

MEMORIAS
2020

JORNADAS ACADÉMICAS DE
ANIMACIÓN



asifa
colombia

FESTIVAL
INTERNACIONAL DE LA
IMAGEN 

 **UTADEO**
UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JOSE ANTONIO LOZANO

ANTA

JORNADAS ACADÉMICAS DE ANIMACIÓN 2020
FORO DE PONECIAS _ JUNIO 15 - 19



Bogotá D.C. - Colombia,
Septiembre, 2020

Universidad Jorge Tadeo Lozano
JESÚS ALEJANDRO GUZMÁN
Coordinador Académico | Compilador

Diseño y diagramación:
EDWARD GUERRERO CHINOME

Ilustración de portada:
PAULA STEPHANÍA SANTIAGO

El contenido del presente texto tiene unicamente fines académicos y las perspectivas presentadas en el mismo son responsabilidad de los autores. Cualquier omisión de autores, fuentes de consulta o materiales en la presente o futuras ediciones no fue realizada a dolo y se dará el crédito y mención correspondiente de haber ocurrido tal omisión.

JORNADAS ACADÉMICAS DE ANIMACIÓN 2020

FORO DE PONENCIAS

Las **Jornadas Académicas de Animación** surgen como un esfuerzo conjunto entre las ASIFA Colombia y diferentes instituciones de educación superior para mantener activo el sector a nivel nacional e incluir participantes de otras latitudes al evento.

Tradicionalmente el concepto de congreso se encuentra encarnado en el Encuentro Académico de Animación que cuenta con 4 versiones a la fecha, pero que debido a diferentes condiciones económicas y políticas del país no ha podido realizarse desde su versión 2016. En dicho marco surgen esta serie de conferencias como una posibilidad práctica de divulgar y socializar los desarrollos e investigaciones de diferentes profesionales vinculados al campo de la animación.

En esta versión 2020, se logra el trabajo conjunto entre ASIFA Colombia, la Universidad de Caldas y la Universidad Jorge Tadeo Lozano para que sean incluidas dentro del XIX Festival Internacional de la Imagen de Manizales en su modalidad *On line*, permitiendo no solo el desarrollo de las mismas dentro de un evento de gran envergadura, sino que facilitó la posibilidad de vincular investigadores de Costa Rica y Argentina.

En todo caso es motivante poder encontrar profesionales y estudiantes dedicados a tratar de comprender el fenómeno animado, y mucho más poder ser gestor de los procesos de reflexión que han sido presentados en esta epopeya escritural.

JESÚS ALEJANDRO GUZMÁN
COORDINADOR ACADÉMICO | COMPILADOR DE MEMORIAS

INDICE PONENCIAS

- 6 UNA LECTURA DESDE LOS INTERMEDIARIOS CULTURALES SOBRE LA CREACIÓN, REALIZACIÓN Y CIRCULACIÓN DE LOS LARGOMETRAJES ANIMADOS COLOMBIANOS**
Ricardo Arce | Juliana Barrero Castellanos [RESUMEN]
- 8 POLITIZAR DESDE LA INVENCIÓN (DEL MOVIMIENTO): EFECTOS DOCUMENTALIZANTES EN LA ANIMACIÓN DE CÓRDOBA (ARGENTINA)**
Cristina Andrea Siragusa [RESUMEN – PONENCIA]
- 20 EL LABORATORIO DE ANIMACIÓN, UNA POSIBILIDAD DE PENSAR LA CREACIÓN ARTÍSTICA**
Andrea Sánchez Guerrero | Edward J. Guerrero Chinome [RESUMEN – PONENCIA]
- 32 LAS CUERDAS DEL TITIRITERO: DIÁLOGOS INTERDISCIPLINARIOS ENTRE EL TEATRO Y LA ANIMACIÓN**
Jesús Alejandro Guzmán Ramírez | Sergio Hernán Sierra Monsalve | José Ángel Cabuya Velandia [RESUMEN – PONENCIA]
- 52 DOCUMENTAL ANIMADO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA LA CONSTRUCCIÓN DE MEMORIA COLECTIVA**
Juan David Aristizabal | Alejandra Calderón Martínez [RESUMEN – PONENCIA]
- 64 REGRESO A LA REALIDAD DE LA ILUSIÓN: NUEVAS FRONTERAS EPISTEMOLÓGICAS DE LA IMAGEN EN MOVIMIENTO**
Juan Manuel Acuña Guzmán [RESUMEN – PONENCIA]
- 88 ANIMACIÓN 3D Y TECNOLOGÍAS INMERSIVAS APLICADAS A LA RECONSTRUCCIÓN FORENSE DE ESCENAS DE CRIMEN**
Fernando Torres [RESUMEN]
- 92 ANIMACIÓN DE ESCUELA: TERRITORIO EN DISPUTA ENTRE EL ARTE Y LA ACADEMIA**
Alejandro R. González [RESUMEN – PONENCIA]

INDICE PONENCIAS

- 100 COMPARACIÓN ENTRE ASPECTOS PUNTUALES
TANTO TÉCNICOS COMO CONCEPTUALES**
PARA ENTENDER A CARLOS SANTA: LA SELVA OSCURA Y FANTSMAGORÍA
Anny Sofía Uribe | Laura Cartagena Rodríguez [RESUMEN – PONENCIA]
- 128 LOS LIBROS ILUSTRADOS COBRAN VIDA EN EL CINE ANIMADO**
Jorge Alberto Vega Rivera [RESUMEN – PONENCIA]
- 144 ESPA-DA-FIN: ¡QUIEN A LOS ERRORES GRAMATICALES, DA FIN!**
Reinel Uriel Rojas | Alejandro Preciado [RESUMEN]
- 146 EL CRONOTOPO EN EL DIARIO DE VIAJE ANIMADO.**
UNA MIRADA BAJTINIANA SOBRE LAS PELÍCULAS: MADAGASCAR,
CARNET DE VOYAGE, AMAR Y VIAGEM A CABO VERDE
Luciana Pinotti [RESUMEN – PONENCIA]
- 162 LA TÉCNICA BIDIMENSIONAL MÁS ADECUADA**
PARA REALIZAR CONTENIDOS ANIMADOS DESDE UNA CLASE DE ANIMACIÓN
Oscar Rojas Ramirez [RESUMEN – PONENCIA]
- 184 INTEGRACIÓN DE TÉCNICAS 3D ANÁLOGAS EN PROCESOS DIGITALES**
PARA EL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS INDEPENDIENTES
Laura Julieth Moncada Aldana [RESUMEN – PONENCIA]
- 196 FORMANDO LAS BASES PARA LA CUARTA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL:**
CASO DE ESTUDIO DEL CENTRO DE TECNOLOGÍA Y ARTES VISUALES (CETAV)
DEL PARQUE LA LIBERTAD
Laura Pacheco [RESUMEN – PONENCIA]
- 210 LAS IMÁGENES POSIBLES:**
LA REPRESENTACIÓN FEMENINA EN GUIDA DESDE SU CUADERNO DE ARTISTA
María Constanza Curatitoli [RESUMEN – PONENCIA]

UNA LECTURA DESDE LOS INTERMEDIARIOS CULTURALES SOBRE LA CREACIÓN, REALIZACIÓN Y CIRCULACIÓN DE LOS LARGOMETRAJES ANIMADOS COLOMBIANOS

Autores:

RICARDO ARCE *

JULIANA BARRERO CASTELLANOS **

RESUMEN

Aunque la lista de largometrajes animados realizados en Colombia junto con los que han sido coproducidos con otros países es relativamente corta en comparación con el volumen de producción de otras cinematografías más amplias como las de Estados Unidos, Francia, España, Japón, China, India o México, la nuestra presenta un abanico de producciones lo suficientemente heterogéneo en narrativas, técnicas y estilos como para convertirse en una muestra significativa y representativa de nuestro propio contexto y que es importante estudiar y hacer visible.

Por otra parte, la creación de contenidos transmediales exportables a partir de la imagen animada es uno de los ejes claves de la política de desarrollo estratégico del país que ha propiciado un aumento local de producciones y ha atraído la mirada de diversos agentes internacionales interesados en la posibilidad de coproducción con Colombia bajo el auspicio de políticas creadas para tal fin como la actual Ley 1814 (Ley de Cine Colombiano) y la Ley 1556 (Ley Filmación Colombia), entre otras. Sin embargo, una de las principales dificultades que enfrentan actualmente los creadores, productores y comercializadores de las industrias culturales en Colombia es la falta de información especializada y actualizada sobre sus sectores.

El sector audiovisual en general, así como el subsector de la animación no es la excepción y hasta hoy no ha contado con los instrumentos conceptuales sólidos y suficientes que faciliten la toma de decisiones tanto de carácter público como privado necesarios para generar una estabilidad en su producción y su circulación, así como definir mejores estrategias empresariales y precisar sus demandas frente a la política pública. Por su parte, el sector público no dispone de todos los recursos necesarios para investigar dichas necesidades y generar políticas, programas y proyectos que impacten positivamente el sector. Como respuesta a esta problemática, se presenta una propuesta de acercamiento metodológico y conceptual desde la perspectiva de los intermediarios culturales para investigar las dinámicas particulares que rigen este campo y para entender las potencialidades de su impacto social y económico, tanto en el país como en la región ■



***Ricardo Arce** _ Animador e investigador, es Docente Asociado de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Es Presidente del capítulo colombiano de la Asociación Internacional de Films Animados, ASIFA Colombia, y miembro de la Junta Directiva de ASIFA Internacional. Estudió Diseño Gráfico en la Universidad Nacional de Colombia, la Especialización en Televisión de la Pontificia Universidad Javeriana y la Maestría en Estética e Historia del Arte de la UTadeo. Ha participado en calidad de conferencista y de jurado en diferentes eventos nacionales e internacionales de animación. Es coautor del libro *La Animación en Colombia hasta finales de los años 80*.

ricardo.arce@utadeo.edu.co | Universidad Jorge Tadeo Lozano

****Juliana Barrero Castellanos** _ Tiene una amplia experiencia en investigación y diseño de política pública y estrategias para el desarrollo de los sectores creativos y culturales. Su trabajo reciente se ha enfocado principalmente en la sostenibilidad, circulación y consumo de bienes y servicios culturales por medio del estudio de redes e intermediación cultural. Entre sus habilidades se destacan: la estructuración y dirección de proyectos; el diseño e implementación de metodologías para la recolección y análisis de información cualitativa y cuantitativa; el desarrollo de métodos alternativos para el análisis y visualización de datos y la formulación de preguntas y soluciones relevantes y perspicaces.

Universidad Jorge Tadeo Lozano

POLITIZAR DESDE LA INVENCION (DEL MOVIMIENTO): EFECTOS DOCUMENTALIZANTES EN LA ANIMACION DE CORDOBA (ARGENTINA)

Autora:

CRISTINA ANDREA SIRAGUSA*

RESUMEN

La animación se configura a partir de una macro-operación que implica la ilusión del movimiento de manera franca apelando a distintos lenguajes y poniendo en tensión la materia significativa desde un ejercicio que debilita las posibles fronteras entre lo real y lo ficticio (sus categorías y géneros) al tiempo que combina la exploración técnico-estética. La ubicuidad del fenómeno vuelve compleja su exploración, sin embargo en este trabajo el interés radica en la interrogación acerca de las modalidades empleadas para visibilizar (en general desde la denuncia) situaciones socio-políticas de exclusión y vulnerabilidad de derechos.

Una cartografía (nunca exhaustiva) de las discursividades contemporáneas que emplearon a la animación (desde el lenguaje y el dispositivo) para tematizar acontecimientos socio-políticos se expandió tensionando el realismo con cierta recurrencia. La revisión que se comparte focaliza su atención en la producción post 2010 de Córdoba (Argentina) en la que se entremezclaron experiencias muy diversas en

cuanto a las competencias profesionales que se actualizaron; construcciones en las que fue habitual la enunciación institucional o comunitaria; y que dialogaron con otras imágenes (de acción en vivo, por ejemplo) para generar un efecto de realidad.

Una agenda plural y compleja de interpelaciones sobre lo social y evocaciones del pasado irrumpió en la animación cordobesa, destacándose tópicos tales como la denuncia hacia las políticas y acciones de la última dictadura militar en Animando memoria(s), una reivindicación de la historia del sindicalismo local en La Falda El programa político de los trabajadores, las dramáticas consecuencias de las inundaciones del año 2015 en las Sierras Chicas en Emerge Unquillo, y la implementación del Código de Falta en la ciudad capital que propicia la exclusión de grupos vulnerables en Mi gorra brilla ¿qué es realidad, qué es fantasía, qué es ilusión?, entre otras. Estas obras animadas, que comenzaron a circular a partir de la segunda década del Siglo XXI, han materializado diversas operaciones que pusieron en tensión el “real” imaginado y donde los efectos de indicialidad no resultaron indiferentes.



***Cristina Siragusa** _ Doctora en Semiótica por la Universidad Nacional de Córdoba. Investigadora y Docente de la Universidad Nacional de Villa María (UNVM) y de la Universidad Nacional de Córdoba (UNC), se ha especializado en el estudio de la producción audiovisual (obras cinematográficas, series televisivas) de acción en vivo y de animación desarrolladas en los diversos territorios nacionales de Argentina en los últimos años. Es compiladora de los libros, junto a Alejandro González, de La televisión animada. Una explosión estilística en las pantallas argentinas (UNVM, 2017) y Poéticas de la Animación Argentina 1960-2010. Córdoba, Rosario y Buenos Aires (Editorial La Barbarie, 2013).

siragusasociologia@yahoo.com.ar

Universidad Nacional de Córdoba | Universidad Nacional de Villa María (Argentina)

PONENCIA

La forma de la expresión, el acto que entonces expresa y la cosa que se está expresando se unen simultáneamente en la animación, capturando una memoria esencial y afectiva.

(Wells, 2013: 25).

ITINERARIO REFLEXIVO: EL COMIENZO DE UN RECORRIDO

En el ejercicio cartográfico que supone la revisión de la producción animada generada en un territorio local irrumpen diversos movimientos temáticos, narrativos y estéticos. En particular, en esta comunicación, interesa focalizar en unas audiovisuales que abordaron acontecimientos socio-políticos desde un estilo que puso en tensión la vocación realista de la imagen tomada como referencia. Temporalmente se circunscriben al periodo posterior al año 2010 y, territorialmente, fueron concebidas y realizadas por animadores pertenecientes a Córdoba (Argentina).

Como una primera consideración se observa la construcción de una agenda plural y compleja que interpeló lo social desde la denuncia, específicamente en relación: a) las políticas y las acciones de violencia política de la última dictadura militar en *Animando memoria(s)*; b) la reivindicación de la historia del sindicalismo local en *La Falda El programa político de los trabajadores*; c) las dramáticas consecuencias de las inundaciones del año 2015 en las Sierras Chicas (provincia de Córdoba) en *La Falda El programa político de los trabajadores*; d) la implementación del Código de Falta en Córdoba Capital que propicia la exclusión de grupos vulnerables en *Mi gorra brilla ¿qué es realidad, qué es fantasía, qué es ilusión?*

Estas obras animadas, que comenzaron a circular a partir de la segunda década del Siglo XXI, han materializado diversas operaciones que pusieron en tensión

¹ Gustavo Aprea, recuperando a Roger Odin, propone que esta categoría (conjunto documental) “incluye géneros reconocidos socialmente como los documentales didácticos, etnográficos, políticos, institucionales, que comparten un tipo de rasgos reconocibles” (2011)

el “real” imaginado y donde los efectos de indicialidad no resultaron indiferentes. Taxonómicamente se puede referir a ellas como parte de un *conjunto documental*¹ siguiendo la línea trazada por Roger Odin y retomada por Gustavo Aprea (2011). En lo que respecta a las particularidades de la animación como lenguaje, se observa una persistencia de técnicas como la rotoscopía y la pixilación en las que las imágenes de las corporalidades humanas fueron intervenidas instituyendo con vigor el artificio del dispositivo; o el cut out y los efectos especiales donde hay una limitada generación del movimiento. Truncada la ilusión referencial se sostuvo, sin embargo, un *efecto documentalizante*, es decir un tipo de efecto de significación (retomando a Roger Odin desde Gustavo Aprea), el *documentalizador*, que “permite dar cuenta de ciertos solapamientos entre formas clásicas del documental y narraciones ficcionales ligadas a formas de realismo social” (2011) pero que se centrar en esa voluntad de instituir cierta verosimilitud apelando a “la realidad de los hechos narrados” (Aprea, 2011). Desde esta posición es posible interrogarse acerca de la forma-animada como lenguaje de disidencia para configurar mundos sociales y culturales, desde el arte y sus dispositivos.

Por ejemplo, en la *rotoscopía* se actualizan operaciones técnico-estéticas tendientes a la reproducción mimética del movimiento con el objeto de generar un efecto naturalista, es decir, la fluidez del movimiento es posible a partir de secuencias de imágenes de acción real que ofician de referencia para la intervención sobre el material a partir de la inclusión de líneas, formas y texturas. Esta técnica de animación se despliega recuperando el carácter indicial de la imagen al tiempo que imprime sobre la misma un conjunto de elementos que pretenden re-organizar la materia significativa configurando nuevos efectos.

En términos de aplicación irrumpe una estrategia ligada a recuperar imaginarios simbólicos que pueden insertarse en un arco de posibilidades que van desde la destitución hacia el reforzamiento de los sentidos posibles de ser interpretados en la imagen de acción en vivo que se toma como base para la manipulación. Además, hay un despliegue de operaciones *meta* en diálogo intertextual para instalar operaciones de memorias: las imágenes animadas se insertan en el proceso de evocación y traen al presente el pasado dictatorial (en el caso de *Animando*

memorias) o recuperan imágenes de acción en vivo de entrevistas a sujetos sociales (en *Mi gorra brilla*).

A continuación se comparten las operaciones reconocibles en el conjunto textual animado seleccionado para el análisis.

ANIMANDO MEMORIAS:

EVOCACIONES QUE DIALOGAN CON IMÁGENES PRETÉRITAS

Animando memorias es el nombre de un proyecto² orientado a la reflexión de los acontecimientos traumáticos vividos durante la última dictadura militar en Argentina a partir de la implementación de una serie de talleres de animación audiovisual³ que se desarrollaron desde el Centro Educativo en Derechos Humanos “Eduardo Requena” destinado a estudiantes de nivel medio (6to año) de Malagueño. Este proyecto es una propuesta de articulación del Espacio de Memoria “La Perla” con su entorno socio-espacial inmediato en el que se permitió debatir acerca de la represión cultural durante la última dictadura militar.

En el producto animado resultante se observa un tipo de enunciación que asume tanto los rasgos propios de la audiovisualidad comunitaria (en el trabajo con los estudiantes) como de la institucional (propia de un espacio público-estatal de la memoria)⁴. El trabajo se desarrolla a partir de las imágenes de archivo del canal de televisión que son recuperadas para desplegar un proceso de evocación de un pasado

² La propuesta fue parte del Programa de Financiamiento a Proyectos de Gestión de Actividades Artísticas y Culturales de la Secretaría de Extensión Universitaria de la UNC y con el apoyo del Observatorio de Derecho Humanos.

³ En *Animando Memorias(s)* se implementaron seis encuentros con cada escuela participante (IPEM 408 de San Nicolás e IPEM 374 Anexo), rotando la implementación de los encuentros entre el aula y el Centro Educativo Requena. Se finalizó el proyecto con una muestra colectiva (*Picnic Audiovisual*) en el Espacio para la Memoria La Perla (Córdoba, Argentina) donde participaron estudiantes y docentes de ambas instituciones educativas y el equipo de trabajo.

⁴ Las piezas seleccionadas para el análisis son, en primer lugar una rotoscopia realizada sobre el archivo filmico del noticiero Canal Doce sobre las imágenes de la nota periodística “Incineración de literatura marxista 29 abril 1976” (dur. 03:36, Agosto-Diciembre 2017); en segundo lugar un conjunto de animaciones realizadas por lxs estudiantes del 6° año del IPEM N° 316 de Malagueño, basadas en anécdotas recopiladas por ellxs, sobre la última dictadura militar en Malagueño titulada Memoria(s).

histórico desde un enfoque denunciista. Las operaciones que se actualizan en estas producciones son de carácter:

- a) *probatoria*: a partir del empleo de imágenes recuperadas del discurso de la información del que se da cuenta a partir de marcas que explicitan la fuente (del medio: Canal 12 de Córdoba – Argentina; del género: noticiero periodístico), el suceso y el tiempo histórico acontecido, la adscripción político-ideológica con planos de las tapas de las publicaciones.
- b) *metarreferencial*: con la incorporación de periodistas como “testigos” de la quema de los libros en las imágenes.
- c) *paródica*: de los cuerpos en el plano a los que se (re)crea aludiendo a personajes destinados al público infantil (El Chapulín Colorado en el caso del militar que derrama el querosene, por ejemplo), a los que se-traza introduciendo componentes artificiales⁵ (gorras, anzuelos, entre otros) o se les borra los rasgos identitarios (e incluso humanos).
- d) *contestataria* (en la dimensión político-axiológica): que destituye y enfrenta apelando a componentes lingüísticos (interrogaciones acerca de las motivaciones del acontecimiento como preguntas retóricas, o lexemas verbales genéricos tales como “libertad” “olvido” “represión”), tachaduras, como las más evidentes.
- e) *distanciada*: irrumpen dibujos como corazones y caracoles sin intención de politizar su presencia y asociados al ritual de la cocción (comer la paella).

LA FALDA EL PROGRAMA POLÍTICO DE LOS TRABAJADORES:

UNA LECTURA DEL PASADO SINDICAL

En *La Falda El programa político de los trabajadores*⁶ se observan imágenes en cut out y efectos especiales, es decir imágenes confinadas a un debilitamiento del dispo-

⁵ Elementos artificiales que adhieren a ciertas lógicas de identificación y comunicación: objetos que subrayan caracteres específicos del personaje en un arco que incluye desde el objeto-accesorio-cuerpo al objeto-del-ambiente-escenográfico.

⁶ Que se encuentra en la página web de la Comisión Provincial de la Memoria / Archivo provincial de la Memoria.

sitivo (en un sentido amplio) de la generación del movimiento que instituye otras operaciones ligadas a la recuperación e interpretación del pasado, en este caso en particular del programa político del movimiento sindical peronista tras la interrupción democrática de 1955 en Argentina, a partir de imágenes de archivo.

Este audiovisual es un documental que funciona como cita-homenaje a partir de la recuperación de la voz-posición (sonoridad que envuelve no sólo a la palabra en su contenido político sino también en su expresividad militante propia del discurso político) de los Secretarios Generales y referentes de distintos Sindicatos de Córdoba acerca del Programa de La Falda. Las operaciones artístico-expresivas más destacas son:

- a) de *fascinación*: término con el que se destaca el potente despliegue de una subjetividad afectiva y celebratoria del suceso al que refiere, que apela al exceso cuasi-infantilizado de los *recursos gráficos de acentuación*: trazos y tachaduras que toman relieve por sus dimensiones cromáticas y por la presencia en el plano en el que dialogan con imágenes de archivo del discurso de la información (fija-fotográfica como audiovisual). Esta operación se sostiene por una sonoridad declamativa, militante, pathémica que le insufla sentido y una suerte de grandilocuencia producto del cambio de las condiciones de recepción con las que esa textualidad pretérita es anclada en el presente.
- b) de *recreación documentalizante*: ligada a la ficcionalización de algunos acontecimientos históricos vinculados a acciones de lucha y de reconocimiento de los trabajadores desde una narración que prioriza la cronología asentada en una banda sonora que remite a la *calle politizada, espacio del cántico y la consigna*, cuyo efecto de sentido anida en el carácter épico del movimiento trabajador organizado. De este modo se recorre una epopeya sindical peronista datada, de la que se narra a partir del collage de imágenes de archivo vinculadas a los siguientes sucesos: 1957 (Normalización de los sindicatos), 1969 (Cordobazo), 1971 (Viborazo), 1975 (Rodrigazo), 1982 (Paz, Pan y Trabajo), 1986 (Paro Nacional y Movilización), 1989 (Hiperinflación), 1996 (Paro General y Movilización contra el Ajuste), 1997 (Puebladas), 1997 (Carpa Blanca), 2001 (Piquetes, Cacerola, la lucha es una sola), 2008 (Defensa de la democracia), 2016 (Marcha Federal).



Para finalizar se podría vincular este fragmento con lo que Wells (2009:158) denomina *documental animado*⁷ con una inclinación al modo subjetivo para relatar los acontecimientos históricos acompañado por una estética de recortes de figuras de papel.

MI GORRA BRILLA: SEGREGACIÓN Y EXPULSIÓN SOCIAL

En *Mi gorra brilla ¿qué es realidad, qué es fantasía, qué es ilusión?* (Onaindia y Quiñoneros, 2017) es, inicialmente, el resultado de un Trabajo Final de Carrera (TFC) del Departamento de Cine y TV de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Córdoba. Una propuesta que nace como parte de un proyecto de

⁷ Wells en su descripción de documentales animados categoriza diferentes modos de posicionamiento, entre ellos el subjetivo que “se concentra en perspectivas individuales que ofrecen historias alternativas o narrativas de temática social” (2009:158).



animación de escuela pero que, posteriormente, sigue creciendo y desarrollándose profesionalmente. Desde el punto de vista temático, se aborda la implementación de una normativa (el Código de Faltas de la ciudad de Córdoba) que excluye a grupos vulnerables obstaculizando su libre desplazamiento sobre el territorio urbano. Al igual que se señalaba en el caso anterior, es dable identificar una doble operación constructiva:

a) de politización entre *lo visible* y *lo invisible* a partir del trabajo sobre las imágenes registradas durante las entrevistas testimoniales:

lo hicimos a partir de la técnica de rotoscopia para animar las entrevistas, y mezclar el relato con imágenes de archivo que dieran cuenta las resistencias así como las violentaciones por parte de la institución policial (detenciones ilegales y “gatillo fácil” como principales acciones, sin dejar de reconocer las violencias más invisibilizadas

como el cobro de coimas, la venta de droga, el hospedaje a pib*s para realizar robos para ell*s, etc.). (Quiñoneros y Onaindia, 2017:24).

- b) de *recreación* de lo social desde un imaginario *mágico* que permite introducir la posición de enunciación de sus creadores para trastocar las desigualdades constitutivas que impactan cotidianamente sobre los sujetos.

EMERGE UNQUILLO:

CONJURAR LA EXPERIENCIA DRAMÁTICA PARA CONTARLA

Un caso particular lo ofrece *Emerge Unquillo* donde la animación como lenguaje jala en su exhibición las texturas de los espacios comunes del territorio, los marca aunque de manera efímera, como parte de la evocación que dialoga con los recuerdos comunitarios materializados en historias orales, poesías, dibujos e ilustraciones. Pero también la animación transitó las redes⁸. Estas animaciones adoptan la fluidez en sus líneas y en su discurrir para ser exhibidas.

Este audiovisual da cuenta de las dramáticas consecuencias de las inundaciones del año 2015 en las Sierras Chicas (interior de la provincia de Córdoba) que implicó la pérdida de vidas humanas y materiales. A partir de una serie de talleres de animación que se llevaron adelante con niñas y niños se abordó la vivencia subjetiva de la evocación de la situación y su materialización en pequeñas producciones. También se complementó la acción de creación comunitaria con adultos buscando recoger anécdotas e historias ligadas al río y a su cotidianeidad.

Son ejemplos de relatos de enunciación comunitaria que permiten el despliegue de la subjetividad y la auto-reflexión creativa de la experiencia traumática a partir de una operación de evocación arraigada en el territorio e imaginarios, a partir del entrecruzamiento de relatos orales, poemas y la animación infantil en contexto de taller. Una operación *poética* que dota de espesor a la experiencia artística a partir de la humanización de lo sucedido (como experiencia sensible vivida) y la sensi-

⁸ La exhibición de las animaciones en el espacio público se destaca como una característica particular. Esta modalidad permitió volver a poblar desde el arte los edificios y las casas en una operación de memoria.

bilización sobre la pérdida y la transformación territorial tomando el agua como elemento para la re-creación.

ANDANDO Y DES-ANDANDO

Este recorrido por un tiempo-espacio particular de la producción de animación localmente anclada permite observar las operaciones de construcción de sentido en las cuales convergen dimensiones tecno-artísticas y compromiso social. La animación desestabiliza las fronteras de lo real y deviene práctica que impone un modo de exponer problemáticas sociales desde una politización del mundo y las identidades sociales ■

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- APREA G. (2011) “Los documentales y la noción de dispositivo”, En *Figuraciones* N° 8, IUNA, Buenos Aires.
- QUIÑONEROS M. Y ONAINDIA C. (2017) *La animación y su expresividad aplicadas al campo político-social. Mi gorra brilla la yuta no ¿Qué es realidad, que es fantasía, que es ilusión?*. Trabajo Final de Carrera Licenciatura en Cine y Televisión Universidad Nacional de Córdoba URL: <https://rdu.unc.edu.ar/handle/11086/14663>
- WELLS P. (2009) *Fundamentos de la animación*, Parramón Editores, Barcelona.
- WELLS, P. (2013) “Toy Stories, Trade Tattoos and Taiwan Tigers: Or What’s Animation Ever Done For Us?”. En *La Animación y las otras Artes – Actas del 3º Foro Académico sobre Animación – VII Festival Internacional de Animación Córdoba*, ANIMA ‘13 – 1a ed. Córdoba: Universidad Nacional de Córdoba. Pág. 13-37.

