

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO



FACULTAD  
DE ARTES  
Y DISEÑO



# Metamorfosis

Recurso formal, narrativo y simbólico en la animación de autor

## Tesina

Que para obtener el título de: **Licenciada en Artes Visuales**

Presenta: **Nadja Zendejas López**

Director de Tesis: **Mtro. Fernando Ramírez Espinosa**

Febrero 201<sub>6</sub>

Ciudad de México



Universidad Nacional  
Autónoma de México



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

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

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

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



Gracias a todos los que con su asesoría, revisión y opinión  
ayudaron a que esta tesina se llevara a cabo.  
Gracias a los que me han acompañado en este camino,  
lejos y cerca.

# Contenido

<b>Introducción</b>	<b>8</b>
<b>1. La metamorfosis como motivo y objeto de estudio</b>	<b>10</b>
Definición general de metamorfosis	11
Manifestaciones culturales en las que aparece la metamorfosis. Antecedentes para su representación en animación	12
Metamorfosis en las artes escénicas	12
Metamorfosis en la literatura. Metamorfosis mitológica.	14
<i>Metamorfosis como liberación de lo terrenal</i>	16
<i>Metamorfosis como medio de renovación vital</i>	16
<i>Metamorfosis como poder divino, mágico</i>	17
Su presencia en la producción cultural visual	19
Metamorfosis en el cine	21
<b>2. La metamorfosis en la animación</b>	<b>24</b>
Primeras apariciones en animación	25
Posturas sobre la metamorfosis en la animación	26
El uso del recurso formal de la metamorfosis en la animación de autor	31
Metamorfosis animada y metáfora	26

<b>Estudio de casos específicos</b>	<b>34</b>
<b>Koji Yamamura</b>	<b>35</b>
<b>Martine Chartrand.</b>	<b>42</b>
<b>Propuesta de clasificación a partir de sus distintos usos.</b>	<b>46</b>
<b>3. Aplicación de la metamorfosis en la producción audiovisual personal</b>	<b>50</b>
<b>Proceso creativo a partir de la experimentación</b>	<b>61</b>
<b>Conclusiones</b>	<b>62</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>65</b>
<b>Videografía</b>	<b>67</b>
<b>Glosario</b>	<b>69</b>

## Introducción

El interés en el tema surgió desde mi práctica artística en la pintura y la animación. Al querer investigar sobre el tema, en una primera instancia, me encontré con muy poca información por lo que me empeñé en indagar hasta encontrar lo que fuera de mi interés y surgió la idea de generar esa información. La que encontraba era relacionada principalmente con la herramienta digital comúnmente llamada *morphing* utilizada como efecto especial, pero yo tenía la idea de que la metamorfosis tiene más potencial que eso, lo podía ver en algunas animaciones que había visto donde la animación se volvía poesía y la metamorfosis parecía un recurso que en gran parte tenía culpa de ello, al unir elementos aparentemente inconexos, proponiendo una lectura diferente que si se presentaran los elementos por separado y con esto otorgarle también un toque de irrealidad a la atmósfera.

Esta tesina se centra en el estudio de la aplicación de la metamorfosis en la animación de autor, animación con la que me siento más cercana por ser una forma de expresión personal no sujeta a tendencias de mercado sino al propio autor y que ha estado muy relacionada con las artes visuales.

Realizar una investigación sobre la metamorfosis en la animación conlleva a una investigación de la animación en sí para así poder ubicar en ella el tema de mi interés, por otro lado también la investigación del tema en sí relacionado con otras artes, también por los orígenes y naturaleza propia de la animación en su relación multidisciplinar.

En la primera parte se busca definir la metamorfosis y ver las coincidencias que tiene en su aplicación en otras disciplinas y cómo ha cambiado su representación y función según los medios que se han tenido a lo largo de la historia. Se realizó un rastreo documental de la metamorfosis en distintas disciplinas artísticas, en el teatro, únicamente antes y en los inicios del cine, y en el cine, la literatura, las artes plásticas, antes de llegar a la animación. Se hace un énfasis en su desarrollo en la mitología con una breve revisión de ejemplos de distintas culturas pues fija la base del uso de la metamorfosis en su mayoría en la actualidad con evidentes diferencias cosmológicas y tecnológicas.

En la segunda parte se hace una revisión de las posturas que diferentes críticos, historiadores y realizadores se han

dado de la metamorfosis dentro de la animación. Se empieza a trazar un enfoque de la metamorfosis a través de la relación con la metáfora a partir de la retórica y con base en esto se hace un análisis de la obra de los animadores Martine Chartrand y Koji Yamamura en relación con sus estéticas, temas y su aplicación de la metamorfosis. Estos animadores fueron escogidos por el uso de la metamorfosis en sus piezas, pero también por su desarrollo como animadores independientes gracias al cual han desarrollado animaciones de acuerdo a sus intereses personales y con una constante búsqueda técnica, principalmente Yamamura.

Entre el análisis de la obra de Yamamura y Chartrand se plantean y mencionan distintas aplicaciones que tiene la metamorfosis en relación con la narrativa y el simbolismo así como distintas formas de desarrollo formal.

Por último se hace una relación desde la práctica artística personal, cómo se aborda la metamorfosis desde la experimentación y los antecedentes prácticos que tuve antes de concretar la investigación teórica.





1

# La metamorfosis como motivo y objeto de estudio

## Definición general de metamorfosis

El concepto de metamorfosis tiene distintas acepciones en diversas disciplinas. Partiendo desde una fuente muy general, con el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española lo podemos empezar a definir, ahí tiene tres significados, en el primero se le menciona como

“Transformación de algo en otra cosa.”

Siendo ésta la más global, encierra la esencia del concepto ya sea en animación o cualquier otro campo disciplinar. El segundo significado describe a la metamorfosis como

“Mudanza que hace alguien o algo de un estado a otro, como de la avaricia a la liberalidad o de la pobreza a la riqueza.”

Y en el tercero se le aborda desde la zoología:

“Cambio que experimentan muchos animales durante su desarrollo, y que se manifiesta no solo en la variación de forma, sino también en las funciones y en el género de vida.”<sup>1</sup>

La metamorfosis, como concepto general de transformación de una cosa a otra, ha sido materializada en las artes desde sus inicios en distintas disciplinas. A continuación se hará una revisión general de las manifestaciones culturales en las que aparece la metamorfosis y que se pueden establecer como un antecedente para su representación en la animación, específicamente revisaremos las artes escénicas, la literatura, el cine y las artes plásticas. Suele tener distintas funciones, según el medio, aunque puede haber en la animación convergencias de éstas debido al cruce de medios.

---

1 Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española. [en línea] Diccionario de la Lengua Española < <http://dle.rae.es/?w=metamorfosis&o=h>>.

## Manifestaciones culturales en las que aparece la metamorfosis. Antecedentes para su representación en animación

### Metamorfosis en las artes escénicas

A finales del siglo XIX había diversos actos teatrales de ilusionismo, entre cuyos números habían algunos en los que el actor llevaba a cabo una serie de transformaciones en el escenario localizadas alrededor de su cuerpo; estas podían tener una narrativa o solo ser una sucesión de formas bajo una temática. Estos actos metamórficos sorprendían y entretenían mucho a los espectadores. Matthew Solomon los menciona en el libro *Meta Morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-change*<sup>2</sup> como una forma de antecedente a la invención de la cinematografía y son el *quick change*, *chapeaugraphy* y *shadowgraphy*. En la mayoría de estos actos se presenta una forma o personaje tras otro sucesivamente de una forma no narrativa.

Fregolli, artista italiano, uno de los creadores más conocidos en realizar el *acto de cambio rápido* (*quick-change performance*) en el que mientras hablaba al público cambiaba de personaje empleando diferentes gestos, comportamiento, vestuario y voces. Los cambios se presentaban dentro de un contexto narrativo sencillo en el que el actor asumía rápidamente una serie extensa de personajes que variaba contrastantemente entre sí en género, edad, clase social y ocupación. El proceso de los cambios no eran completamente visibles, eran llevados a cabo detrás de elementos escenográficos en unos tres segundos con ayuda de asistentes. El truco era mantener una fluidez en la actuación de la voz, para distraer la atención del público y no evidenciar que se estaba llevando a cabo un cambio hasta que éste estuviera totalmente listo. La importancia de Fregolli reside en que su talento de interpretación lo apartó de otros que meramente hacían cambios de vestuario con destreza.

Fregoli realizó junto con los hermanos Lumière algunos filmes de sus actos, enriquecidos con las posibilidades que daba el cinematógrafo, llamados "Fregoligraph", en algunas transfor-

---

<sup>2</sup> Solomon, Matthew. *Quick-Change "Twenty-Five Heads under One Hat*. En: Sobhack, Susan. *Meta Morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-change*. U of Minnesota Press, EUA, 2000. P. 3

maciones utilizaba el corte para cambiar de personaje, recurso que va en sentido contrario con la fluidez que llevaba en sus espectáculos en vivo.



Solomon menciona también otro acto, *chapeaography*, en el que los actores contaban únicamente como caracterización con un sombrero flexible, que modificaban para representar distintos personajes de acuerdo a la forma que tuviera el sombrero. En este espectáculo, así como en *Shadowgraphy* a diferencia de los *Quick changes* sus transformaciones se realizaban dentro del campo de visión del espectador.

Fases intermedias entre una figura, formadas por las sombras de las manos.

*Shadowgraphy*, el tercer acto metamórfico, consiste en proyectar la sombra de las manos sobre una tela tensada, esto deja ver solo siluetas que las manos del artista traduce en representaciones de perfiles de animales y personajes que interpreta en movimientos y actitudes. Al cambiar de forma hay una continuidad entre ellas con una abstracción entre una y otra al cambiar las posiciones de las manos, este acto es algo similar a la forma visual en que la metamorfosis se realiza en la animación, ya que no hay una forma después de otra sino que hay *algo* que va tomando esas distintas formas. Lo más importante es la interpretación de las formas, darles movimiento y vida, por lo que encierra un antecedente importante de la imagen animada. Las sombras proyectadas sobre la pantalla dan como resultado imágenes en dos dimensiones, sin embargo se mantiene continuamente el recuerdo de la presencia del *shadowgraphist*, puesto que uno sabe que *son dedos* lo que hay ahí. Algo similar ocurre en las técnicas de animación en las que se evidencia la mano del autor, donde se ven las pinceladas, los trazos, las huellas del animador; de alguna forma en lo digital esta presencia se percibe minimizada.

En su época estos últimos dos actos eran apreciados por su simpleza de recursos y ausencia de trucos que dejaban ver el proceso al sorprendido público, que podía ver también otros espectáculos en los que se utilizaban artificios mecánicos muchas veces complejos para realizar los trucos.

Todos estos actos no tienen otro fin más que el de entretener. Las transformaciones se realizaban buscando la sorpresa

del espectador, así como en la mayoría de los casos un efecto cómico, no tenían una connotación o intención significativa. No obstante el carácter ilusionista de estos actos es importante reconocerlos pues forman parte del fondo cultural teatral que precedió a los orígenes de la animación así como del cine, que en sus primeras exploraciones formaban parte de espectáculos teatrales. Estas transformaciones son un precedente de la forma en que después se llevará a cabo la metamorfosis en la animación como figura visual, repitiendo de cierta forma el “truco de magia”.

### **Metamorfosis en la literatura. Metamorfosis mitológica.**

Dentro de la literatura se encuentra presente la figura de la metamorfosis como un elemento narrativo, existiendo dos tipos, la fantástica y la metafórica. La fantástica obedece a una lógica interna del relato en donde es posible, de acuerdo a todos sus elementos y reglas; sucede en un contexto literario en que lo imposible es aceptado como real, esto se puede presentar dentro de un contexto cotidiano o en un mundo en el que todo funciona de esa forma, la metafórica tiene que ver más con la poesía<sup>3</sup>.

La metamorfosis en la literatura tiene su base en la mitología, se asocia con la tradición oral principalmente los mitos, las leyendas y las fábulas. Los mitos fundacionales de distintas culturas, incluyen en muchos casos procesos de metamorfosis. Aquí en un inicio no se refleja una cuestión visual pero conforma un antecedente para su uso en los lenguajes audiovisuales posteriores.

No se tiene un registro claro del origen del inicio de esta figura de pensamiento pero hay evidencias desde las primeras civilizaciones. En cada una de las culturas ha tenido un papel diferente y podemos ver cómo ha cambiado a través del tiempo, esto también hace preguntarnos qué papel tiene este recurso en nuestra sociedad actual con las tecnologías que poseemos.

“La existencia generalizada de historias de cambio de forma y de transformación mágica apunta a la probabilidad de que se abordan algunos de los fundamentos de la vida social humana, tal vez preguntas sobre

---

3 Carranza, Marcela. *La realidad de lo fantástico*. [en línea] Revista Babar. Septiembre, 2015. < <http://revistababar.com/wp/la-realidad-de-lo-fantastico/#.Vk4ogmQvcfF> > [última consulta: 19 noviembre 2015]

lo que define a los seres humanos y sus luchas para su permanencia. En este continuo en el tiempo y en el espacio, los seres humanos han utilizado el concepto de transformación mágica para hablar de sus preocupaciones más graves e intereses apremiantes. Los mitos y las metáforas de la metamorfosis y transformación han sido útiles en otras culturas para dar sentido a sus circunstancias, para dar forma a sus creencias y actividades, y para comunicar estas preocupaciones a los demás y a los habitantes de otros planos cosmológicos.”<sup>4</sup>

Son muy conocidos los casos de la mitología clásica pero también podemos encontrar ejemplos en la mitología prácticamente de todas las culturas, los ejemplos mencionados solo son un pequeño número de los existentes. Algunos fueron imaginados por la gente para explicar el origen de algunos fenómenos, animales o cosas. En estos relatos podemos encontrar coincidencias en el papel de la metamorfosis

En la mayoría de los casos la transformación se da de seres humanos a animales, otras veces son dioses los que se transforman como medio para llegar a lo terrenal. Estas transformaciones son de orden mágico, a partir de poderes divinos o producto de encantamientos o maldiciones. Dentro de estos casos hay relatos en el que uno o más personajes toman otra forma como resultado de *fuerzas divinas*, las hay *positivas* en las que a los personajes se les concede una forma que lo libera de sus problemas y tragedias vividas en su condición humana. Las hay también negativas que funcionan como castigo, producto de maldiciones o regaño por malos comportamientos o actitudes. Suelen tener una función de aleccionamiento moral.

