en una tumba en Virgina, Grecia. Imagen obtenida en el sitio web: <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Persefone.gif>
- 59 Imagen 25:** SASSETTA, *El encuentro de San Antonio y San Pablo* (1440), 48 x 35 cm. Imagen obtenida en el sitio web: http://es.wikipedia.org/wiki/Sassetta#mediaviewer/File:Sassetta_003.jpg
- 60 Imagen 26: a:** El Greco. Alegoría de la Liga Santa (1577-1579) Óleo sobre lienzo, 140 cm x 110 cm, Monasterio de El Escorial, Madrid, España. Imagen 26. **b:** El Greco, El martirio de San Mauricio (1580-1582), Óleo sobre lienzo, 140 cm x 110 cm, Monasterio de El Escorial, España. http://es.wikipedia.org/wiki/Adoraci%C3%B3n_del_nombre_de_Jes%C3%BAs. http://es.wikipedia.org/wiki/El_martirio_de_San_Mauricio
- 62 Imagen 27:** J.A, Watteau: *Embarque para Citera*, (1718). 130 x 192 cm. Óleo sobre lienzo. Palacio de Charlottenburg, Berlín. http://es.wikipedia.org/wiki/Antoine_Watteau#mediaviewer/File:Antoine_Watteau_034.jpg
- 62 Imagen 28:** TURNER, William. *Snow Storm*, (1842). Óleo Sobre tela, 91 cm X 122 cm. http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Joseph_Mallord_William_Turner_-_Snow_Storm_-_Steam-Boat_off_a_Harbour%27s_Mouth_-_WGA23178.jpg
- 65 Imagen 29:** DUCHAMP, Marcel. *Desnudo bajando una escalera*, (1912). 147 x 89 cm. Óleo sobre lienzo. Museo de Arte de Filadelfia. <http://cultura colectiva.com/wp-content/uploads/2012/10/duchamp1.jpeg>
- 68 Imagen 30:** CARRERA, Carlos. *El Héroe*, (1993). http://www.youtube.com/watch?v=gmkhej_lhXM
- 70 Imagen 31:** Cartel promocional para el proyecto: *Loving Vincent*. (2014). Dirección: Dorota Kobiela. <http://www.lovingvincent.com/>
- 70 Imagen 32:** CARTZ, Joan. *Mona Lisa bajando las escaleras* (1992). <https://www.youtube.com/watch?v=JXHvkFst9A>





Índice de imágenes

- 72 Imagen 33:** CARPIZO, Silvia. *Alination* (2012). <http://vimeo.com/59083396>
- 72 Imagen 34:** Imagen 34. SISTIAGA, José Antonio. *...ere erera baleibu izik subua aruaren...* (1968-70), película proyectada en el centro Tabakalera en el 2007. http://w3art.es/06-07/2007/06/ere_erera_baleibu_izik_subua_a.php
- 72 Imagen 35:** Berbaoc (2008). Cortometraje de animación realizado por los artistas José Belmonte, Ibizene Oñederra, Mercedes Sánchez-Agustino, Gustavo Diez, Vuk Jevremovic e Iratí Fernández. <http://vimeo.com/84208630>
- 74 Imagen 36:** KENTRIDGE, William. *Felix in Exile* (1994) Fotograma de animación. <https://www.youtube.com/watch?v=VaTnchoukdY>
- 76 Imagen 37:** JEVRENOVIC, Vuk. *Panther*, 1998. Fotograma de animación. http://www.youtube.com/watch?v=NalGjg_hgQs
- 78 Imagen 38:** Fotografía de proceso de producción de BLU, Exposición: *Las calles de Europa*. Jonathan Levine Gallery, (2007). <http://jonathanlevinegallery.com/?method=Blog.NewsDetail&EntryID=F9D32696-19DB-5802-E0FCDD478B1D41AD>
- 84 Imagen 39:** LARA, Magali. *Después de la lluvia*, 2011. (Tríptico) Óleo sobre lino, 493 x 737 cm. Colección Akaso, México.D
- 84 Imagen 40:** LARA, Magali. *Después de la lluvia*, 2011. (Animación). Fotogramas de animación "Proyecto AKASO 2011". Dirección de Animación Luis Ordoñez.
- 88 Imagen 41:** DÍAZ, Iris. *Ante la nada*, 2013, Fotograma de animación, Óleo sobre vidrio. <http://www.youtube.com/watch?v=8vHV9uiID-o>
- 100 Imagen 43:** PAVÓN, Juan Manuel. (2010) *La Radio*. Fotograma de cortometraje de Animación. Acuarela, grafito, modelado 3D y composición digital.
- 103 Imagen 44: b, c y d:** PAVÓN, Juan Manuel. (2011) Participación en: *Escarlata*. Fotogramas de cortometraje de Animación. Ejercicios de acuarela piel.
- 103 Imagen 44: e.** PAVÓN, Juan Manuel. (2011) Participación en: *Escarlata*. Fotograma de cortometraje de Animación. Tinta china y agua.
- 104 Imagen 45:** Fotograma de Cortinilla para el Día Mundial de la Animación 2011. Acuarela y composición digital.
- 105 Imagen 46 (Detalle):** GUEVARA Yamaguchi, Yuriko. (2010). *La fuga de la primavera*. Óleo sobre madera, 250 x 40 cm.
- 106 Imagen 47:** (Izquierda) PAVÓN, Juan Manuel, Fotogramas de la primer versión del cortometraje experimental *Lienzo Blanco*, 2011. En esta versión trabajé con técnicas de pintura sobre vidrio: Temple de huevo, acuarela, gouache, y óleo. En la etapa de edición incorporé la pintura *La fuga de la Primavera*, 2010, como fondo de algunas escenas.
- 106 Imagen 48:** PAVÓN, Juan Manuel. Fotograma de la segunda versión del cortometraje experimental *Lienzo Blanco*, 2011. Para su realización trabajé con distintas técnicas, en el caso de esta imagen: pintura sobre el cuerpo y sobre el muro posteriormente se editaron valores de color digitalmente. El cortometraje puede verse en: <http://www.youtube.com/watch?v=u8AOx56pZ6A&feature=plcp>
- 110 Imagen 49:** (Izquierda) Secuencia de fotogramas de animación con time lapse de una pintura al temple sobre imprimatura de creta en madera, se observan los cambios en el brillo y el secado. Experimento realizado en 2011, colaboración del pintor Carlos Marín Campos.
- 110 Imagen 50:** Secuencia de fotogramas de animación progresiva con pintura al temple sobre vidrio, se observa la correcta adherencia del pigmento al vidrio. Experimento realizado en 2011.