EL LABORATORIO DE ANIMACIÓN, UNA POSIBILIDAD DE PENSAR LA CREACIÓN ARTÍSTICA

Autores:

ANDREA SÁNCHEZ GUERRERO*

EDWARD J. GUERRERO CHINOME**

RESUMEN

Este espacio ofrece una mirada sobre algunas experiencias académicas en torno a la animación experimental, en donde el sentido creativo, la metodología de enseñanza y el conocimiento se mezclan como elementos indisolubles. La construcción de la imagen animada ofrece una alternativa de narración visual y su exploración desde el aula favorece el laboratorio de creación.

PONENCIA

La animación es una experiencia significativa tanto para el artista que la realiza como para el espectador que la recibe. En este sentido, reflexionar sobre el ejercicio creativo durante su práctica, es un oportunidad para alejarse de la concepción hegemónica de animación que le atribuye sólo propiedades narrativas, técnicas, comerciales y/o de entretenimiento.

El presente análisis, concibe la creación artística como un acto que permanece en constante evolución y propone la animación experimental como un terreno

fértil para hallar conexiones entre creación, docencia e investigación. El escenario de laboratorio y la discusión de los fenómenos visuales cotidianos son aristas que delimitan el estudio, permitiendo la germinación de nuevos proyectos de imagen en movimiento.

El recorrido inicia por una revisión del concepto de animación diseccionando aspectos formales y conceptuales, para luego indagar en la naturaleza exploratoria e interdisciplinar de la animación experimental que otorga al laboratorio artístico la posibilidad de configurar una red entre acto creativo, experiencia estética y trabajo de aula. En este panorama se presentan algunos ejercicios realizados en el taller de animación, examinando las oportunidades que aparecen alrededor de esta forma de producción audiovisual.

ANIMACIÓN EXPERIMENTAL, UN CAMINO DE MÚLTIPLES CONEXIONES

La práctica de animación se puede entender desde dos puntos fundamentales: la composición técnica / tecnológica y la dimensión plástica / artística. Abordando la naturaleza compleja de la animación, el profesor Ülo Pikkov explica que “la animación esencialmente implica la presentación de imágenes fijas de una forma tal que crea la ilusión de movimiento en la mente del observador” (2010, p14).



***Andrea Sánchez Guerrero** _ Animadora, Productora y Docente Colombiana. Maestranda en Artes Plásticas y Visuales en la Universidad Nacional de Colombia. Especialista en Realización de Animación Stop Motion de la escuela ECIB de Barcelona. Directora de Cine en Animación de la Universidad del Cine de Buenos Aires. Docente de animación y producción. Jefe de producción de 1881 animation studio.

andrea.sguerrero@gmail.com



****Edward J. Guerrero Chinome** _ Diseñador Gráfico, Docente e Investigador colombiano. Maestro en Estudios Visuales. Doctorando en Artes y Educación en la Universidad de Granada, (España). Se interesa por investigar la ciudad como espacio de conocimiento y proponer a la imagen como un instrumento educativo, usando metodologías de investigación basadas en la art/ografía visual.

guerrerochinome@gmail.com _ <https://www.behance.net/chinoedw>

La diferencia con el cine de imagen real radica en que las imágenes no se graban sino que se crean una a una.

Las técnicas para generar la imagen en movimiento se reinventan constantemente, pasando de lo análogo a lo digital y proponen diversos métodos para abordar su producción técnica. “El arte de la animación es la creación de imágenes en movimiento por medio de la manipulación de cualquier variedad de técnicas diferentes a los métodos de la imagen real” (ASIFA citado por Pikkov 2010). Desde este punto, es posible suponer que la creación y reproducción de la imagen fija, integra un instrumento tecnológico y un método técnico para producir la ilusión de movimiento en la mente del espectador. Sin embargo, quedarse en esta definición resulta muy superficial si queremos acercarnos a su potencia artística.

Norman McLaren plantea que “la animación no es el arte de los dibujos que se mueven sino el arte de los movimientos que se dibujan (...) es el arte de manipular los intersticios invisibles que existen entre los fotogramas” (citado por Furniss, 1998). Dichos intersticios, serían el lugar en donde emerge la cualidad del movimiento y su significado. Dentro del mismo concepto de movimiento animado podemos descubrir una relación entre la representación de la física del movimiento y la representación de una intención del movimiento, plasmadas simultáneamente por el animador en el mismo tiempo y espacio.

De otro lado, la creciente evolución y democratización de las herramientas para la producción de imagen animada, permite abrir posibilidades de experimentación que hasta hace unos años era imposible de imaginar. Estas condiciones, hacen de la animación una práctica que exige tanto de la facultad racional / técnica como de la facultad expresiva del creativo.

La presentación de este escenario creativo en el aula, enmarcando en los ejercicios límites flexibles y abiertos a la proposición, invita a que los estudiantes se encuentren con la posibilidad de interrumpir el automatismo de la práctica de animación y se propicie el espacio de lo inesperado, lo incierto y lo desconocido que sería el lugar en donde encontramos la experiencia del acontecimiento. El tipo de animación que puede aportar a este terreno de experimentación transformadora y generadora de nuevas experiencias sería la animación experimental.

Este campo de la animación se ha definido en sintonía con la época y sus circunstancias. Hoy es muy difícil apreciar su naturaleza a través del mismo filtro de alto contraste, o comprenderla bajo categorías rígidas como quizá si se podía en el siglo XX. Seguramente no se puede afirmar que la animación experimental es exclusivamente abstracta o que la mezcla de técnicas es su terreno por excelencia, pero tampoco podemos decir que la animación comercial utiliza únicamente técnicas tradicionales, es hegemónica y no proyecta la visión del artista. Las últimas décadas, han sido testigo de la creación de contenidos animados que abren un espectro de grises en medio de ambos extremos.

Muestra de ello son series animadas como *El increíble mundo de Gumball* creada por Ben Bocquelet para el universo de *Cartoon Network*, en donde se visualiza una especie de caos animado caracterizado por diferentes técnicas de representación animada (Lara, 2017), o la serie *South Park* (1997) “cuyo piloto original fue creado de manera tradicional usando personajes hechos con recortes de papel y animados fotograma a fotograma bajo una cámara” (Torre, D. y Torre, L, 2019).

Ambos proyectos pertenecen al entorno comercial e industrial, pero también presentan factores quizá exclusivos del ámbito experimental. Tanto los creativos como el avance de las herramientas tecnológicas han conseguido desdibujar las fronteras que delimitan el ámbito comercial y experimental de la animación. Ambas prácticas se han expandido y han logrado interceptar sus límites respondiendo a ciertas necesidades.

Para describir la animación experimental en un contexto actual, es conveniente acercarse a las ideas de Paul Taberham, quién señala algunas tendencias que caracterizan este tipo de práctica. En primera instancia, describe la *tendencia de producción y difusión* de la animación experimental como “la creación de una sola persona o un colectivo pequeño que es autofinanciado o financiado por alguna institución sin expectativas de lucro y cuya distribución normalmente es independiente, por medio de internet o en lugares como galerías, universidades o cineclubes” (Taberham, 2019).

Esta tendencia está en línea con el ejercicio realizado en el taller de animación, en donde se halla un espacio libre de tensiones para que el realizador sea fiel a su

genuina intención y no persiga una exigencia externa. En este sentido el aula / taller, debe asumirse como un lugar abierto y libre para explorar las inquietudes y puntos de vista de los estudiantes, siguiendo los intereses particulares del proceso creativo. Enmarcado bajo la definición de laboratorio, “un espacio dotado de los medios necesarios para realizar investigaciones, experimentos y trabajos de carácter científico o técnico”(rae.es¹), el taller de animación se puede convertir en un escenario que favorece el hallazgo de nuevas formas de pensar y construir la imagen en movimiento de manera colaborativa, algo similar a lo que sucede en un *medialab* (Brianza, 2016).

De otro lado, asumir el taller de animación como un laboratorio experimental de creación artística, relaciona un enfoque de investigación en artes, en donde el conocimiento puede tener origen en la misma práctica plástica y en su posterior reflexión y divulgación. En este punto, el proceso creativo cobra importancia como un método genuino de pensamiento y como espacio libre de creación, pues incluye las particularidades propias del creador / realizador (Ballesteros y Beltrán, 2018). Esta postura valida los procesos desarrollados y trabajados desde el aula, como materia de investigación para las disciplinas creativas.

Taberham continua el análisis de la animación experimental, señalando la *tendencia estética* como los “contenidos que evocan o provocan, más no cuentan, dando libertad al espectador de interpretar como gusten. No se trata de entender sino de sentir” (Taberham, 2019). Este lenguaje, “plantea al espectador alternativas de percibir el mundo a partir de narrativas no convencionales, ofreciéndole a cambio una experiencia más sensorial” (Traslaviña, 2017).

Este aspecto da prioridad al efecto que provocan los artefactos animados en el espectador. Sin embargo, si al dar un giro a la propuesta y observar la tendencia estética como un objetivo creativo para el realizador, se dibuja un camino que exige algo de sensibilidad y vulnerabilidad. En otras palabras, primero es necesario que el creativo tenga conciencia de una experiencia sensorial que comunica con su creación animada, antes de que esta se encuentre con el espectador. Este es

¹ RAE: Diccionario de la lengua española, 23.^a ed., [versión 23.2 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [10-06-2019]

uno de los objetivos del laboratorio creativo, generar nuevo conocimiento sobre sí mismo y también sobre el mundo, mediante animaciones / experiencias u objetos cognitivos. Bajo esta premisa, el docente no puede de ninguna manera ahorrar la experiencia al estudiante, y necesariamente el estudiante debe tener voluntad para atravesar dicho escenario.

La cuestión de la experiencia estética al interior del taller de animación experimental, se mantiene como soporte del trabajo provocando la reflexión continua entre los participantes. Dicha experiencia, obedece a los acontecimientos percibidos por el universo sensorial y se encadenan al espacio social y cultural del individuo (Dewey, 2008).

Finalmente, Taberham propone que el proceso creativo de la animación experimental marca una *tendencia subjetiva* en donde “el estilo y las cuestiones del artista se pueden percibir fácilmente. Además, el artista trata de expresar lo que no puede poner en palabras, como emociones o atmósferas abstractas. Tampoco hay un plan de producción estricto –como si lo debe haber en la animación comercial–, pues el completo acto de creación es un proceso de descubrimiento” (Taberham, 2019).

La práctica de la animación experimental supone un proceso de observación constante y una indagación continua sobre las propias inquietudes expresivas y la forma de su materialización. Este recorrido hace consciente el proceso creativo con la intención de reconocerlo, evaluarlo y mejorarlo. En el laboratorio creativo surgen múltiples puntos de vista y procedimientos para abordar un mismo fenómeno, la socialización y análisis de esos acercamientos alimenta los procesos individuales y grupales de los participantes.

Es evidente que las disciplinas creativas no escapan de la verificación y el reconocimiento en cuanto a la generación de conocimiento. Hablar de investigación desde el terreno artístico parece desestabilizar las metodologías tradicionales del método científico. Sin embargo, tanto en la ciencia como en las disciplinas creativas, existen prácticas estructuradas de investigación, determinadas por el trabajo innovador en pro del mejoramiento de productos y procesos. Dichas prácticas en el territorio de lo artístico, se consolidan desde el espacio académico favoreciendo su validación, sustentada en la rigurosidad del proceso creativo, la retroalimentación social y la

contribución a la experiencia humana por medio de la producción de artefactos artísticos (Ballesteros y Beltrán, 2018).

Así, la perspectiva conduce en reconocer a la práctica pedagógica de la animación experimental como un terreno académico, creativo y de investigación, en donde los actores principales son los mismos participantes que se convierten en investigadores mediante sus propios procesos de creación. Con esta mirada el docente, involucrado también como participante del laboratorio, se visualiza a su vez como artista e investigador, conformándose como un constructor art/ográfico (Irwin, 2013) de la imagen animada.

Para acentuar esta propuesta, a continuación se presentan dos experiencias de laboratorio creativo trabajados desde el espacio de aula, los cuales relacionan esta manera de indagar y pensar la imagen animada con un factor experimental. Los procesos, profundizan en la metodología de creación, el rol docente y el proceso creativo (como elemento no generalizado), desde la temática del autorretrato animado y el recorrido urbano. Las dos experiencias, se llevaron a cabo en el programa de *Producción de Animación Digital* en la Corporación Universitaria UNITEC, Bogotá D.C., (2018 – 2019).

EXPERIENCIA 1: AUTORRETRATO ANIMADO

Este ejercicio fue propuesto para el *Taller de Stop Motion*, con el propósito de reconstruir el propio proceso creativo desde tres momentos: 1. circunstancia creadora; 2, representación como artefacto; y 3, reflexión desde la mirada del espectador.

Como un preámbulo de este laboratorio, se dio la oportunidad para realizar tres ejercicios exploratorios con tres técnicas diferentes en torno al *autoanálisis*. La exploración, acercó a los estudiantes al espectro de posibilidades formales y conceptuales para tomar decisiones sobre materiales y técnicas de animación. La experiencia abordaba las preguntas *¿cómo creo yo?* y luego, *¿cómo creo mejor yo?*, con el fin de hacer conciencia en el proceso creativo.

La exploración continuó con tres acciones de animación experimental. La primera se propuso desde la animación de partículas buscando transmitir una cualidad,

sensación o percepción satisfactoria sobre sí mismo. Tanto material como técnica debían estar conectados conceptualmente. Las partículas que los estudiantes eligieron explorar fueron sal, gelatina en polvo, café y tabaco.

Para la segunda acción se presentó la opción de elegir una técnica en dibujo o pintura sobre soportes no convencionales. El concepto a representar era el lugar o espacio que se concibe como propio. Algunos participantes eligieron lugares físicos como la ciudad, la casa o el taller, y otros, eligieron lugares abstractos como la música, la naturaleza o el cosmos. Los materiales que utilizaron para animar surgieron del análisis del lugar y las sensaciones que provocan desde su punto de vista. Este ejercicio provocó una interesante variedad de técnicas como la animación de pintura sobre el cuerpo, pintura sobre vidrio y el dibujo mediante la extracción de plastilina sobre vidrio iluminado desde la parte inferior.

La tercera acción consintió en trabajar la técnica de animación de recortes de papel o *cutout*, con el fin de reflexionar sobre una experiencia cotidiana. En esta oportunidad se hizo énfasis en pensar el sonido y con ello, llamar su atención a los diferentes niveles expresivos que tienen a su disposición dentro del mismo lenguaje de la animación.

Las temáticas que delimitaron las tres acciones (la cualidad de sí mismo, el lugar propio y la experiencia cotidiana), fueron excusas para llevar a cabo una suerte de entrenamiento. Por un lado se buscaba ejercitar la habilidad de comunicar sensaciones por medio de elementos plásticos y movimiento; por otro lado, se proponía un ejercicio de creación y reconocimiento de sí mismo, desde la observación, la inquietud artística creadora. Como herramienta clave dentro del proceso se incluyó la *bitácora* en donde se consignaron las observaciones y reflexiones y resultados sobre cada experiencia.

Con un panorama amplio para la representación visual, cada participante tomaba decisiones sobre que aspectos de su personalidad quería revelar u ocultar en la conformación de su autorretrato animado. Las posibilidades técnicas derivaron de los ejercicios previos y la concepción del autorretrato se centró en la representación psicológica a partir de símbolos subjetivos / abstractos.

Con un camino técnico y estructurado de creación desde la práctica de la animación, se pudo ingresar a un territorio libre de exploración a partir de la experiencia particular que ofrecía cada proyecto. De un lado, el objeto animado generado permitió que cada participante se observara desde la circunstancia creadora a partir de su realidad personal, y de otro lado, les permitió verse reflejados como artefactos artísticos, en donde la subjetividad tiene importancia como materia creativa. Finalmente se vieron reflejados en la percepción que el grupo de estudiantes obtuvo del artefacto creado. Lo central fue mirarse, construirse como objeto, reconocerse en este y en la mirada de los otros cuando visualizan ese objeto.

EXPERIENCIA 2: CIUDAD .GIF..

Esta exploración en torno al pensamiento de ciudad, fue presentada durante la asignatura de *Animación y Composición Audiovisual para Nuevos Medios de Comunicación*. Como un espacio que acoge a estudiantes de diferentes programas académicos de la Escuela de Artes, se estableció una conversación diversa en torno a la concepción de la imagen, afianzando la precisión del laboratorio como escenario para la práctica de la animación experimental.

En primera instancia, se abordaron los conceptos propios de ciudad en conexión con las experiencias particulares de cada participante en el entorno cotidiano. Durante el desarrollo del laboratorio se motivó la realización de un recorrido urbano consciente e iterativo, para establecer una propuesta de comunicación visual sobre la interpretación del espacio/territorio. El recorrido, fue asumido como un instrumento para pensar, descubrir, escribir y re-escribir la ciudad.

Para la generación de los objetos animados se recurrió al análisis del formato *.gif*, comprendiéndolo como una herramienta digital que favorece la comunicación de narrativas visuales de manera flexible y de muy rápida propagación en el ecosistema *web*. La discusión con los participantes se centró en las características que lo identifican, explorando cuestiones como la forma, el color o la secuencialidad de la imagen (*bucle*). El grupo comprendió al *.gif* como una herramienta visual favorable para la narración de acontecimientos de manera progresiva, con la posibilidad de visualización indefinida y de muy fácil realización.

El acto creativo, se propició en ejercicios de animación experimental, aplicando la técnica de *stop motion* y recurriendo a medios impresos como material de montaje para transmitir el concepto propio de ciudad. La exploración, alcanzó la realización de *flipbook* sobre soporte no convencionales, como libros usados o ya impresos, implementando un sentido abstracto de ilustración para la representación visual y tomando con referencia el trabajo de W. Kentridge (MACBA, 2020).

Como propuesta central, se propuso la realización de un *.gif* animado desde el recorrido de ciudad definiendo algunas características técnicas muy precisas sobre el formato digital. El contenido conceptual debía enlazar la propia concepción del espacio ciudad en relación con la experiencia de caminar, transitar o recorrer la urbe. La interpretación reflejada en las propuestas *.gif*, derivó en ejercicios de repetición cíclica indefinida, usando videos experimentales, fotografías cuadro a cuadro o ejercicios de dibujo digital.

Finalmente y con la intención de dejar abierta la discusión sobre los artefactos digitales de animación experimental para nuevos medios de comunicación, se propuso un análisis sobre la re-interpretación del formato *.gif*. La exploración desencadenó propuestas que trazaron híbridos animados entre imagen y video; recurriendo al *cinemagraph* (Vidal, 2012) como una posible alternativa de composición

Las diferentes creaciones debían ser publicadas en redes sociales, con el fin de ampliar la repercusión del laboratorio creativo. El resultado, permitió socializar las propuestas fuera del espacio de taller, analizando el papel de la imagen en la sociedad contemporánea. Durante todo el proceso, se realizaron acciones de escritura narrativa en relación a la temática de ciudad y la experiencia estética del recorrido, registrando algunas nociones como la ciudad caos, la ciudad tiempo, la ciudad inseguridad o la ciudad divertida. Cada una de las acciones creativas de los participantes del laboratorio fueron determinadas como fotogramas, conformando al final del proceso una secuencia de animaciones experimentales sobre el pensamiento urbano.

PARA TERMINAR...

Hablar de animación, nos puede conducir sobre los típicos ejercicios de dibujo secuencial con narraciones lineales como argumento, en pro de la funcionalidad, la

industrialización de la imagen y el conocimiento técnico. Sin embargo, la perspectiva conduce en proponer a la animación experimental como una alternativa para re-pensar la forma y los propósitos de crear imágenes en movimiento. Derivar en este terreno, permitiría construir hibridaciones técnicas, producciones sin sentido aparente, así como echar mano de las afectaciones estéticas desde las experiencias personales.

Este camino, puede también llevar a los estudiantes al mismo objetivo industrial y funcional pero con diferentes acercamientos y herramientas creativas, o puede desembocar en escenarios inesperados, en donde se pueden construir una intersección entre lo experimental y lo comercial funcional. El espacio del aula, donde se manifiesta la relación de estudiantes – docentes – conocimiento, se presenta como un terreno propicio para ello. Comprenderlo como un laboratorio abierto ha de favorecer la concepción, identificación y madurez de los procesos creativos, entendiendo que los mismos involucran las sutilezas de la identidad propia del creador y por lo tanto se convierten en métodos propios para la generación de imágenes en movimiento ■

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BALLESTEROS, M., Y BELTRÁN, E. (2018). *¿Investigar creando? Una guía para la investigación – creación en la academia*. Bogotá D.C., Universidad El Bosque. Facultad de Creación y Comunicación.
- BRIANZA, A. (2016) “Medialabs: Investigación-creación entre la colaboración y la transdisciplina” en *Perspectivas Metodológicas* 18, Vol 2, Núm. 18 [Artículo en línea]. Consultado en <http://revistas.unla.edu.ar/epistemologia/issue/view/109> [Consultado: 20-10-2018]

- DEWEY, J., (2008) *El arte como experiencia*. Barcelona, Editorial Paidós.
- FURNISS, M., (1998). *Art in Motion, Animation Aesthetics*. Londres, Editorial Libbey.
- TABERHAM, P. (2019) “It is alive if you are. Defining experimental animation” en *Harris, M., Husbands, L., y Taberham, P., (Eds.), Experimental Animation, from analog to digital*. Londres, Editorial Routledge
- IRWIN, R. (2013) “Becoming A/r/tography” en *Studies in Art Education /Volumen 54*, No. 3. P. 198-215. DOI: 10.1080 / 00393541.2013.11518894
- LARA, V., (2017). “El increíble mundo de Gumball, la divertida serie infantil creada para adultos” en *Hipertextual* [En línea, Blog]. Disponible en: <https://hipertextual.com/2017/06/el-increible-mundo-de-gumball-serie> [Consultado: 10-06-2019].
- MACBA (2020). “Exposiciones: William Kentridge”. *Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona* [Página web oficial]. Recuperado el 8 de julio de 2020 de <https://www.macba.cat/es/exposiciones-actividades/exposiciones/william-kentridge>.
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., [versión 23.2 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [Consultado: 10-06-2019].
- PIKKOV, Ü., (2010). *Animasophy, Theoretical Writings on the animated film*. Tallin. Academia de Artes de Estonia, Departamento de Animación.
- TORRE, D. Y TORRE, L., (2019). “Materiality, Experimental Process and Animated Identity” en *Harris, M., Husbands, L., y Taberham, P. (Eds.), Experimental Animation, from analog to digital* (pp. 84-101). Londres, Editorial Routledge.
- TRASLAVIÑA, C., (2017). “La animación experimental en el territorio de los afectos” en *Con A de Animación*, núm 7, p. 100-107. [En línea]. Disponible en: <https://doi.org/10.4995/caa.2017.7300> [Consultado: 14-08-2019].
- VIDAL, M., (2012) “Cinemagraphs: Qué Son y Cómo Realizarlos” en *dzoom.org*. [En línea]. Disponible en: <https://www.dzoom.org/es/cinemagraphs-que-son-y-como-realizarlos/> [Consultado: 30-09-2018].

LAS CUERDAS DEL TITIRITERO: DIÁLOGOS INTERDISCIPLINARIOS ENTRE EL TEATRO Y LA ANIMACIÓN

Autores:

JESÚS ALEJANDRO GUZMÁN RAMÍREZ *

SERGIO HERNÁN SIERRA MONSALVE **

JOSÉ ÁNGEL CABUYA VELANDIA ***

RESUMEN

Entendiendo su definición, “Acting” en animación no se traduce como oficio o disciplina, sino como acción de interpretación. Esto aterriza y da indicaciones de su uso en el campo de la animación. El manejo de referencias de video de acción en vivo busca que el actor agregue características físicas a su desempeño con el fin de enfatizar sus actitudes corporales durante la actuación. La representación en la realidad teatral es compartida tanto por el animador como por el actor, sin embargo, el concepto de staging o puesta en escena determinado por el espacio y el tiempo son completamente diferentes. En el teatro el performance o interpretación ocurre en el momento presente cuando es capturado o ejecutado. La puesta en escena de un actor le lleva de una acción a otra acción, una emoción a otra emoción, y su interpretación es única, evitando exactamente la misma reproducción. Por otro lado, el animador no tiene un tiempo presente, incluso si utiliza el video de referencia como un recurso, porque la utilidad de la referencia no es para el momento presente, sino para un futuro, cuando la imagen se va a abstraer.



***Jesús Alejandro Guzmán Ramírez** _ Doctor en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas. Magíster en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas. Diseñador Visual egresado de la Universidad de Caldas y Realizador Profesional en Animación 3D de Image Campus – Buenos Aires. Docente de animación e ilustración tanto análoga como digital desde el 2003. Su perfil investigativo se relaciona con la construcción de representaciones virtuales de colectivos sociales y la inclusión de nuevas tecnologías en dichas comunidades, así como el desarrollo de proyectos vinculados a entender los procesos al interior de los fenómenos animados y el diseño.

jesusa.guzmanr@utadeo.edu.co | Universidad Jorge Tadeo Lozano



****Sergio Hernán Sierra Monsalve** _ A lo largo de mi carrera profesional he trabajado como profesor en diferentes universidades públicas, en las que me he comprometido a enseñar áreas como la antropología teatral, la teoría del teatro moderno y posmoderno, el entrenamiento corporal, la práctica de las técnicas de actuación basado en el diseño del movimiento físico y expresivo. Desde agosto de 2006, he sido profesor asociado de tiempo completo en la Universidad de Caldas. Doctor en Estudios Teatrales

Como investigador desarrollo un modelo interdisciplinario para la investigación de la creación basado en modelos de ciencias sociales y humanas como la antropología teatral, y la investigación de la creación basada en mi tesis doctoral investigación: metodología de las acciones dinámicas del cuerpo que se basa en la creación de secuencias de movimiento del cuerpo que se admiten para el análisis y la proyección transmedia en el uso de dispositivos de captura como MOCAP y Kinect. Este modelo de investigación tiene como objetivo fortalecer el campo emergente de diseño de movimiento como una variable de conocimiento que se basa en la interacción del arte, el diseño, las Humanidades y la tecnología.

sergio.sierra@ucaldas.edu.co | Universidad de Caldas



*****José Ángel Cabuya Velandia** _ Diseñador Gráfico egresado de la universidad Jorge Tadeo Lozano, con énfasis profesional en la animación. Se ha desempeñado como animador y productor en cortometrajes 2D, stopmotion, y en especial 3D, enfocado en el Acting para la animación. Miembro activo del semillero de diseño de movimiento, de la universidad Jorge Tadeo Lozano, Colaborador en el desarrollo del 4to Encuentro Académico de Animación, segundo lugar en el festival de animación de Areandina, Andimotion, en la categoría de externos, mejor cortometraje de animación 2d y 3d.

josea.cabuyav@utadeo.edu.co | Universidad Jorge Tadeo Lozano

Para empezar es importante entender el contexto en el que se desarrolla la presente ponencia como un ejercicio de diálogo entre la actuación y la animación. La metáfora del titiritero y las cuerdas que gobiernan la marioneta parten de la discusión vinculada al concepto de “objeto animado” y la independencia frente a su “ejecutante”. Es decir, “este proceso de interpretación puede entenderse como la manifestación de las intenciones internas del animador sobre una estructura externa, como el cuerpo animado, que sólo adquiere fuerza real en la medida en que logra una “materialización” por medio de la representación de la idea de movimiento o ideokinesis (Sierra Monsalve, 2015, p. 55-57)” (Guzmán Ramírez y Cabuya Velandia, 2018).

A lo largo del último siglo muchos autores que buscan una independencia epistemológica de la animación hacia el cine como fenómeno audiovisual, conciben como animación solo aquello que implica la producción de movimiento fotograma a fotograma sobre un personaje u objeto, permitiendo su posterior reproducción en un dispositivo. En esencia, esta visión se vincula al origen atávico del concepto de ánima (espíritu o dar vida a algo) y por lo tanto, de una concepción casi mágica del animador como dador de vida sobre algo que se escapa de su plano físico. Sin embargo, planteamientos como los abordados por Suzanne Buchan en su libro *Animated Worlds* (Buchan, S et al, 2006), permiten un espectro más amplio y comprenden el concepto de animación como la propiedad de dar la intención de vida a un objeto o personaje a través de cualquier tipo de mediación.

El oficio de titiritero o Maquinista que abarca Buchan (2006), se lo atribuye al animador en la medida que la marioneta o cuerpo animado no cuenta con una alma compuesta por una entidad o razonamiento psicológico, si no que plantea que esta “alma” es engendrada por fuerzas de movimiento externas que crean la ilusión de tener una voluntad propia (p. 41). La manipulación estos hilos invisibles hacen que la naturaleza humana se vea excluida, pero deja su conexión no solo mediante la relación mecánica-biológica sino en la intencionalidad mental, psicológica y principalmente narrativa que el animador le atribuye al cuerpo animado para que esta

sea inteligible y/o comprendida llevando su materialidad inerte a un “estado de ser animado” o “Animacy” (Buchan, 2006, p. 51).