Podemos encontrar categorías generales de la metamorfosis dentro de la mitología de acuerdo a estas relaciones con el personaje y su causa: como liberación de lo terrenal, como medio de renovación vital y como poder divino, mágico.

---

<sup>3</sup> **Krsniewicz**, Louise. *Morphing. Magical transformations and metamorphosis in two cultures*. En: **Sobhack**, Susan. *Meta Morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-change*. U of Minnesota Press, EUA, 2000. P. 43.

## ***Metamorfosis como liberación de lo terrenal***

En el caso de las positivas, es una especie de liberación para el personaje y un medio hacia otro estado del espíritu. Puede ser que se transforme en vida o morir y consecuentemente transformarse en otro ser. Dentro de la narrativa del mito, esta metamorfosis suele presentarse como desenlace.

Dentro de este tópico podemos ubicar la leyenda china de los Amantes mariposa o Liang Zhu, llamada así por sus protagonistas Liang Shanbo y Zhu Yingtai ampliamente conocida en China. Narra la historia de dos amantes que no pueden consumir su amor en vida y al morir se convierten en mariposas. Un tinte similar lo tiene la leyenda mexicana del Popocatépetl e Iztaccíhuatl que al convertirse en volcanes pueden finalmente estar juntos.

También entran diversos mitos griegos como el Dafne que es transformada en árbol al suplicar a los dioses que la liberaran de la amenaza de Apolo quien la perseguía.

## ***Metamorfosis como medio de renovación vital***

En la mitología celta se cree en la metamorfosis, idea de que un alma podía revestir sucesivamente diversas formas físicas, se podía pasar de una forma de humano a otro animal y permanecer en ese estado varios años hasta pasar a ser otro animal, alargando así la vida, pudiendo regresar al final a su condición humana. Esto difiere del poder de metamorfosis que tienen algunos dioses porque en esta concepción la metamorfosis no es reversible sino que *continúa* hacia una forma distinta y difiere de la idea de la reencarnación pues estas distintas formas físicas se llevaban a cabo durante una única vida, lo que explicaría para los celtas la sabiduría de ciertos hombres.<sup>5</sup> Como Tuan, guerrero que a lo largo de su vida tuvo varias metamorfosis. Sobreviviente de toda una raza irlandesa. Vivió en total trescientos veinte años. Tan extensa existencia estuvo dividida y signada por diferentes metamorfosis. Así la primera de sus existencias fue como un hombre y se prolongó durante cien años. Luego fue un ciervo durante ochenta años; y más tarde fue un jabalí durante veinte años; posteriormente, un águila por otros veinte años, completando un ciclo fantástico.

---

<sup>5</sup> Fields, Vivian. *Dioses celtas. Joyas de la mitología*. PERIMAT, México, 2006. P. 313

## ***Metamorfosis como poder divino, mágico***

En la mitología podemos encontrar la metamorfosis en personajes que presentan esta facultad, comúnmente dioses o personas con cualidades divinas, espíritus, etc. Los hay que pueden tomar múltiples formas a su antojo, otros solo se pueden transformar en algún animal determinado de manera temporal. Otros, a lo largo de su vida van tomando distinta forma. En los distintos mitos en Latinoamérica hay muchos seres capaces de cambiar de forma, algunos son especie de duendes, anuales (Centroamérica) o personas normales; en su mayoría tienen una connotación negativa relacionados con el diablo o espíritus malignos.

El dios más conocido con estas características y que influenciaría posteriormente a teóricos en la definición de la metamorfosis en la animación es Proteo, dios multiforme que está en relación con el mar siendo auxiliar de Poseidón. Tiene el don de mudar de forma a su albedrío. De donde viene el adjetivo proteico, usado en casi todas las lenguas modernas.<sup>6</sup>

En la mitología celta, está Maebd, reina de Connaught. Era una diosa de la guerra, de la soberanía, del territorio y de la sexualidad, parte de su condición divina era la capacidad de cambiar de forma.

En el Popol Vuh los hombres de madera son convertidos en monos cuando los dioses quieren crear otros hombres. Los primos de Hunanpú e Ixbalanqué se convierten en animales. Hunanpú e Ixbalanqué cuando vencen a los señores en Xibalbá se convierten en peces.

También podemos encontrar personajes que tengan la capacidad de transformar a otros ya sea en la forma que él quiera o una determinada como Circe, diosa o semidiosa griega, que vivía en la isla de Eea. Su casa estaba rodeada de bestias feroces que esperaban la llegada de los viajeros y avisaban a la diosa, que mudaba a los recién venidos en la forma que quería.<sup>7</sup>

En algunos mitos no queda muy clara la relación entre la

---

<sup>6</sup> **Garibay**, Ma. Ángel. *Mitología griega. Dioses y héroes*. PORRÚA, México. 1964. P. 212

<sup>7</sup> *ibid.*. P. 75



persona o dios y la forma que llega a tomar, a veces pareciera un poco arbitrario, en ocasiones solo se puede notar como negativa o positiva según sea el objetivo de la transformación, como castigo (piedras, bestias domésticas) o premio (aves, árboles). Hay un caso particular en la mitología clásica, en el que Aglaura queda convertida en estatua de piedra por la envidia que la invade, aquí se podría hablar de una metáfora muy clara, ya que este sentimiento la *endurece* y *ennegrece*.

En Centroamérica los shamanes podían transformarse en jaguares. Estas metamorfosis servían como puente entre los poderes de la tierra y sus espíritus y el hombre. Para que esta metamorfosis sucediera usaban sustancias alucinógenas (que varían dependiendo de la cultura) y se debe tener un verdadero convencimiento de las creencia. En esta creencia más allá de hacer énfasis en lo puramente técnico, el cambio de forma puede interesar más en la visión que esta encierra, pues están convencidos que con realmente creerlo uno puede transformarse en cualquier otro elemento de la naturaleza, pero no solo eso sino transformarse también espiritualmente y así poder transformar el entorno. En este contexto cultural "(...) la metamorfosis depende de la aceptación de la posibilidad de que lo divino se puede incrustar en lo real, que los diferentes reinos de la existencia, que aunque están definidos localmente, pueden cruzarse"<sup>8</sup>

Por otro lado, la figura del shamán existe en muchas culturas no occidentales y aunque no se puede encerrar en un solo concepto, suele ser una figura de metamorfosis que es un puente entre este mundo y el de los espíritus. Un mediador entre el mundo visible y el invisible.

Las metamorfosis presentes en la mitología y leyendas marcan una base para la literatura posterior en la que hay una especie de variación de este tipo de relatos donde las transformaciones se dan principalmente por actos de magia, como en los cuentos clásicos europeos o a veces por una fuerza desconocida como en el caso de Kafka y su *Metamorfosis*, con la diferencia en este caso que la metamorfosis se inserta dentro de una realidad cotidiana y se desconoce la fuerza que origina el cambio, simplemente un día el protagonista el señor Gregor Samsa despierta siendo un bicho, siendo esta transformación

---

<sup>8</sup> **Krsniewicz**, Louise. *Morphing. Magical transformations and metamorphosis in two cultures*. En: **Sobhack**, Susan. *Meta Morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-change*. U of Minnesota Press, EUA, 2000. P. 44

irreversible.

También en los cuentos de hadas clásicos está muy presente la metamorfosis y ésta ha influido su presencia en la animación comercial liderada por Disney, aquí la podemos encontrar como un elemento mágico, que muchas veces significa un quiebre narrativo similar al que existe en su uso en la mitología.

### Su presencia en la producción cultural visual

La representación de seres humanos que se transforman en animales, animales que cambian de forma en, o de objetos inanimados que se transforman en seres con vida son tan antiguas como la propia cultura humana. La razón de ser de las transformaciones visuales que hoy vemos (al menos las de objetos aislados) tienen una base similar a las transformaciones primeras. En cuanto a representación tienen la misma función dentro de una narrativa, solo que cosmológicamente es diferente, son representaciones de gente que ya no cree realmente en eso, se cuentan como historias lejanas que entretienen a la sociedad con el uso de tecnologías actuales a diferencia de las mitológicas que se construyeron con una creencia real en ese fenómeno. Eso por un lado, pero el recurso también se ha actualizado aplicándolo a nuestro propio contexto y preocupaciones, ya no es parte de historias que tratan de explicar el origen de las cosas. En su mayoría se ha vanalizado la metamorfosis siendo usada en comerciales, series televisivas, películas, etc. con el propósito de sorprender.

En las artes plásticas su presencia se ha dado principalmente en representaciones de momentos de transformación en la mitología tanto clásica como de culturas primigenias, aunque son menos populares estos casos. En su mayoría apoyándose de las transcripciones de los mitos. En casi ninguna de ellas se describe el proceso de metamorfosis, por lo general solo se menciona. Una excepción la encontramos en las *Metamorfosis* de Ovidio que describe el proceso de algunas de las transformaciones, como la que sufre Dafne en Laurel: “Apenas terminada la súplica, un pesado sopor se apodera de sus miembros, sus delicados senos se ciñen con una tierna corteza, sus cabellos se alargan y se transforman en follaje y sus brazos en ramas; los pies, antes tan rápidos, se adhieren al suelo con raíces hondas y su rostro es rematado por la copa; solamente



*Apolo and Daphne.*  
**John William Waterhouse.** Óleo sobre tela  
142 x 111 cm  
1908



Escultura de la transformación de Dafne por  
**Lorenzo Bernini.**  
Mármol  
1625

permanece en ella el brillo".<sup>9</sup>

También describe cuando lo, quien previamente había sido transformada en vaca vuelve a su forma humana : "Caen los ásperos pelos de su cuerpo, disminuyen, sus cuernos, se estrecha la cuenca de sus ojos, se contrae su boca, vuelven sus hombros y sus brazos y, separándose sus pezuñas aparecen sus grupos de cinco uñas. De la apariencia de ternera no le queda más que la blancura, y satisfecha la ninfa de servirse de lo pies se yergue, pero teme hablar, por miedo a mugir como una ternera y ensaya con timidez las palabras que le habían sido prohibidas."<sup>10</sup>

En estas descripciones se empieza a sugerir una visualidad de este fenómeno. Las más populares representaciones visuales de la metamorfosis muestran escenas de estas transformaciones mitológicas pintadas a lo largo de muchos periodos en la historia del arte, siendo uno de los más repetidos el de Dafne convertida en Laurel.

Siendo que la pintura no ocurre en el tiempo, a diferencia de las otras manifestaciones que hemos visto, la relación con la metamorfosis es diferente, su representación aquí pudiera ser análoga a un solo cuadro de una secuencia animada pero solo se puede deducir lo que sucede previa o posteriormente. A menudo lo representado es un punto intermedio en la metamorfosis, el punto culmen, en que el personaje u objeto ya no es totalmente lo que era pero tampoco es todavía lo que va a ser.

En cuanto una serie de imágenes que representen una transformación en secuencia, existe una serie de seis estatuillas Olmecas que sugiere la transformación de humano a jaguar en fases sucesivas. En ellas se muestra cómo la figura humana empieza a adquirir características felinas.

Mucho tiempo después podemos ver cómo Vivian Sobchack<sup>11</sup> propone un acercamiento de la metamorfosis y la pintura con el surrealismo, específicamente con Magritte en el sentido de que hay una fusión de elementos, si bien no podríamos



*The explanation* de René Magritte. Óleo sobre tela 46 x 35 cm 1952

<sup>9</sup> **Ovidio**, *Las Metamorfosis*. PORRÚA, México, 1998. P.13

<sup>10</sup> *ibid.* P.16

<sup>11</sup> **Sobchack**, Susan. *Meta Morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-change*. U of Minnesota Press, EUA, 2000. P. 140

asegurar que se trata de un vistazo de un punto dentro de un proceso de transformación se puede asociar por el encuentro de elementos dispares con los que el nuevo objeto presentado no termina de ser ni una cosa ni otra, un ejemplo muy claro de esto es la obra *The explanation* (1952) en la que vemos a la izquierda una botella y una zanahoria y a la derecha un objeto que parece la fusión de ambos, la base es la de una botella pero la parte superior es la *cola* de la zanahoria. Éste y otros cuadros de Magritte tienen el carácter de lo que más adelante mencionamos como *ani-morph* si se considera desde el punto de vista de la metamorfosis podría ser el punto culmen de la transformación o se puede contemplar simplemente como la esencia de la unión de dos cosas, aunque esto claro es una interpretación a conveniencia de nuestro tema.

### Metamorfosis en el cine

Al mismo tiempo que los espectáculos metamórficos estaban en la cima, se popularizaba el cinematógrafo y algunos artistas escénicos empezaron a experimentar con la nueva tecnología y sus espectáculos, algunos utilizándolo únicamente como medio de registro y otros como un nuevo medio en sí, explotando sus posibilidades intrínsecas. En este punto se empezaron a utilizar las transformaciones por medio de sustitución de los elementos, a través del *stop motion* con pasos intermedios sencillos, y que generan una serie de cortes visualmente, como usaría mucho Méliés en sus filmes, quien había empezado su carrera en el mundo escénico realizando espectáculos de magia. Él plantó la semilla de lo que serían los efectos



especiales que por mucho tiempo se realizaron con la técnica del *stop motion*, como desarrollaría Ray Harrihausen, quien ubicaba la imagen animada en distintos planos de filmación de acción real. En algunas de sus películas como *Clash of the Titans* (1981) donde retoma la mitología griega, refleja algunas metamorfosis que suceden en ella como la que provoca Medusa con su mirada que transforma al que la vea a los ojos en piedra; esto lo resuelve con disolvencias. También, en otras de sus películas, es recurrente el otorgarle vida a cosas inanimadas como estatuas o esculturas, como sucede tanto en *Clash of the Titans* como en *The 7th voyage of Sinbad* (1958).