- 115 Imagen 51:** PAVÓN, Juan Manuel. Secuencia fotográfica de animación con pintura encáustica.
- 116 Imagen 52:** Secuencia de imágenes pintadas con gouache sobre papel donde se muestra la adherencia del pigmento y las transparencias obtenidas.
- 116 Imagen 53:** Secuencia de imágenes de animación con acuarela sobre papel de algodón. 2011
- 118 Imagen 54:** Secuencia de imágenes de animación bajo cámara con pintura al óleo sobre acrílico. Se muestran distintas calidades de transparencia y materialidad así como la superposición de planos producto de la eliminación de la pantalla contrastante de fondo.
- 122 Imagen 55:** Secuencia de imágenes de animación con acrílico sobre muro y sobre piel. 2011
- 124 Imagen 36:** Secuencia de imágenes animadas utilizando pintura en aerosol sobre acrílico. 2011
- 135 Cuadro 1**
- 138 Imagen 57:** PAVÓN, Juan Manuel. Boceto preparatorio de layout para cortometraje. Se observa la composición original de cada encuadre. Técnica: Acuarela y tinta sobre papel de algodón, 45 cm x 25 cm, 2012.
- 139 Making of:** Bocetos
- 140 Imagen 58:** PAVÓN, Juan Manuel. (2012) *Storyboard The Big War*, donde se encuentra la onda de audio que marca los matices sonoros que concordarían con las imágenes. Este mapa sirvió principalmente para establecer los layouts de la animación.
- 141 Making of:** Story Board
- 142 Making of:** layout
- 142 Making of:** Lienzos sobre bastidor de madera
- 143 Making of:** Soportes de aglomerado
- 144 Making of:** Bastidor de madera
- 145 Making of:** Soportes de papel
- 146 Imagen 59:** GUEVARA Yamaguchi, Yuriko. (2012) Colaboración de fondo para cortometraje *The Big War*, 2012. Técnica: Acrílico y esmalte sobre papel de algodón, 38 cm x 21 cm, 2012.
- 147 Imagen 60:** Impresión de pantalla que muestra las marcas agregadas en la línea de tiempo y el temporizador para el conteo de fotogramas utilizados para cada animación. También se observa la onda de audio que sirvió como base para establecer el ritmo, la cual es una composición de Philip Miller obtenida del cortometraje *Automatic Writing* (2003) de William Kentridge. Software utilizado: Adobe Premiere CS6
- 148 Making of:** montado de sets
- 150 Making of:** pintura bajo cámara
- 152 Making of:** escena 1
- 154 Making of:** escena 2
- 155 Making of:** escena 3
- 156 Making of:** escena 4
- 158 Making of:** escena 5
- 160 Making of:** escena 6
- 164 Making of:** escena 7
- 167 Imagen 61**
- 167 Composición digital** multiplano de tres niveles de profundidad en Adobe After Effects CS6, de izquierda a derecha: Personajes, terreno, fondo (cielo tormentoso)..
- 171 Cuadro 1:** PAVÓN, Juan Manuel. (2012) *The Big war I* de la serie "The Big War" 70 x 50 cm, acrílico y tinta sobre aglomerado.
- 172 Cuadro 2:** PAVÓN, Juan Manuel. (2012) *The Big war II* de la serie "The Big War" 80 x 60 cm, esmalte, tinta y acrílico sobre madera.
- 173 Cuadro:** PAVÓN, Juan Manuel. (2012) *The Big war III* de la serie "The Big War" 70 x 50 cm, temple y acrílico sobre aglomerado.
- 174 Cuadro 4:** PAVÓN, Juan Manuel. (2012) *The Big war IV* de la serie "The Big War" 40 x 28 cm, esmalte, acrílico y acuarela sobre papel de algodón.
- 175 Cuadro 5:** PAVÓN, Juan Manuel. (2012) *The Big war V* de la serie "The Big War" 40 x 28 cm, esmalte, acrílico y acuarela sobre papel de algodón.
- 176 Cuadro 6:** PAVÓN, Juan Manuel. (2012) *The Big war VI* de la serie "The Big War" 110 x 80 cm, esmalte acrílico y acuarela sobre papel de algodón.







i Goya!
i Cachún, i Goya!
cachún. Ra,
i Cachún, Ra!
cachún. Ra!
i Goya!
i Universidad!



*Por mi raza,
hablará el espíritu.*

José Vasconcelos