Una manera de entender esto desde el teatro se relaciona con el concepto de Barba alrededor de la dramaturgia. Barba enuncia que “la palabra “texto”, antes que significar un texto hablado o escrito, manuscrito o impreso significa “tejido” (...) Lo que concierne al “texto” (al tejido) del espectáculo, puede ser definido como “dramaturgia”; es decir drama-ergon, “trabajo”, “obra de las acciones” (Barba y Savarese, 2010, p. 73). Este concepto, hace referencia a una sutil y permanente relación de poder y gobierno de parte tanto del actor sobre el personaje que asume como del animador sobre lo animado, existiendo una terceridad en el momento de su interpretación. Esto quiere decir que ya sea dibujando sobre acetatos, una pantalla, moviendo un personaje 3D, una armatura de stop motion, interpretando un papel en un escenario o manipulando las cuerdas de una marioneta, todas componen los vínculos físicos que dotan de vida pero que se desvanecen ante los ojos del espectador, tanto en un cine como en un teatrino. Desde esta perspectiva el actor, el marionetero y el animador desarrollan su trabajo cobijados por la lógica biomecánica en la que los tres son diseñadores de la forma y vida de un personaje y a su vez son quienes ejecutan la acción de dicho personaje, el actor con su cuerpo, el marionetero con sus cuerdas y el animador con el dispositivo elegido para animar.

Estas cuerdas mencionadas anteriormente existen vívidas o tácitas, a manera de la relación que plantea Latour (2001, p. 208-231) sobre los objetos como agentes no humanos que ejercen una agencia delegada, que exponen a su vez la intención del agente humano y que se expresan constantemente a pesar que en muchas ocasiones nunca se tiene la oportunidad de estar con el creador en primera persona. Estos agentes humanos y no humanos se pueden relacionar directamente a la concepción de “acciones” de la dramaturgia planteada por Barba (Barba y Savarese, 2010, p. 74). Esta expresión latente es lo que incide de manera directa sobre quien observa a un personaje o una puesta en escena, así como sobre su entendimiento de esa realidad planteada y la apropiación que el espectador haga de lo que observa. Este proceso de intervención sobre el personaje se convierte en representación derivada, que tiene nombre propio en el mundo de la animación y es conocida como *Acting*.

Comprendiendo su definición, traducción y significado léxico, evidentemente *Acting* no traduce “Actuación” como un oficio o disciplina, sino como una acción de interpretación, aterrizando y dando indicaciones de su uso en el campo de la animación. Lo anterior no significa que la disciplina del actor no esté íntimamente ligada al proceso de animación, por el contrario lo que debe entenderse desde un prisma diferente. Un prisma desde el que un actor debe comprender la naturaleza inmaterial de la interpretación animada, pero sumando a su vez los aspectos que rompen las leyes de la física como sucede comúnmente con los personajes animados que se salen de los cánones corporales tradicionales, tal como lo plantea “el director de cine ruso Sergei Eisenstein, quien concibe el término *plasmaticness* para describir ciertas cualidades de las entidades animadas. El término usado por Eisenstein posee dos características propias: the protoplasm, sustancia orgánica maleable capaz de transformarse en cualquier forma; y elasticity of drawn, formas que pueden estirarse, comprimirse y que pueden sufrir una metamorfosis” (Guzmán y Aristizabal, 2018, p. 402). Este último aspecto lleva directamente al término desarrollado por Lotman en 1996 como “muñequidad”, el cual es definido como “una máscara que el personaje debe apropiarse para desempeñar un rol, “la intención humana de representar la artificialidad del muñeco” (Reyes Calixto, 2015, p. 375).

Dicho prisma ha sido quizás ya propuesto por Jacques Lecoq en su obra *El cuerpo poético* (2003), en el cual el autor propone los conceptos del viaje (journey), la identificación y la transferencia; el viaje es el sentido perpetuo del movimiento mediante el cual el actor a partir del uso de la máscara neutra puede identificar la naturaleza y comprender las lógicas de acción de formas no solamente humanas sino también de todas aquellas que componen al universo, incluidas las fantásticas. La identificación de estas formas amplía en el actor su capacidad para crear todo tipo de personajes a partir de las transferencias que extrae de la comprensión ficcional de la vida que ha de animar y las adapta a las posibilidades de movimiento de su cuerpo.

En el viaje del movimiento no se imita la vida cotidiana, se reconstruyen los procesos que la caracterizan de manera dilatada y consecuente “Cuando atravieso el bosque yo soy el bosque. En la cima de la montaña, tengo la impresión de que mis

pies son el valle y que yo mismo soy la montaña. La preidentificación comienza a establecerse. El gran tema del viaje elemental prepara para el gran trabajo sobre las identificaciones.” (Lecoq, 2003, p. 68).

Una vez se ha identificado la forma se integra la fase de las transferencias para dar sustento al viaje: “El método de las transferencias consiste en apoyarse en las dinámicas de la naturaleza, de los gestos de la acción, de los animales, de las materias ... el objetivo es alcanzar un nivel de transposición teatral, más allá de una actuación realista”. (Lecoq, 2003, p. 72).

En la parte final del viaje del movimiento, la transferencia funciona desde dos lógicas: La primera, humanizando el elemento o la forma, “hacer hablar al fuego es poner en evidencia la angustia o la cólera”(Lecoq, 2003, p. 72). La segunda es opuesta a la primera, se parte del personaje humano para dejar aparecer progresivamente los elementos que constituyen la forma: “Un hombre que busca entre sus papeles hará surgir el ratón que dormita en él”.(Lecoq, 2003, p. 73).

Desde el otro lado de la relación, el animador debe asumir su corporeidad de manera física, no solo dependiendo de la técnica de animación que aplique, sino buscando también transmitir desde su propia esencia y entendimiento de la realidad una emoción que logre verosimilitud y empatía con el público que observa la producción audiovisual animada finalmente. En dicho sentido, Cholodenko (2007, 2009, 2016) a lo largo de su obra realiza una profunda discusión en el sentido de la palabra *ánima* y la relaciona con la definición griega de la palabra *psyque*, buscando alimentar en este caso la idea de “alma” con la concepción de “interioridad del ser”, relacionando la condición humana en dicha integración. Este nexo no solo vincula lo espiritual sino también lo mental, permeando de manera transversal todas las actividades sociales que se vinculan al concepto de vida (movimiento) y de recreación de la vida (no muerte, animación, re-animación, presentación, re-presentación), replanteando el concepto eminentemente mecánico-biológico de lo *cinemático*, a través de lo que el autor define como *animático*, para enlazar el movimiento a la esencia de todas las cosas.

Lo animático de Cholodenko, se relaciona con lo “Animacity” de Buchan, mejor entendido como el “estado de ser animado” implica que el cuerpo animado se

encuentre en un estado de constante cambio dentro de una realidad fabricada por procesos técnicos y meticulosos en donde la producción de “cuerpo vivos” es mediante el flujo de movimiento que se transforma en estímulos inherentes y voluntarios. Haciendo que cuerpos artificiales (producidos por lo cinematográfico, gráfico o escultural) rompan con las nociones de lo estable siendo mutables y procedurales, donde ya no necesariamente existe una normativa de lo corporal que mantenga los límites entre el cuerpo y el ambiente, el cuerpo y otros cuerpos, e incluso donde se desplacen las barreras que separan las intenciones internas y externas, liberando las intenciones de los gestos y expresiones a través de un sistema de representación como motor de la estructura corporal con articulaciones físicas estableciendo la personificación del cuerpo inteligible por medio de atributos físicos y actitudinales (Buchan, 2006, p. 50-51).

La tarea del animador es mejorar las posibles interpretaciones de una escena resaltando los puntos clave para contar la historia. En esta medida hay que entender que el trabajo de desarrollar una realidad fabricada o mejor dicho, producción animada no depende de un solo proceso, y que cuando se habla de animador no se refiere solamente al individuo que se apropia un sistema técnico específico (técnicas de animación como stop motion, animación 3D, cut-out o dibujo animado entre otras), sino de el conjunto de profesiones o áreas que complementan el resultado y lo construyen progresivamente hasta tener un resultado compilado a través de un dispositivo diacrónico. Bajo esta lógica la animación involucra tanto guión como storyboards, diseño de concepto, desarrollo de personajes en producción, el animar en sí mismo y la postproducción (viéndolo en una gran generalidad, pues existen múltiples procesos internos y subdivisiones de labores).

El uso de referencias de video en la acción en vivo busca que el actor agregue características físicas a su actuación para enfatizar sus actitudes corporales durante la presentación. Entendiendo lo anterior, la actuación de parte del actor debería retomar de la actuación del animador ese cuidado en el detalle de construcción de la forma exterior del movimiento que permita articular el ánimo con total propiedad y dominio de la forma. En las técnicas teatrales quizás la biomecánica es la que más se aproxima a esta búsqueda, pero tiende a ser aislada en el contexto del escrito porque

se está basando la actuación más en el ánimo (organicidad) que en la técnica. Pero al actor ser un ser vivo le es muy difícil repetir la intensión del ánimo en una forma igual durante un número repetido de veces, siendo entonces el registro la forma de mediar entre la variabilidad del humano que actúa y el rigor que el animador debe imponer al personaje animado para crear su *appeal*.

El Fisiólogo francés Étienne-Jules Marey fue un pionero en el entendimiento del valor del registro como un sistema de análisis del movimiento. La fascinación que aún produce no es en el registro del movimiento propiamente dichos, si no en la representación del movimiento que obtenía con precisión (Giedion, 1970, p. 22-23). Su trabajo relaciona dos momentos: el tiempo del registro y el tiempo de análisis. El primero de estos momentos implica el dispositivo de captura, así como los artificios para poder parametrizar recorridos, aceleraciones y desaceleraciones, separación de los puntos principales del cuerpo mismo, elementos accesorios de identificación del movimiento, etc. El segundo momento, es decir el tiempo de análisis se refiere a la revisión crítica de las capturas resultantes separadas del momento del movimiento del ejecutante, en el caso de Marey principalmente fotografías que permiten aislar los puntos de seguimiento ubicados sobre los cuerpos del volumen mismo del ejecutante. Este tipo de artificios como cintas, bombillos o láminas reflectivas pegadas al cuerpo al este desplazarse sobre fondos oscuros permiten eliminar el “ruido” del volumen orgánico para la posterior representación gráfica.

Esto desarrolló el carácter espacial de su trabajo, sirviendo como referencia y antecedente para los procesos de animación 3D y MoCap.

La abstracción del movimiento para la graficación fue parte de la propuesta de Walt Disney en su forma de hacer animación en la industria emergente de los años 30's, la representación del movimiento o lo que él llamaba “Illusion of Life” que no solo se entendía como lema o filosofía de la animación norteamericana emergente si no que era aplicada a nivel técnico (Thomas & Jhonston, 1981, p. 319). En su hacer recurrieron a material filmado para la planeación y ejecución de escenas animadas, sirviendo como un borrador final de la película en desarrollo, las consideraciones técnicas como el plano y el ángulo de la grabación eran esenciales para la exportación de la escena de Live Action a la escena animada, además que

las interpretaciones del casting daba material guía para los animadores entendiera desde la corporeidad del actor el cómo potenciar las posibles interpretaciones de los personajes animados (p.319).

Thomas & Johnston (1981) comprendieron que el movimiento no se podía copiar directamente, la representación de movimiento requería unos filtros y adaptaciones desde corporeidad actoral hacia los cuerpos animados (p. 322). Esto era posible gracias al registro inicial y su posterior observación y análisis del material filmado a través de sus fotogramas impresos llamados Photostats, que permitía una visualización de rangos de movimiento mayores a los que el ojo humano puede detectar debido a la velocidad orgánica en los que ejecutan, comprendiendo la naturaleza gráfica del movimiento similar a como lo hizo Marey con sus investigaciones. La capacidad de identificar estos rangos de movimiento facilitaba homologar la interpretación física a formas animables o “Animatable Shapes” que son el material de comunicación que tiene el animador, valiéndose de la forma corporal para puesta en escena y los tiempos de ejecución, articulando rasgos actitudinales y expresivos considerando la estructura corporal del diseño del personaje (p. 323).

De esta forma, la animación requiere la adición de los atributos de la actuación al oficio del diseño de movimiento, con el fin de caracterizar mejor el personaje y la empatía de la audiencia para involucrarse más con las historias (Thomas & Johnston, 1981). Algunos de estos atributos tienen que ver con dos dimensiones de la acción del movimiento en el trabajo de crear un personaje teatral y animado, por un lado en cuanto a lo físico en relación con la comprensión y el dominio de variables de movimiento como el peso, dirección y tiempo, o con principios como el equilibrio y las fuerzas en la oposición. En este sentido es importante tener en cuenta la fórmula biomecánica para el actor $N: a1 + a2$. N actor, $a1$ el constructor que formula mentalmente y transmite las órdenes para la realización de la tarea, y $a2$ el cuerpo del actor, el ejecutor que realiza la idea del constructor. Desde este punto de vista el actor es tanto títere como titiritero

La segunda dimensión que se relaciona es la capacidad de dar vida a los movimientos físicos para que dejen la condición mecánica y transmitan la vida del personaje. Para esta dimensión, tal vez la más compleja, el actor debe promover el

el desarrollo de la ideokinesis, es decir, la imaginación, el deseo, la intención, la propiocepción y la exterocepción como elementos que se combinan con el resultado físico en las llamadas acciones psicofísicas, que permiten al espectador identificar y percibir la humanidad de la persona que observa en vivo o en animación, o tal como se emplea con el motor imagery, que viene siendo utilizado por la medicina deportiva para recuperar las lesiones a partir de la visualización del movimiento.

El desarrollo de la Ideokinesis leído desde la perspectiva de Ed Hooks autor de “Acting for animators”, pone al pensamiento como motor de la interpretación. La cadena de mando que expone Hooks parte que del pensamiento se producen emociones, las emociones produce intenciones y las intenciones ejecuta acciones. (Hooks, 2003, p. 1-10). Conectando con Eric Golberg (2008) la interpretación es lo que permite que el personaje sea inteligible y comprensible, manifestando total control en sus acciones y con la capacidad de responder a estímulos físicos y emocionales. (p. 17). Finalmente recomienda tener un amplio rango emocional como ejemplifica Williams en *The Animator’s Survival Kit.*, el cual que se vuelve material interpretativo para tener la capacidad de asumir variedad de roles y permite una exploración responsable de la personalidad del personaje y logre una congruencia en todo el tiempo que esté en escena, con el fin de lograr como Williams señala el principal objetivo de la animación, cautivar y entretener a la audiencia con una puesta en escena. (Williams, 2001, p. 315-316).

La representación en la realidad teatral es compartida tanto por el animador como por el actor, sin embargo, el concepto de puesta en escena determinado por el espacio y el tiempo es completamente diferente. La actuación ocurre en el momento presente cuando es capturada o ejecutada, es por eso que Hooks ejemplifica que si un actor de cine tuviera que hacer 20 veces la misma toma, esas veinte veces el rendimiento sería diferente. La puesta en escena para un actor lo lleva de una acción a otra acción, una emoción a otra emoción, y su interpretación es única, impidiendo exactamente la misma reproducción. (Hooks, 2003, p.13).

Por otro lado, el animador no tiene un tiempo presente, incluso si usa el video de referencia como un recurso, porque la utilidad de la referencia no es para el momento presente sino para una futura, cuando la imagen debe ser abstraída. Por

ello, es válido pensar en el planteamiento de Pikkov (2010, p. 144-145) acerca de la reproducción audiovisual animada como “máscara” que habla por el creador frente a su público. Dicha máscara es una imagen dinámica elaborada del espíritu del animador, quien muere un poco en el acto de crear, dejando en su obra parte de su propia “anima” para crear un lazo perenne con el personaje animado, emergiendo como algo nuevo con la potencia de modificar la realidad pero que nunca va a tener contacto directo con el espectador a no ser a través del artefacto audiovisual animado.

El concepto de Pikkov de la máscara tiene en la actuación teatral dos concepciones que integran vías distintas de comprensión y uso del término. Por un lado encontramos un elemento equiparable llamado el “sí mágico” el cual fue propuesto por Stanislavski a principios del siglo XX y se constituye en una de la más importantes herramientas de sus sistema de entrenamiento actoral junto con la acción psicofísica. El sí mágico induce al actor a crear imágenes interiores que soportan la acción externa del movimiento, dotando de vida cada una de las repeticiones de una acción con el objetivo de que el espectador la encuentre real en medio de los diversos códigos ficcionales planteados.

Con el sí mágico el actor desarrolla la capacidad de trabajar el tiempo y el espacio desde dos dimensiones, por un lado la identificación por medio del contexto espacio-temporal de la trama y del personaje, por otro el contexto del espacio real del teatro y el tiempo de la duración de la obra. Desde otra perspectiva, del uso real de la máscara sobre el rostro del actor, Lecoq propone que la Máscara Neutra es una máscara única que permite recuperar el cuerpo del actor para el teatro; un cuerpo neutro, una “hoja en blanco en la que después se podrá escribir el drama.” La máscara Neutra en la forma se convierte en la base fundamental de todas las demás máscaras y dejará de ser “inexpresiva,” cuando se le añade algún tipo de característica definida; así pasa del equilibrio al desequilibrio para convertirse en otro tipo de máscaras, tales como, las expresivas o las de la commedia dell’Arte.

Al trabajo con Máscara Neutra le sigue el estudio de las Máscaras Expresivas que son para Lecoq: las Máscaras Larvarias, las Máscaras de Carácter y las Máscaras Utilitarias. El trabajo pre-expresivo con estas máscaras propone alcanzar la dimensión

esencial del juego teatral, donde el cuerpo siente con intensidad las emociones que luego expresa:

“La máscara expresiva hace aparecer las líneas maestras de un personaje. Estructura y simplifica la actuación, ya que transmite al cuerpo las actitudes esenciales. Depura la actuación, filtra las complejidades de la mirada psicológica, impone actitudes guía al conjunto del cuerpo.” (Lecoq, 2010: 84).

El anterior concepto es quizás el aspecto que mayor hace hincapié en la diferencia con el “performance text” expuesto por Barba (2003, p. 74-75), pero obliga a su vez a pensar en una idea que aparentemente es más relacionada con lo que el autor cita como “texto compuesto con anterioridad”. En este sentido, el actor puede generar cientos de elementos de improvisación alrededor de un carácter animado, que incluso llegan a sugerir procesos para la generación del diseño de movimiento, y llegan a afectar hasta el diseño de personaje en sí mismo, como ocurrió con la interpretación de Robin Williams como el Genio de la Lámpara de Aladino¹ (Clements y Musker, 1992). Se llega entonces a una nueva apropiación del equilibrio citado por Barba (Barba y Savarese, 2010, p. 75-76) entre el *polo del encadenamiento* y el *polo de la simultaneidad*, no en el momento de la ejecución en sí misma, sino en el momento de la reproducción del producto animado, en donde los hilos cobran su mayor virtud, pues de este adecuado equilibrio se debe lograr el appeal o vínculo empático (que puede ser relacionado con el concepto de restauración del comportamiento expuesto por Barba (2010, p. 76)) con el espectador a pesar de la “linealidad” que representa el dispositivo audiovisual.

Retomando entonces lo mencionado acerca de la posibilidad de concebir el proceso de diseño del movimiento derivado de la interpretación y registro, la planificación del movimiento en una escena debe hacerse a través de una disección tem-

¹ En este caso, la actuación de Robin Williams en las grabaciones generaba más material del planteado en el guión, sobrepasando por mucho las ideas de los guionistas frente al personaje, y ofreciendo a los animadores nuevas ideas de cómo abordar la personalidad para ser plasmada en el dibujo animado. Muchas de sus improvisaciones en el momento del registro previo dieron vida a algunas de las más delirantes escenas que se pudieron ver en la película de Aladín. <https://www.youtube.com/watch?v=RtLR47nQ8-s&list=PL0hPad7Th3evcyoIYodVxk8OzjZdKYZWz&index=2>

poral de la acción en las dos etapas de registro y de análisis y la representación del movimiento. En caso del actor, su labor se acerca más a la relación con el momento del registro planteado por Marey, marcada por el ritmo con el que materializa las acciones. Esta incisión en el tiempo es el primer vínculo entre este como titiritero y el personaje que interpreta, convirtiendo el ritmo en tiempo-en-vida (Barba y Savarese, 2010, p. 307), lo cual es equiparable a la definición que se ha planteado de ánima.

Cuando se trata de una escena, actuar es una forma de explorar qué buscar en la interpretación, enfatizando la actitud corporal o los gestos que desea proyectar en el personaje. La apropiación del ritmo en la interpretación, permite utilizar una métrica de movimientos que acentúa los “silencios” o “pausas” en contraposición con los momentos activos (Barba y Savarese, 2010, p. 307). En esta medida el ritmo es quizás la primer categoría de construcción del diseño de movimiento, acudiendo a la capacidad de organizar de manera armónica silencios y acciones de manera que estimulen a posteriori el vínculo empático con el espectador y generen la sensación de verosimilitud del personaje animado con la realidad de quien observa. De esa manera, se puede concebir el vínculo empático como la idea de “subpartitura” descrita por Pavice (2000, p. 111) quien la define como un “Esquema rector kinesésico y emocional, articulado mediante puntos de referencia y de apoyo del actor, creado y figurado por éste con la ayuda del director de escena, pero que sólo se puede manifestar a través de la mente y el cuerpo del espectador”. A su vez los impulsos en las pausas descritos por Barba se convierten en pausas-transiciones (Barba y Savarese, 2010, p. 308), que como segunda categoría del diseño de movimiento se puede homologar en la animación con el concepto de la anticipación.

Emergen entonces posibles relaciones homologables que llegan a aterrizar como categorías del diseño de movimiento. Entre estas se encuentran el tiempo y el espacio (herramientas de la animación definidas como *timming* y *spacing*), dirección, velocidad y fuerza, así como las escalas. Esto se puede asociar a aspectos como el *follow through*, el *overlapping*, y la línea de acción en animación. Por último los movimientos imperceptibles o *shadow movements* pueden ser asociados a la acción continuada

Numerosos artistas, científicos e investigadores han “desglosado” el movimiento corporal humano usando algunos artilugios técnicos como puntos luminosos o los más contemporáneos sistemas de Mocap (motion capture). Al hacer uso de este tipo de dispositivos para poder diseccionar el movimiento del volumen del sujeto se logran una suerte de esquemas de ritmo visual que puede parecer trazos de carácter fluido (Giedion, 1970, p. 25-26). Este tipo de claves visuales pueden ser seguidas con poca información y sin embargo un espectador puede distinguir los movimientos humanos a pesar de la ausencia del cuerpo en sí mismo, todo esto derivado de lo que Johansson define como “movimientos biológicos” – *Biological motions* – (Barba y Savarese, 2010, p. 311).

Esta particularidad de identificar el movimiento está sujeta a un proceso de autorreconocimiento no solo individual sino como especie, permitiendo la comprensión e identificación de congéneres vivos y evitar el ataque de otras especies. Sin embargo, al asumir un proceso de movimiento ajeno a la anatomía con la cual el ser humano se identifica pueden suceder “fallas” en la generación de un movimiento acorde a las lógicas de interpretación de dicho comportamiento. En el caso de gran cantidad de las películas de Disney y de muchas interpretaciones antropomórficas de animales u objetos, este problema se resuelve desde la apropiación humanizada de las acciones de los personajes no humanos. En esa medida no solo es algo que se acomoda a las relaciones con las fábulas medievales con fines narrativos, morales y sociales, sino que permite una alta practicidad para el desarrollo de una producción animada. Esto es porque llegar a tener una apropiación cinestésica de un ser diferente al humano obliga al animador a tener un ejercicio mucho más complejo y preciso frente al movimiento y exige de sí mismo un nivel de maestría que incide directamente en los tiempos de desarrollo y en el *appeal* final de los personajes.

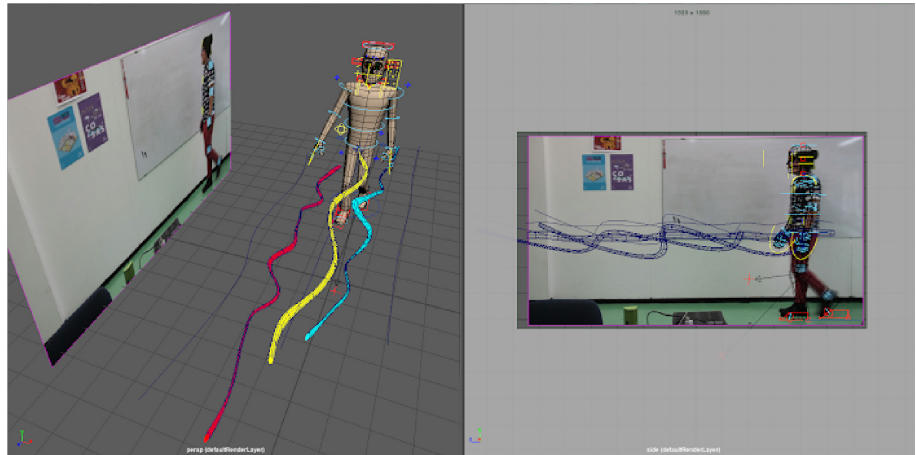
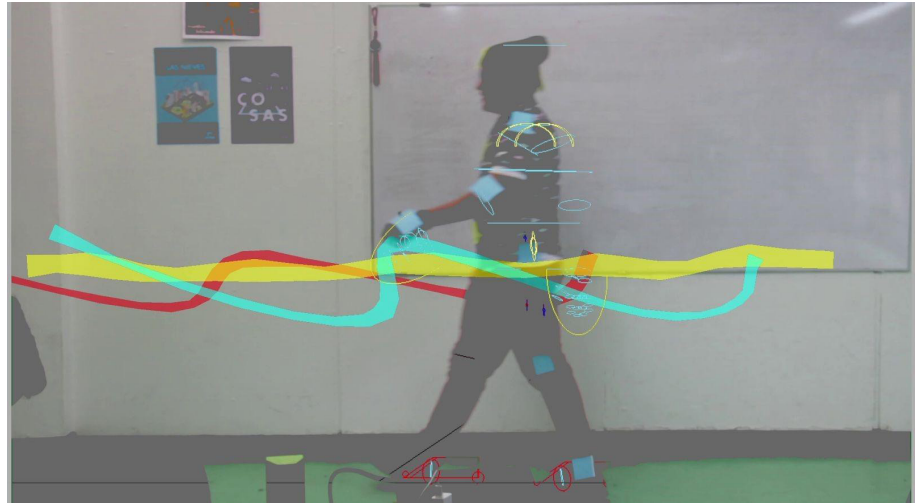
Por eso la práctica de apropiación de construcciones sensorceptivas ajenas a la corporeidad humana exige no sólo una capacidad propia del actor para realizar una interpretación que pueda ser abordada por el animador sobre un personaje, sino que se debe hacer un trabajo de registro y referencia que pueda contrastarse y revisar las variables en el aprendizaje de este nuevo sistema de movimientos. En esa medida cuando un humano actor intenta interpretar a un cuadrúpedo, muchos



Imagen 1. Toma de maquillaje para *El Laberinto del Fauno* (Del Toro, Guillermo, 2006).

elementos de sus diferencias deben acoplarse para más que imitar, interpretar de manera adecuada y verosímil un sistema, sin que por ello se pierda la capacidad de imbuir emociones y personalidad a la actuación. En dicha medida, extensiones, extremidades, objetos y adaptaciones son recursos con los que cuenta el actor para transformar su propia condición humana a una posibilidad de vínculo con otra condición de movimiento, tal como suele suceder en los procesos de generación de imágenes (CGI) por computador para efectos especiales en el cine².

² Es el caso del actor Doug Jones, quien es reconocido como el actor detrás de los monstruos del Guillermo del Toro, el cual ha tenido notables actuaciones como en el *Laberinto del Fauno*, *Hellboy* y *La forma del Agua*, entre otras.



En esa medida la propuesta parte de los sistemas de captura de movimiento que hacen uso del sistema Kinect. Estos equipos permiten un registro en tiempo real a través del concepto del Computer vision, el cual registra una forma y la parametriza, para encontrar unos puntos de control, los cuales asume como elementos del registro. Si este tipo de dispositivos se combina con el proceso de “adaptaciones morfológicas”, se puede llegar a pensar en una especie de librerías de movimiento

que sirvan a la vez de esquema de estudio así como modelo de corrección y proposición sobre diferentes tipos de interpretaciones enfocadas a darle vida a personajes animados que muchas veces distan de las cualidades anatómicas de un ser humano. Este estudio se puede relacionar a la propuesta revisada por Hodgson (2001, p. 137) con respecto a los *standstills*, *snapshots* y *trace forms*, en donde a partir de imágenes fijas y la construcción de líneas sobre estas, se puede inferir la armonía en el flujo del movimiento.

En la propuesta planteada, además de los *trace forms*, se implementan dos nomenclaturas visuales adicionales. La primera derivada de los estudios de Marey usando luces en las extremidades y en donde la velocidad del movimiento hacía más o menos intenso el trazo. En este sentido se trabaja con calibre de línea para representar momentos de aceleración y desaceleración, siendo más delgada el movimiento rápido y más gruesa en el movimiento lento. Como segunda construcción visual se usan los colores que tradicionalmente se asocian en los personajes animados. Lo anterior quiere decir que las extremidades de un lado del cuerpo tienen relación a los tonos azules, los del otro lado a los rojos, y los aspectos centrales como torso o cabeza a los amarillos. Los procesos de aceleración y desaceleración se basan en el concepto de intensidades caloríficas del color, haciendo más intenso el tono en los momentos de mayor velocidad y menos intenso en los momentos de mayor lentitud.