Fotogramas de *Cendrillon* (1899) de **Georges Méliés**. Transformación de ratones en lacayos.

Este camino fue abandonado durante mucho tiempo excepto en algunos filmes animados para después reaparecer con los medios digitales. En un principio se podría decir que aunque con diferentes tecnologías las transformaciones visuales recreaban las sucedidas en los cuentos y mitos, aunque con obvias diferencias cosmológicas y de propósito, sin embargo se ha explotado la naturaleza del medio y el propio contexto de modo que no siempre son solamente reiteraciones de cuentos tradicionales de metamorfosis.

Con el desarrollo de las nuevas tecnologías en la década de los 80 su uso se explotó en el cine, principalmente como una atracción, que lo que espera principalmente es la reacción del público y su admiración. La gran irrupción del *morphing* digital se dio con la película *Willow* (1988) con una escena donde el personaje principal transforma con sus poderes a una bruja que se encontraba encantada bajo la forma de una zarigüeya, a su forma original humana haciéndola pasar por distintas formas de animales. Esto se realiza digitalmente por medio de disoluciones y deformación de la imagen por medio de una malla en un software especializado. En los 90 a partir de su aparición en esta escena el proceso se popularizó en muchas películas de fantasía y ciencia ficción, así como en numerosos comerciales. Apareciendo en películas como *The abyss* (1989), *Terminator 2: Judgment Day* (1991) y *Death Becomes Her* (1992).



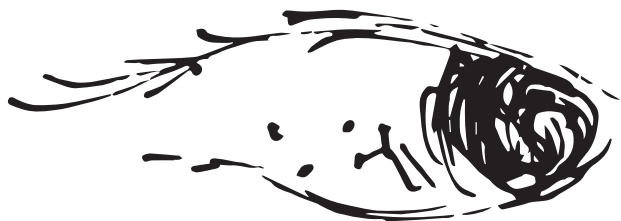
Fotogramas de *Willow* (1988).

En la actualidad, con la puesta de moda de historias de fantasía a partir del fenómeno de Harry Potter (2001), en la última década hemos podido ver la metamorfosis en numerosos filmes, en su mayoría desde este enfoque mágico-mitológico. Así como también en las numerosas películas de superhéroes en las que algunos de ellos pueden cambiar de forma como *X-men*, *Hulk*, etc.



Fotogramas de *Fantasmagorie* (1908) de **Emile Cohl**.  
Una calabaza se transforma en una sombrilla





## 2 La metamorfosis en la animación

## Primeras apariciones en animación

El uso de la metamorfosis en el cine poco tiene que ver con el uso que se le llegó a dar en los inicios de la animación como un recurso característico de la imagen animada. En el cine se ha utilizado en el mismo sentido que las transformaciones en la mitología, en relatos fantásticos y de ciencia ficción limitado a escenas específicas, como un todo en sí misma. Hay una presencia de la metamorfosis con un uso diferente, en algunas películas en la que hay secuencias aisladas que narran un recuerdo, se cuenta una breve historia dentro de la historia principal en muy poco tiempo o se representan de manera simbólica sentimientos de los personajes donde la metamorfosis tiene un papel fundamental, estas escenas aunque son en películas de acción real son realizadas con animación, medio en el que la metamorfosis se diversifica.



La metamorfosis acompaña a la animación desde sus inicios. Paralelamente a los cambios mencionados previamente en los actos metamórficos con la inserción del cinematógrafo, en Estados Unidos, Stuart Blackton realizaba sus *lightning sketches*, filmes en los que aparecía él como si estuviera en un espectáculo frente a un público, dibujaba en un pizarrón y sus dibujos pasaban a ser objetos o personas reales, apoyándose del *stop motion*. En 1906 realiza *Humorous faces*, animación en que las líneas dibujadas con gis en un pizarrón van tomando forma de personajes, las líneas van transformándose gradualmente frente a nuestros ojos en formas o las formas pasan a convertirse en línea, esto pasa a ser una primera muestra de lo flexible que puede ser la imagen animada.

Fotogramas de *Humorous faces* (1906) de **Stuart Blackton**.

Paralelamente, Emile Cohl, pionero de la animación en Francia, realizó una serie de animaciones con dibujo y mezcla de técnicas como recortes de papel y video. En estas animaciones como *Fantasmagorie* (1908), *Les metamorphoses comiques* (1912) y *Le cauchemar de Fantoche* (1908) la metamorfosis se asocia con lo onírico y lo cómico, los personajes y objetos se convierten en líneas en constante transformación de una forma ilógica y nueva para su época (principios del siglo xx). También hacía referencia a situaciones políticas de una manera irónica y absurda. Ejerció mucha influencia en otros sobre la forma de hacer animación.

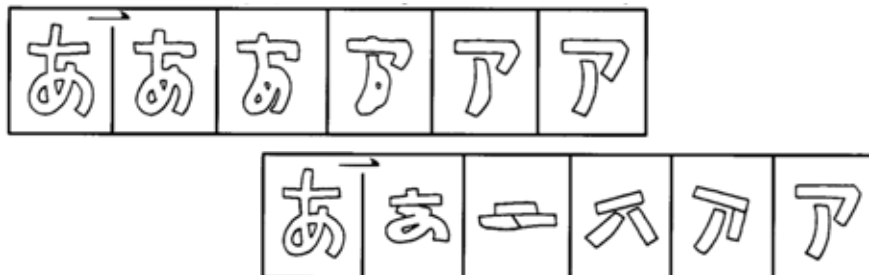


## Posturas sobre la metamorfosis en la animación

Algunos autores o animadores han teorizado respecto a la metamorfosis en la animación desde distintos aspectos: algunos desde lo metodológico o técnico como el japonés Osamu Tezuka, y otros pocos desde lo conceptual como el cineasta Sergei Eisenstein, Susan Napier que lo aborda desde su relación con lo social, Norman M. Klein y Paul Wells que la abordan como una estrategia narrativa.

Tezuka propone dos tipos de metamorfosis en cuanto a la forma: la simple, que es una transformación gradual con cada intercalado; y la metamorfosis después de asumir temporalmente otras formas, identificada también como transformación con reacción, en la que no hay transformación gradual de cada intercalado, en lugar de eso cada dibujo se convierte en algo completamente inesperado; aquí los intercalados tienen en cuenta la forma, el material y la naturaleza del objeto en movimiento, también la llama transformación creativa.<sup>12</sup> Este segundo método es más propositivo y adecuado para la animación que busca dar mayor sentido a la metamorfosis; el primero es similar al que sucede en el *morphing* digital sobre todo en sus principios y al que es empleado como forma de transición muchas veces en *motion graphics*.

Ejemplo de transformación simple o gradual y transformación creativa por Tezuka en Escuela de Animación I



En el libro *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation* de Susan J. Napier le dedican un capítulo, en el que se analiza la metamorfosis en el anime como un proceso de búsqueda de identidad en el ser humano a través de distintas transformaciones que sufren los personajes de los animes analizados. En estos animes la metamorfosis es aprovechada para explorar las principales cuestiones de la construcción de la identidad japonesa en la actualidad, como la tensión entre géneros, la relación máquina humano y la interacción de las distintas generaciones, todo esto a través de

<sup>12</sup> Tezuka. *Escuela de animación 1, nivel básico*. Ed. Norma, España, 2004. P.103

la transformación del cuerpo humano.<sup>13</sup>

Por otro lado Sergei Eisenstein formuló una noción respecto a la película de dibujos animados llamada *Plasmacti-ness*. Él la define como el “rechazo de la forma de una vez y para siempre asignado”

Esto quiere decir que la forma nunca está cien por ciento consolidada

“Un ser de una forma definitiva, un ser que ha alcanzado una apariencia definida y que se comporta como el protoplasma primordial, aún no posee una forma estable, pero capaz de asumir cualquier forma que, sin esperar a lo largo de los peldaños de la escalera evolucionaria, se adhiere a todos y todas las formas de existencia animal ... uno podría llamar a este elemento *Proten*, por el mito de Proteus (detrás de los cuales parece que hay algún actor especialmente versátil) – o más precisamente, la apelación, de este mito- es la base, por supuesto, de la omnipotencia de plasma, que contiene en forma “líquida” todas las posibilidades de las especies y formas futuras”<sup>14</sup>

Este rechazo a una forma definida coincide con el uso de la metamorfosis que no se puede llevar a cabo bajo una concepción de la imagen completamente definida y cerrada. Coincide con la forma de hacer de algunos realizadores independientes que deliberadamente no realizan sus animaciones con una constancia permanente de las formas como dicta la animación clásica.

Norman M. Klein denomina a las metamorfosis animadas como *ani-morph* para diferenciar de las realizadas en cinematografía con aspecto realista comúnmente llamadas *morphing*. Hace también una separación entre el verbo y el sustantivo.

---

13 **Napier**, Susan . *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Palgrave, Nueva York, Estados Unidos de América, 2000.

14 **Upchurch**, Alan. *Sergei Eisenstein on Disney*, ed Jay Leyda, trans. (London: Methuen, 1988), 21, 64. Por: **Solomon**, Matthew. *Quick-Change “Twenty-Five Heads under One Hat*. En: **Sobhack**, Susan. *Meta Morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-change*. U of Minnesota Press, EUA, 2000. P. 16

La secuencia o ciclo animado donde sucede la metamorfosis la denomina *ani-morphing*. Dentro de él ubica el *ani-morph*: el punto medio dentro de este ciclo, entre los extremos, un lapso o vacilación en el que “por algunos cuadros, el objeto- el cuerpo en este caso- no se ve como lo que es, o lo que puede ser”<sup>15</sup>

Klein incluye en la metamorfosis no solo un cuerpo u objeto sino el entorno en sí mismo, la atmósfera total; habla del uso de un vocabulario *animórfico* que va más allá de una metamorfosis concreta de un objeto o personaje sino de un carácter que impregne toda la animación.

Según M. Klein, Disney desconfiaba de la metamorfosis si esto hacía el dibujo demasiado obvio. “Un garabato revelado debilitaba el impacto de la animación completa (full animation). En las palabras de Frank Thomas y Ollie Jhonson, quienes han formado muchas reglas en los métodos de producción de Disney, “Cuando el animador distorsiona la figura siempre tiene que volver a la forma original” (...).<sup>16</sup>

De acuerdo a la regla de Disney, una vez que el cuerpo del personaje fue mostrado, su sustancia es irreducible. Walt estaba convencido que revelar el dibujo debajo de la carne podía romper el efecto atmosférico que él tanto apreciaba.”<sup>17</sup>

Ese principio domina la animación en la industria actual, aunque en un inicio no fue así necesariamente, directores como Fleischer, Tex Avery y Bob Clampett permitían cierta flexibilidad de forma en sus personajes. En los primeros cortos de *Felix the cat* de Otto Mesmer es muy recurrente la transformación de significado de un objeto sin cambiar necesariamente su forma, esto también es un tipo de metamorfosis, como profundizaremos más adelante. En *Feline follies* (1919), capítulo piloto de Félix, cuando el protagonista se llamaba Master

---

15 Klein, Norman. *A brief disappearing animation and animorphs act*. En: **Sobhack**, Susan. *Meta Morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-change*. U of Minnesota Press, EUA, 2000. P.21

16 Frank Thomas y Ollie Jhonson, *Disney animation: The illusion of Life* (New York: Abbeville Press, 1984), 136 por Klein, Norman. *A brief disappearing animation and animorphs act*. En: **Sobhack**, Susan. *Meta Morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-change*. U of Minnesota Press, EUA, 2000. P.25

17 Klein, Norman. *A brief disappearing animation and animorphs act*. En: **Sobhack**, Susan. *Meta Morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-change*. U of Minnesota Press, EUA, 2000. P.25

Tom, podemos ver cómo los dibujos de unas notas musicales son tomadas por los personajes y simbólicamente son convertidas en vehículos. En ocasiones Félix toma una forma diferente aparentemente pero no cambia su estructura, se aprovecha su forma negra. Así de una forma similar, Felix toma un signo de interrogación, algo abstracto e intangible y lo usa como baston de golf en *All balled up* (1924).



En la misma época, los hermanos Fleischer crean al personaje Koko, el payaso, con el que se jugaba con la animación y filmes de acción real para hacer que el dibujo y las personas interactuaran. Se hacía énfasis del hecho de que Koko fuera un dibujo y en ocasiones este se convierte en tinta o viceversa. Los personajes son muy flexibles y se pueden volver tan delgados como papel o retorcerse como una liga. En varios capítulos incluyen diversos *gags* metamórficos al estilo de Felix el gato, lo cual repetirían y desarrollarían en otras de sus animaciones como *Mariutch* (1930) de la serie *Screen Songs*, donde sus personajes son muy flexibles, el volumen de sus cuerpos puede variar, las extremidades estirarse y la cabeza separarse del cuerpo.

Fotogramas de *Fellines follies* (1919) de **Otto Mesmer**

Paul Wells, autor de varios libros sobre animación menciona la metamorfosis como un recurso único a la forma animada, lo cual se puede considerar con reservas ya que está impregnado de formas paralelas en otras disciplinas como describimos anteriormente.

Wells la considera como una estrategia narrativa. Que puede ser una alternativa al corte en la edición, creando enlaces fluidos de la imagen mediante el proceso de animación equivalente de cierta forma a la toma continua en el lenguaje cinematográfico. De esta manera se condensa tiempo y espacio.

“Metamorfosis en animación logra el mayor grado de continuidad narrativa, y agrega una dimensión al estilo visual del film animado en la definición de la etapa fluida abstracta entre las propiedades fijas de la imagen antes y después de la transición. Rompe

la linealidad tanto temporal como espacial.”<sup>18</sup>

A menudo para crear esta continuidad se hacen metamorfosis que se pueden identificar como sinécdoques (la representación del todo por la parte) de una manera similar en que la *Rethorique* define la metáfora como el acoplamiento de dos sinécdoques complementarias que funcionen de manera exactamente inversa y que determinen una intersección entre los términos.<sup>19</sup>



Así, la relación entre dos imágenes se hace por la intersección de una parte de cada una ya sea formal o conceptual. Lo más común es que podamos ver este enlace por medio de una sinécdoque de lo general a lo particular y otra de lo particular a lo general. En este modo de emplear la metamorfosis entra mucho en juego el lenguaje cinematográfico, el uso de los encuadres también favorecen la fluidez de la conexión entre las imágenes. Esta estrategia es muy recurrente en el trabajo de Simone Massi, animador italiano que trabaja con el *scratch* cuadro por cuadro. La metamorfosis como elemento de continuidad narrativa es una de sus principales características estilísticas, prácticamente nunca usa cortes en sus animaciones que son un avance continuo entre imágenes, a veces unas dentro de otras o que se mezclan en el límite entre sí.

Fotogramas de *De-  
ll'amazzare il maiale*.  
**Simone Massi** (2014)  
La metamorfosis da  
paso de una escena a  
otra.

También en el trabajo de Roberto Catani se puede identificar este modo de trabajo, la imagen está en continuo cambio, con el apoyo de “movimientos de cámara” simulados evidentemente puesto que al ser una animación no hay una cámara real pero se habla de la cámara en términos de puntos de vista y encuadres. La imagen aunque con una forma *estable* y constante se encuentra en un estado de fluidez constante, en este tipo de trabajos la cualidad de *plasmactiness* descrita anteriormente, en que la imagen no se termina de definir, es muy reconocible.

Caroline Leaf es una artista que ha influido a muchos otros con sus trabajos. Sus animaciones con arena o tinta sobre vidrio con iluminación por debajo son el principal ejemplo para los au-

<sup>18</sup> **Wells**, Paul. *Fundamentos de la animación*. Parramón, España, 2007. P. 69

<sup>19</sup> **Beristain**, Helena. *Diccionario de retórica y poética*. PORRÚA. México, 1995. P.312

tores que mencionan el uso de la metamorfosis. Ella intercala el uso de planos continuos unidos con metamorfosis y cortes, usa la primera solo cuando es preciso, no hace un uso excesivo de ella como se puede ver en artistas posteriores que tienen su influencia. Cada transición que realiza de este modo tiene un significado vital para la historia, es su modo de construirla, condensa con este recurso la narración y construye metáforas que aportan significado nuevo, además de que le otorga un ritmo narrativo. En ella podemos ver el carácter animórfico del que Klein habla, sus imágenes muchas veces están insinuadas, abiertas y literalmente por la técnica usada es un fluido en constante cambio.



Las características mencionadas en cada uno de estos animadores son comunes a los tres pero destacan de una forma particular la descrita en cada uno de ellos. En los filmes de estos artistas y otros similares, la animación es una metamorfosis constante en la que las imágenes fluyen entre sí. El proceso se busca que sea lo más invisible posible.

Fotogramas de *The street*. **Caroline Leaf** (1976). Distintas tareas domésticas en continuidad por metamorfosis

### El uso del recurso formal de la metamorfosis en la animación de autor

La metamorfosis en la animación nos permite en una primera instancia hacer visibles estas metamorfosis que hemos mencionado anteriormente en otras disciplinas pero, al tener un lenguaje propio y diferente en esta disciplina tiene otros usos agregados que así tal y como se dan solo son posibles en la animación. En este medio la metamorfosis rompe aún más barreras, va más allá de transformar objetos o sujetos específicos en otros, supera la limitación física y puede transformar el entorno e ir entre distintas realidades, tiempos y espacios.

Louise Krasniewics dice que “usamos esto como una estéti-

ca, aparentemente apolítica forma de expresión y como una forma de demostrar nuestra habilidad en, y maestría de, técnicas avanzadas de computación”<sup>20</sup> él se refiere al *morphing* generado por CGI ; afortunadamente no podemos generalizar más allá de la mayoría de animación comercial donde la metamorfosis tiene prácticamente el mismo uso que en el cine, hay un número rico de piezas que explotan el potencial retórico de esta forma visual, principalmente en la animación de autor; si bien no son tan numerosos los casos en comparación con el caso contrario, los que hay constituyen piezas muy valiosas que demuestran el potencial de expresión de la metamorfosis. Varias de ellas emplean la metamorfosis como un concepto que permea la animación en general, o ciertos puntos fundamentales en la narrativa. Aquí el significado de estas metamorfosis se multiplica y se aleja de la transformación mitológica o mágica aunque permanece su esencia como puente entre distintas realidades y se convierte en un recurso retórico y poético. Podemos ver formas que por su propia naturaleza son cambiantes, más como un fluido que adopta distintas formas temporales, también puede estar presente la metamorfosis más allá de un objeto en sí y afectar el entorno completo.

La mayoría de las piezas de animación de autor, van en un sentido alterno al marcado por Disney y el Anime que son las corrientes de animación más populares. En primera instancia proponen un estilo visual diferente y propio, creando un lenguaje personal; a menudo evidencian el material del que está hecha y la sustancia de los cuerpos no se mantiene siempre constante, hay una exploración constante de técnicas, muchas veces relacionadas íntimamente con el tema de la animación o una intención específica.

Aquí no se pretende mencionar a todos los animadores que han usado la metamorfosis más allá de un efecto visual, es evidente la falta de ejemplos dentro de lo digital y en lo análogo de otras técnicas como el *stop motion*. La mayoría de los ejemplos son en 2D ya sea con dibujo animado o con técnicas de añadido o borrado bajo cámara, por un lado para acotar y por otro por la relación con mi propio trabajo.

---

20 **Krsniewicz**, Louise. *Morphing. Magical transformations and metamorphosis in two cultures*. En: **Sobhack**, Susan. *Meta Morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-change*. U of Minnesota Press, EUA, 2000. P. 44

## Metamorfosis animada y metáfora

Transformaciones como las existentes en la mitología suceden “realmente” dentro de la lógica interna del relato, ya sea de forma temporal o permanente, las metamorfosis únicamente como figura visual retórica no están *sucediendo* realmente, sino que representan algo más: es una forma de decir otra cosa. Esto se puede identificar por el contexto total de la animación. La mayoría de los ejemplos escogidos utilizan un lenguaje figurado en su narración, ninguno es completamente realista y literal, esto requiere de otros códigos de lectura que hemos aprendido a lo largo de nuestra vida al estar expuestos a este lenguaje .

“Para los retóricos el lenguaje figurado resulta también un instrumento indispensable pues además de que sirve para ornamentar el discurso, hace fluir la argumentación ( permite un ahorro de signos), otorga un placer a quien lo escucha (pues se siente copartícipe del sentido, como si fuera él quien operó el mecanismo, aunque haya sido diseñado con intenciones precisas) y además hace posible referirse indirectamente a las cosas ( por ejemplo lo que no conviene o no está permitido decir explícitamente y es mejor sublimarlo)”<sup>21</sup>

Esto es aplicable también a la imagen y por lo tanto a la imagen animada con sus diferencias del lenguaje escrito. La presentación de signos en la animación funcionando en contextos aparentemente improbables da ocasión de realizar transmuciones de sentido y ampliar el discurso más allá de lo explícito.

Una de las formas en que puede actuar la metamorfosis en la animación es como metáfora pero puede cumplir a la vez otro papel dentro de la narrativa. **La metáfora es una figura del lenguaje figurado que conlleva la sustitución de un término u objeto por otro que tiene semas (unidades mínimas de significación) comunes y donde una cosa se entiende por medio de otra.** De este modo, la metáfora implica hacer una asociación con la que se connota a una idea agregándole sentidos que de suyo no tiene pero que el enunciado hace incorporar mediante la metamorfosis. Produce además el efecto de individualización del estilo sobre el texto (significando algo a través de un signo inhabitual). En la imagen la metáfora se relaciona hasta cierto punto con lo fantástico, pues implica la sustitución de

---

21 **Tapia**, Alejandro. *De la retórica a la imagen*. UAM. México, 1991 P.34



uno o más objetos referenciales por otro que les resulta ajeno pero revelador, originando un sentido imposible en la realidad aunque no en el sentido, que se entiende de forma figurada. Su comprensión exige pues un juego de asociaciones semánticas en el receptor.<sup>22</sup>



La metamorfosis animada puede actuar en muchos casos de la misma forma que la metáfora asociando significantes, y al igual que ésta la metamorfosis se puede dar en plano conceptual o material. Al relacionar una forma con otra por medio de metamorfosis en algún momento se empalman o combinan rasgos (semas) de una forma y otra que llegan a tener una semejanza parcial pero que en su contexto significan una cosa y al asociarse por contigüidad “se produce una interacción de los semas comunes. De ello resulta un tercer significado que posee mayor relieve y que procede de las relaciones entre los términos implicados.”<sup>23</sup>

Por la selección de animadores que se hizo y el enfoque de la tesis pudiera parecer que solo en la animación de autor se da este uso de la metamorfosis, en la actualidad ocasionalmente lo podemos ver en películas de narrativa en las que hay escenas que reflejan recuerdos, sentimientos o pensamientos del personaje, ya sea en películas animadas o de acción real.

### **Estudio de casos específicos**

Conocí el trabajo de Koji Yamamura y Martine Chartrand en 2013, mismo año que empezaba mi último año de la carrera y empezaba a plantear mi protocolo de investigación. El trabajo de Yamamura lo conocí en el Festival Animativo, festival que difunde en el país trabajos de animación actual de corte experimental; ese año uno de los invitados internacionales fue él, por lo que se presentó una retrospectiva de su trabajo y dio dos conferencias, me sorprendió la variedad temática y formal en sus animaciones, y el carácter protagonista del dibujo en sus animaciones en 2d, y como lograba visibilizar la psicología de sus personajes en sus animaciones más recientes. El trabajo de Chartrand lo conocí en el II Encuentro entre Animadoras Mexicanas en el que figuraba ella como invitada especial, de igual forma se presentó su trabajo, que en concreto son tres animaciones que ha desarrollado algunas durante varios años.

---

22 *ibid.* P.62

23 Beristain, Helena. *Diccionario de retórica y poética*. PORRÚA. México, 1995. P. 308

Después ella mostró algunos de sus dibujos preparatorios y *storyboards*, me sentí identificada con su proceso, pues si bien hace una planeación antes de empezar sobre todo para presentarlo a su productor, mucho lo va desarrollando en el transcurso del trabajo y también su acercamiento a la pintura fue algo que me entusiasmó porque hasta entonces no conocía muchos casos en que la animación fuera de esa manera. Después de presentar su trabajo habló un poco de la inspiración para sus proyectos que tiene que ver mucho con su historia personal y contexto.

El descubrimiento de estos dos animadores me llevó a conocer más el ámbito de la animación independiente y distintas formas en que la metamorfosis se podía presentar.

### **Koji Yamamura**

Animador independiente japonés, apartado de la tradición del anime. Realiza sus cortometrajes en técnicas análogas sobre muy variados temas, inspirado en la infancia, relatos tradicionales japoneses así como literatura occidental. El desarrollo de Koji Yamamura ha sido muy diverso, en sus inicios fue inspirado por la obra de Ishu Patel, animador hindú que en gran parte de sus obras utiliza la metamorfosis de una manera continua; en sus principales piezas las formas están en transformación constante y nunca terminan de establecerse; en su corto *The bead game* (1977) el uso de la metamorfosis está ligada estrechamente con el tema: la evolución de la vida y la civilización humana, resultando una simbiosis que se puede ver en pocos casos entre narrativa y metamorfosis. En este corto vemos cómo surge la primera forma de vida y cómo va evolucionando, cómo hace su aparición la especie humana y cómo esta va desarrollándose con el paso del tiempo con el surgimiento de las distintas sociedades y la eterna lucha de sobrevivencia, primero entre las diferentes especies animales que se van imponiendo sobre otras y posteriormente la lucha de poderes en la civilización humana que lo lleva a su propia destrucción. Patel crea una narrativa continua y sumamente dinámica en la que la metamorfosis toma un papel fundamental de transición pero también de significación. Está realizada en *stop motion* con lo que parecen ser cuentas que conforman las figuras, en un momento son puntos que forman líneas que a su vez forman figuras y están siempre evolucionando.

El impacto que generaron estas animaciones sobre Yamamura se ve reflejado en unos primeros ejercicios realizados por Yamamura en los que son clara su influencia: *Natural History* y

*Aquatic* (1987). Que es influenciado también técnicamente por la obra temprana de Ishu Patel realizada con óleo sobre vidrio y en la que se introduce una atmósfera onírica. Las transformaciones que plantea aquí llevan un proceso intermedio abstracto, perdiendo un poco la conexión formalmente en cierto punto. Cumplen una función únicamente de entre una forma y otra.

La metamorfosis está presente desde sus primeras obras, sobre todo en las que son sin una narrativa clásica. En *Japanese-English pictiography* (1989) presenta una serie de palabras inconexas a modo de abecedario que en su mayoría va uniendo por la primera letra y la última de la palabra precedente, muestra la palabra escrita en inglés y japonés y una representación visual de la misma. Usa varias técnicas de animación como el stop motion, dibujo animado, pintura sobre vidrio, sustitución de recortes, etc. y en cada una utiliza distintas estrategias para ir ligando las ideas, creando relaciones insospechadas. Metamorfosis como tal aparece de distinto modo, en algunos casos como representación en corto tiempo de un cambio (envejecimiento), en otro para ligar los distintos conceptos y crear nuevas lecturas entre ellos, en otro como representación de un concepto (evolución). Lo más interesante son las relaciones que establece entre las distintas palabras y cómo puede transformar el significado de unas mismas formas a partir de la transformación en el contexto. Como cuando para pasar de la palabra *nuclear war* a *rainy* representa la explosión de Hiroshima y el humo de la parte superior del “hongo” pasa a ser una nube que después deja caer la lluvia.

De esta segunda animación es remarcable su capacidad de relación entre formas y conceptos diferentes y aparentemente aislados unos de los otros uniéndolos a partir de metáforas, algunas por medio de metamorfosis y otras por superposición de semas comunes pero en una estructura de animación por sustitución de elementos, creando así nuevos significados.