Este tipo de nomenclaturas permite una mejor interpretación del registro del movimiento y en caso de contar con procesos de medición por mocap, se pueden hacer correcciones para acercarse al entendimiento de variables que pueden salirse del canon humano al momento de capacitar actores o introducirlos al proceso de interpretación de un personaje animado ■

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CLEMENTS, RON Y MUSKER, JOHN (productores y directores). (1992). *Aladdín* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Feature Animation.

- BARBA, E., & SARAVESE, N. (2010). *El Arte Secreto del Actor : Diccionario de Antropología Teatral* (4a Edición). Holstebro ; Lima: ISTA, International School of Theatre Anthropology ; Editorial San Marcos E.I.R.L
- BUCHAN, S., KEARNEY, R., WEIHE, R., CROW, H., HARRIS, M., SURMAN, D., ... WEHN, K. (2006). *Animated "Worlds."* Malaysia: John Libbey Publishing.
- CHOLODENKO, A. (2007). (*The Death (of) the Animator, or: The Felicity of Felix - Part II: A Difficulty in the Path of Animation Studies*. Animation Studies, 2 (Part II), 9–16.
- CHOLODENKO, A. (2009). *Animation (Theory) as the Poematic: A Reply to the Cognitivists*. Animation Studies, 4, 1–16. Retrieved from <http://journal.animations-studies.org/wp-content/uploads/2009/02/ASVol4Art1ACholodenko.pdf>
- CHOLODENKO, A. (2016). *The Expanding Universe of Animation (Studies)* | Animation Studies Online Journal. Animation Studies Online Journal, 11. Retrieved from <https://journal.animationstudies.org/alan-cholodenko-the-expanding-universe-of-animation-studies/>
- DEL TORO, GUILLERMO (2006). *El Laberinto del Fauno* [Cinta cinematográfica]. España - México: Warner Bros.
- GIEDION, S. (1970). *Mechanization takes command: A contribution to anonymous history*. Estados Unidos. Nueva York: Oxford University Press.
- GOLDBERG, E. (2008). *Character Animation Crash Course!* Estados Unidos: Silman-James Press.
- GUZMÁN-RAMÍREZ, J. A., & ARISTIZÁBAL-GÓMEZ, J DAVID. (2018). Las dinámicas plástico-mecánicas en la creación de personajes y acting para la generación de appeal. *Arte, Individuo y Sociedad*, 30(2), 395–414. <https://doi.org/10.5209/ARIS.57382>
- GUZMÁN RAMÍREZ, J. A. Y CABUYA VELANDIA, J. A. (2018) "Acting as an Invisible Force in Animation". *Acting and performance, animation and invisibility*. Animation Studies 2,0. Disponible en <https://blog.animationstudies.org/?p=2386>.
- HODGSON, J. (2001). *Mastering movement. The life and work of Rudolf Laban*. London: Methuen.

- HOOKS, E. (2003) *Acting for animation*. Estados Unidos. Heinemann.
- LATOURE, B. (2001). *La esperanza de pandora - Ensayos sobre la realidad de los Estudios de la Ciencia* (1st ed.). Barcelona: Editorial Gedisa.
- LECOQ, J. (2003). *El cuerpo poético*. Barcelona: Alba Editorial.
- PAVICE, P. (2000). *El Análisis de los Espectáculos. Teatro, mimo, danza, cine*. Barcelona: Paidós.
- PIKKOV, Ü. (2010). *Animasophy. Theoretical writings on the animated film*. | Ülo Pikkov - Academia.edu. (Richard Adang, Ed.) (1st ed.). Tallinna Raamatutrükkikoda, Estonia: Estonian Academy of Arts, Department of Animation. Retrieved from https://www.academia.edu/1125873/Animasophy_Theoretical_writings_on_the_animated_film?auto=download
- REYES CALIXTO, M. (2015). *Avatares y textos (mmorpg) desde la semiótica de la cultura*. In Nuevas Tecnologías, Internet y Sociedad de la Información (pp. 363–385). Universidad Autónoma de la Ciudad de México. Retrieved from http://amic2015.uaq.mx/docs/memorias/GI_01_PDF/GI_01_Avatares_y_textos.pdf
- SIERRA MONSALVE, S. H. (2015). *Acciones Corporales Dinámicas. Metodología del movimiento físico para intérpretes escénicos inspirada en el Principio de Alteración del Equilibrio*. Universitat Autònoma de Barcelona.
- THOMAS, FRANK, AND OLLIE JOHNSTON. (1981). *Disney Animation: The Illusion of Life*. Estados Unidos: AbvevillePress.
- WILLIAMS, R. (2001). *Animator's survival kit* (4th ed.). Farrar, Straus and Giroux.

DOCUMENTAL ANIMADO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA LA CONSTRUCCIÓN DE MEMORIA COLECTIVA

Autores:

JUAN DAVID ARISTIZABAL*

ALEJANDRA CALDERÓN MARTÍNEZ**

RESUMEN

Colombia presenta un escenario de amnesia, indiferencia y falta de sentido de pertenencia por el país, teniendo repercusiones en la preservación de la Memoria Colectiva. Debido a lo anterior, surge la presente investigación de enfoque transdisciplinar desde el campo Audiovisual y el campo del Trabajo Social con el fin de proponer el Documental Animado como herramienta pedagógica para la construcción de Memoria Colectiva desde una perspectiva de Innovación Social.

La Memoria Colectiva es un proceso social de resignificación del pasado el cual se construye de abajo hacia arriba, a partir de testimonios “no heroicos”, voces subalternizadas que se salen del marco de la “historia oficial” o tradicional para aportar un panorama más amplio de la realidad, generando resistencia al olvido. Es una corriente de pensamiento continuo, que muestra la historia oculta, visibilizando las narrativas y vivencias de los diferentes grupos sociales.

Para preservar y transmitir la Memoria Colectiva, se requieren diferentes soportes que permitan almacenar y divulgar las versiones del pasado. Para ello surge el Documental Animado, un híbrido dinámico capaz de dialogar con el pasado y aportar vida a la Memoria reconstruyendo el tejido social. El Documental Animado como forma de expresión, aporta a la Memoria Colectiva visibilización y evocación; protección y sanación; preservación y reconstrucción.

Finalmente para la metodología de trabajo se desarrolló un taller virtual impartido por el Semillero de Diseño de Movimiento de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano y el Semillero PAZS.O.S de la Universidad de la Salle. El taller estuvo dirigido a gestores sociales, quienes han tenido acercamientos a territorios de diferentes problemáticas sociales. Durante el taller los participantes lograron reconstruir los diferentes recuerdos a través del Documental Animado para luego ser integrados en un “cadáver exquisito” de Memoria Colectiva. Los resultados del taller aportan un componente de Innovación Social permitiendo fortalecer la Memoria Colectiva en el país.

PONENCIA

INTRODUCCIÓN

La construcción de la Memoria Colectiva ha significado un desafío debido al poco reconocimiento del valor que esta tiene sobre la historia de una sociedad, por lo que es necesario pensar en nuevas formas de incentivar la apropiación de las historias particulares que surgen en lo cotidiano, con el objetivo de posicionar recuerdos ocultos u “oprimidos” por un poder superior o una historia “oficial”. En este sentido, concebir a la Memoria Colectiva en el campo de la Innovación Social implica reflexionar sobre las metodologías usadas para crear una participación comunitaria, creativa e innovadora para dar respuesta eficiente y sostenible.



***Juan David Aristizabal** _ Profesional en Publicidad y Diseño Gráfico de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Énfasis en flujos de trabajo de animación 3D. Joven Investigador de Colciencias. Integrante del semillero de investigación Diseño de Movimiento.

juand.aristizabal@utadeo.edu.co | Universidad Jorge Tadeo Lozano



****Alejandra Calderón Martínez** _ Trabajadora Social egresada de la Universidad de La Salle interesada en los temas de Memoria Colectiva y Construcción de Paz e integrante del semillero de investigación PAZ S.O.S.

alejandra.cm.06@gmail.com | Universidad de La Salle

De acuerdo a lo anterior, el siguiente documento abarca en primer lugar el concepto de Memoria Colectiva, sus características y sus componentes. Seguidamente, se realiza un breve recorrido teórico para comprender al Documental Animado y así dar paso a los aportes que este le proporciona a la Memoria Colectiva. Luego, se explica la metodología desarrollada para realizar un taller dirigido a gestores sociales por medio virtual. Finalmente, se presentan los resultados y las conclusiones.

MEMORIA COLECTIVA

La Memoria Colectiva es descrita como una corriente de pensamiento continúa la cual implica relacionarse con los recuerdos de las personas “no heroicas”, teniendo en cuenta que esta comunica, dialoga y transmite la historia popular. Adicionalmente, se caracteriza por tener límites inciertos e irregulares; presenta una relación grupal en la que el colectivo recuerda de acuerdo a un contexto específico por lo que se sitúa en una estructura social (Martín-Baró, 1983; citado por Villa Gómez, 2014), de esta manera, se reconstruyen y resignifican las vivencias de la comunidad (Halbwachs, 1950, pp. 40-50).

Halbwachs y Benjamín, identifican la necesidad de transmitir la Memoria Colectiva, no sólo a través de la comunicación oral pues creen que no es el único vehículo de circulación; por lo que es posible trascender de los relatos voz a voz en las interacciones cotidianas y ampliar los espacios receptores mediante “soportes” (citado en Ute Seydel, 2014, pp. 187-214). Esto permite almacenar y divulgar las versiones del pasado en espacios más grandes. De acuerdo a esto la historia y la tecnología entran en diálogo para encontrar nuevas formas de preservar, reproducir y visibilizar los recuerdos. En este sentido, es importante resaltar el uso de los medios electrónicos como procesos de dinamización de la Memoria Colectiva que se producen en diversos contextos actuales (Erll, 2012).

Pierre Nora (1984) aporta a los estudios de la memoria al identificar “lugares del recuerdo” como aquello que permite mantener la memoria viva, partiendo de la indiferencia que surgía culturalmente alrededor de los hechos pasados. Estos lugares son objetivaciones culturales¹ que se consolidan en tres dimensiones según Nora: a) “dimensión material”, aquello que es tangible y perceptible como libros, hechos

pasados y minutos de silencio ya que se consideran “parte material de una unidad temporal”; b) “Dimensión funcional”, los lugares del recuerdo deben cumplir una finalidad, tener una función en concreto; c) “Dimensión simbólica”, deben tener un significado y asimismo transmitirlo en el momento que es visitado el lugar del recuerdo (citado por Erll, 2012, pp.30-35).

Adicionalmente, Nora (1984) afirma que los lugares del recuerdo deben cumplir con los siguientes criterios: materializar lo inmaterial, es decir, otorgar voz a aquello que no suele verse; bloquear el olvido o remodelar el recuerdo; detener el tiempo de tal manera que perdure la Memoria en su lugar; y sostener la voluntad de Memoria conforme a que sea revisitado (como se cita en García, et al., 2015, pp. 54-55). En este sentido, es posible abarcar la Memoria Colectiva desde diversas expresiones narrativas configuradas como lugares del recuerdo, es decir, en el uso de soportes actuales, en el diálogo de los campos sociales y artísticos, permite recrear la memoria en espacios mediáticos como la fotografía, la música y el medio que aquí compete, el Documental Animado, lo cual permite almacenarla, reproducirla y presentarla a un público más amplio.

APORTES DEL DOCUMENTAL ANIMADO A LA MEMORIA COLECTIVA

“Nada mejor que el dibujo y la animación, su espacio multidimensional y polimórfico, para dotar de imagen, movimiento y color a la memoria.” (Dematei & Piaggio, 2015, p.91). La realidad polifacética del país requiere formas de representación que permitan recolectar y construir los recuerdos. Para ello, la animación y el documental confluyen en el Documental Animado, como herramienta pedagógica de Innovación Social para la generación de Memoria Colectiva.

La sinergia por abordar la realidad de ambos campos se evidencia en varios ejemplos a nivel nacional. El largometraje de “Pequeñas Voces”, dirigido por Jairo Carrillo y Óscar Andrade (2011) a través de dibujos y testimonios de niños retrata el conflicto armado en el país; el proyecto transmedia de “Cuentos de Viejos” (Smith y Dematei, 2013, 2014, 2015, 2019) en el cual se visibiliza y evoca la Memoria

¹ Objetivaciones culturales, refiere a una concepción que está articulada por un sentido social. La forma como se apropian las expresiones culturales.

Colectiva de adultos mayores; la serie de televisión de Señal Colombia de “Las niñas de la guerra” (Espinosa y Toro, 2015, 2016), que presenta experiencias de niñas que vivieron la guerra y ahora viven la desvinculación en el marco del conflicto armado colombiano. Lo anterior evidencia el aumento por el interés de registrar lo “real” a través del híbrido expresivo del Documental Animado.

El Documental Animado es concebido como un matrimonio de opuestos, en el cual la animación se implementa como estrategia de representación en el documental (Honest, 2013, p.1). Honest (2013) menciona que el Documental Animado se identifica si: (a) se ha grabado o creado cuadro por cuadro; (b) trata del mundo en lugar de un mundo completamente imaginado por su creador; y (c) ha sido presentado como documental por sus productores y / o recibido como documental por audiencias, festivales o críticos (p.4).

Por otro lado, al Documental Animado también se le ha atribuido el término de “animadoc”² o “animación documental” descrita por Sofian (2005) como todo contenido animado que trate material de no-ficción (p.7). A esta definición Burgos (2015) agrega:

Es el género del cine de animación de no ficción que representa la subjetividad de testimonios vivenciales –recuerdos personales, pensamiento y obra, experiencias en su contexto, comportamientos y hábitos– a través de varios grados de representación profilmica³ de Voz e Imagen, respondiendo a criterios morfológicos de la construcción del cine documental. (p.719)

De lo anterior, Aram Vidal (2011) menciona que la integración de técnicas y lenguajes de ambos géneros da resultado a una nueva forma de representación audiovisual que cohesiona la intención de testimoniar lo real con la visualidad subjetiva del creador. El Documental Animado a través del testimonio y la expresión subjetiva expande e integra los relatos de los individuos a un entorno social aportándoles una voz en la historia.

² “Animadoc” es una contracción del término en inglés *Animated Documentary* (Burgos, 2015).

³ El espacio profilmico de acuerdo a Étienne Souriau (1953), hace alusión a todo elemento del mundo real que está dispuesto a ser grabado (como se cita en Monterde, 2007, p.422)

A partir del abordaje teórico en cuanto el concepto, se proponen tres aportes del Documental Animado para la Memoria Colectiva aplicados al taller:

- Visibilización-Evocación: Aportes desde lo comunicativo de la imagen animada. ¿Cómo el Documental Animado transmite y proyecta la Memoria Colectiva?
- Protección-Sanación: Aportes desde la introspección de la imagen animada. ¿Cómo el Documental Animado genera procesos de acción sin daño⁴ en la intervención de problemáticas sociales?
- Preservación-Reconstrucción: Aportes desde la trascendencia de la imagen animada. ¿Cómo el Documental Animado aporta continuidad a la Memoria Colectiva?

TALLER DOCUMENTAL ANIMADO EN LA MEMORIA COLECTIVA

El taller sobre Documental Animado en la Memoria Colectiva se planteó desde un enfoque transdisciplinar, es decir, se articuló el campo audiovisual con el campo social; por lo tanto se partió de hacer un trabajo cooperativo entre el Semillero Diseño de Movimiento de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano y el Semillero PAZ S.O.S. de la Universidad de la Salle. El taller tuvo como objetivo proponer el Documental Animado como herramienta pedagógica para la construcción de Memoria Colectiva. Este fue dirigido a gestores sociales, quienes han tenido acercamientos a territorios y comunidades colombianas.

Cabe resaltar la coyuntura mundial de la pandemia por la que atraviesa la humanidad, razón principal por la que el taller se realizó por medio virtual y, desde casa, se trabajó con lo que se encontraba disponible en cada entorno personal. Además, representó un reto, debido al distanciamiento físico en el que los gestores sociales pueden tomar la oportunidad de analizar los contextos sociales y hacer uso del Documental Animado considerando que la disponibilidad de recursos de software o hardware pueden ser limitados.

⁴ En el reconocimiento de situaciones complejas susceptibles a conflictos sociales, políticas, económicas y culturales; el enfoque de acción sin daño indica emprender acciones no neutrales, es decir, tienen repercusiones ya sean positivas o negativas, por lo tanto, es necesario evitar o minimizar el impacto no deseado. La acción sin daño articula tres mínimos éticos: Dignidad, autonomía y libertad (Vela, Rodríguez, Rodríguez y García 2011, pp. 12-20).

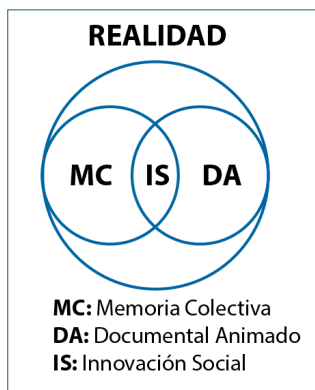


Figura 1.
 Integración de los campos
 del Documental Animado
 y la Memoria Colectiva
 para la generación de un
 componente de Innovación Social.

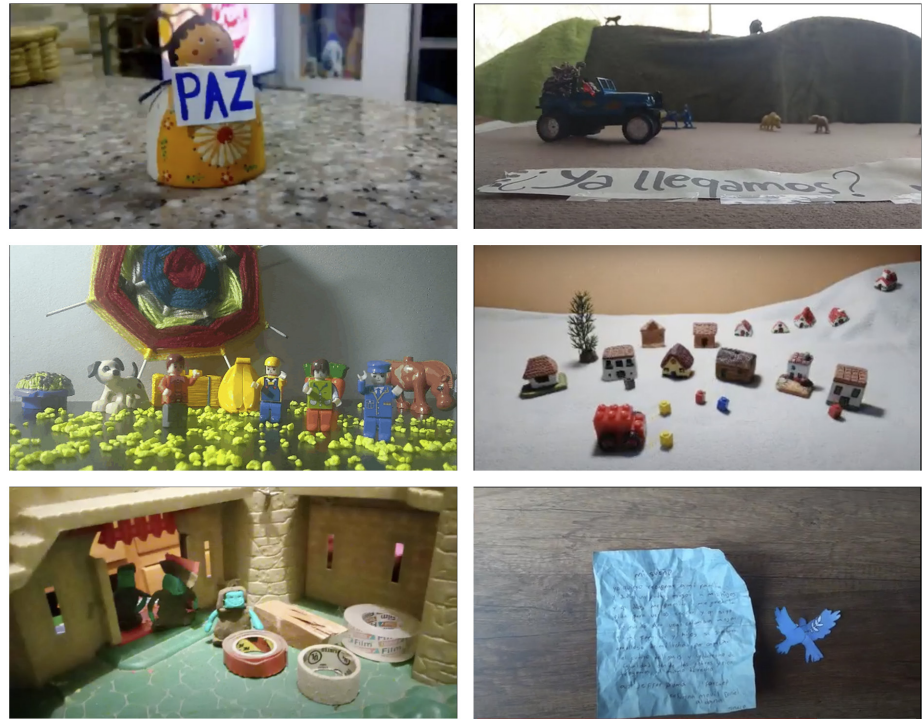
El cronograma del taller consistió en cuatro sesiones durante los meses de abril y mayo del 2020 (14, 21, 28 de abril y 5 de mayo). De acuerdo a esto, las dos primeras sesiones consistieron en presentar a los participantes los conceptos aquí explicados. Y las siguientes sesiones consistieron en trabajar individual y grupalmente para producir un corto animado mediante la aplicación de *Stop Motion Studio*. Los productos finales que representan la Memoria Colectiva se recolectaron para articularlos en un “cadáver exquisito”.

Ahora bien, para realizar los videos por medio de la *app* referida se plantearon cuatro ejes para abordar el recuerdo en el Documental Animado:

- a) Recuerdo antes de la experiencia: Expectativas que tenían los gestores sociales antes del contacto con la comunidad.
- b) Recuerdo durante la experiencia: Encuentro de los gestores sociales con la comunidad.
- c) Recuerdo después de la experiencia: Las relaciones y vínculos generados entre los gestores sociales y la comunidad.
- d) Recuerdo post-experiencia: Los aprendizajes adquiridos después de un tiempo prolongado por los gestores sociales y la comunidad.

Para el taller se tomó en cuenta un componente de Innovación Social, el cual hace referencia a “Nuevas ideas que resuelven los problemas sociales” (Buckland y Murillo, 2013, p.5). También es definida como una solución novedosa a un problema social que es más eficaz, eficiente, sostenible o justa que las soluciones existentes y cuyo valor beneficia a la sociedad más que a los individuos particulares (Phills et al., 2008, citado en Hernández, Tirado, Ariza, 2016, p.176). Tomando en cuenta lo anterior, los aportes del Documental Animado a la Memoria Colectiva permiten generar una solución novedosa y efectiva para que los individuos y comunidades pueden comunicar y transmitir su historia. La Figura 1. representa la integración y el diálogo entre ambos campos, el Documental Animado y la Memoria Colectiva para generar una estrategia de Innovación Social que representa una realidad.

Figura 2. Fotogramas del trabajo individual de los gestores sociales



RESULTADOS

En los dos acercamientos que se generaron en las sesiones del taller, en un primer momento a manera individual (Figura 2.) y en un segundo momento, grupal (Figura 3.) se identificó el potencial de la animación para abarcar los recuerdos de manera simbólica, debido a que los participantes retomaron signos y figuras retóricas para comunicar la comprensión de los hechos basados en los encuentros con la comunidad. Específicamente en la última sesión, se conformaron 3 grupos en los cuales predominó las técnicas de *cut-out* análogo y el *stop motion*.

Ahora bien, en los productos desarrollados para el taller se observa la construcción de la Memoria a través de símbolos como la palabra “reconocer” por parte del grupo 1; el significado de “abrir los ojos” en el grupo 2; y la maleta de aprendizajes en el grupo 3.



Figura 3. Fotogramas del trabajo grupal de los gestores sociales.

Cabe resaltar, los materiales significativos usados como las semillas que representan el campo colombiano, la música llanera que hace alusión al territorio en los cuales han estado presentes los gestores sociales; la lana como objeto usado en las intervenciones por lo que carga un sentido de encuentro con el Otro. Esto permite identificar el proceso de construcción de memoria, en la medida que hacen una lectura del pasado en la que interpretan y comprenden el sentido de su paso por las comunidades y los aprendizajes que surgen en las experiencias, lo cual es valioso para registrar mediante cortos animados que pueden ser retomados para hacer una reflexión profunda de sus vivencias como gestores sociales. Ahora bien, el grupo 1

afirma que el taller fue un espacio para hacer conciencia de los procesos profesionales y así mismo, la utilidad del documental animado:

(...) fue un trabajo que recurrió a nuestras memorias (...) y creo que el primer gran aprendizaje es que nosotros veamos lo poderoso que es sin ser tan complicado y que puede ser un potencial muy tremendo a la hora de evocar memoria, de generar procesos muy interesantes y de ponerlo en práctica sin tenerle miedo, o verlo como una herramienta muy lejana. (Grupo 1, 2020)

En este sentido, el ejercicio de reconstruir Memoria Colectiva desde el Documental Animado se configura como un dispositivo pedagógico para tal fin, es decir, a través de un proceso de reflexión que permite hacer una lectura de los hechos del pasado y ser partícipe de la propia creación de la historia. Teniendo en cuenta que son los gestores sociales quienes trabajan con comunidades, es importante resaltar el proyecto educativo que configura la Memoria Colectiva puesto que concientiza profundamente sobre la cultura, sobre el carácter ético de la formación que interrelaciona los diferentes discursos y lugares de la memoria. En este caso, se articula el Documental Animado en la medida que se puede reconocer la acción social de la alteridad en la que no existe una verdad absoluta; sino que ante los escenarios colectivos se deben asumir momentos de deconstrucción y construcción de las verdades de los Otros (Melich citado en García, et al., 2015, p.60).

La pedagogía de la Memoria Colectiva por medio del Documental Animado hace un llamado a enseñar el pasado, el presente y lo que puede ser posible. Como bien lo explica Carlos Skliar (citado en García, et al., 2015, p. 61) consiste en crear una manera de enseñar y aprender por medio de: dar a conocer, ver, pensar, narrar, sentir, rememorar, recordar y revivir.

CONCLUSIÓN

Colombia necesita nuevas formas de contar y transmitir la Memoria. Para ello emerge el Documental Animado, híbrido polifacético que permite darle vida a la Memoria Colectiva construyendo una visión más amplia de la identidad del país. Es importante que dentro de estas prácticas se aplique el componente de Innovación

Social que implica una participación activa de la comunidad, que ellos mismos construyan y estructuren el audiovisual partiendo de testimonios y experiencias para plasmarlas en el Documental Animado y visibilizar-evocar; proteger-sanar; preservar-construir su Memoria. El trabajo transdisciplinar aporta al desarrollo de estrategias más dinámicas, con diferentes puntos de vista, en donde lo social se encuentra con lo audiovisual para dialogar. Finalmente es de gran importancia analizar cada contexto social, ya que cada uno tiene características particulares (recursos y materiales) ■

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BUCKLAND, H., & MURILLO, D. (2013). *Antena de innovación social: vías hacia el cambio sistémico: ejemplos y variables para la Innovación Social*. ESADE, Instituto de Innovación Social
- BURGOS, A. (2015). *Ficciones Constructoras de Realidad. El Cine de Animación Documental* (Tesis de Doctorado). Universidad de Murcia, Facultad de Bellas Artes, Murcia, España. Recuperado de: <https://digitum.um.es/digitum/handle/10201/47444>
- CARRILLO, J., ANDRADE, O., TROMPETERO, H., ANGARITA, C., & GIRALDO, J. (PRODUCTORES) Y CARRILLO, J., ANDRADE, O. (DIRECTORES). (2011). *Pequeñas Voces* [Cinta cinematográfica]. Colombia: Cinecolor Films.
- DEMATEI, M., & PIAGGIO, M. (2015). Cuentos de viejos: los relatos de la memoria. *Con A de animación*, 0(5), 88-101. doi: <https://doi.org/10.4995/caa.2015.3541>
- ERL, A. (2012). *Memoria colectiva y culturas del recuerdo. Estudio introductorio*. Bogotá: Centro de Estudios Socioculturales e internacionales. Ediciones Uniandes.
- ESPINOSA, J., & TORO, Y. (directores). (2015-2016). *Las niñas de la guerra* [Cinta cinematográfica]. Colombia: Hierro Animación.

- GARCÍA VERA, N. O., ARANGO MURCIA, Y. A., LONDOÑO BRICEÑO, J. A., & SÁNCHEZ BELTRÁN, C. A. (2015). Capítulo II. Memoria, educación y lectura literaria. En N. O. García Vera, Y. A. Arango Murcia, J. A. Londoño Briceño, & C. A. Sánchez Beltrán, *Educación en la Memoria: Entre la lectura, la narrativa literaria y la historia reciente* (págs. 47-75). Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
- HALBWACHS, M. (1950). Capítulo II. En M. Halbwachs, *Memoria Colectiva (Traducido por Inés Sancho-Arroyo)* (págs. 53-78). Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza.
- HERNÁNDEZ ASCANIO, J., TIRADO VALENCIA, P., & ARIZA MONTES, A. (2016). El concepto de innovación social: ámbitos, definiciones y alcances teóricos. *CIRIEC-España, revista de economía pública, social y cooperativa*, (88), 164-199.
- MONTERDE, J. (2007). El cine: Escenarios de vida. En Creixell, R., Sala, T., & Castañer, E. (Eds.), *Espaces intérieurs* (p. 422). Barcelona, España: Publicacions i Edicions.
- ROE, A. H. (2013). *Animating documentary*. Londres, Inglaterra: Palgrave Macmillan, <https://doi.org/10.1057/9781137017468>
- SEYDEL, U. (2014). *Constitución de la Memoria Cultural*. Distrito Federal, México: Acta Poética.
- SMITH, C., PIAGGIO, L., (PRODUCTORES) Y SMITH, C., DEMATEI, M., PIAGGIO, L., MOYANO, M., SABOGAL, A. (DIRECTORES). (2013-2019). *Cuentos de Viejos* [Cinta cinematográfica]. Colombia: Hierro Animación.
- SOFIAN, S. (2005). The Truth in Pictures. *Fps*. March, 7.
- VIDAL, A. (2011). Nuevas tendencias formales del cine documental en el siglo XXI. *El ojo que piensa. Revista de cine iberoamericano* (4). Recuperado de: <http://www.elojoquepiensa.cucsh.udg.mx/index.php/elajoquepiensa/issue/view/5>
- VILLA GÓMEZ, J. D. (2014). *Recordar para reconstruir : el papel de la memoria colectiva en la reconstrucción del tejido social, el empoderamiento colectivo, la recuperación de la dignidad y la transformación subjetiva de las víctimas del conflicto armado en tres regiones de Colombia*. Medellín: Editorial Bonaventuriana.

REGRESO A LA REALIDAD DE LA ILUSIÓN: NUEVAS FRONTERAS EPISTEMOLÓGICAS DE LA IMAGEN EN MOVIMIENTO

Autor:

JUAN MANUEL ACUÑA GUZMÁN*

RESÚMEN

En esta ponencia se tratará sobre la distribución cambiante y porosa de las fronteras epistemológicas entre campos audiovisuales. Paradigmas como la posmodernidad o la cuarta revolución industrial reiteradamente nos recuerdan que todo tipo de fronteras se han venido desvaneciendo paulatinamente desde la pasada generación. A su vez, conceptos como el de hinterlands, usado por la teoría del actor-red, enuncian que toda estructura social contiene fuerzas en pugna que pueden estabilizarse temporal y geográficamente, pero que nunca puede considerarse como definitivamente establecida. Partiendo desde esta perspectiva, y empezando con una analogía de la música, que ha vivido un proceso de evolución, motivado por cambios tecnológicos similar al de las imágenes en movimiento, en esta ponencia se abordará en principio la relación dicotómica entre el cine y la “animación”, de cómo históricamente esta última ha estado hegemónicamente contenida en el campo del cine, y de cuáles son las nuevas voces que se han opuesto a esta postura, para posteriormente pasar a una perspectiva más amplia desde los estudios de imagen en movimiento, que se aleja de esta confrontación binaria, incluyendo en la discusión toda suerte de nuevos aparatos de imagen en movimiento que amplían la experiencia del espectador, mucho más allá de la discusión de la ilusión óptica de la persistencia retiniana.

INTRODUCCIÓN

Extender o expandir son términos que se refieren indistintamente a formas de ocupar mayor espacio. Pero otras definiciones más minuciosas también relacionan estos términos con circunstancias de uso *como esparcir lo que estaba amontonado, dar mayor amplitud a una jurisdicción, influir otros entes, o llenarse de soberbia a causa del poder*¹.

Hablar de expandir o extender necesariamente se refiere a la existencia de fronteras que se amplían o se reducen. Por tanto al hablar de fronteras hablamos igualmente de hegemonías, de un límite entre dos entes que puede ser un espacio de disputa (como la línea de frente de una guerra), de ocupación (como un territorio cuyas fronteras han sido absorbidas por otra potencia) o un espacio de mestizaje (como las zonas fronterizas abiertas, en las que las culturas sufren procesos de hibridación) (Trigo, 1997).



***Juan Manuel Acuña Guzmán** _ Comunicador Social de la Universidad del Valle, se desempeñó inicialmente en fotografía documental (*El proyecto del diablo*, 1997, *Tiempo de miedo*, 2001) antes de encontrar la animación 3D como herramienta audiovisual. De este nuevo camino surge *El último golpe del caballero* (2004) fue el primer cortometraje en exhibirse en salas nacionales bajo la sombrilla de la Nueva Ley de Cine (2003), y que fue ganador en la categoría de mejor cortometraje animado en el festival internacional de cine de Viña del Mar. Posteriormente estrenó, acompañado en vivo por la Orquesta Filarmónica de Bogotá interpretando la música original, el cortometraje *Los Ciclos* (2006), que fue realizado en parte gracias a los estímulos otorgados por el FDC y la Cinemateca Distrital de Bogotá. Recientemente, en el marco del Festival Internacional de Cine de Cali, estrenó su largometraje *El Padre, El Hijo y El Espíritu Santo* (2019), realizado en coproducción con la Universidad Autónoma de Occidente, utilizando la tecnología de captura de movimiento. Entre el 2000 y el 2012 se desempeñó como animador 3D freelance, o asociado a empresas como Patofeofilms, Efe-X y Cinecolor Digital. Desde el 2013 viene dedicándose a la docencia e investigación. Actualmente se encuentra realizando estudios doctorales en diseño, relacionados con la relación entre dramaturgia humana y dramaturgia animada.

jmacuna@uao.edu.co | Universidad Autónoma de Occidente

Es interesante notar entonces cómo cada una de estas definiciones, tanto las etimológicas como las fronterizas, puede aplicarse al concepto de cine (expandido). En las siguientes páginas me propongo explorar como estos conceptos se hacen evidentes en las nuevas fronteras epistemológicas (y ontológicas) entre las diversas manifestaciones de la imagen en movimiento que han surgido a raíz de la dinamización de los límites entre estas, causados principalmente por la evolución de las tecnologías digitales. Para ello utilizaré como eje rector de la reflexión la triada de performance, tiempo y espacio, que reúne conceptualmente los componentes principales que en común tienen las artes escénicas y la imagen en movimiento, basándome en una analogía comparativa con el proceso similar evolutivo ocurrido con las dinámicas de la producción musical.

I. LA ANALOGÍA MUSICAL

La música ha seguido un camino similar al de la imagen en movimiento en cuanto a su relación con la tecnología, tanto análoga como digitalmente. La diferencia radica en que los avances en materia de sonido digital han ocurrido décadas antes que los avances en materia de imagen digital. En consecuencia, algunas de las discusiones que en la actualidad se libran al respecto de la transparencia, legitimidad y realidad del medio del performance digital del actor y el índice de veracidad de la imagen, ya se dieron hace unas décadas al referirse a la legitimidad y transparencia del performance del músico y la veracidad del instrumento electrónico y digital.

Tanto la música como el movimiento podrían catalogarse como arte “efímero” hasta la aparición de tecnologías que hicieron posible su grabación y captura hacia finales del siglo XIX. Del teatro y la danza no quedaba más que el registro de los guiones y textos dramáticos, y de la música no quedaba más que la partitura. Para poder apreciarlos era necesario asistir a un evento programado para ello. De hecho, para algunos autores, el concepto mismo de efímero obtiene su protagonismo y justificación solamente a partir del surgimiento de las tecnologías de grabación y registro como el cinematógrafo o el gramófono (Auslander, 1999)

¹ Definición extraída del diccionario online de la Real Academia de la Lengua Española. <https://dle.rae.es/?id=HM52G9K>



Jan Kubelik durante una sesión de grabación, hacia 1915 aproximadamente.

Así las cosas, podemos afirmar que las primeras tecnologías de grabación logran hacer *repetible* lo que antes era efímero. O en los términos que queremos utilizar para el análisis en este ensayo, sacan la música de la dimensión temporal y la insertan en la dimensión espacial al convertirla en un objeto transportable (Eno, 1979). Sin embargo, la poca maleabilidad de estas primeras tecnologías de grabación sonora hacía que el registro musical debiera concentrarse en la fidelidad auditiva con respecto del performance directo, teniendo así como únicas posibles variaciones la ubicación de los instrumentos para lograr mayor o menor volumen, y la calidad en el momento de la interpretación.

Pero, hacia mediados de los años 40, apareció la cinta magnética. Esta tecnología permitió avances enormes, y a la vez acaloradas discusiones al respecto de la naturaleza del performance musical. La cinta magnética permitió principalmente el corte y montaje de trozos de grabación, y permitió el “overdub”, o adición de sonidos a una grabación existente, de tal manera que a partir de entonces fue posible selec-

cionar los mejores momentos del performance musical y juntarlos para lograr un “superperformance” hecho con base en diferentes momentos de ejecución, además de agregar arreglos musicales no previstos con anterioridad.

Para los puristas del performance musical, el corte y edición de tomas deshumanizaba el arte mismo de la música, atentaba contra la tradición del talento y memoria en la ejecución, y principalmente, eliminaba las condiciones de incertidumbre en las que se basaba el arte performático occidental. Por el contrario, para los entusiastas como Glenn Gould, la aparición de la cinta magnética abría un camino completamente nuevo para la música, de tal manera que, como consecuencia de ello, los conciertos desaparecerían irremediabilmente en unas cuantas décadas (Gould 1966). Otros igual de entusiastas pero más prudentes que Gould, identificaban de manera astuta que el performance simplemente dejaba de ser el producto en sí, para convertirse en un elemento más del proceso de creación musical, en el que el estudio de grabación dejaba de ser un intermedio técnico para ser entonces un interfaz artístico, es decir, pasaba a convertirse en un instrumento nuevo. Podemos decir que, gracias a la tecnología de la cinta magnética y el estudio, el compositor se fusionó con el productor, trabajando directamente sobre el material auditivo, exactamente de la misma forma en que el pintor trabaja directamente sobre el lienzo y la pintura (Eno, 1979).

Pero una revolución más grande estaba por ocurrir, y sucedió cuando finalmente apareció el digital. Si la cinta magnética había permitido que el performance pudiera cortarse y editarse en bloques continuos de capturas reales, el digital permitió la abolición del performance humano, al poder componer mediante sonidos muestreados de la realidad, un performance completamente artificial creado en su totalidad en el estudio, sin la intervención de músicos ejecutantes. Y un poco más adelante, la misma tecnología digital logró abolir el instrumento musical mediante la creación artificial de sonidos miméticos con exactitud del sonido real.

En otras palabras, Si hablamos de fronteras epistemológicas, la grabación musical pasó de ser un asunto de registro técnico del performance, para convertirse en una fuente de sonidos inexplorados e imposibles de lograr en el mundo real, abriendo un nuevo horizonte para la industria y el arte de la música, pasando de la ilusión de



Control your mixing and "color"—after the recording session

It's practical and economical with Ampex Multi-Channel Recorders, and as easy to do as this. Use your manual set-ups to get technically good recordings, but need make groupings to separate channels. Later, after studio hours, release it your leisure. Choose the exact settings for each channel that suit you or your client, before you record your manual master.

You can add equalization, echo and special effects, too, during the editing session, and have all the time you need to experiment and get just the results you want.

The complete story on how you can make your business more flexible, open doors to new sources of income is told in our fully illustrated booklet on Multi-Channel Recording. Covers everything from techniques and applications to equipment specifications. Write for your copy.

832 CHARTER STREET, REDWOOD CITY, CALIFORNIA
 NEW YORK, CHICAGO, LOS ANGELES, DALLAS, WASHINGTON D.C., DETROIT, SAN FRANCISCO



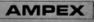
The MM-1000 master recorder from Ampex.

Does some regional dialects too. Like Country and Western, Dixieland and even bits of Chicago Jazz. Depending on what you're in to.

The only professional audio recorder with a transport designed specifically to handle 2" wide tape. The same transport that sails through rugged everyday use on thousands of Ampex professional video tape recorders throughout the world.

Buy it in 8, 16, or 24 channels. If you decide to start with 8, you can expand later to 16 or 24. It's our heavy. Look into it. Could be just the thing for what you're in to.

Information from Ampex
 401 Broadway, Redwood City, California 94063. Or call collect (415) 367-4400.



The machine that speaks two languages. Longhair and long hair.

Publicidad de equipos de cinta magnética. Años 50.

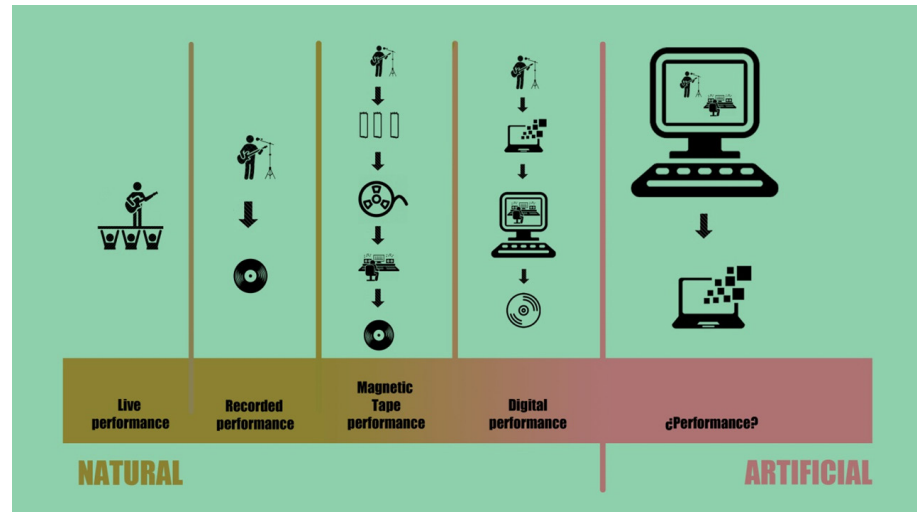
la realidad (un espacio mimético) a la realidad de la ilusión (un espacio virtual en el que todo es posible) (Moorefield, 2013).

Es bien sabido, y se repite en este tipo de ensayos como un mantra, que cuando un nuevo medio aparece, suele intentar copiar las características y formas del medio inmediatamente anterior, en una suerte de hegemonía legitimista que trata de absorber las nuevas manifestaciones y considerarlas como apéndices de su campo, y no como expresiones estéticas o narrativas con sus propias definiciones epistemológicas y formas de aplicación. En el caso de la música podemos evidenciarlo en el tipo de discusiones que surgieron a raíz de la tecnología de la cinta magnética, todas ellas girando alrededor de la tradición del músico como performer, y de la postura apocalíptica del fin del concierto como forma de representación musical, además de los análisis de los académicos que solían concentrar su mirada en la producción artificial completamente mimética de sonidos ya conocidos por el oído humano, dejando de lado los aspectos creativos, plásticos y estéticos relacionados con los nue-

vos sonidos, únicos y específicos de estas nuevas tecnologías, que aparecieron como anverso de la imitación de la realidad.

Hoy en día podemos sonreír mientras leemos estas viejas discusiones, porque sabemos que los conciertos no desaparecieron (de hecho ahora son el principal ingreso del negocio de la música), y que la música electrónica, con sus propios subgéneros, tecnologías, ritos y dinámicas, se convirtió en una vertiente independiente de la música de características acústicas o electroacústicas, cuya calidad estética y técnica es juzgada con una escala de valores que excluye el performance instrumental decimonónico.

Si, retomando lo enunciado en la introducción de este texto, consideramos la expansión o extensión como *esparcir lo que estaba amontonado*, podemos trazar un mapa de la relación entre performance musical, naturaleza y artificio, que algunos autores (Logan 2013) trazan con fronteras rígidas entre categorías. En el caso de este análisis, propongo trazar este mapa con fronteras abiertas e híbridas, en las que ocurre mestizaje entre categorías, que aumenta o decrece gradualmente en sus grados de naturalidad o artificialidad.

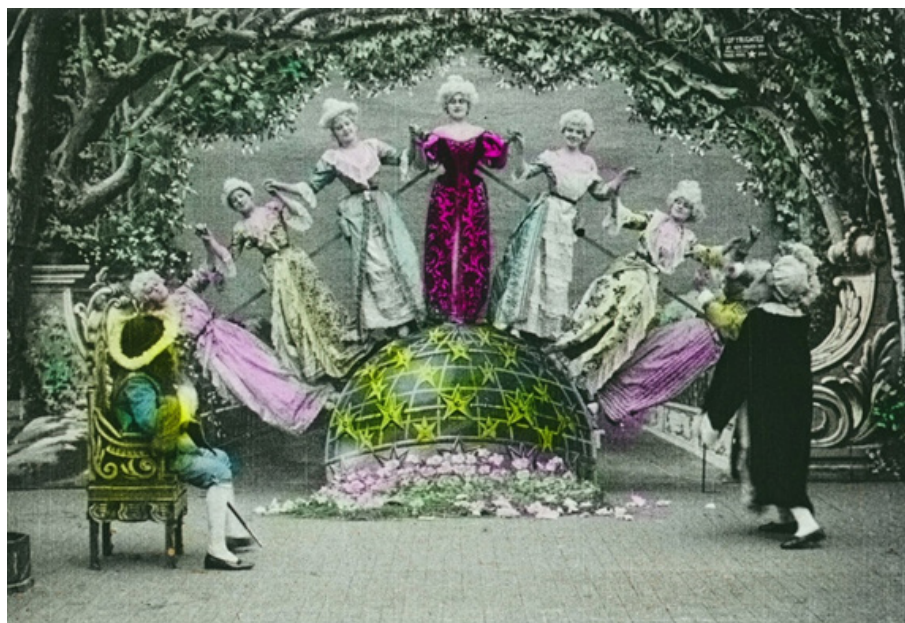


Cronología del performance musical (mapa mental del autor).

II. LA IMAGEN EN MOVIMIENTO

Las películas de principios de siglo XX se asemejan al dispositivo teatral, su anterior y más similar manifestación artística, en que emulan la quietud del punto de vista del espectador frente al escenario, en el que se dispone la acción de acuerdo a esta condición de distancia y perspectiva. Así las cosas, y facilitándonos el análisis mediante la analogía trazada con el registro musical, tanto el performance del cuerpo, como la representación del espacio y el transcurso del tiempo, constituyen una unidad monolítica indivisible tal como los primeros registros musicales constituyeron una testificación de un performance específico.

Pero, como es natural, el transcurso del tiempo fue llevando a los realizadores cinematográficos a encontrar su verdadero arte, más allá del mero registro del arte escénico al que estaba relegado, considerado una mera curiosidad tecnológica, menospreciada por la perspectiva hegemónica del hasta ese momento arte superior del teatro.



Le merveilleux éventail vivant (1904), de Georges Méliès.



Secuencia de imágenes pertenecientes al montaje del film “Octubre” (1928), de Sergei Eisenstein.

Sergei Eisenstein, en su ensayo “Del teatro al cine” (1934), reúne las reflexiones llevadas a cabo por los realizadores cinematográficos para hacer el tránsito de lo teatral a lo específicamente cinematográfico, a través del montaje:

“La fotografía es un sistema de reproducción para fijar acontecimientos reales y elementos de actualidad. Estas reproducciones o foto-reflejos pueden ser combinadas de diferentes maneras. Ambas, como reflejo y en el modo de combinarlas, permiten cualquier grado de distorsión –técnicamente inevitable o deliberadamente calculado. Los resultados fluctúan entre una combinación exacta y naturalista de lo visual, experiencias relacionadas recíprocamente con completas alteraciones, distribución u orden imprevisto por la naturaleza, hasta un formulismo abstracto con reminiscencias de realidad”.

En este punto es importante entender que si bien el montaje le añadió a la música la posibilidad de la selectividad sobre el mejor performance, sin modificar la naturaleza misma de esta, en el caso del cine, tal como lo menciona Eisenstein en su escrito, el montaje se convirtió en el elemento diferenciador que le constituyó un arte por definición propia. Noel Burch, en su libro ya paradigmático “Praxis del cine”, nos dice que el cine es una sumatoria de “trozos de espacio-tiempo” registrados por el dispositivo fotográfico, cuya convergencia lineal constituye una sumatoria cuyo resultado es un nuevo y definitivo espacio-tiempo cinematográfico. Es decir, que

el registro de espacios y tiempos, que pueden o no estar adyacentes espacialmente o consecutivos temporalmente durante el rodaje, puede ser falseado a través del montaje para producir la ilusión de un espacio-tiempo continuo que existe únicamente gracias a la articulación sintáctica cinematográfica. Y desde el punto de vista del performance, al igual que sucedió con la música, el performance actoral cinematográfico se convirtió no solamente en una serie de momentos escogidos de diversos performances de un mismo actor, sino también diversos encuadres de partes específicas del cuerpo de este mismo actor representado en pantalla mediante el marco de la pantalla.

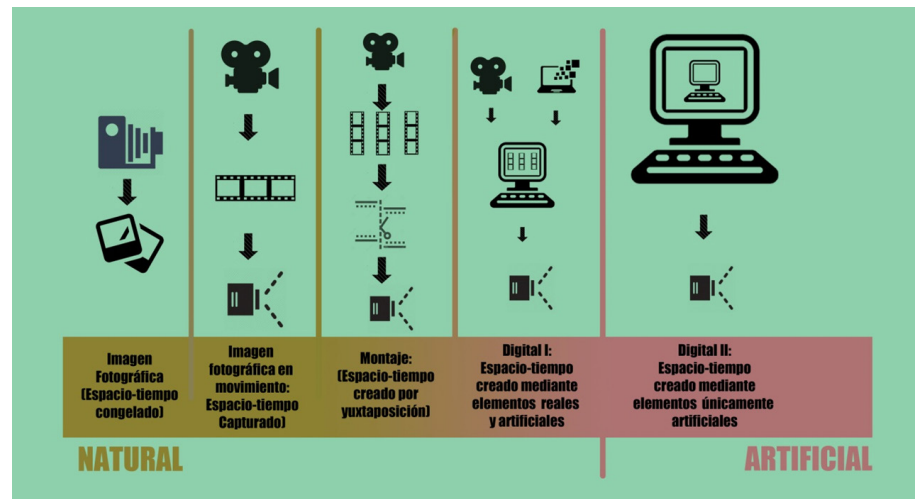
Hacia mediados de los años 80 aparecen las primeras imágenes completamente digitales. Estas, inicialmente, son absorbidas por la maquinaria industrial y rápidamente se les encuentra aplicación en el campo de los efectos visuales. Pero no es hasta principios de los 90 con la película “Jurassic Park” que la evolución tecnológica permite por primera vez que el llamado “índice de veracidad” de la imagen fotográfica sea engañado por completo, transformando a partir de ese momento la naturaleza de la imagen cinematográfica.



Imágenes de la elaboración de los vfx de la película “Jurassic Park” (1993).

El propósito de este ensayo no es determinar las razones por las que la imagen digital tomó el control sobre la imagen cinematográfica, ni el espacio disponible sería suficiente para ello. Lo que nos interesa es el hecho de que, hacia finales de los años 90, Lev Manovich en “El Lenguaje de los Nuevos Medios” ya identificaba las nuevas características de la imagen cinematográfica. Entre estas cualidades es necesario destacar que la imagen digital es un espacio virtual tridimensional, cuya representación no hace referencia a un objeto real, que puede ser variada infinitamente y que, como consecuencia de todo lo anterior, el montaje, que era la condición específica del arte cinematográfico, ya no es necesario para construir la sintaxis narrativa. Por ello, Manovich habla del paso de la era del montaje a la era de la composición.

Así las cosas, tal como sucedió con la música digital, que perdió el referente acústico del instrumento musical real, el tiempo y el espacio cinematográficos que antes correspondían a trozos extraídos de la realidad, en la era digital corresponden a tiempos y espacios virtuales fabricados completamente en el computador, dejando de lado cualquier conexión natural, ubicándose por completo en el campo de lo artificial. Y en este momento histórico, tal como sucedió con la música digital, cuyas discusiones teóricas y aplicaciones giraron alrededor de la similitud con la



Cronología de la imagen en movimiento (mapa mental del autor).

instrumentación física, dejando de lado las posibilidades específicas que este nuevo medio permitía, los ojos de la industria y de buena parte de los académicos aún siguen calificando estas nuevas formas epistemológicas de imagen en movimiento como “efectos visuales” o “animación”.

Por ello, y regresando a nuestra línea discursiva de las fronteras epistemológicas, teóricos como el mismo Manovich o Román Gubern, dándole una estocada a la soberbia hegemónica del cine y dinamitando las fronteras hasta ahora existentes, coinciden en afirmar que el cine no es más que un caso particular de un fenómeno más grande que es la animación.

III. LA ANIMACIÓN

Al inicio de este ensayo, para hablar de las fronteras entre las artes, utilizaba como metáfora la geopolítica hegemónica de los estados pangermánicos o de las repúblicas soviéticas, cuyos mapas han variado dramáticamente, expandiéndose, contrayéndose, desde el siglo XIX hasta nuestros días. Pues bien, esta misma metáfora nos puede servir para explicar el concepto de animación y su relación de disputa hegemónica con el cine, desde finales del siglo XIX hasta los inicios del XXI.

La Alemania Nazi retomó lo que para ellos eran los estados que conformaban el sacro imperio romano germánico. Y una vez hicieron esto, atacaron las estepas rusas tomándose los territorios de los pueblos eslavos y tártaros. Podemos hacer la extrapolación del cine, el invento de los Lumiere, tomándose el control hegemónico sobre la fotografía en movimiento, los cartoons, los artefactos de ilusión de movimiento del siglo XIX, las imágenes en movimiento computarizadas, y todo tipo de imagen que contuviese algún tipo de movimiento.

Pero los Nazis no tuvieron suficientes tropas para contener el masivo contraataque de los rusos, que acabaron por sacar a los alemanes de sus territorios, y no se detuvieron hasta tomarse ellos a su vez a los eslavos, alemanes, Rumanos, afganos, yugoslavos etc; Esto último es lo que sucede cuando Manovich (al fin y al cabo ruso) llama animación a toda forma cinematográfica. Es decir, se está cambiando una gran hegemonía por otra, y cualquiera de las dos está invisibilizando un



sinnúmero de manifestaciones artísticas y tecnológicas que tratan de comprimirse forzosamente bajo un concepto u otro.

Esta dicotomía entre hegemonías que no reconocen la existencia de minorías, ya había sido evidenciado por Maureen Furniss en su ya mítico y siempre citado “Art in Motion: Animation Aesthetics” (1998). En los inicios del libro, frente a la necesidad y dificultad de una definición de animación para limitar el campo de estudio, Furniss nos dice: “La cinematografía ha crecido tan complicada y sofisticadamente que la simple definición desde lo técnico ya no es posible. Es irracional esperar que una sola palabra contenga tal cantidad de métodos de creación de imágenes fílmicas”. Consecuentemente, unos párrafos después, la misma autora propone un método de análisis que, con evidentes similitudes a la escala de grados de iconicidad

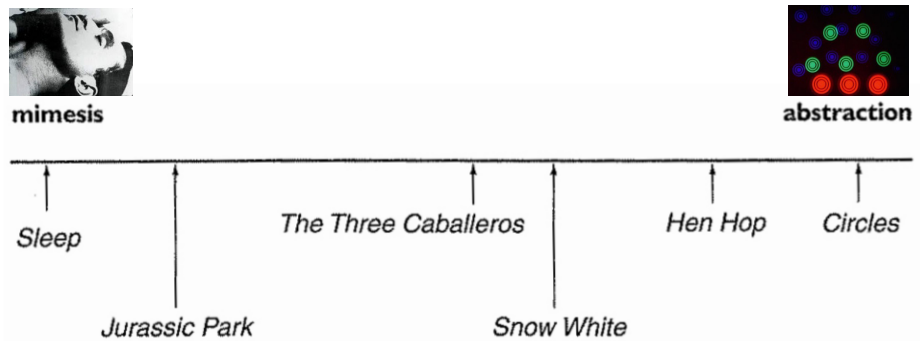


Fig. 1.1 A live action – animation continuum

de Abraham Moles (Moles, 1981), traza un continuo entre la imagen real (o mímesis, representada por “Sleep” de Andy Warhol) y la imagen animada (o abstracción, representada por “Circles” de Oskar Fischinger), cuya amplia categoría sería “producción de imágenes en movimiento”.

Esta perspectiva antihegemónica, como ya se habrá podido notar, es la misma perspectiva que han venido siguiendo los estudios visuales. Mieke Bal, en su ensayo “El Esencialismo Visual y El Objeto de los Estudios Visuales”, hace un agudo símil entre la postura de análisis no dogmática de los estudios visuales y la postura de análisis académico de la religión (que genera los mismos apasionamientos y posturas canónicas que el arte y el cine): La religión es el campo, la teología su circunscripción dogmática intelectual, y los estudios de religión su disciplina académica. Es decir, frente a la cada vez más difusa frontera entre animación y cine, el análisis no se realiza desde la perspectiva reivindicadora de una de las partes, sino por el contrario desde un punto de vista que los analiza como un todo sin fronteras (en nuestro símil de geopolítica europea, sería algo como el estudio de la supervivencia y adaptabilidad de las naciones frente al embate de los imperios).

Por supuesto, esta postura no es exclusiva de Maureen Furniss y es ampliamente compartida por otra cantidad de autores como Crafton (2011), Buchan (2014) o Linares Martínez (2015), quienes concluyen que el concepto de “animación” tiene mucho mayor alcance que el que históricamente se le ha querido dar, el de “ilusión de movimiento”, y que la contrarespuesta vengativa y romántica de declarar el cine como subsidiario de la animación lo único que logra es invisibilizar el carácter interdisciplinario de la imagen móvil, dejando por fuera las conexiones que esta tiene con la fotografía, el teatro, la pintura, la escultura, las bellas artes, el diseño gráfico, la vida artificial, los animatrónicos y la inteligencia artificial.

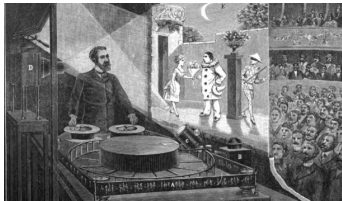
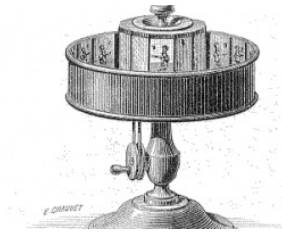
No son pocos entonces los grupos de investigación o enfoques doctorales que adoptan la perspectiva de los “estudios de imagen en movimiento” o “ciencias de la imagen en movimiento” haciendo eco a esta forma interdisciplinaria de comprender el universo construido alrededor de la imagen. Y digo imagen sin el ya acostumbrado apellido “en movimiento” porque algunos de estos grupos, como el grupo de investigación de Kiel y Münster, proponen recomponer la división entre



Experiencia interdisciplinar entre teatro y realidad virtual realizada en la Universidad de Iowa.