Posteriormente, aunque con otras técnicas y estéticas, permanecerá latente la influencia en su uso de metamorfosis, ya de una forma más madura inserta en sus obras narrativas.

Algo remarcable de la metamorfosis en Yamamura es su capacidad de transformar la naturaleza de las cosas al cambiar ciertos elementos que no tienen una correspondencia lógica, esto lo lleva tanto a las formas como al ambiente, tiene una capacidad especial para transformar los ambientes de una forma irreal y onírica, haciendo perder los límites entre lo real y lo imaginado.

Son de mi principal interés sus obras con dibujo animado en el que hay un mayor dinamismo de la forma, ésta se mantiene en constante cambio, a diferencia de las formas en sus cortos dirigidos para niños (en su mayoría realizados con plastilina) en los que las formas son definidas y se mantienen cerradas y constantes. La flexibilidad de sus imágenes dibujadas las aprovecha para realizar transformaciones visuales que utiliza metafóricamente como un puente entre distintas realidades según la animación.



En *Imagination* o *Ame mo Hi* de la serie de *Karo y Piyobupto* (1993) podríamos decir que presenta una excepción en la que la imagen de plastilina es completamente flexible como su material. Este capítulo es prácticamente una oda a la metamorfosis como herramienta de la imaginación para hacer realidad lo imposible. En ella los protagonistas tienen una especie de discusión cuando Karo llega a casa y dice que cuando estaba fuera bajo la lluvia pasó un pez volando, la discusión es representada con imágenes que compiten entre sí transformando la idea del otro o a sí misma logrando ideas cada vez más inverosímiles y oníricas. Desde el inicio el límite entre realidad e imaginación se pierde al convertirse una manzana que está dentro de un globo de diálogo de Piyobupto en el sombrero de Karo.

Fotogramas de *Imagination*, cortometraje que es parte de la serie *Karo y Piyobupto*.  
Dibujo animado y *clay-mation*  
**Koji Yamamura** (1993)



En *Kid's Castle* (1995) vuelve a explotar la metamorfosis como medio para jugar entre la realidad y la imaginación de un niño; objetos que rodean al personaje principal se convierten en lo que él imagina, dándoles otro uso y personalidad a través de la metáfora. El espacio también está en transformación constante: pasa de lo físico a lo imaginario, como el pequeño charco formado por el goteo de un vaso que se cayó que se transforma en un mar en el que el pequeño se hunde.

Fotogramas de *Kids Castle*.  
Cortometraje de dibujo animado tradicional  
**Koji Yamamura**  
1995

Para pasar de un significado a otro con una misma forma utiliza semas en común en cuanto a la forma. Las manecillas de

un reloj pasan a parecer una gaviota en vuelo, un número 9 es un ratón que el gato del niño atrapa, sugiriendo que la parte inferior del número es la cola del roedor. La forma nunca cambia pero la lectura que hacemos de ella sí. Esto sugiere que la metamorfosis, la transformación de ser una cosa a otra es no necesariamente de forma sino puede ser también de significación. Como la imaginación de un niño que descontextualiza los objetos y transforma una caja en una casa, un casco, etc. Esta afirmación puede causar confusión o ambigüedad de lo que es metamorfosis pues al no haber un cambio de forma tan drástico podría ser difícil notarlo como tal o dar pie a que se crea que cualquier objeto descontextualizado y presentado como otro pueda ser metamorfosis. Entendiendo la metamorfosis en la animación como la transformación de una cosa a otra, podemos incluir la transformación de significado o interpretación de las cosas, volviendo al ejemplo anterior, en el momento en que las manecillas del reloj empiezan a adquirir movimiento éstas *dejan de ser* manecillas de reloj, aunque su forma siga siendo la misma, porque ya no tienen las mismas propiedades y pasan a *ser otra cosa*; es metamorfosis porque la naturaleza del objeto cambia y porque podemos percibir el proceso de este cambio. Pero al mismo tiempo como las manecillas de reloj siguen manteniendo su misma forma esta sigue significando y de la combinación de lecturas se crea un nuevo posible significado: *el tiempo vuela*. La transformación se da a partir del cambio de los signos utilizados que transforman su significado. En este caso surge una “metáfora sensibilizadora” donde lo inanimado (las manecillas) se anima (se le otorgan la capacidad de volar al modo de un ave).

En *Child's Metaphysic* (2007). Se presenta una serie de pequeñas secuencias de niños realizando algo en un espacio indefinido. Todo se presenta de un modo fantástico, simbólico, representando realidades psicológicas de los niños. La estética es a modo de *sketches* con bolígrafo como evidenciando que son ideas personales, es evidente el uso de un papel de dibujo que según se puede observar en sus *makings offs* pertenece a un cuaderno de bolsillo de dibujo, reforzando esta idea.

Juega con la materia, el dibujo son solo líneas de bolígrafo tomando distintas formas sin una lógica física aparente. La cabeza de un niño se puede convertir en un rollo de papel dejando un agujero que permanece en el mismo lugar en el papel cuando el cuerpo del niño avanza y lo deja atrás.

Aquí lo interno se convierte en externo: los pensamientos de un niño se pueden salir de su mente abarcando todo el entorno de una forma continua (sin cortes) a través de una metamorfosis.

Así la figura se convierte en fondo. Las transformaciones son creadas por el mismo personaje.



Es clara la imagen metamórfica, no se busca una ilusión de realidad. Los volúmenes pueden volverse inconstantes y las posiciones de las partes en relación con su todo no son determinadas, éstas pueden variar dando lugar a nuevas formas

Fotogramas de *Childs Metaphysics* (*Kodomo no Keijijogaku*). 2007. Koji Yamamura

El diseño sonoro que él maneja a menudo se basa en voces humanas que hacen desde la banda sonora, hasta los incidentales, esto por influencia de la tradición escénica japonesa.

A menudo los límites entre estas distintas realidades se mezclan por completo, principalmente en sus últimas piezas narrativas en las que inserta un buen número de elementos simbólicos. Los simbolismos que él emplea son a menudo viscerales, de referencia personal o incluso aparentemente arbitrarios, algunos otros simbolismos son más convencionales como en *Child's Metaphysics* en la escena en la que aparece un niño con cabeza de jaula y su cerebro en ella con un par de alas.

En su corto *Muybridge's Strings* se manifiestan todos estos elementos antes mencionados de una forma lírica. En él presenta dos historias simultáneamente; en ocasiones fragmentos de una le dan sentido a la otra uniendo sus elementos y relacionando sus lectura otorgando otras nuevas. Al superponerse distintos relatos se crea una lectura adicional de las relaciones. El eje es la historia de Edward Muybridge y sus fotografías de secuencias de movimiento, esto se entrecruza con el drama de su relación de pareja y la historia de la relación de una madre y su hija a través del tiempo. Las dos historias se presentan en estéticas diferentes, una en tinta negra y aguadas y la otra con pasteles y color; aunque al final ambas se unifican. En este texto presentaré cada secuencia en un párrafo distinto donde el punto y aparte representa el corte en cada relato.

Aquí también se emplea la metamorfosis como puente entre distintos tiempos, vemos en una sola toma cómo el tiempo corre entre pasado y futuro. En la escena inicial vemos un par de manos, una de bebé y otra de adulto, que van envejeciendo y superponiéndose hasta que la primera es ya de adul-

to y la otra anciana.

Después continúa con una presentación de Muybridge como una de las figuras más relevantes en el desarrollo de la imagen en movimiento. Podemos verlo preparando una de sus tomas fotográficas, comprobando la tensión de los alambres que se ubican paralelamente y que activan la toma, así como sus animales en espera.

La segunda historia se desarrolla en Tokio, iniciando con una mujer embarazada, las dos primeras escenas coinciden en que los personajes levantan un reloj de bolsillo, señalando la importancia que el tiempo tiene en el discurso.

En ocasiones, el tiempo no corre de manera lógica, usa la imagen fluida y cambiante para condensar el tiempo y espacio. A continuación, en un solo plano Koji cuenta cómo se desarrolla la relación de pareja de Muybridge, desde su cortejo hasta su casamiento, las distinciones de tiempo se dan por el acercamiento y alejamiento de los personajes de la cámara y el cambio de sus vestimentas. Los volúmenes de los personajes son variables, esto puede ser por lo relativo que es el tiempo en esta escena y refleja este dinamismo. El espacio es indefinido, éste permanece en blanco y según el desarrollo de la historia van apareciendo personajes y escenarios insinuados y cambiantes. Al final de la secuencia pasa un hombre que los saluda y cruza miradas con su mujer. Para dar paso al siguiente plano la pareja sale del cuadro.

La siguiente secuencia es más bien simbólica y poética, una mujer que sostiene a un bebé, ambos con la cabeza en forma de círculo con números moviéndose dentro de ellos aleatoriamente. En un *movimiento de cámara* en el que se rodea a los personajes, sus cabezas se van transformando a cabezas humanas. La metamorfosis es una transición del símbolo a lo real.

Volvemos al otro relato, vemos que la esposa de Muybridge tiene un amante, él los ha seguido y lo sabe. Mientras tanto continúa su trabajo, explorando el movimiento de un caballo al trotar, vemos una versión dibujada de las imágenes que obtiene como resultado.

La madre toca el piano junto con su hija, esta escena se intercala con secuencias dibujadas de animales en movimiento del trabajo de Muybridge. Algunas de las escenas de la relación madre e hija están inspiradas en secuencias del fotógrafo.

Muybridge va en un tren con su esposa y bebé, se da paso a una secuencia que representan su sicología. El espacio se transforma en pensamiento. Muybridge se muestra agitado, tiene recuerdos del hombre que cruzó miradas con su esposa. En una aparente realidad observa la foto de su familia en un relicario, lo cierra y el espacio se vuelve completamente subjetivo. Vemos al personaje principal de cuerpo completo cerrando su relicario con un fondo de luna y montañas, *nos alejamos* y vemos que se encuentra sobre el dedo de su esposa que lo acerca a su boca pero ahora ya no es Muybridge sino su amante que se convierte en el bebé al que unos brazos dejan caer. Muybridge va a la casa del amante y le dispara. Al mismo tiempo que en una secuencia de un caballo corriendo éste se detiene al romper un alambre, dando a entender que se detiene el tiempo. Arroja su reloj a un lago.

Después, una serie de secuencias metafóricas en el que el paso del tiempo es el principal motivo, van cerrando la relación entre las historias.

Los hilos que son instalados por Muybridge para captar con fotografías el movimiento de los animales al ser rotos por un caballo corriendo, se convierten también en los hilos que en una escena unen metafóricamente a la madre e hija del otro relato, de esta forma estos hilos significan tiempo, y cada uno es un segmento de él, 1/24 de segundo. Esta lectura no se hubiera podido dar con el relato de la madre e hija solos o si el paso entre escenas hubiera sido por cortes, el ligue entre las dos historias no hubiera sido tan contundente, es interesante como Koji relaciona las historias no por las causalidades de los personajes, estos nunca se relacionan entre sí, sino por conceptos comunes abordados desde distintos sentidos, en este caso el principal es el tiempo. Finaliza con la escena inicial pero con el tiempo invertido creando una elipsis.

En *Franz Kafka's A country doctor* (2007), una adaptación muy fiel del cuento de Kafka en cuanto a historia y diálogos, pero que va más allá de la presentación lineal de los hechos y visibiliza todo lo que puede quedar entre líneas en el cuento escrito. La animación tiene un carácter *metamórfico* general, solo hay una metamorfosis concreta: se observa al doctor en la noche con la luna al fondo, hay un juego de perspectivas, y la luna que se ve lejana de pronto se establece en el mismo plano que el doctor y él la toma con las manos, la pone de perfil y *la atraviesa* insinuando una soga en la que el personaje se ahorca y queda colgando de ella, en ese momento el doctor desea su muerte y de este modo visualizamos su sentimiento, no es



Fotogramas de *Franz Kafka's a Country Doctor*. 2007 Koji Yamamura





algo fáctico. De esta manera representa visualmente los sentimientos del personaje, estrategia que usa varias veces a lo largo del corto trascendiendo lo literal del relato y aportando su subjetividad que enfatiza aún más la atmósfera de extrañeza.



En este corto predomina el uso de imágenes simbólicas y la imagen metamórfica, los cuerpos de los personajes no son constantes en sus volúmenes tienen cambios exagerados más aún que en otras piezas del autor, creando una atmósfera extraña. Las figuras se comprimen, se estiran; sobre todo en ciertas escenas como remarcando algunos estados mentales. El espacio psicológico muchas veces se confunde con el visible.



Así podemos ver la diversidad de tratamientos y temas que utiliza Yamamura pero donde siempre se mantiene su esencia en la que es recurrente la metamorfosis como un juego de realidades y subjetividad.



### Martine Chartrand.

Martine Chartrand, artista haitiana pero adoptada por canadienses, narra en sus dos principales animaciones historias sobre sus raíces. A partir de una estancia en Rusia como aprendiz y colaboradora de Alexandre Petrov adopta la técnica de pintura sobre vidrio y se la apropia como lenguaje artístico.



En *Âme Noire* (2001) su primer corto con esta técnica, una abuela cuenta a su nieto la historia de su llegada al país donde él nació, así como la historia de sus antepasados.



Aquí el tiempo va y viene a través de *flashbacks* conectados con el tiempo, presente en su mayoría por medio de metamorfosis. Objetos desencadenan los recuerdos y su forma da paso al contexto de éstos. Las escenas de los recuerdos están marcadas por un uso monocromático de la paleta, ya sea azul o sepia, pero solo para los personajes de raza negra; para los blancos utiliza color.



Hay un momento en el que aparecen los personajes principales en color dentro de estas escenas de recuerdos, por lo que tiempo y espacios se mezclan visualmente

En algunas metamorfosis, la unión de elementos se da por medio de coincidencias formales, pero en otros por significados,

Fotogramas de *Âme noire* (2011) de **Martine Chartrand**. Cortometraje realizado con pintura sobre vidrio.

como en la escena de recuerdo en que se observa a una niña trabajando en un campo de cañas, luego ésta se convierte en un cubo de azúcar y cae en una taza de café, ya en el tiempo presente. En esta relación de elementos, el productor da paso (formalmente) al producto final, así se puede ver condensado en el cubo de azúcar el trabajo que se tuvo que realizar para llegar hasta esa forma final. La metamorfosis tiene un énfasis conceptual, formalmente sólo hay una fusión entre las formas y cambio de color.



En otras metamorfosis de Chartrand elementos formales del presente dan pie a otras formas similares en el pasado estableciendo una continuidad narrativa a través de *flashbacks* sin que haya necesariamente una conexión conceptual de los elementos. Aquí lo que cambia es el espacio y el tiempo.

Los límites entre tiempos y espacios se difuminan; el nieto está sentado en la mesa y luego se desvanece en lo que parece ser (por el color y el sonido) una ola, después ésta se convierte en una escena de confrontación entre hombres blancos y negros, al chocar éstos se vuelven a convertir en ola. Al caer el agua se puede observar al nieto, el espacio no está definido. La cámara se aleja y podemos ver que es muy pequeño, está parado sobre la mesa y está siendo observado *por él mismo*. Su versión pequeña se interna en él, en su pecho a la altura del corazón. Ahora estamos de regreso en el tiempo y espacio presente, el niño está con su abuela y ella le está contando algo.

Cuando utiliza varias metamorfosis constantes entre escenas se establece un ritmo narrativo muy fluido. Unifica una escena con varios elementos, en este caso pertenecen al mismo campo semántico pero pudiera ocurrir que fueran contrastantes en significado o naturaleza.

Fuego-> dibujos parietales de cazadores-> gente con camellos en Egipto (pirámides dan el contexto)-> león-> campo-> jefe tribu->escenas de la cotidianidad en la tribu.

Otro uso de metáforas se puede observar cuando está en la horca una mujer, su muerte no es mostrada tal cual pero es enfatizada con la extinción de la flama de una vela. (A en lugar de B). Sin embargo antes de que la flama se extinga ésta se convierte en la comunidad que se ve a lo lejos y se acerca protestando, dando una fuerte carga simbólica a esa flama.

Utiliza una sola metamorfosis en la que no se realiza cambio



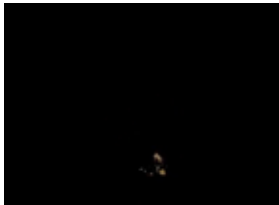
de escena o tiempo y espacio sino de un solo elemento, un letrero de “Se busca” está pegado en una barda, éste es desprendido por el viento y pasa a convertirse en lechuza que se aleja volando.



En un momento hay una narración dentro de la misma narración, en un espacio y tiempo subjetivos, abuela y nieto están rodeados de libros, más grandes que ellos. Hay un libro abierto y dentro de sus páginas al pasar van ocurriendo distintas escenas. En la primera hay una mujer acercándose, en la siguiente hay un *close up* a una flor que tiene en su cabello, en la siguiente página la flor brota y es pisada por una bota que viene de la siguiente página. Cae un pétalo de la flor pisada en la siguiente página, después unos niños lo ven y se convierten en aves luego hay unos pescadores en el mar y éste deja sobre la arena un caracol. El nieto se acerca y lo sopla. Esta acción da paso a una escena en un bar de blues. Después de un corte hay unas figuras bailando tendiendo a la abstracción que después se convierten en la abuela y el nieto. Hay un regreso al espacio y tiempo físicos



En su obra, la metamorfosis es muy constante. Incluso podría verse como un estilo en su narrativa, esto también es facilitado por la técnica que usa, que es óleo sobre vidrio. Pinta un cuadro en su totalidad y para el siguiente va modificando las partes necesarias, esto genera una imagen *flexible*, de esta misma naturaleza son otras técnicas de animación bajo cámara usadas frecuentemente para metamorfosis como:



-Arena y plastilina retroiluminadas



-Collage



-Carboncillo sobre papel

-y cualquier materia que pueda ser modificada cuadro a cuadro, estas técnicas por su propia naturaleza convierten a la animación en un proceso metamórfico.

“Junto con el carboncillo- o tinta- un gran número de sustancias se han utilizado para indicar interferencia tangible de la mano humana: pintura de dedos sobre vidrio, arena movediza, o simplemente programadores utilizando algoritmos para hacer formas brillantes sin masa. Pero el efecto es esencialmente el mismo en cientos de cortos animados. Una sustancia transmuta en otra, desde la línea de protoplasma y de re-

Fotogramas de *Âme noire* de **Martine Chartrand.**  
2011

greso. Y con esta transformación, la propia gravedad, o el tiempo, se transforma también. Cuando comienza la transformación, un segundo fenómeno se hace cargo. La propia gravedad parece desaparecer. Las leyes de la naturaleza colapsan.”<sup>24</sup>

Sin embargo, la técnica no es determinante para realizar una animación metamórfica, en la red y los festivales podemos ver un número creciente de cortometrajes que utilizan estas estrategias en técnicas digitales, principalmente de cuadro a cuadro como *Photoshop*, *Toon Boom*, *Flash*, etc. Aunque también de animación vectorial en *After Effects* obteniendo una fluidez un tanto más limpia, incluso llegando a estar de moda en ciertos sectores de animación publicitaria.

Dentro de la animación digital, específicamente en 3D es difícil encontrar este carácter metamórfico, sin embargo lo podemos observar aunque de modo sutil en el documental animado *Ryan* de Chris Landreth, donde se presentan unas conversaciones con Ryan Larkins quien en su juventud fue un animador exitoso apoyado por la National Film Board. En este cortometraje se visualiza el estado psicológico de los personajes, reflejado en su forma, por lo que ésta puede tener ligeros cambios según el curso de sus pensamientos y sentimientos, como cuando se muestran ansiosos o furiosos; también su entorno en un espejo de esta psicología por lo que en ocasiones es ambiguo o convulsionante. Esto se apoya de otras técnicas como el 2D y la rotoscopía.

---

<sup>24</sup> Klein, Norman. *A brief disappearing animation and animorphs act*. En: Sobhack, Susan. *Meta Morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-change*. U of Minnesota Press, EUA, 2000. P.21

## **Propuesta de clasificación a partir de sus distintos usos.**

A partir de la lectura de *Meta Morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-change* y el análisis de numerosas animaciones en las que se puede visualizar la metamorfosis, se pudo observar un amplio rango de variaciones de este recurso, no teniendo una única forma o función, resumiendo un poco lo que se ha mencionado en el análisis previo de las obras de Koji Yamamura y Martine Chartrand, así como en las distintas posturas sobre la metamorfosis en la animación puedo enlistar los siguientes usos que ubiqué.

Dentro de la metamorfosis animada podemos diferenciar de entrada dos tipos de acuerdo a los elementos en relación con el plano que involucran: la que se da en un **elemento aislado**, que puede ser un personaje, objeto o forma y la que involucra al **plano completo**; es decir todo lo que vemos en pantalla, formas y fondo.

Las metamorfosis que ocurren con un **elemento aislado** pueden tener distintas funciones:

-ser un elemento narrativo en el que la metamorfosis sucede en el personaje u objeto; dentro de la misma lógica que en la mitología o como consecuencia de un fenómeno mágico.

-unificar varios elementos en una sola entidad. Al aparecer varios elementos, uno tras de otro, ligados por la metamorfosis se puede leer como uno solo que está convirtiéndose en otro, o está en constante transformación.

En estas últimas metamorfosis a **nivel conceptual** pueden suceder distintas cosas: relacionar distintos significados; unir conceptos contrarios como vida- muerte, pasado-futuro, etc. ya que al ocurrir una metamorfosis entre elementos que representan conceptos opuestos se tiende una relación nueva entre ellos.

Puede haber también un cambio de significado de una misma forma cambiando su contexto o lugar dentro de la composición, sin cambiar necesariamente físicamente o haciendo este cambio físico mínimo.

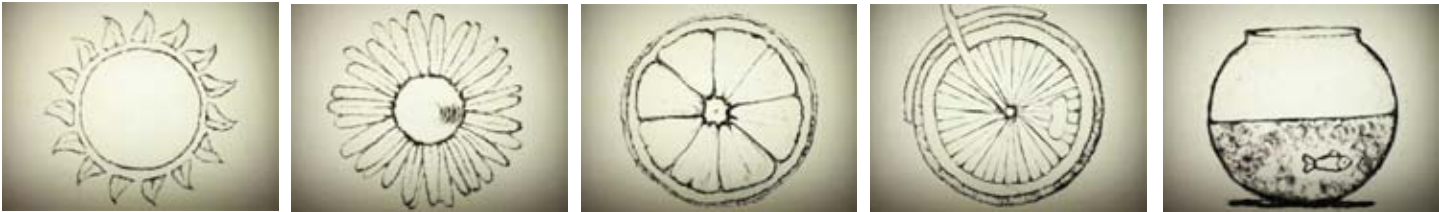
A **nivel formal** la metamorfosis puede tomar distintos caminos:

-unir los elementos a través de una abstracción intermedia, que contenga elementos formales comunes o como una mezcla de los elementos;



-tomar una forma en común a ambos elementos y usarla como puente de unión formal entre uno y otro

Fotogramas de *Aquatic* (2011) de **Koji Yamamura**. Cortometraje realizado con pintura sobre vidrio.



-tener una transición paulatina, encontrando puntos formales cercanos y acercándolos poco a poco entre sí.

-tener una transición enfática haciendo hincapié en la naturaleza de cada uno de los elementos.

Fotogramas de *Hula hoop* (2011) de **Tess Martin**. Animación que muestra elementos que tienen en común la forma circular. La metamorfosis entre las figuras aprovecha la forma del círculo

Las metamorfosis que ocurren en el **plano completo** pueden funcionar dando una continuidad narrativa, uniendo lo que podría ser un plano y otro haciendo una especie de toma continua, de esta manera podemos cambiar de escenas o planos por medio de la metamorfosis condensando tiempo y/o espacio. Para establecer esta unión narrativa, comúnmente se va de una sinécdoque de lo particular a lo general y viceversa, esto formalmente se traduce en un close up de un elemento que luego al alejarse la cámara se va convirtiendo en un elemento que constituye tan solo una parte de otra cosa del siguiente plano. O, en el caso contrario se parte de un plano general o abierto en el que al haber un acercamiento una zona se va transformando en otro elemento parte de un nuevo plano. La metamorfosis de plano completo también se puede dar formalmente de la misma manera que el de elemento aislado, aunque en este caso es usual que se tomen rasgos comunes entre las formas.

Cuando hay una constante metamorfosis en el plano completo o en más de un elemento de él, dando un carácter general a la metamorfosis podríamos decir que la animación posee una

imagen *animórfica*, partiendo de el modo en que Norman M. Klein usa el concepto *animorphic* como un vocabulario de la metamorfosis que impregna toda la animación.

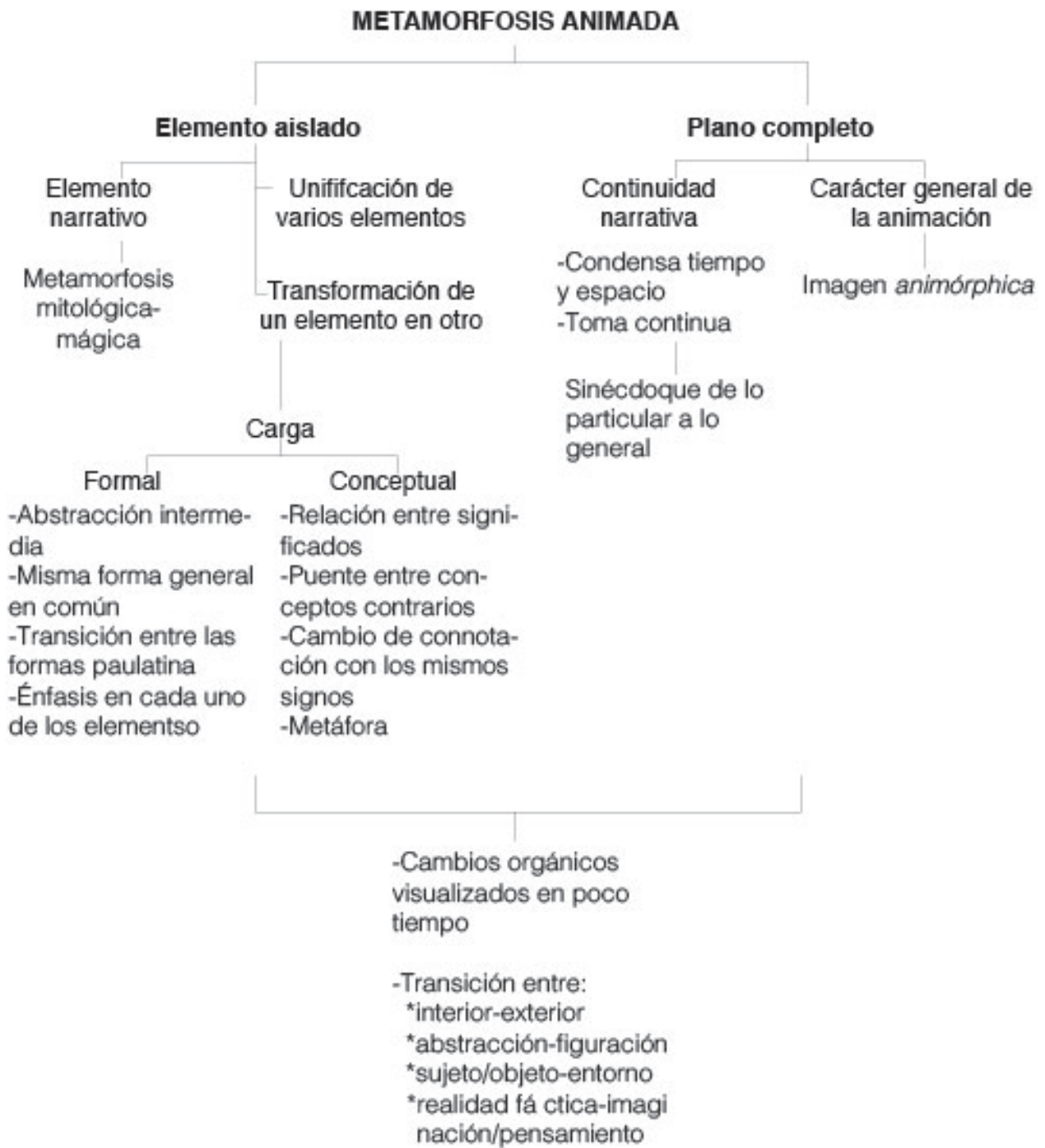
Hay metamorfosis que pueden afectar tanto el plano completo como un solo elemento de él, las que representan cambios orgánicos que suceden en largo tiempo pero en pantalla podemos verlos en unos pocos segundos, éstos pueden suceder tanto de forma metafórica, como un elemento narrativo mágico mitológico o condensando un periodo temporal. Esta metamorfosis animada nos permite visualizar en un espacio muy corto de tiempo cambios que suceden realmente, pero que en nuestra percepción natural del tiempo se dan en periodos prolongados y que solo se puede notar el cambio comparando los estados en distintas etapas durante el tiempo que se lleva a cabo el cambio. Hay cambios que pueden ser registrados a partir de archivos fotográficos tomados en espacios de tiempo alejados de modo que cuando reproducimos la secuencia es observable la transformación (*Time lapse*). Esto también se puede llevar a cabo en animación realizada cuadro a cuadro con elementos que sabemos que han cambiado pero que no es posible ver la transformación de este modo. Por ejemplo, una persona en movimiento y que la vemos envejeciendo. La evolución de un animal desde su etapa larvaria, etc.