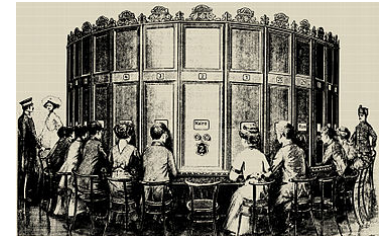
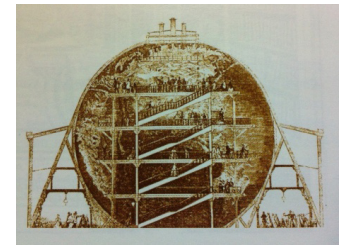
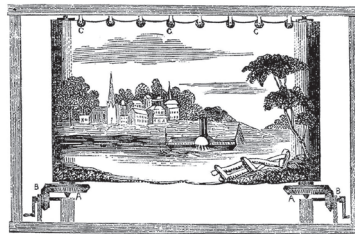
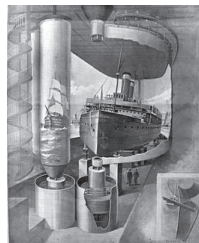
imagen estática e imagen en movimiento como una sola línea evolutiva, reorganizando así una nueva historia del arte que contenga la imagen en movimiento, tradicionalmente ignorada por esta disciplina. Además de esto, estudian el fenómeno de las imágenes desde su relación con la percepción del espectador, desde su relación con la corporalidad y la sensorialidad, con los niveles de interactividad entre estas y sus usuarios, teniendo como uno de sus ejes axiomáticos la triada imagen, aparato, espectador, que determina en buena parte las formas de producción y consumo de la imagen en movimiento hoy en día.

Y es en este último punto de la relación entre imagen y aparato que podemos entender con mayor claridad como puede existir una perspectiva no hegemónica “más allá de Manovich”. En su ya clásico “El Lenguaje de Los Nuevos Medios” Manovich declaró que el cine era un subalterno de la animación. Y como uno de sus argumentos esgrimía la cualidad artificial de los antecesores del cinematógrafo, es decir, el praxinoscopio, el taumatropo, el zootropo etc; En otras palabras, Manovich



El praxinoscopio y el teatro óptico.

escogió únicamente los artefactos que se asemejaban al fenómeno cinematográfico, restringiéndose así a las únicas posibilidades que la hegemonía bipolar entre cine y animación le permitieron. Sin embargo, veinte años después, a la luz de los avances de la tecnología y de los estudios de su relación con la semántica, sintaxis y sociología de la imagen que han evolucionado junto a ella, podemos apreciar con claridad que una amplia gama de artefactos decimonónicos ya anticipaban los fenómenos de inmersión e interactividad, y apelaban a la interdisciplinariedad juntando la pintura, el teatro, los fenómenos ópticos y ciertas búsquedas narrativas y estéticas, que guardan sorprendente parecido con los dispositivos actuales. El miryorama, que podía combinar las posibilidades de conformación de una imagen de 360 mediante la combinación de paneles, el cosmorama, que combinaba el efecto del tradicional panorama con un dispositivo óptico que realzaba la naturalidad de la experiencia, el georama, que representaba un globo terráqueo gigante en el que se podía apreciar los relieves y detalles de una vista aérea, el panorama móvil, que buscaba producir la sensación del viaje en un tren, o el pleorama, que buscaba lo mismo que el panorama móvil pero agregaba el movimiento y estructura de la experiencia del viaje en bote.



El pleorama, el panorama móvil, el georama. El miryorama y el cosmorama.

IV. EL PERFORMANCE

Susan Sontag, en su afamado ensayo “Film and Theatre” (1966), afirma categóricamente que, desde el punto de vista de su existencia concreta, el cine es un *objeto*, mientras que el teatro es un *performance*. Para aclarar la taxonomía de su afirmación ejemplifica que la pintura, la escultura y el cine son objetos, mientras que la música, la danza y el teatro son performance. Es decir, el cine es un objeto sólido (celuloide), cuyas características ya fueron puestas en evidencia desde los inicios del desarrollo del lenguaje cinematográfico, cuando Sergei Eisenstein (1921) dijo que el montaje fue la única opción de avance para el cinematógrafo, debido a que su materialidad “granítica” le hacía inmodificable, mientras que el performance es un suceso o acción cuya única materialidad posible puede ser el archivo o el repertorio (Taylor, 198x)

Sin embargo, como ya hemos podido leer en el capítulo inicial de este ensayo, esa postura ontológica tan claramente definida ha venido desdibujándose con la evolución de la tecnología y los medios digitales, tal como lo afirmó Brian Eno (1979) cuando postuló, utilizando como ejemplo el caso del performance musical, que los medios de grabación sacaron a la música de la dimensión temporal y la insertaron en la dimensión espacial al convertirla en un objeto transportable, es decir, en objetos sólidos como lo fueron el disco de vinilo, cinta magnética o disco compacto. Esta postura, evidentemente, puede ser aplicada al performance teatral si tomamos en cuenta que actualmente las diferencias mediáticas entre el cine y el teatro han evolucionado de tal manera que, como lo hemos visto a lo largo de este ensayo, sus fronteras cada vez son más difusas.

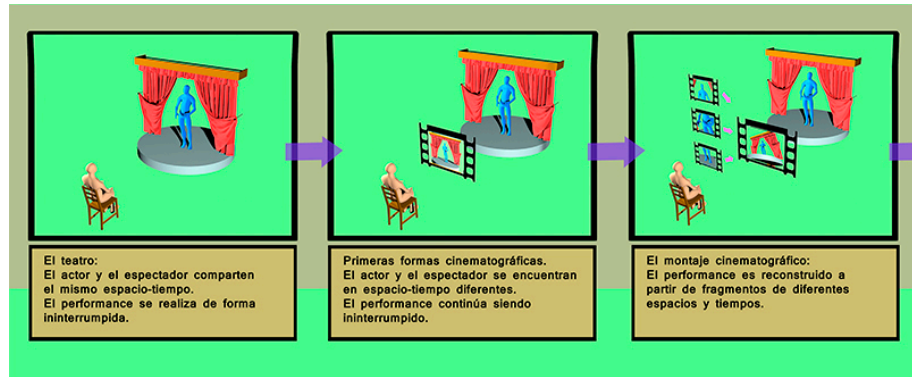
La tecnología de la captura de movimiento convierte por primera vez al movimiento en un objeto transportable y modificable, separándolo asimismo de la existencia y apariencia física del cuerpo u objeto que lo haya producido. Asimismo, otras tecnologías como el modelado tridimensional o el scanner 3D, posibilitan que la apariencia humana sea tan exacta como lo puede llegar a ser un registro fotográfico <https://www.artec3d.com/news/president-obama-3d>. Y estas dos tecnologías representan la punta de lanza de los avances tecnológicos que han llegado para desafiar y redefinir los límites ontológicos y disciplinares que hemos consentido por milenios. Para entender mejor este punto, podemos tomar como ejemplo de

ello el archivo de capturas de movimiento que el mimo francés Marcel Marceau dejó en manos de la Universidad de Ohio <https://accad.osu.edu/research/project-gallery/marcel-marceau-project>. Estos archivos de movimiento han sido utilizados por otros artistas y actores para interactuar en la escena teatral, y corresponden con exactitud a la kinesis del célebre performer. Si además de ello dispusiésemos de un escaneo tridimensional del ya fallecido mimo, y lo utilizáramos como figura humana para representar el movimiento de Marceau, ¿estaríamos frente a un performance auténtico? ¿incluso si cambiásemos la apariencia del cuerpo virtual podría ser considerado un performance de Marceau? ¿Podemos afirmar entonces que el enfoque de Sontag actualmente está errado?

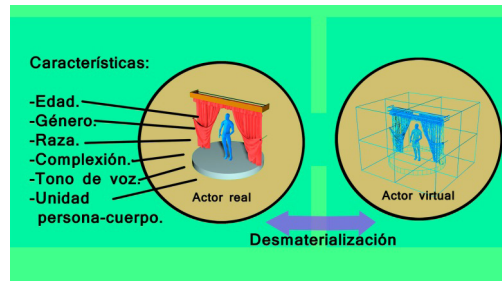
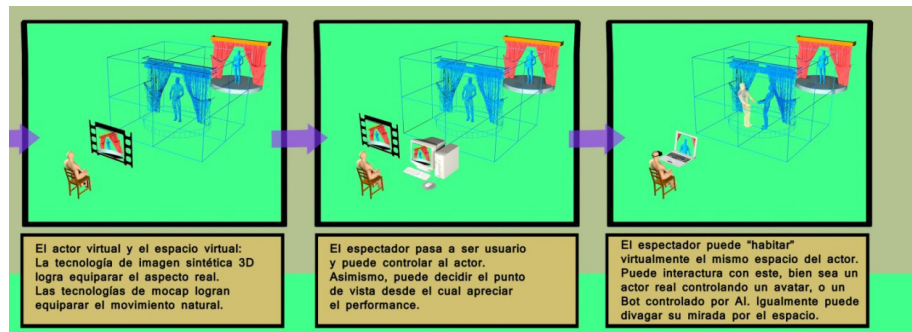
Matthew Causey (2016) nos habla de una reconfiguración del espacio y el tiempo del escenario y el proscenio, viéndose éstos disueltos en un entorno virtual multidimensional, asincrónico e interconectado, en el cual el asunto de lo efímero, la simultaneidad y la colisión con los medios se vuelven temas claves en la discusión de las fronteras que delimitan el arte escénico. Sin embargo, en lo que Causey hace mayor énfasis es en las nuevas posibilidades y modelos alternativos de identidad que surgen en estos espacios virtuales, cuyas perspectivas de análisis varían desde el doble y lo siniestro (Causey, 1999), hasta el cuerpo sin órganos (Deleuze y Guattari, 1977).

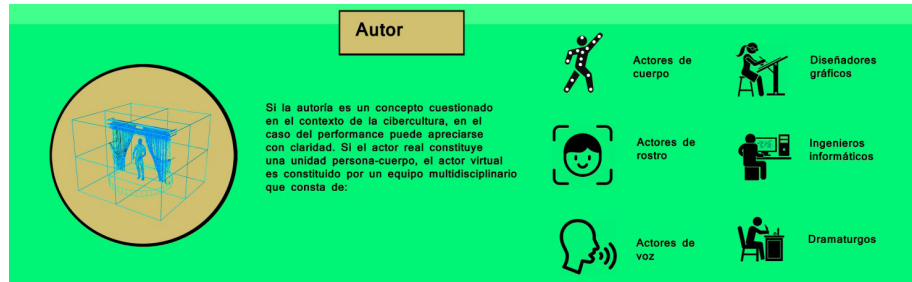
Así las cosas, si trazamos un mapa mental cronológico para representar la evolución del performance digital, al igual que ya lo hicimos con el performance musical, podemos encontrarnos con una primera etapa en la que no existe mediación entre el performer y el espectador, una segunda etapa correspondiente al primer cine sin montaje, en la que ya existe una mediación pero se conserva la continuidad y características teatrales del performance, y una tercera etapa en la que el montaje desafía lo que hasta ese momento histórico podía considerarse actuación, visto desde lo efímero, lo simultáneo y lo verídico.

Con la aparición de las tecnologías digitales, el actor se convierte en un objeto virtual que inicialmente se presenta con las características narrativas del cinematógrafo, para posteriormente permitir incluso ser controlado por el espectador/usuario, llegando finalmente a la posibilidad en la que el usuario puede compartir el espacio con este actor virtual.

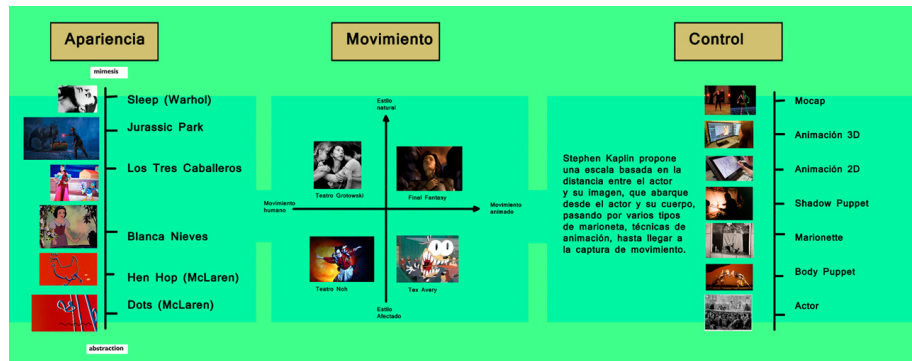


Además de esto, las características tradicionales taxonómicas para la identificación del actor (Edad, género, raza, complexión, tono de voz), a través de la desmaterialización del cuerpo se separan de la unidad persona-cuerpo, logrando no solamente nuevas potencialidades de identidad, sino nuevas formas de producción y realización a través de grupos colectivos.





Todo esto conlleva a que asuntos que tradicionalmente estuvieron relacionados con el control y formación del cuerpo y su movimiento natural, se transformen en operaciones grupales en las que el cuerpo posthumano se convierte en máquina y piensa digitalmente (Causey).



Recordemos cómo en su momento algunas voces se alzaron contra la cinta magnética por considerarla que acarrearía el fin de los conciertos musicales, y otras alertaron contra la deshumanización, la pérdida del talento, disciplina y memoria que traería el performance musical electromagnético. Hoy día sabemos que esta evolución no implicó la desaparición de nada, más sí la reconfiguración de los protagonismos y favoritismos de la gran masa. La música instrumental y su ejecución en vivo no desaparecieron. Pero sin duda perdieron su hegemonía. Por el contrario, la música electrónica, que no se detuvo en la imitación del sonido real sino que evolucionó en una búsqueda de sus propias especificidades, desarrolló un

género y una corriente propias que gozan no solamente de salud financiera sino que posee algunos exponentes artísticos de innegable calidad.

Así las cosas, haciendo el comparativo entre el desarrollo del performance y el desarrollo de la música en el contexto de la tecnología, podemos preguntarnos ¿Cuál será el nuevo desarrollo y qué es lo que permanecerá inalterable del performance?

Una buena forma de proyectar una posible respuesta es a través del análisis de los postulados del maestro y teórico de la danza moderna, Rudolf Von Laban. Lo que hace adecuado al artista húngaro para este propósito es que no solamente desarrolló un método de notación y análisis del movimiento desde la perspectiva estética, sino que al publicar un estudio sobre las funciones corporales y el esfuerzo en entornos laborales, arrojó luces sobre aspectos del performance que normalmente son dejados de lado por los estudios estéticos, y que frente al desafío ontológico de las nuevas tecnologías se hacen esclarecedores.

Labán pone especial atención a las características y factores físicos y biológicos que condicionan o potencian el desempeño del cuerpo humano. Mirados atentamente y, al igual que sucedió con el performance musical, buscando lo que es específico del performance del cuerpo biológico, ausente del cuerpo digital, podemos encontrar los siguientes puntos:

El espacio-tiempo: Labán establece una relación aristotélica indivisible entre geografía (el espacio físico), geometría (la posición del cuerpo en este espacio) y tiempo (no hay movimiento sin tiempo). El cuerpo virtual sucede en un espacio regularmente vacío (debido a los condicionantes técnicos de señal electrónica), por tanto la posición geométrica del cuerpo suele ser representada por el actor y modificada por el animador, pero casi nunca es “vívida” realmente por el cuerpo. De igual manera, el tiempo de la captura siempre representa un momento pasado, nunca presente, en el que la continuidad y/o duración puede ser falseada por aplicaciones de edición de movimientos como el Motion Mixer.

Ritmo, respiración y pulso: tal como podría suceder en el caso musical, en el que la ejecución de una pieza debe ser sostenida ininterrumpidamente a lo largo de un tiempo determinado enfrentándose a los factores de la agitación, el cansancio

y la memoria, pero que en la ejecución musical a partir de la cinta magnética desaparecen para permitir la selección y edición de fragmentos separados, en el caso del actor virtual el movimiento no está determinado por el esfuerzo sostenido en el tiempo sino que es un movimiento cononstruido de fragmentos unidos en un tiempo artificial, en el que el ritmo, la respiración y el pulso desaparecen como condicionantes.

Movimiento interno/movimiento externo: Laban marca una diferencia de los tipos de movimiento existentes en la naturaleza de acuerdo a su origen de producción. Y es posiblemente en esta diferencia donde podemos encontrar la frontera ontológica del actor virtual. El cuerpo humano produce su propio movimiento. El actor virtual es al mismo tiempo un objeto que es movido por otra fuente de energía, y un objeto que se mueve por sí mismo, como es el caso de las marionetas y demás objetos antropomórficos teatrales. Es por esto que la perspectivas del cuerpo del actor desarrolladas por teóricos como Edward Gordon Craig, quien decía que el actor debía ser, más que una diva, una supermarioneta, o Stephen Kaplin, quien propone un continuum para definir cualquier actor basado en la distancia del control sobre la representación corporal, toman tanta vigencia en este contexto.

Para finalizar, es bueno entonces recordar la postura de Diana Taylor al respecto del performance “tradicional”, que necesita del cuerpo biológico vulnerable, presente y viviente para ser considerado como un arma política. O la de Marina Abramovic, quien para diferenciar el performance teatral del performance art, nos dice que en ambas formas el actor puede interactuar con cuchillos, con la salvedad que en el performance art el cuchillo siempre será real. Y creo que esta es la respuesta más acertada cuando diferenciamos el actor virtual del actor real ■

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AUSLANDER, PHILIP (1999) *Liveness: performance in mediatized culture*. Rotledeg, New York.
- BARTHES, ROLAND (1971) On Bunraku. *The Drama Review: TDR* Vol. 15, No. 2, Theatre in Asia (Spring, 1971), pp. 76-80 Published by: [The MIT Press](#)

- BENDAZZI, GIANALBERTO (2004) *Defining animation: A proposal*. www.Gianalbertobendazzi.com
- BODE, LISA (2010) No Longer Themselves? Framing Digitally Enabled Posthumous “Performance”. *Cinema Journal* Vol. 49, No. 4 (Summer 2010), pp. 46-70
- BURCH, NOEL (1970) *Praxis del cine*. Editorial Fundamentos. Madrid.
- EISENSTEIN, SERGEI (1934). “*La forma en el cine*”. Ed. Siglo XXI. México.
- ENO, BRIAN (1979). *The Studio as a compositional tool*. Lecture during New Music New York Festival.
- FURNISS, MAUREEN (1999) *Motion Capture*. Media Transsition Conference. MIT.
- GOULD, GLENN (1966) *The Prospects of Recording*. *High Fidelity Magazine*, vol. 16, no. 4, April 1966, pp. 46-63.
- GIANNACHI, GABRIELLA (2007) *The politics of New Media theatre*. Routledge.
- LOGAN, SAM (2013) *Illusion of liveness: the producer as composer*. Master thesis. University of Wellington, New Zealand.
- MANOVICH, LEV (1998) *El Lenguaje de los Nuevos Medios*. Barcelona. Paidós.
- MOOREFIELD, VIRGIL (2013) *The Producer as Composer*. Mit Press
- PEDRAZA, ZANDRA (2013) *Por el archipiélago del cuerpo: Experiencia, práctica y representación*. *Nómadas* [online]. 2013, n.39, pp.13-27.
- SONTAG, SUSAN (1984) *A note on Bunraku*. *The Threepenny Review*, No. 16 (Winter, 1984), p. 16 Published by: Threepenny Review.
- FILM AND THEATRE. (1964). *The Tulane Drama Review*, Vol. 11, No. 1 (Autumn, 1966):24-37
- TRIGO, ABRIL (1997). *Fronteras de la epistemología: epistemología de la frontera*. *Papeles de Montevideo* No 1.
- ZAGORSKI-THOMAS, SIMON (2006) We don't write songs, we write records: a compositional methodology based on late 20th century popular music. In: *Proceedings of the 2006 International Computer Music Conference*, 6-11 Nov 2006, New Orleans, USA.

ZAK, ALBIN (2001) *The Poetics of Rock*. University of California Press. Berkley.
ZICH, OTAKAR (1923) *Aspects of Puppet Theatre*. Theatralia magazine (2015).

ANIMACIÓN 3D Y TECNOLOGÍAS INMERSIVAS APLICADAS A LA RECONSTRUCCIÓN FORENSE DE ESCENAS DE CRIMEN

Autor:

FERNANDO TORRES*

RESUMEN

El nuevo sistema penal acusatorio colombiano ha implicado la realización de juicios orales y el uso de los medios técnicos necesarios para lograr la mayor agilidad y fidelidad en su ejecución. Esta situación brinda una oportunidad valiosa para la intervención de la animación 3D en la elaboración de reconstrucciones de escenas de crimen, que pueden ser presentadas como pruebas en un juicio o como elemento de apoyo para entrevistar a testigos.

Este es un recurso recientemente empleado en Colombia, que ha demostrado con la acelerada evolución de las tecnologías digitales como se ha potenciado la generación de pruebas fidedignas y confiables. También se ha demostrado que propicia una mayor comprensión de los hechos al mejorar la comprensión y la retención de datos en la memoria, así como de evidencias espaciales y temporales complejas, gracias al uso de gráficos por computador y/o sistemas de realidad virtual. Por último, es un recurso altamente persuasivo, pues las personas tienen

el doble de probabilidades de ser persuadidas cuando los argumentos son complementados con apoyos visuales.

Vale la pena señalar que tecnologías inmersivas como la realidad aumentada permiten reconstruir la situación sobre la locación real donde ocurrió el crimen, semanas, meses o años después del evento y ver elementos de evidencia virtual en su ubicación y estado original. También es posible hacer simulaciones y análisis de traumas corporales mediante el uso de Realidad aumentada para facilitar su presentación en un juicio o la explicación a público no especializado de procedimientos o situaciones anatómicas complejas.

En el caso de la Realidad virtual, un testigo, un juez o el jurado pueden vivir la situación para brindar declaraciones más enriquecidas. Domenic Raneri, ha empleado realidad virtual como recurso en varios juicios con mucho éxito. En Colombia, Leal ha realizado estudios de factibilidad desde el área del Derecho para emplear estos recursos en las cortes y los ha considerado eficaces: “La simulación de escenarios aplicada a la investigación en la Criminalística, hace prever que este es un



***Fernando Torres** _ Diseñador especializado en Representación científica empleando ilustración, animación y recursos hipermedia para explicar conceptos complejos de una forma sencilla, clara y realista. Diseñador Industrial y especialista en Pedagogía del diseño de la Universidad Nacional de Colombia, actualmente estudia una maestría en Diseño y creación interactiva en la Universidad de Caldas. Tiene estudios de Anatomía médica y antropología forense en la Universidad Nacional de Colombia, así como dibujo anatómico y escultura. Ha sido ilustrador y animador de ciencia a lo largo de los últimos 20 años para libros, periódicos y revistas especializadas, así como para museos interactivos y aplicaciones hipermedia. Los últimos años se ha enfocado en crear ilustración y animación médica y se ha centrado en la realización de infografía y animación forense como pruebas periciales para presentar en juicios. Se encuentra investigando en aplicaciones en realidad aumentada y virtual (XR) como recursos persuasivos para reconstruir escenas de crimen. Docente por convicción y vocación en el programa de Diseño Digital y Multimedia de Unicolmayor y de Ingeniería multimedia en la Universidad Militar Nueva Granada. He trabajado como docente de pregrado en 9 universidades y como instructor/consultor con diversas empresas de Colombia.

lfernandotorres@unicolmayor.edu.co | Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca

medio probatorio eficaz, para dilucidar en la mente del Juez los hechos, mostrando en tercera dimensión las escenas que permiten recrear con el mayor acierto posible la verdad real sobre la cual el Juez tomará una decisión”.

El proceso de investigación forense exige rigor en el levantamiento, tratamiento y elaboración de las pruebas para ser presentadas en una corte. Este artículo presenta una propuesta metodológica para la realización de reconstrucciones animadas de escenas de crimen, a partir del análisis de algunos estudios de casos reales fruto del quehacer profesional del autor y de una juiciosa revisión de literatura.

Además, la prospectiva de esta investigación es continuar desarrollando otros estudios de caso, empleando realidad virtual y realidad aumentada para enriquecer la declaración de testigos al permitirles vivenciar nuevamente la escena del crimen en la corte y así potenciar testimonios más fundamentados ■

ANIMACIÓN DE ESCUELA: TERRITORIO EN DISPUTA ENTRE EL ARTE Y LA ACADEMIA

Autor:

ALEJANDRO R. GONZÁLEZ*

RESUMEN

La mayoría de las producciones animadas que surgen en escuelas de cine, animación y audiovisual suelen tener poca difusión más allá de las paredes de las aulas; lo cual es razonable puesto que su finalidad no es tomar corporeidad como “obra” acabada, sino que se trata de producciones cuya utilidad radica, mayormente, en servir como instrumento de aprendizaje. Sin perjuicio de ello, algunas películas de animación “de escuela” sí son realizadas proyectando un posterior recorrido por festivales. Nos interesa en este trabajo detenernos en esas producciones, que por sus características técnicas y expresivas logran superar las aulas y logran encontrar sus propias pantallas. Las animaciones de estudiante suelen ser muy diversas en cuanto a temática y resolución estética; y pueden oscilar entre lo independiente y experimental a lo más clásico y trivial. En cualquier caso, partimos del supuesto que las películas animadas producidas en el marco de instituciones educativas son un tipo de objeto artístico, que expresa las intencionalidades de sus animadores/realizadores como actores de este campo cultural y social.

Consideraremos para este trabajo a producciones vinculadas a la Universidad Nacional de Córdoba y a la Universidad Nacional de Villa María, producidas en el período 2010 – 2019 y que hayan tenido algún tipo de difusión e impacto en el medio. Ambas instituciones pertenecen al sistema educativo público de Argentina y

se encuentran radicadas en la provincia de Córdoba. Otro aspecto que las asemeja es que no poseen una carrera específica de animación, sino que incluyen a la enseñanza de la animación como una única materia en currículas de cine y artes audiovisuales.

Por último, arriesgamos que el mapeo de ese conjunto de obras aportará a la construcción del audiovisual animado cordobés como objeto que es territorio de cruce entre los procesos académicos y la producción artística.

PONENCIA

1. EL MARCO DE ESTA PROPUESTA

La producción cinematográfica de Argentina ha sido objeto de numerosos textos que se inscriben, principalmente, en las perspectivas de la crítica y la historización. Por fortuna, recientemente la comunidad académica argentina también considera al audiovisual como un objeto válido para investigación científica y artística; lo que fomentó el surgimiento de equipos de investigación universitarios sobre las diversas dimensiones del audiovisual, cimentando el campo de los estudios sobre el audiovisual desde lo local. Este trabajo se inscribe dentro de esa lógica, pues es un escrito que discute sobre algunos hallazgos de un proyecto de investigación en curso, que se desarrolla desde el seno de una universidad pública argentina.

El proyecto que da marco a esta pesquisa considera a una pequeña fracción del audiovisual argentino, que es la producción audiovisual de la Provincia de Córdoba de la última década. Históricamente, las zonas de la Ciudad Autónoma de Buenos



***Alejandro R. González** _ Es un activista de la animación en Argentina. Es animador, profesor de animación (UNC, UNVM) e investigador sobre animación. Director Artístico del Festival Internacional de Animación de Córdoba – ANIMA; Coordinador del Centro Experimental de Animación (CEAn) de la UNC. Sus trabajos (audiovisuales y teóricos) han participado de festivales, muestras y congresos de todo el mundo. Su producción teórica focaliza en los aspectos históricos y poéticos de la animación argentina y latinoamericana.

argonzal@artes.unc.edu.ar

Universidad Nacional de Villa María | Universidad Nacional de Córdoba

Aires y Área Metropolitana de Buenos Aires (CABA y AMBA respectivamente) han concentrado más del 78% de la producción audiovisual argentina (González y Borrello, 2012), situación que lejos de revertirse se replica hasta la actualidad. Sin embargo, a partir de 2007 se han producido movimientos que involucran conjuntamente a distintos sujetos (individuales y colectivos, tanto privados como públicos o del tercer sector) del ecosistema audiovisual argentino, los cuales dan cuenta del surgimiento de una incipiente “industria” audiovisual cordobesa. Lejos de concentrarse en un ámbito en particular, desde la Provincia de Córdoba se generan contenidos para el cine, para el medio televisivo y para la Web, en videojuegos, en publicidad y en animación. Es así que el espacio social de la producción de Argentina se amplió y diversificó, al tiempo que sus distintos sectores fueron adoptando mecanismos económicos y organizacionales que permitan su continuidad y crecimiento.

El recorte geográfico se propone además como recorte desde lo conceptual. Desde nuestro equipo consideramos que actualmente, el audiovisual irrumpe epistemológicamente como un ámbito pluriforme atravesado por la contingencia y la expansión, lo que implica que su estudio invita a recorrer *diversos territorios en cruce*¹. Es así como, al reconocernos como equipo de investigación dentro de la Universidad Nacional de Córdoba, una universidad pública (dependiente del estado) del interior de Argentina, nos proponemos construir mapas que visibilicen la diversidad de experiencias audiovisuales que los cordobeses tenemos en común como parte de nuestra vida cultural².

2. EL INVENTARIO Y LAS LISTAS

A los fines de indagar sobre el *territorio audiovisual* cordobés fue necesario, como primera medida, construir un listado lo más exhaustivo posible que incluyera las

¹ La metáfora del territorio como concepto operativo no es nuestra, sino que ha sido empleada por diversos autores, entre otros: Raymond Bellour, Jorge La Ferla, Eduardo Russo.