Fotogramas de *Muybridge's strings* (2011) de **Koji Yamamura**.

Secuencia en la que la mano de una niña y una mujer adulta se van superponiendo entre sí, mientras que la mano de la niña va haciéndose todavía más joven y la de la adulta va envejeciendo.

Por último hay metamorfosis que involucran un elemento con el resto del plano, éstas pueden significar una transición del interior al exterior, de la abstracción a la figuración, del elemento al entorno o un puente entre la realidad y la imaginación o pensamiento del personaje.



Esquema de la propuesta de clasificación de la metamorfosis a partir de sus distintos usos. Por Nadja Zendejas





# 2

## Aplicación de la **metamorfosis** en la producción audiovisual personal

El interés por este tema estaba implícito desde hace un tiempo en mis ejercicios plásticos pero se me fue revelando de manera consciente poco a poco. El paso por distintos talleres en la licenciatura de Artes Visuales fue presentándome distintas formas de expresión y sugiriéndome múltiples posibilidades con sus combinaciones. En un principio trabajé con pintura y litografía; desde el tercer semestre de la licenciatura, aproximadamente, comencé a trabajar plásticamente alrededor de reflexiones sobre la vida y la muerte como un ciclo causado por el tiempo y su transcurrir, abordado desde una subjetividad relacionada con mis sentimientos, así como la búsqueda de una creencia a partir de la exploración de distintas ideas culturales respecto al tema. Esto devino en una serie de preocupaciones conceptuales alrededor del paso del tiempo. Esto lo exploré principalmente en pintura y litografía. En varios de mis dibujos y pinturas podían observarse figuras humanas que estaban en medio de un proceso de transición y mutación, de sí mismas hacia otro estado de forma y naturaleza, o fusionadas con algún elemento de la naturaleza, estas transformaciones son principalmente del tipo mitológico, en el que un ser humano toma forma de algún elemento de la naturaleza como forma de liberación de lo terrenal, por lo general, a partir de la muerte. Estas imágenes me sugerían una fase previa y otra posterior, se podría decir que estas imágenes podrían ser un *key frame* del punto culmen de una metamorfosis que podría bien ser representada en animación.

De esta manera llevé mi trabajo hacia la animación, un medio que se desenvuelve en el tiempo, transcurre durante él y lo manipula, lo puede acelerar, acortar, jugar con su velocidad, significaciones y representaciones. Viniendo mi formación y desarrollo de trabajo desde las artes, mi inserción en la animación se ha dado casi por descontado dentro de lo que se llama animación experimental, etiqueta con la que se ha denominado a la animación como forma pura de expresión del autor que personaliza una técnica y modos de narración sin seguir los estándares comerciales. Mi acercamiento ha sido desde las otras formas artísticas en las que me he formado: la pintura, el grabado y el dibujo, y en un principio sin mucha idea de todos los procesos que conlleva la animación.

Al reflexionar sobre cuáles eran las cualidades propias de la animación, vi que estas se relacionaban directamente con los motivos que había manejado en la pintura y la gráfica. Uno de los aspectos en los que se relacionaba mi trabajo plástico con la animación, era justo una de las características representativas de la animación, un recurso de expresión que se desarrolla de manera muy natural en este medio: la me-



*Sin título*  
2011  
Óleo sobre tela  
81 \* 101 cm  
**Nadja López**      **Zendejas**

Se puede hacer una comparación de cada *frame* en el proceso de animación de la metamorfosis con las pinceladas en una pintura. Cada *frame* intermedio se convierte en una tercera cosa abstracta, y en cada paso siguiente está plena la conciencia del animador que debe tomar decisiones que reflejan su personalidad e inconsciente. Se produce una herramienta de autorreflexión.

Al ser la metamorfosis algo que no existe como tal (una transformación visible en corto tiempo) en la realidad, no existe una referencia concreta para el animador y se vuelve un recurso completamente libre en el que no hay normas ni esquemas a seguir.

Dibujar cada *frame* de una metamorfosis exige una conciencia en la misma línea de lo que se va a dibujar, así como al animar personajes se convierte uno en actor y hay que ser muy conscientes de las expresiones, el sentimiento, el movimiento, llegando incluso a sentirlo uno o moverse como su personaje.



Renacer  
2011  
Óleo sobre tela  
101 \* 81 cm  
Nadja Zedejas López

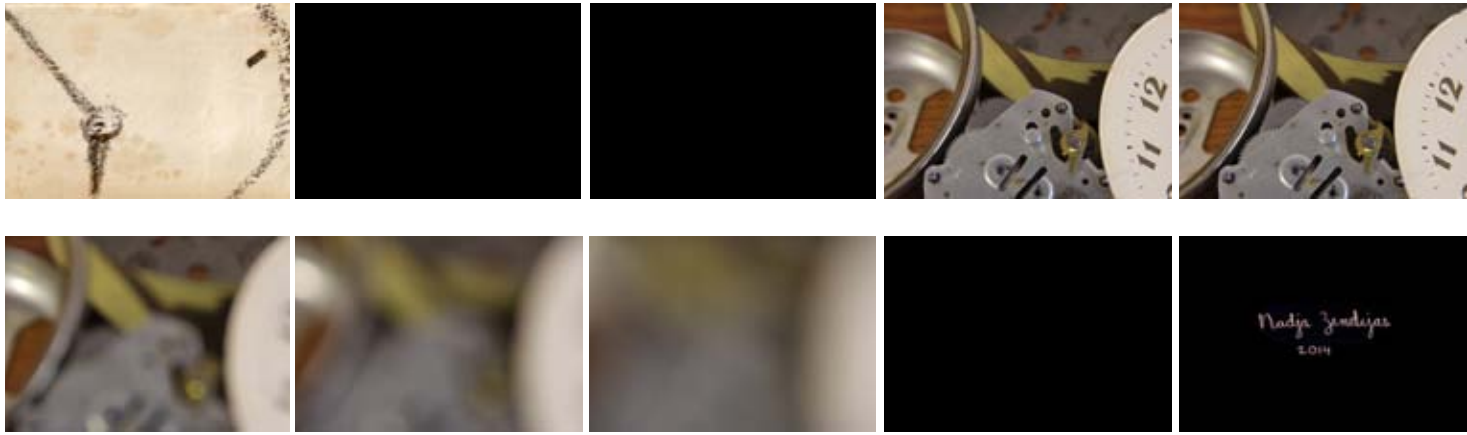
La metamorfosis requiere una mente abierta a la hora de estar animando; ser muy flexibles para obtener imágenes fluidas, proteicas. No es que uno se esté convirtiendo en otra cosa, aunque en cierto sentido sí, incluso puede reflejar en otros aspectos esta cualidad cambiante y de fluidez. También se tiene que entender lo más posible la naturaleza de cada una de las formas que uno va a utilizar: su estructura, la materia que la constituye, el mecanismo de sus movimiento, etc. para así poder encontrar puntos medios o coincidencias con la forma siguiente.

Entre 2013 y 2014 hice una pequeña animación llamada *Tic Tac*. En ese entonces, al estar trabajando en reflexión con el paso del tiempo, empecé a explorar el motivo del reloj. Como parte de un trabajo de la clase de dibujo experimental, había que hacer un libro objeto, pensé en trabajar a partir de un reloj de cuerda, manejarlo como contenedor. Al pensar lo que podía contener un reloj, pensé en el ser humano y cómo vive a partir de la medición del tiempo. Inmediatamente quise llevarlo a animación, pues ya había empezado a tomar el taller de animación pero todavía no concretaba ningún proyecto en él. Realicé la animación como un folioscopio o *flipbook*. Pero al verlo sentía que se podía trabajar más agregando sonido. Al querer llevarlo a pantalla tuve que agregar más fotogramas para que hubiera mayor fluidez. Decidí combinar medios, la fotografía y el dibujo para retratar dos realidades, una objetiva y lógica, que representa la fotografía y una subjetiva, representada por el dibujo.

La animación comienza con un primer plano de un reloj de cuerda, se escucha el sonido de su maquinaria, vemos cómo la manecilla avanza, inmediatamente pasamos a un reloj dibujado que marca el tiempo de una forma acelerada, hasta que marca una hora en la que suena la alarma y el reloj se abre siendo la caratula empujada desde dentro por una mano, ésta se transforma en un arbusto y luego en la cabeza de un hombre, que se empieza a alargar y a salirle agujetas por la nariz hasta convertirse en zapato, éste se abre convirtiéndose en un pájaro que aletea sus alas y antes de levantar el vuelo sus alas se cierran convirtiéndose en un libro que se mete en el reloj. El reloj sigue funcionando hasta que vuelve a sonar la alarma y explota dando paso a un retorno a la fotografía y la realidad mostrando el reloj del inicio destrozado aparentemente y sin embargo su maquinaria continúa marcando el tiempo. El audio va marcando las acciones de los objetos presentados y al mismo tiempo crea una atmósfera de extrañeza con sonidos de un acordeón viejo, al estallar el reloj se escucha un suspiro







al mismo tiempo que pasamos a negros en el plano. Con esto trato de marcar un fin, el término de una vida. Pero al regresar al reloj con la maquinaria funcionando busco decir que de todos modos continúa el transcurrir del tiempo.

Realicé las transformaciones de las figuras que salen del reloj, considero que las mejor logradas son en las que más estudié las formas, por ejemplo cuando la cabeza se convierte en zapato yo misma hacía las expresiones del personaje mientras me observaba en un espejo, así como también observé uno de mis zapatos y lo veía y manipulaba desde distintas perspectivas, así encontré coincidencias, en este caso formales, de la boca del zapato con la boca humana, que al ser la primera más grande lo resolví abriendo cada vez más la del personaje hasta tomar la dimensión de la del zapato, quedando exagerada pero reforzaba este dramatismo, los agujeros para los cordones del zapato los analogué con los orificios de la nariz y los ojos cambiándolos de lugar hasta acomodarlos en la hilera que forman los orificios del zapato y a la vez reduciendo el tamaño de los ojos. Las agujetas también se vieron afectadas por la analogía de los orificios haciendo que salieran por los orificios nasales; puesto que en esta etapa la figura *todavía* era un hombre imaginé lo extraño y doloroso que sería sentir que a uno le salen unas agujetas de la nariz por lo que traté de reflejar en su expresión. Si bien todo esto puede que apenas se llegue a notar por que la transformación se da relativamente rápido creo que es importante pensarlo a la hora de realizarlo.

A principios de 2014 hice una animación en bucle llamada *Flor corazón* basada en un verso que dice “La flor de tu corazón es una fragua”, parte de un poema que escribí cuando era niña. En la animación quise hacer una secuencia infinita en el que visualmente un corazón se convierte en una semilla de la que crece una flor, metafóricamente la flor es el fruto del primero del que brotan cosas buenas constantemente.

Fotogramas clave de *Flor corazón* (2014) de **Nadja Zendejas**. Animación con monotipos de acuarela sobre lámina de aluminio impresos sobre papel.







La secuencia inicia con un *close up* a un corazón y luego la cámara se aleja para visualizarlo completo, luego se convierte en semilla a la vez que le empiezan a salir raíces, la semilla germina y crece una flor, una dalia, la animación termina en *close up* de la flor que al reiniciar se une con el del corazón. La realicé como experimentación técnica explorando una técnica de monotipo con acuarela, en pequeñas placas de aluminio, limpiadas con tiner y cubiertas por una capa delgada de goma arábica, una vez seca se realiza el dibujo con acuarelas sobre ella. Una vez seco el dibujo se imprime sobre papel húmedo con un tórculo. En algunas etapas realicé un monotipo por frame y en otras modifiqué solo algunas partes pero a la hora de imprimirlo se perdía color. Realizaba unas 15 placas antes de imprimirlas, esto me permitía visualizar de un solo vistazo los *frames* anteriores lo cual facilitaba el trabajo. En este caso también estudié cada uno de los elementos, para el corazón estuve escuchando mi propio corazón y el de otras personas a través de un estetoscopio, para determinar el ritmo que seguiría, también consulté con un médico la manera en que se da el movimiento del corazón, el crecimiento de la planta lo estudié con observación directa y videos de *timelapse* de su crecimiento.