² La investigación que da el marco a este escrito se titula “Travesías por la audiovisualidad de Córdoba: el espacio y los espacios (2010 – 2020)”. Es un proyecto con aval académico y subsidio por la Universidad Nacional de Córdoba (Consolidar Tipo III), dirigido por Cristina Siragusa y codirigido por Alejandro R. González.

producciones del período. Este primer listado – al cual llamamos INVENTARIO – fue fundante en cuanto a la determinación de criterios ordenadores.

Elegimos en una primera instancia trabajar especialmente con largometrajes, porque en una revisión global de la producción audiovisual del período observamos un número significativo de largos a comparación de la década inmediatamente anterior. Estos films representan además producciones de mayor complejidad – en lo específicamente narrativo y realizativo – que los cortometrajes, ya que implican mayor cantidad de mano de obra específica, movilizan a la crítica cinematográfica, y cuentan con espacios propios de exhibición, entre otros aspectos para destacar.

Consensuamos los siguientes criterios a los fines de elaboración de un nuevo listado a partir del inventario: un listado de “cine cordobés” (Siragusa et al, 2018).

- a) La duración del film: largometrajes (más de 60 minutos)
- b) El espacio en el que se produjo el estreno de la película: la sala específica o espacio exhibitivo.
- c) Modalidades de difusión de la filmografía: considerando sólo aquellos casos que tuvieran al menos una mención en un medio de comunicación externo a la entidad productora de la obra, bajo el presupuesto de que esa presencia implicaba su reconocimiento al incluirla en un espacio de visibilidad público.
- d) Período de estreno (actualmente considerando el período 2010 – 2019)
- e) Características geográficas del proceso de producción: Los responsables de los roles principales de la película (director/a, guionista, productor/a) deben cumplir con al menos dos de los siguientes criterios:
 - Poseer residencia en Córdoba por más de dos años previos al estreno de la obra;
 - Contar con formación audiovisual efectuada en Córdoba;
 - Haber efectuado una producción audiovisual en Córdoba en los dos años anteriores al estreno de la obra.

El criterio e) fue central para darle entidad a la noción de “audiovisual cordobés” que se construyó en el equipo.

3. EL LISTADO ANIMADO DE CÓRDOBA

El primero listado obtenido dio como resultado un corpus de 42 películas de largometraje de cine cordobés, *de las cuales ninguna es animada*. La producción de largometrajes animados, hasta el momento, no se ha dado en la Provincia de Córdoba.

Entonces, a los fines de poder revisar la producción animada fue necesario pensar en una nueva lista, considerando todos los criterios anteriores con excepción del que refiere a la duración de los films. Surge así el *listado animado*, constituido por 67 producciones animadas cordobesas que tuvieron lugar en el período 2010 – 2019. En cuanto al formato, 51 son cortometrajes no publicitarios³, y 16 son series televisivas. Los géneros de estas producciones son diversos, siendo los principales la ficción (29) y el videoclip (19), seguidos por el documental (14) y el experimental (5).

Un elemento que surge del análisis de las fichas técnicas de estas producciones es el alto número de producciones vinculadas a instituciones educativas donde se enseña animación. Se trata de 17 producciones de cortometraje, y 2 series televisivas. Esta cantidad representa el 28% de la producción animada cordobesa del período del que nos ocupamos.

A los fines de nuestro estudio, consideraremos como *Animación de Escuela* a las 17 producciones de cortometraje, puesto que se trata de películas realizadas como trabajos de Trabajos Finales de grado o Trabajo Final de carrera (4) o bien son trabajos prácticos requeridos por las materias de animación durante la cursada (13). De acuerdo a la institución de su procedencia, 13 películas son de la Universidad Nacional de Córdoba y 4 de la Universidad Nacional de Villa María. En cuanto a los géneros, observamos ficciones (12) documentales (3) y experimentales (2).

Las películas señaladas emplean las siguientes técnicas de animación:

- Dibujos (animación cuadro a cuadro tradicional, animación 2D): 7
- Stop motion (muñecos u objetos): 7
- Cutout (analógico o digital): 2
- Pixilación: 2

³ La producción publicitaria de animación fue expresamente apartada del ámbito de este trabajo.

- 3D CGI: 2
- Rotoscopia: 2

Es importante señalar que de los 17 casos, sólo 9 películas utilizan una sólo técnica, mientras que las 8 restantes utilizan mezclas de técnicas.

4. ALGUNAS LECTURAS SOBRE EL INVENTARIO

Los números por sí sólo no resultan significativos si no los redimensionamos a la luz de otras observaciones.

En primer lugar, es marcado el predominio de la UNC frente a la UNVM en el número final total de producciones animadas. Sin embargo, el número de estudiantes de animación en la carrera de Diseño Audiovisual de la UNVM es aproximadamente un 10% del número de estudiantes de animación en la carrera de Cine y TV de la UNC; por lo que sería razonable considerar que el impacto de la UNC en el número total se desprende de su gran matrícula, y por tanto es relevante considerar a la UNVM como una destacada proveedora de producciones animadas en el acervo audiovisual provincial en relación con su matrícula.

Por otra parte, en cuanto a las técnicas de animación de las películas podemos señalar que la animación cordobesa de escuelas propone diversidad en vez de homogeneidad. La ausencia de una técnica “normativa” puede ser considerada tanto en forma positiva como negativa: si bien es una fortaleza en lo académico que los estudiantes exploren diferentes técnicas – y estilos visuales – de la producción animada, puesto que desarrollan procesos de aprendizaje muy significativos, puede también considerarse una debilidad respecto a que estas técnicas no son las que el sector productivo de animación emplea con mayor frecuencia. Si bien algunos trabajos incorporan técnicas de cutout digital o 3D CGI, o bien estas técnicas no han sido enseñadas en las clases sino que los estudiantes las han aprendido por su propia cuenta (3D CGI) o bien el mercado las emplea con paquetes de software que las universidades no poseen (Toon Boom).

Si profundizamos en lo narrativo, las películas proponen universos personales donde se plantean historias más universales. Son películas que se vinculan más con

el campo de la animación de autor que la animación comercial. Son filmes independientes, término sobre el cual adoptamos la postura de Alder (1999) en su defensa de la animación de escuela como bastión de la independencia audiovisual. La independencia no sólo se da por las condiciones de producción, puesto que siempre existen condicionantes (algunos que surgen de la propia consigna académica) sino también por la libertad de elegir técnicas, estilos y temáticas. Hay restricciones que obedecen al proceso educativo, pero no en lo temático y expresivo.

Entendemos entonces que estas películas, que conforman la animación de escuela cordobesa del período estudiado, oscilan entre dos mundos: el académico, como producciones de escuela que son; y el mundo del arte, donde intervienen a través de su participación en festivales, muestras y espacios alternativos del audiovisual tanto de Córdoba como del resto del país y del globo. El espacio del mercado y la industria no es un territorio donde estas películas intervengan.

4. A MODO DE CIERRE

La mayoría de las producciones animadas que surgen en escuelas de cine, animación y audiovisual suelen tener poca difusión más allá de las paredes de las aulas; lo cual es razonable puesto que su finalidad no es tomar corporeidad como “obra” o “producto” acabado, sino que se trata de producciones cuya utilidad radica, mayormente, en servir como instrumento de aprendizaje. Sin embargo, y tal como ocurre en el caso del audiovisual animado cordobés de escuela, aquellas producciones que logran atravesar el aula encuentran espacios y públicos sobre los que actúan. Sostenemos entonces que estas películas son parte significativa del “cine cordobés” y que deben ser contempladas como parte de este territorio audiovisual en disputa ■

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALDER, OTTO (1999). *The estate of independence* (documento web). Disponible online en < <https://www.awn.com/animationworld/state-independence> >
[Fecha de consulta: 5 de junio de 2020]

GONZÁLEZ, LEANDRO Y BORELLO, JOSÉ A. (2012) *La producción audiovisual en la Argentina*. Resultados de una encuesta. UNGS. Los Polvorines.

SIRAGUSA CRISTINA ET AL (2018). *Emerger del desde Córdoba (2010/2015) Una lista que provoca vértigo*. Publicado en Revista Toma UNO N°6, Revista del Departamento de Cine y Televisión, Facultad de Artes, Universidad Nacional de Córdoba. Disponible online en <<https://revistas.unc.edu.ar/index.php/toma1>> [Fecha de consulta: 2 de mayo de 2020]

COMPARACIÓN ENTRE ASPECTOS PUNTUALES TANTO TÉCNICOS COMO CONCEPTUALES PARA ENTENDER A CARLOS SANTA: LA SELVA OSCURA Y FANTASMAGORÍA

Autoras:

ANNY SOFÍA URIBE*

LAURA CARTAGENA RODRIGUEZ**

RESUMEN

El objetivo del proyecto fue comparar aspectos técnicos y conceptuales puntuales de las obras “La Selva Oscura” (1994) y “Fantasmagoría” (2013) con la intención de entender cómo los cortos han cambiando y evolucionando a lo largo del tiempo, y cómo entienden estos cambios tanto Carlos Santa como algunos agentes externos.

Para muchos autores, la originalidad de la obra cinematográfica del realizador, viene dada gracias a una fuerte influencia renacentista y de una vieja tradición. A través de este estudio, logramos entender aquellas técnicas y referentes plásticos, literarios y musicales que le permiten mantener su consciente voluntad por alejarse de modas y estéticas marcadas por los grandes estudios; todo esto se ve representado en su obra “La Selva Oscura” donde, mediante imágenes alegóricas y citas directas a los textos, hace una fuerte referencia a La Divina Comedia, de Dante, y a La Eneida, de Virgilio.

Teniendo esto en cuenta, descubrimos que mediante el uso de distintas técnicas como el dibujo de arena sobre vidrio, pintura, grabado, entre otros, logra explorar los sentidos plásticos, poéticos, coreográficos y musicales de la animación. Siguiendo esta idea, la materialidad y las técnicas usadas configuran el universo de cada obra, pero como la imagen, es importante recalcar la plástica sonora, que para el animador es vital. En “Fantasmagoría” el diseño sonoro logra abordar una dimensión completamente distinta que sumerge a la audiencia en una ilusión audiovisual.

También encontramos que el realizador, hace uso del cuerpo humano como herramienta central para expresar estados y metáforas, que a partir de la técnica logra generar distintas sensaciones en el espectador. Por último, navegamos por las distintas arquitecturas del tiempo que plantea el realizador, pues estas no solo configuran como los espectadores entienden y viven los cortos, sino que también busca generar nuevas formas de abordar distintas disciplinas filosóficas.

***Anny Sofía Uribe** _ Soy estudiante del programa de Realización en Animación de la universidad Jorge Tadeo Lozano. He participado en una serie de exposiciones como: Metamorfosis (La Cimbra, 2019) y APArte (Reyes Católicos, 2019). También hice parte del semillero de ilustración “Aquí no hay artistas” en el primer periodo de 2019.

La animación ha sido una forma en la que, mediante el movimiento, he logrado expresar mi gusto por la imagen. Me apasiona conocer y entender este mundo, por eso siempre intento sumergir en mis creaciones a aquellos que las ven.

annys.uribez@utadeo.edu.co | Universidad Jorge Tadeo Lozano

****Laura Cartagena Rodríguez** _ Empecé estudiando artes plásticas en el 2016 en la Universidad Jorge Tadeo Lozano, a mitad de esta carrera empecé a estudiar Realización en Animación lo que me permitió encontrar posibilidades donde el arte y la animación se combinan despertando mi interés por la animación experimenta y el video arte. He participado en muestras de ilustración y animación, desde que curso ambas carreras, propias de la universidad y en exposiciones de la facultad de arte, esta exploración me ha permitido conocer diferentes ondas artísticas y como la animación puede llegar a ser un nuevo soporte para llegar a ellas.

laura.cartagenar@utadeo.edu.co | Universidad Jorge Tadeo Lozano

PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

Mediante el presente proyecto se pretende guiar al espectador en el entendimiento de los rasgos comunes y diferenciales de Carlos Santa entre dos de sus obras, *La Selva Oscura* (1994) y *Fantasmagoría* (2013). La elección de estas obras yace en la gran distancia temporal que presentan. Nos interesa conocer este proceso para que pueda ser utilizado como referente en la producción de nuestras obras futuras.

ESTADO DEL ARTE

A lo largo del tiempo la pintura en movimiento se ha expandido a los medios audiovisuales, logrando la creación de nuevos lenguajes dentro de conceptos como el espacio, el tiempo, los medios técnicos y las prácticas visuales.

Encontramos la pintura en movimiento dentro del cine experimental, siendo este último contemporáneo del arte moderno. Los realizadores dentro de este campo se han visto fascinados por la versatilidad plástica que les ofrece el medio, lo que a su vez les permite remitir sus obras a descubrimientos científicos, corrientes filosóficas o a la simple experimentación de las sensaciones.

Para hablar de pintura en movimiento es importante volver atrás, por eso comenzaremos hablando de la obra “Los cuatro jinetes del Apocalipsis” (Durer). En este grabado se puede evidenciar el movimiento del cuerpo debido a la composición de la escena y a las poses dinámicas de los jinetes, que aunque estén inmóviles, permiten al espectador imaginar la secuencia de movimiento que utilizó el artista como referente. La expresión de los personajes (pathos) juega con el detalle de las poses y la musculatura, que permiten sentir a estos cuerpos con la capacidad verídica de moverse a gran velocidad. A continuación aparece “La creación de Adán” (Ángel), una obra que permite entender al cuerpo de una forma más realista. A través de la estética y la construcción de la línea de acción de los personajes que aparecen, se puede evidenciar la intención de un movimiento orgánico y fluido.

“El jardín de las delicias” (Bosch) es un tríptico que permite entender distintas dinámicas del movimiento en la pintura. En el primer tercio, el movimiento es or-

gánico y fluido, la composición no es tan saturada como en los otros dos tercios, por lo que se permite un juego entre los cuerpos y la naturaleza. En el segundo tercio, el Limbo, la composición se encuentra bastante saturada de elementos, por lo que el cuerpo empieza a tener un juego sensual y erótico dentro de espacios imposibles. El tercer tercio de esta obra, que corresponde al infierno, tiene un giro radical, pues, no solo la paleta de colores tiene un cambio drástico, sino que también la forma de entender el movimiento cambia totalmente. El cuerpo se ve fragmentado y torturado, los movimientos connotan dolor, sufrimiento, agonía...

Dejando de lado el cuerpo renacentista, donde las poses y los escorzos son casi imposibles de imitar, aparece “Morning Sun” (Hopper) mostrando un cuerpo más apegado a la visual actual, y de alguna forma más real dentro de nuestro contexto. La pose inmóvil de la mujer nos permite ver un estado de espera, y como espectadores solo imaginamos que podrá ocurrir después.

Un poco más adelante, encontramos “Sleep” (Warhol, 1963) una obra que nos permite ver cómo nace un interés en los artistas de esta época por experimentar en los medios visuales. A este tipo de experimentación se le conoce como Film by artist, el cual se basa en un principio que se conoce como arte in situ, donde la obra empieza a cobrar sentido mientras se realiza. Aquí, el cuerpo filmado muestra una cotidianidad, el dormir.

Para terminar, hablaremos como tal de pintura en movimiento con un referente actual. La obra “Nightingales in December” (Ushev, 2012) explora con una fuerte explosión visual las conexiones entre el arte y la guerra. El movimiento del cuerpo es frenético, se siente la intención de mostrar dolor, miedo, locura, sensualidad y muerte. La música es delirante y le da un ritmo visual muy fuerte a la obra.

OBJETIVO

El objetivo es comparar los aspectos técnicos y estéticos de las obras “La Selva Oscura” y “Fantasmagoría” con la intención de entender como la significación - tanto para Carlos Santa como para agentes externos - ha ido cambiando y evolucionando de acuerdo con el contexto en el que fueron realizados.

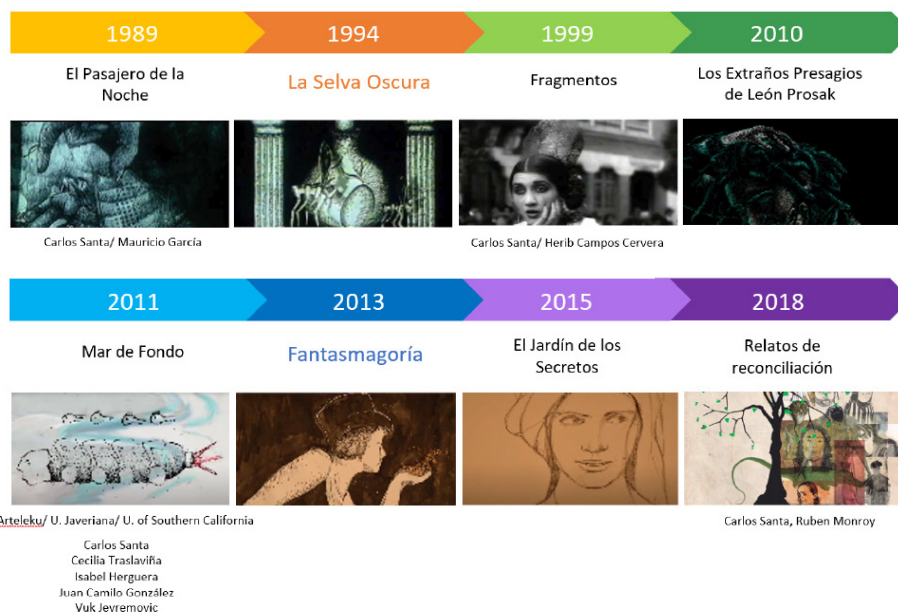
PALABRAS CLAVE

Corporalidad del movimiento – Rasgos plásticos – Plástica visual y sonora – Arquitectura del tiempo

MARCO GEOGRÁFICO Y TEMPORAL

Bogotá, Colombia. Entre 1994 (La Selva Oscura) y 2013 (Fantasmagoría)

LINEA DE TIEMPO



ACERCA DE

Carlos Santa, nació en 1957 en la ciudad de Bogotá. Gracias a su padre, Eduardo Santa, adquirió un fuerte gusto por las artes, la literatura y la música, que se vería reflejado muchos años después en sus obras. Estudió derecho, filosofía y letras en la universidad de los Andes, pero no culminó esta carrera debido a un problema en su

tesis de grado. En 2013 decidió estudiar Artes plásticas en la universidad Javeriana, donde logró acercarse a la pintura y la escultura.

Desde entonces, el realizador se ha dedicado a explorar la combinación entre artes plásticas y animación, pasando por el dibujo con arena sobre vidrio, pintura, dibujo sobre papel, acuarela, collage, grabado, entre otros.

En 2009, el realizador fue homenajeado en la Semana de Cine Experimental de Madrid por su producción *La Selva Oscura*, y en 2013, el corto *Fantasmagoría* recibió el premio a “mejor obra nacional de experimentación” en el festival Cinetoro Film Festival.

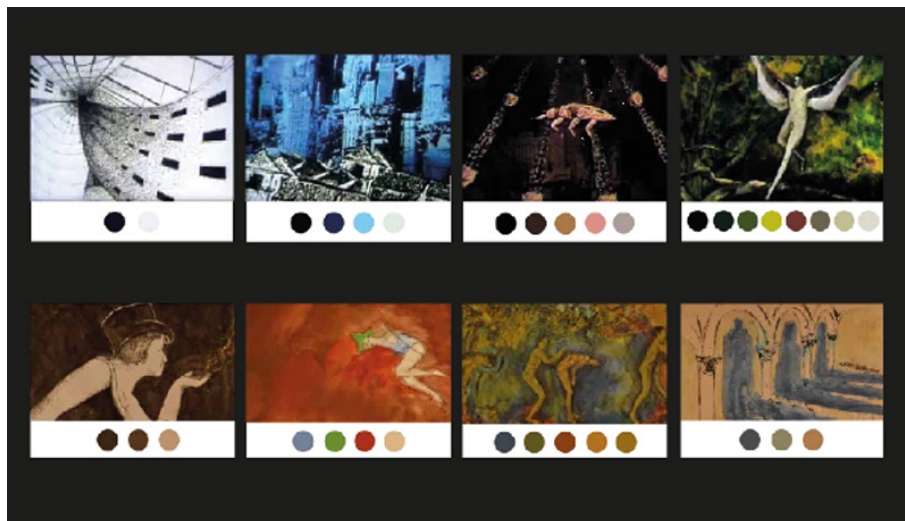
METODOLOGÍA

Para desarrollar el proyecto, primero se decidió un tema, que fue el estudio de caso del animador experimental, Carlos Santa, a continuación, se limitó a estudiar dos de sus obras, “*La Selva Oscura*” y “*Fantasmagoría*”. A partir de esto, se empezó a desarrollar la pregunta de investigación, que finalmente nos dio el nombre del trabajo. En cuanto a la búsqueda de información, hicimos uso de fuentes como tesis, artículos, premios, páginas web y entrevistas. Tras la depuración, estructuración y categorización de la información logramos llegar a una serie de conclusiones que nos permitieron finalizar el proyecto.

TABLA COMPARATIVA

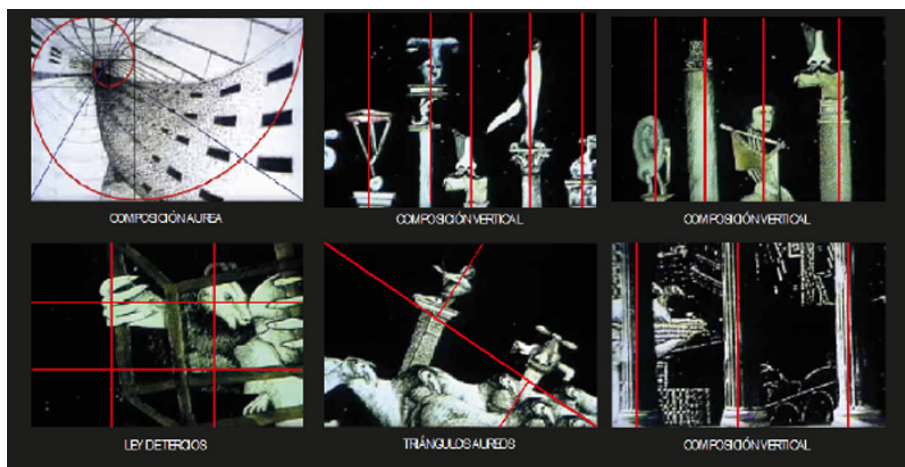
		LA SELVA OSCURA	FANTASMAGORÍA
Aspectos Formales	Paleta cromática	Paleta predominante: blanco y negro Paleta secundaria: Rojo, verde, azul	Paleta predominante: Rojo, azul, sepia Paleta secundaria: verde, naranja, gris
	Composición	Prima la verticalidad	Prima la horizontalidad
	Materiales	Tintas y lápices, recorte, maqueta	Arena sobre vidrio, pintura sobre vidrio, agua y tinta, bolsas de té

	Técnicas	Animación sobre papel, cut out, imagen real	Animación sobre papel, animación con arena
	Calidad de registro	16 mm	Truca y cámara digital
	Sonido	Exploración musical	Mayor experimentación, estructuras cíclicas, banda sonora que configura la estructura cinematográfica
Aspectos Conceptuales	Estilo de la imagen	- Durero -Velazquez -Goya	- Durero -Velazquez -Goya
	Influencias literarias y visuales	-Imágenes alegóricas a la Divina comedia y a la Eneida - Referencias directas a los textos - Más importancia a la fuerza poética de la imagen que a la narración	-Emile Cohl, una imagen que lleva a la otra
	Arquitectura del tiempo	-Arquitectura lineal	- Arquitectura pendular
	Plasticidad y corporalidad del movimiento	-Angular/ estructura - Urbano - Verticalidad - Movimiento más rígido - Sobrepoblación de imágenes - Ritmo delirante - Cuerpo humano	- Orgánico/ natural -Rural - Horizontalidad - Movimiento más fluido - Reposo de la imagen - Ritmo circular -Cuerpo humano