La animación creo que es un proceso muy intuitivo pero ayuda mucho tener conocimientos previos del movimiento y de procesos o métodos ya probados, por eso creo que el tomar en cuenta el esquema de metáfora propuesto en aplicación a la metamorfosis animada, puede facilitar mucho su planeación.

Considero que se requiere mucha imaginación puesto que no hay un modelo al que observar. Aunque en la actualidad ayuda bastante el tener una amplia cultura visual en la que la gran mayoría estamos permeados desde chicos de estas transformaciones, vistas en el cine o series de televisión, ya sean animadas o de acción real (que al fin y al cabo las metamorfosis presentes en ellas son también animación, solo que con aspecto fotorrealístico realizados con CGI).

## Proceso creativo a partir de la experimentación

Hay formas de hacer la transformación digital de una manera automática en ciertos softwares, éstos generan la interpolación de manera algorítmica entre puntos cercanos si la forma es vectorizada. Al hacerlo de esta manera, el software *toma la decisión* de cómo serán los cuadros intermedios entre una forma y otra

No importa la técnica que se utilice, sea digital o análoga, si el autor tiene un pleno conocimiento y “control” de ella se podrá utilizar conscientemente y en la dirección que el autor le quiera dar, aunque hay softwares que pueden generar de modo algorítmico la interpolación entre distintos elementos, esto no debería de verse como algo limitativo ya que cada uno de los *frames* puede ser posteriormente modificados a modo que da la posibilidad de ajustarlo a lo que uno quiere, cuadro por cuadro.

Así mismo cada técnica tendrá sus propias características que aportarán algo a lo deseado por el autor, no se debe negar la naturaleza de cada técnica.

Se realizó un par de ejercicios de metamorfosis en medios digitales, los dos por el software *after effects* a partir de tutoriales encontrados en la red, en un principio se tenía la creencia de que estas herramientas daban un resultado de la transformación automático pero hay maneras de personalizarlo tanto como uno quiera y trabajarlo con completo control. Un proceso se basa en formas estáticas vectoriales creadas a partir del *software Illustrator* a modo de siluetas. Y otro en la transformación de formas que conformen una figura.

También a partir de un curso que tomé de Efectos visuales tuve un primer acercamiento práctico a 3D desde las plataformas Zbrush y Maya, que aunque manejen formas cerradas, volúmenes sólidos, a la hora de construirlas estos son manipulables y, al menos en maya, este proceso de transformación se puede animar. Llevando un proceso similar al que se tendría que hacer en animación cuadro a cuadro, con la ventaja de la interpolación digital; también se puede realizar metamorfosis por método de sustitución al estilo de las primeras metamorfosis en cine con stop motion.

La importancia de la significación no la da la herramienta ni el medio sino la utilización y combinación con los conceptos a representar y el conocimiento del lenguaje visual y sus impli-

caciones retóricas .

## Conclusiones

Esta investigación amplía y condensa la información existente relacionada al tema, que si bien ha sido más revisada de lo que se pensaba en un principio; en la mayoría de los casos se da de una manera muy breve y superficial, como un pequeño apartado dentro de las características de la animación, exceptuando por el libro *Meta Morphing*, recopilatorio de ensayos que aborda el tema de una manera integral visto desde distintas perspectivas, desde una clara inclinación del *morphing* digital pero que brinda un panorama general claro. Aquí se hace un énfasis en el origen de la figura de la metamorfosis en la producción cultural y su aparición en la animación de autor como un recurso retórico.

La metamorfosis, si bien es un fenómeno que de cierta forma podemos ver en la naturaleza, pero no como se representa en la producción cultural, de esa forma es una invención humana de la que no se tiene certeza sobre su origen pero que ha estado presente desde el principio del pensamiento imaginario y se ha manifestado en distintos medios teniendo en cada uno sus características.

Esta investigación ha servido en términos personales para conocer más a profundidad acerca de la historia de la animación y la animación de autor actual. Esto proporciona un mayor rango de referencias que sugieren posibles soluciones a la hora de hacer una nueva metamorfosis, tanto formal como conceptualmente. El haber visto las metamorfosis cuadro a cuadro para escoger los frames principales que representen la secuencia de una forma sintetizada da una idea muy clara de la solución formal que determinó el animador y ayuda a pensar la metamorfosis de esa forma, pensando en los cuadros principales. La investigación documental no solo aporta en mi definición y exploración de la metamorfosis sino, también en mi proceso de trabajo general, ya que mi acercamiento a la animación se dio en una primera instancia de manera muy intuitiva, sin mucha planeación, improvisando la animación conforme iba avanzando, deteniéndome cuando había un problema que no sabía cómo resolver, etc. en el desarrollo de la investigación, al consultar libros sobre animación, analizar los procesos de los animadores, me brinda nuevas herramientas y conocimiento para tener un proceso en la animación más consciente de to-

dos los pasos que requiere para desarrollar un proyecto.

El concepto de metamorfosis se ha definido y ampliado en este contexto, no estando limitado al cambio de un objeto o sujeto a otro físicamente.

En un principio el acercamiento con la metamorfosis fue a través de la metamorfosis de tipo mitológica en imágenes estáticas que representaban un momento de transformación de un estado terrenal hacia uno etéreo a partir de la muerte, también partió de mi interés en el concepto general, que puede ser aplicado a todos los ámbitos, pues todo está en constante transformación, aunque no sea perceptible a primera instancia. En animación lo empecé a explorar como un medio de unión entre distintos elementos, inicialmente desde lo formal pero poco a poco comencé a tomar conciencia de su utilidad retórica al observar que al unir elementos con la metamorfosis se podía obtener un nuevo significado. Después de realizar esta investigación mi visión de la metamorfosis se amplía en los puntos que me había interesado pero también me permitió descubrir otras aristas del recurso, como su aplicación desde distintas disciplinas y todas las posibilidades formales y de contenido que tiene en la animación.

En este transcurso también amplí mi visión y conocimiento de las técnicas de animación, de las que en un principio tenía acercamiento a las de dos dimensiones tanto tradicional como digital y al stop motion, veía en ellas el medio ideal para la metamorfosis, ahora creo que lo puede ser cualquier técnica incluida la animación 3D digital, de la que creía que las formas que utilizaba solo podían ser cerradas e indeformables.

Es de mi interés explorar en nuevos proyectos la metamorfosis como continuidad narrativa y en sus posibilidades metafóricas para lo que puede ser de mucha utilidad observar las coincidencias del esquema de metáfora aplicándolo a la obra de Yamamura y Chartrand

En la actualidad la metamorfosis es muy frecuente en las animaciones de nuevos autores esto obedece a que genera un ritmo y estructura dinámica al producto audiovisual, acorde a las exigencias del espectador contemporáneo que requiere de un estímulo visual constante y rápido, esto es muy usado sobre todo a modo de estrategia narrativa para mantener una fluidez entre las escenas. Es empleado tanto en comerciales como en cortometrajes.

También con las tecnologías actuales la metamorfosis cobra otra dimensión, con las técnicas de videomapping, podemos

dar la ilusión de convertir cualquier superficie en lo que queramos, darle vida a un objeto real frente a nuestros ojos, de cierto modo repetimos una vez más el truco de magia pero con tecnologías diferentes

La investigación teórica se generó por una preocupación inicialmente técnica de la que empezaron a surgir algunas ideas sobre la metamorfosis y que fueron confirmadas con las lecturas y el visionado de material, pero también se amplió el concepto que se tenía al conocer sus distintos ángulos generando nuevas inquietudes en su aplicación práctica.

La búsqueda y lectura de información fue amplia y generó nuevas preguntas para el entendimiento del recurso en todas sus latitudes, a un nivel conceptual, pues en primera instancia antes de la investigación teórica se había abordado únicamente desde la práctica.

Una vez ubicadas las distintas variantes de la metamorfosis en la animación, el siguiente objetivo es aplicar las que más ayudaran a obtener un mejor resultado como aporte de significados en una nueva animación, teniendo como referencia la práctica ya realizada y la investigación teórica.

## Bibliografía

**Belmonte Carmona**, Marisa. *Diccionario de Mitología: dioses, mitos, héroes y leyendas*. DIANA, 2005.

**Beristain**, Helena. *Diccionario de retórica y poética*. PORRÚA. México, 1995.

**Del Canto**, José Ramón. *Las metamorfosis como género literario en la antigüedad clásica y en los relatos de Kafka*. EPOS XXI. España, 2007.

**Fields**, Vivian. *Dioses celtas. Joyas de la mitología*. PERIMAT, México, 2006.

**Garibay**, Ma. Ángel. *Mitología griega. Dioses y héroes*. PORRUA, México. 1964.

**Giménez**, Manuel. *Diccionario básico de mitología*. EDICIONES 29. 1999.

**Gilland**, Joseph. *Elemental magic. The Art of Special Effects Animation*. FOCAL PRESS. USA, 2009.

**Konigsberg**, Ira. *Diccionario técnico Akal de cine*. Akal, España, 2004.

**Leyda**, Jay (Ed). *Eisenstein on Disney*. METHUEN, Londres. 1988.

**Napier**, Susan. *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Palgrave, Nueva York, Estados Unidos de América, 2000.

**Neupert**, Richard. *French Animation History*. WILLEY-BLACKWELL. Reino Unido, 2011.

**Ovidio**, *Las Metamorfosis*. PORRÚA, México, 1998.

**Rodríguez**, Iris Díaz. *Animación experimental, la no-narrativa con imágenes figurativas./ Tesis que para obtener el título de: Licenciada en Artes Visuales*. FAD UNAM, México, D.F., 2015

**Sobhack**, Susan. *Meta Morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-change*. U of Minnesota Press, EUA, 2000.

**Tapia**, Alejandro. *De la retórica a la imagen*. UAM. México, 1991

**Wells**, Paul. *Fundamentos de la animación*. PARRAMÓN, Es-



paña, 2007.

**Wells**, Paul. *Understanding animation*. ROUTLEDGE, Londres, 1998.

Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española. [en línea] Diccionario de la Lengua Española < <http://dle.rae.es/?w=metamorfosis&o=h>>

**Carranza**, Marcela. *La realidad de lo fantástico*. [en línea] Revista Babar. Septiembre, 2015. < <http://revistababar.com/wp/la-realidad-de-lo-fantastico/#.Vk4ogmQvcfF>> [última consulta: 19 noviembre 2015]

## Videografía

**Barbeau, Eric.** *24 idées/ second: Peinture sur verre.* 2006, 24 min.

**Blanckton, Stuart.** *Humorous phases de funny faces.* 1906, 3 min 20 s.

**Catani, Roberto.** *La Sagra.* 1998, 2 min 50 s.

**Catani, Roberto.** *La Funambola.* 2002, 6 min.

**Chartrand, Martine.** *Black Soul (Âme Noire).* 2001, 9 min 47 s.

**Chartrand, Martine.** *Mc Pherson.* 2012, 10 min 42 s.

**Cohl, Emile.** *Fantasmagorie.* 1908, 1 min 50 s.

**Cohl, Emile.** *Le cauchemar de Fantoche.* 1908, 2 min, 14 s.

**Cohl, Emile.** *Les metamorphoses comiques.* 1912 .

**Fleischer, Max.** *The tantalizing fly.* 1919, 3 min 40 s.

**Fleischer, Max.** *The chinaman.* 1920, 2 min 13 s.

**Fleischer, Dave** *KoKo's Earth Control.* 1928, 8 min 2 s.

**Leaf, Caroline.** *The Street.* 1975, 10 min.

**Leaf, Caroline.** *The metamorphosis of Mr. Samsa.* 1977, 9 min 46 s.

**Massi, Simone.** *Piccola Mare.* 2003, 4 min 3 s.

**Massi, Simone.** *Io so chi sonno.* 2006, 3 min 12 s.

**Massi, Simone.** *Dell'amazzare il maiale.* 2011, 6 min 25 s.

**Méliès, Georges.** *Cendrillon.* 1899, 6 min.

**Mesmer, Otto.** *Felline Follies.* 1919, 6 min.

**Mesmer, Otto.** *All balled up.* 1924, 3 min 46 s.

**Pattel**, Ishu. *Afterlife (Après la vie)*. 1978, 7 min 12 s.

**Pattel**, Ishu. *The Bead Game (Histoire de Perles)*. 1977, 5 min 39 s.

**Penso**, Gilles. *Ray Harrihausen: Special effects titan*. 2011, 90 min.

**Tess**, Martin. *Hula Hoop*. 2012, 1 min 30 s.

**Yamamura**, Koji. *Franz Kafka's a Country Doctor*. 2007, 21 min.

**Yamamura**, Koji. *Childs Metaphysics (Kodomo no Keijijogaku)*. 2007, 5 min.

**Yamamura**, Koji. *Kid's Castle*. 1995, 5 min.

**Yamamura**, Koji. *Karo & Piyobupto series: Imagination (Ame no Hi)*. 1993, 4 min.

**Yamamura**, Koji. *Muybridge's strings*. 2011, 12 min 39 s.

## Glosario

**Gag visual.** Efecto cómico breve e inesperado destinado a la vista del espectador.

**CGI.** Siglas de *Computer generated imagery*, término en inglés para «imágenes generadas por computadora».

**Elipsis.** Figura de construcción que se produce al omitir expresiones que la gramática y la lógica exigen pero de las que es posible prescindir para captar el sentido. Éste se sobreentiende a partir del contexto.

**Story board.** Serie de viñetas (o, más raramente, de fotografías) que representan los planos individuales que deben filmarse en el rodaje de la película. Los planos individuales están organizados en el orden normal de la acción y constituyen el croquis visual de todo el filme (o, en ocasiones, al menos de algunas de sus partes). Frecuentemente, en el storyboard consta además el diálogo, los efectos de sonido, la música y los movimientos de cámara. Las viñetas pueden colgarse en orden en un tablero o reunirse en forma de guion. Los storyboards resultan esenciales en la planificación de obras de animación, y se emplean frecuentemente en la preproducción de largometrajes de acción real para permitir que el director y el director de fotografía preparen y ejecuten diversos emplazamientos y movimientos de cámara.

**Keyframe.** Fotograma clave que marca la acción