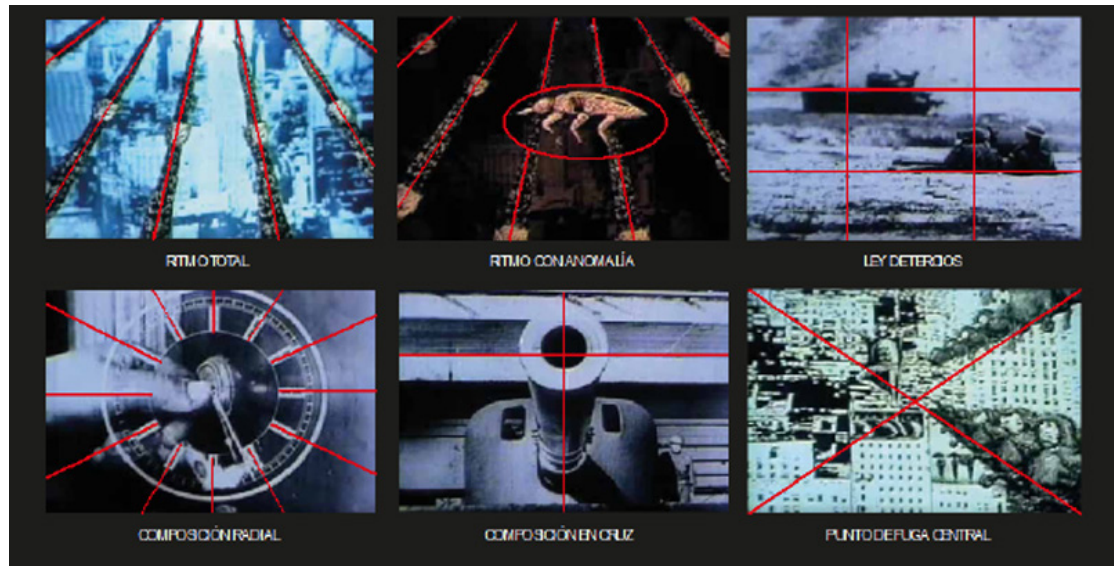


Comparación de paletas cromáticas: La Selva Oscura y Fantasmagoría

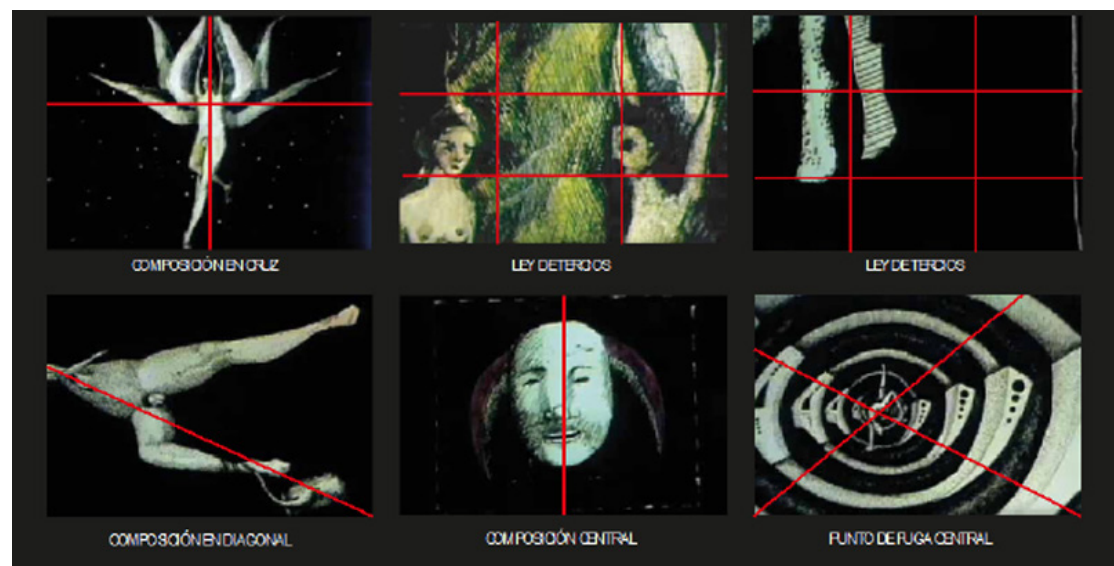
B. Composición



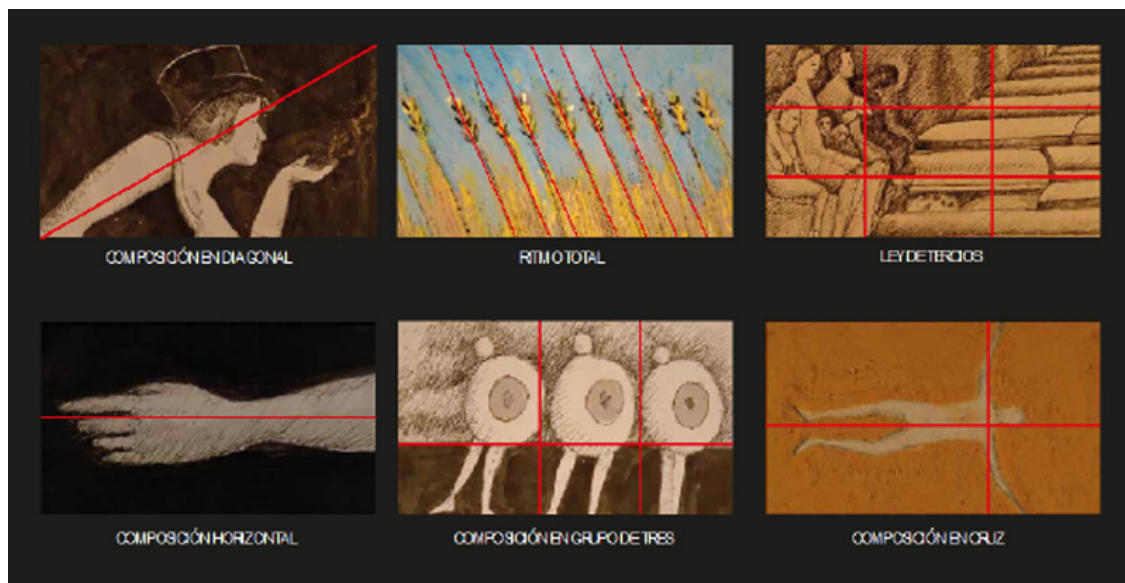
Composiciones: La Selva Oscura



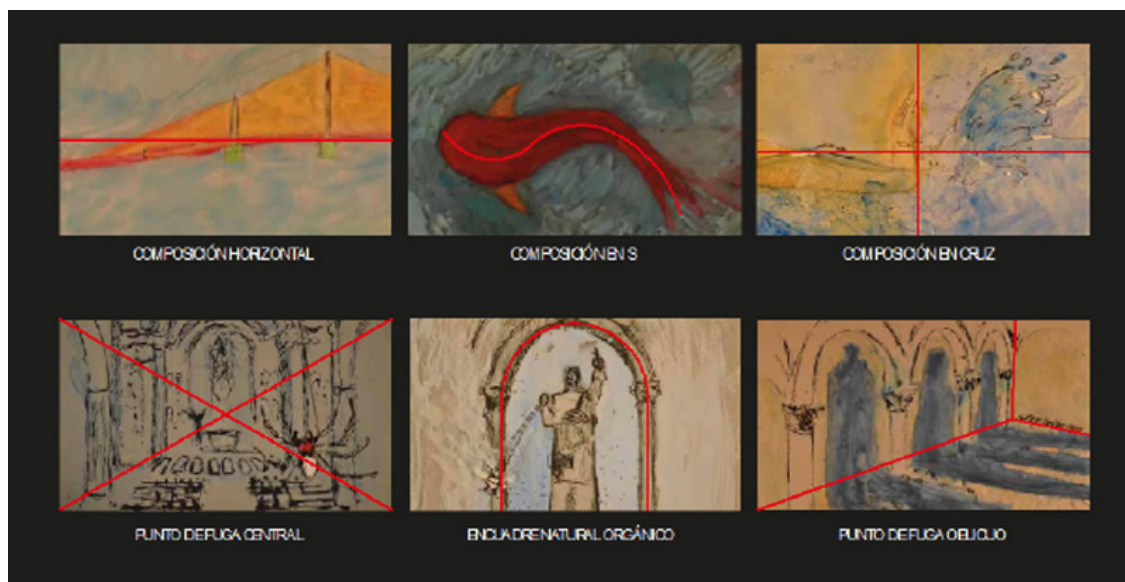
Composiciones: La Selva Oscura



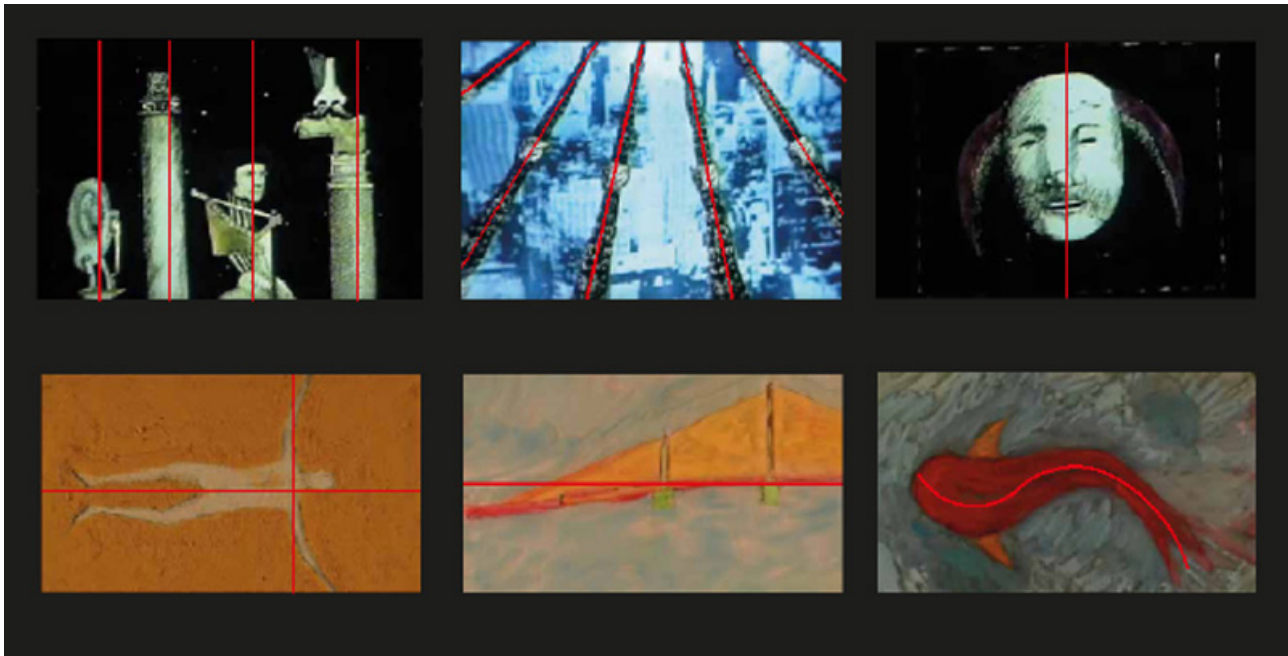
Composiciones: La Selva Oscura



Composiciones: Fantasmagoría



Composiciones: Fantasmagoría



Comparación composiciones: La Selva Oscura y Fantasmagoría

C. Sonido

El diseño sonoro, al igual que lo visual dentro de la animación, tiene una gran importancia, pues cualquier sonido que entra en la línea de trabajo se convierte inmediatamente en un elemento compositivo que se puede manipular y convertir, al igual que el color o el trazo.

Generalmente, el sonido suele verse opacado por lo visual, y esto se debe a que son creaciones que no salen de la nada (a diferencia del dibujo o la escultura), es decir, son registros de eventos sonoros que fueron grabados por un micrófono. Sin embargo, la fuerza del sonido es tal, que sin este elemento no se podría crear el conjunto de una obra audiovisual.

A partir de la ruptura del esquema básico de sonido, donde se hace una distinción entre diálogos, ruidos y música, se logra conseguir resultados muy particulares. En

el caso de la obra de Carlos Santa, esta alternativa le permite potencializar la narrativa de sus animaciones.

“La música se expresa en el tiempo, es por esto que tiene una gran hermandad con la cinematografía”. (Santa, Entrevista, 2020)

La Selva Oscura

Bajo la influencia de Ruthman, Carlos Santa, empezó a comprender la gran importancia de la estructura sonora dentro de una obra audiovisual, esto fue el inicio de una larga investigación que hasta el momento sigue vigente.

Junto con Luis Pulido inició un proceso de exploración y juego para crear la musicalización de La Selva Oscura. Los recursos técnicos con los que contaban no eran de la calidad necesaria, y es por esto que se tuvo que repetir varias veces la banda sonora.

Hay dos versiones de este corto, en la primera versión había más texto, es decir, las referencias literarias eran mucho más explícitas, pero a la hora de verla se hizo evidente que la imagen era tan potente que el texto no aportaba lo suficiente. Ya en la segunda versión se eliminan estos audios y se hace un mayor énfasis en el foley.

El resultado fue un frenesí audiovisual, el cual logra que el espectador se sienta perdido en esta selva oscura.

Fantasmagoría

Esta producción audiovisual, dirigida por Carlos Santa en colaboración con Diego Ríos en la composición digital, Sebastián Villanueva y Jefferson Rosas en el diseño sonoro, composición y musicalización, aborda la dimensión sonora de una forma completamente distinta. La obra logra sumergir al espectador en toda una experiencia plástica y sonora, donde la imagen y el sonido bailan al compás del ciclo.

Fantasmagoría nos enfrenta a una de las paradojas del sonido en el cine, ya que tradicionalmente se intenta llegar a la mayor sincronización sonora posible, pero en este caso se rompe esta estructura. El sonido se desvincula de su fuente, y de esta forma logra funcionar como un elemento independiente que se aleja de su significado y empieza a adoptar características metafóricas y poéticas.

Es importante tener en cuenta que la composición sonora fue la que prestó su estructura para la creación visual, esto nos hace pensar entonces acerca del motivo general de la obra: el ciclo, la repetición, un movimiento que se reitera, una historia pendular donde se alterna el dolor con la risa.

A través de la estructura cíclica sonora y de la pendularidad de las imágenes, esta animación nos permite suspender nuestro ser en un transe narrativo, el cual parece construirnos como animales de escucha.

D. Estilo de la imagen

La Selva Oscura



Retrato de Doña Isabel de Porcel
Goya, España (1805)



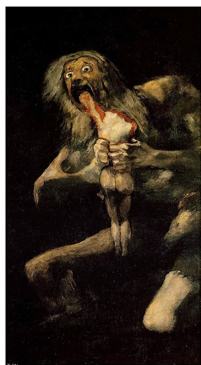
Fotograma *La Selva Oscura*
Carlos Santa, 1994



La duquesa blanca
Goya, España (1795)



Fotograma *La Selva Oscura*
Carlos Santa, 1994



Saturno devorando a su hijo
Goya, España (1819-1823)



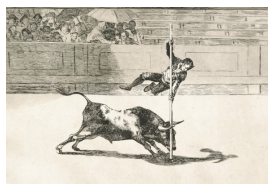
Fotograma *La Selva Oscura*
Carlos Santa, 1994



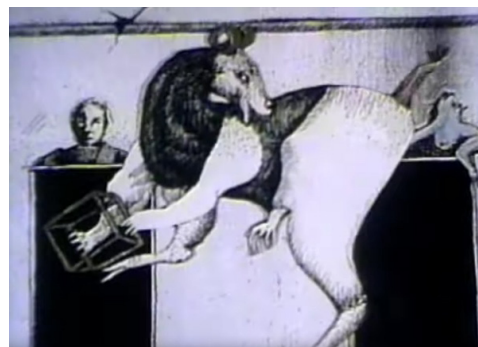
Autorretrato
Goya, España (1815)



Fotograma *La Selva Oscura*
Carlos Santa, 1994



La tauromaquia
Goya, España (1816)



Fotograma *La Selva Oscura*
Carlos Santa, 1994

Fantasmagoría



3 de mayo de 1808
Goya, España (1814)



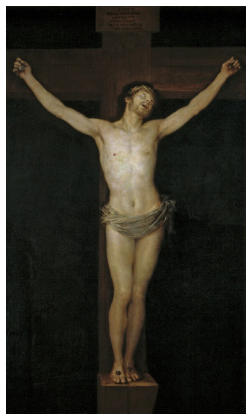
Fotograma *Fantasmagoría*
Carlos Santa, 2013



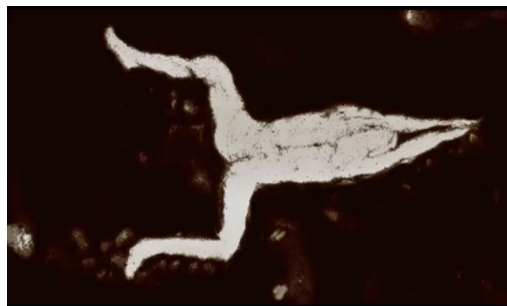
Adoración en nombre de Dios
Goya, España (1772)



Fotograma *Fantasmagoría*
Carlos Santa, 2013



Cristo crucificado
Goya, España (1780)



Fotograma *Fantasmagoría*
Carlos Santa, 2013

E. Referencias literarias y visuales

Dante y Virgilio en La Selva Oscura

Mediante *La Selva Oscura*, Carlos Santa presenta su visión del mundo mediante imágenes alegóricas a la *Divina comedia* (Alighieri, 2008) y la *Eneida* (Virgilio, 1992). Empezando el cortometraje, ya se puede ver una clara influencia de los textos, pues, en los créditos, de forma veloz e ilegible aparecen letras que conforman la frase “Solos iban en la nocturna oscuridad, cruzando los desiertos y mustios reinos de Dite, cuan caminantes en espesa selva, a la siniestra claridad de la incierta luna”, perteneciente al canto VI de la *Eneida*.

Inmediatamente después, aparece el rostro de Dante mirando hacia atrás, este frame es una fotocopia del grabado de Doré. El original cuenta con una inscripción que dice: “En medio del camino de nuestra vida, me encontré de pronto en una selva oscura, que del recto camino se apartaba”. Este fotograma introducirá entonces el canto primero de la *Divina Comedia*.



Fotograma *La Selva Oscura*
Carlos Santa, 1994

“Dante entrando a la Selva Oscura”
Grabado de Gustave Doré

Pero en la obra, más que referirse al camino de Dante, la metáfora alude a un *topos*, que se encuentra definido en un lugar específico, Bogotá. Igualmente, no se desarrolla toda la idea del infierno de Dante, sino que el corto tiene lugar en la antesala de este, mostrando las distintas desgracias del hombre (entendidas en la obra de Virgilio como la muerte, la vejez, las enfermedades, la discordia, entre otras; y sumadas a las propias, tipo afanes, burocracia, desinformación...), dejando atrás la idea de que esta es una selva mitológica, pues es tangible, es real y en ella habitamos. Siguiendo entonces la idea de que este es un lugar físico, entonces “perder el camino recto” hace referencia a que llegamos a una distopía.

Teniendo en cuenta que se busca tener la perspectiva del hombre dentro del corto, no es casualidad que la cámara parezca entrar en el rostro de una persona, y así ver a través de sus ojos lo que ocurre en este frenesí.

La ciudad es la Selva Oscura, por lo tanto los signos e ídolos (bustos, máquinas, becerros...) crecerán como plantas en una jungla, compitiendo en altura contra los otros y vociferando como bestias salvajes que pretenden dominar y poseerlo todo. Todo esto hará referencia a una metrópolis con una sobrepoblación de signos que hacen perder toda orientación y sentido, un lugar donde el hombre se puede extraviar.

Los ídolos y figuras, primero se mostraron en una creciente inflación, como se explicó en el apartado anterior, pero al no soportar la presión de aquellos que los inflan terminarán estallando (momento que se presenta con la icónica Marilyn Monroe que estalla como una bomba de caucho). Con el derrumbe, muchos fragmentos terminarán en un naufragio que los llevará a otras orillas. Los sucesos desencadenan una horda informática a la manera de cazanoticias que van cabalgando como motociclistas.

Finalmente se alcanza el vacío que ha dejado la vanidad de las imágenes, se presentan fragmentos de material fílmico de guerra, se abren tumbas y caen innumerables cuerpos. Las imágenes que aquí aparecen nos hacen temer de los terribles horrores que ocurrirán después de la muerte y dentro del infierno, al que se llega mediante un túnel, pero aquí acaba la Selva Oscura.

En las metáforas visuales y el tratamiento plástico no se busca contar el relato sugerido por sus referentes, y es por eso que la narración se pierde deliberadamente para que sobresalga la fuerza poética de la animación.

Una Fantasmagoría de Emile Cohl

“Quise arrancar cerca de Emile Cohl y los incoherentes, dejando que un fotograma me lleve al otro como en Fantasmagoría” (Santa, Péndulo, 2012)

La referencia de Emile Cohl dentro de la obra Fantasmagoría es evidente, pues lo que el realizador estaba buscando era lograr una libre asociación mediante un dibujo que lleva al siguiente, en términos de animación, de forma progresiva (straight ahead). El corto fue realizado sin un guión, lo que aseguraba que la misma película fuera la que decidiera el destino, casi como un lenguaje entre la obra y el director.

Igualmente, hay que tener en cuenta que en la obra de Carlos Santa, se puede evidenciar un uso claro de referencias literarias (como en La Selva Oscura o Los Extraños Presagios de León Prosak), entonces, con esta obra la intención era mostrar el cine como un lenguaje independiente, que no necesita obligatoriamente de otras disciplinas para existir. A partir de esto, se considera que no es necesario traducir de la letra a la imagen, pues la imagen de por sí ya tiene una gran fuerza poética.

F. Arquitectura del tiempo

Carlos Santa considera que la imagen plástica se puede desarrollar de maneras muy distintas, es por esto que cada película del realizador lo invita a buscar nuevas estrategias narrativas que generalmente logra asociar a disciplinas filosóficas. De esta forma, busca utilizar la animación no precisamente con la intención de narrar una historia sino de consolidar una arquitectura del tiempo.

Para comenzar con el análisis, es necesario entender cuáles son las principales arquitecturas temporales que propone el realizador.

Arquitecturas circundantes o diseños cíclicos

Las arquitecturas cíclicas se basan en un tiempo mítico que se desenvuelve de manera circular, generando el ciclo que une la vida, la muerte, y la idea misma del

tiempo. Esta forma de concebir el tiempo es compleja, es por esto que filósofos como Platón y Nietzsche han teorizado acerca de esta estructura.

Platón define al tiempo como la imagen móvil de lo eterno. En este sentido, el tiempo imita la eternidad y se desarrolla de forma circular.

Más contemporáneo, aparece Nietzsche, quien plantea la estructura circular como un eterno retorno. Todo lo que ocurre y ocurrirá, ya ocurrió.

“Todo lo recto miente, toda verdad es retorcida; el tiempo mismo es un círculo” [...] “¿No debemos haber existido todos ya una vez? ¿Y retornar y recorrer ese otro camino hacia adelante? ¿Ese largo camino pavoroso? ¿No debemos retornar eternamente?” (Nietzsche, 2002)

Arquitecturas lineales

La plástica temporal también se puede desenvolver de forma lineal, tal como lo propone Aristóteles, “el tiempo es la medida del movimiento según el antes y el después”. En este caso, el tiempo y el movimiento se perciben como una unidad, es decir, que sin tiempo no hay movimiento, y sin movimiento no hay tiempo.

Ligados a esta explicación, aparecen conceptos de sucesión temporal como el antes, el ahora y el después. No hay ni habrá tiempo sin un antes y un después. A esta teoría, los estoicos le agregaron la velocidad y el intervalo.

Esta estructura temporal es, en plástica, la más cercana a la utilizada en las historias y leyendas.

Arquitecturas espirales o el tiempo diseminado

Esta teoría del tiempo nace de la estructura de la columna Antonina y la de Trajano (Roma, Italia), en esta se narran los hechos históricos en orden cronológico y de manera ascendente, creando así un tiempo en espiral. En el remate se aprecia la figura de aquel glorioso que la levantó.

Desde este punto de vista, ya no se escoge un momento significativo de la acción, sino que se reúne una serie de eventos y situaciones políticas que llegan a tener cierta relevancia desde el ámbito de la historia y la vanidad.

El ser y el tiempo o el tiempo del alma

Las imágenes bizantinas, a lo largo de los siglos, mantuvieron una forma de asociar situaciones que consistía en situar una imagen principal, en la que generalmente aparecía la virgen o un santo, y alrededor de esta, un conjunto de pequeños cuadros que relataban los principales milagros. Todo esto nos remite a la definición del tiempo de Plotino “El tiempo es la vida del alma”.

Bajo esta premisa, se puede entender el alma o la conciencia como la medidora del tiempo, ligándose así con la teoría absolutista, donde el tiempo es algo real en el alma pero que al mismo tiempo puede ser medido y relacionado por esta. El tiempo del alma entonces, incluye sus más grandes momentos, que generalmente se asocian a milagros, hechos virtuosos e incluso a las tentaciones.

Para San Agustín, el tiempo se presenta como una gran paradoja, pues es un ahora que no lo es ya que el ahora no se puede detener. El tiempo no tiene dimensiones, por lo tanto no se puede apresar.

“Y, sin embargo, yo sé lo que es el tiempo, pero lo sé sólo cuando no tengo que decirlo: cuando no me lo preguntan lo sé, cuando me lo preguntan, no lo sé” (Confesiones XI)

La dialéctica o estructuras triangulares

En esta estructura, el tiempo no se construye a través del desarrollo lineal sino sobre la importancia de los hechos. La obra de Shelia Sofian es un claro ejemplo, pues a partir de la investigación, las entrevistas, y la creación de imágenes sobre la banda sonora, logra un importante trabajo dentro de la animación documental.

Parece toda una contradicción, ¿animación documental? La esencia de la animación yace en la creación independiente de la captura natural del movimiento y la imagen, mientras que en el documental, los hechos, la estructura y la temporalidad dependen de lo ya ocurrido. Pues bien, ambos se encuentran en algún punto y se hacen compatibles. La brutalidad humana se muestra de tal forma que si se representara de otra manera, no lo veríamos.

Esta estructura generalmente se presenta en obras de carácter didáctico y reparador del conocimiento.

Ya entendiendo el funcionamiento de estas arquitecturas temporales, se puede explicar cuales son las utilizadas en *La Selva Oscura* y *Fantasmagoría*.

La Selva Oscura

En este primer corto, no hay una conciencia total de la estructura temporal que se está usando, más bien hay una intuición, es por esto que se considera que la arquitectura con la que se podría relacionar es con la lineal.

A través de la puesta en escena, el protagonista, un ser que ya está muerto y se encuentra perdido, se adentra en la selva oscura. A lo largo de su recorrido experimentará un fuerte frenesí, que comienza con la subida de los ídolos y termina con la caída al infierno. Es interesante entonces, ver cómo las mismas composiciones dan una fuerza poética a la animación, que logran sumergir al espectador en una travesía visual.

Fantasmagoría

A lo largo de los años, el realizador empezó a volverse más consciente de las arquitecturas temporales, es por esto que en 2012 realiza su tesis, “El péndulo”. En este texto desarrolla la idea del cine como la arquitectura del tiempo.

En busca de otras respuestas, el realizador crea *Fantasmagoría*, una obra, que a diferencia de las demás, plantea una arquitectura del tiempo pendular. Este caso es muy curioso, pues hasta el momento no hay casi teorías filosóficas acerca del tiempo pendular, así que para trabajar esta estructura, el realizador usó como referencia la teoría pendular propuesta por Galileo*.

Con esto en mente, hay que tener en cuenta que las composiciones horizontales toman un papel protagónico a la hora de expresar esta forma del tiempo, pues el movimiento pendular se da en este sentido. También es importante recalcar el papel

* Galileo fue el primero en descubrir la teoría de la pendularidad. La empezó a estudiar a partir de estar en una iglesia donde cuelgan incensarios de los “brazos de los santos”, en este momento nota que el movimiento pendular tiende a mantenerse. Más adelante observó que con una longitud fija, todos los periodos son iguales, es decir que cada oscilación dura mismo tiempo. (Pérez)

del mago o maga que aparece en la primera y última escena, ya que esta representa los dos extremos del péndulo, es quien muestra el cine como magia en un principio y el mismo que al final la recoge.

Ya explorando el interior del corto, es evidente que el movimiento de casi todos los elementos es pendular, lo que nos da sensación de ciclo. Y teniendo en cuenta la teoría, no solo nos está hablando de una forma de medir el tiempo, sino que el péndulo mismo se vuelve un elemento que comunica el futuro, es decir, al tratarse de ciclos, se deduce que estos sucesos se van a repetir una y otra vez.

G. Plasticidad y corporalidad del movimiento

El carácter de La Selva Oscura logra dotar al componente visual de una clara angularidad, que se ve reflejada tanto en las composiciones como las estructuras de los edificios y elementos que componen la ciudad. Por esta misma línea, es importante recalcar que la angularidad le da dureza a lo que ocurre y esto es fundamental dentro de la narrativa, pues el espectador se enfrenta a una ciudad salvaje, sin compasión, que se lo tragará apenas de la vuelta. Lo urbano está muy presente en esta obra, pues la Selva Oscura de todos nosotros ahora está hecha de cemento. Con esto en cuenta, el crecimiento vertical de la ciudad es una metáfora visual de la selva, todo crece de forma desenfadada, pero también cae a un ritmo delirante.

En el caso de Fantasmagoría, los elementos que se presentan son más orgánicos, se trabaja de una forma donde la angularidad básicamente desaparece. Las técnicas utilizadas (arena sobre vidrio, pintura, bolsas de té...) permiten explorar estos sentidos expresivos de una forma más profunda. Las composiciones horizontales son fundamentales, pues son aquellas que le dan este ritmo pendular a la obra.

El cuerpo humano es un elemento recurrente dentro de los cortos de Carlos Santa, pues es la figura central de su trabajo. En las dos obras tratadas, aparece este personaje devastado, fragmentado, lleno de angustias y sufrimiento; Un personaje que muchos reconocen como el espectador o incluso como el mismo director.

En la Selva Oscura, el movimiento del cuerpo es más fragmentado, pues no busca crear una armonía sino más bien una incomodidad. Se percibe un cuerpo adolo-

rido, que desesperadamente busca la forma de salir de este frenesí. Igualmente, se evidencia mediante la deshumanización del mundo, el fuerte dolor y sufrimiento, donde el mismo hombre moderno se encarga de poner más desgracias en su vida. Finalmente se termina desprendiendo al hombre de sus raíces, de lo natural.

En Fantasmagoría, aunque el realizador no se preocupe por las dinámicas del movimiento, sino en la expresión plástica, es posible evidenciar una mayor fluidez en el cuerpo humano, que juega a manera de espejo con la estructura pendular. La obra en conjunto crea una armonía, donde el cuerpo se da la oportunidad de explorar sus sentidos, sin embargo esto no quita el sentido angustiante e incluso claustrofóbico que presenta la obra. Estos elementos crean un fuerte contraste, puesto que el ritmo es suave pero la animación narra hechos trágicos y dolorosos.

DESARROLLO

A través de este estudio, logramos explorar aquellas técnicas y estilos que alejan al realizador de las estéticas marcadas por los grandes estudios. Con esto también descubrimos cómo el realizador, mediante la animación y la expresión plástica, logra teorizar y profundizar acerca de los sentidos poéticos, coreográficos y musicales de la imagen en movimiento. Igualmente, navegamos por las arquitecturas temporales, que son el pilar de sus obras. Finalmente, encontramos al cuerpo humano como herramienta central para expresar estados y metáforas, que a partir de la técnica logra dar distintas sensaciones.

CONCLUSIONES

Mediante la comparación de las obras elegidas, se pudo evidenciar la maduración de la obra de Carlos Santa. Esto se debe, no solo a su evidente evolución artística y técnica, sino también a su avance en la forma de teorizar dentro de la animación.

Igualmente, concluimos que entre la búsqueda, el desarrollo y la experimentación en sus obras, el realizador se ha vuelto cada vez más consciente de cómo las arquitecturas temporales configuran la forma de crear y construir la imagen en movimiento.

Finalmente, consideramos que hay una evolución en su obra, porque a partir de los hallazgos, logramos entender cómo esos cambios plásticos, estéticos y técnicos han configurado su entendimiento del movimiento del cuerpo humano.

HALLAZGOS Y DIFICULTADES

Desde un principio se tuvo muy clara cuál era la intención con realizar este proyecto, lo que permitió que el flujo de trabajo fuera bastante rápido. Fue muy interesante la forma de recolectar la información, pues siempre encontrábamos un texto que llevaba a otro y a otro. Tal vez, en este sentido, lo más complicado fue encontrar ciertos contenidos acerca de las obras.

Claramente la crisis del virus afectó la forma de trabajar y el ritmo que llevábamos. Con la cuarentena, no pudimos tener acceso a distintos contenidos que nos podrían haber ayudado a completar aún más el proyecto, aunque si hay que admitir que las dos semanas sin clase nos permitieron avanzar en algunos apartados donde íbamos atrasadas. Otro efecto negativo se vio en las entrevistas, pues teníamos planeado hacer muchas más pero con todo lo ocurrido fue casi imposible realizarlas, los entrevistados simplemente no tenían el tiempo o la disponibilidad para contactarnos ■

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRADE MEDINA, O., ARCE LOPEZ, R., COGUA RODRIGUEZ, C., CONDE ALDANA, J. A., DURAN CASTRO, M., MANRIQUE CLAVIJO, C. A., . . . SMITH ROVIA, C. E. (2017). *Estudios sobre animación en Colombia. Acrobacias en la línea de tiempo*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.

GÓMEZ, S. A. (2011). *La obra y el pensamiento de Carlos Santa. El tiempo purificador*. Revista Universidad de Antioquia (Medellín, Colombia), 71-75.

HERRERA, V. M. (1993). *Las artes plásticas del cine animado de Carlos Santa*. Chía: Universidad de la Sabana. Facultad de comunicación social y periodismo.

GUZMÁN, M. S. (4 de noviembre de 1994). “Santa entre La Selva Oscura.” *El Tiempo*.

- PARRA, D. (22 de agosto de 2019). *El arte de Carlos Santa y la animación experimental en Colombia*. Obtenido de Cartel Urbano: <https://cartelurbano.com/creadorescriollos/el-arte-de-carlos-santa-y-la-animacion-experimental-en-colombia>
- TRUJILLO ESCOBAR, S., CORREA RESTREO, J. D., SANTA, C., ARCE, R., DURAN, M., PEDRAZA, J. M., . . . RIOS, D. (2014). *Cuadernos de Cine Colombiano. Animación en Colombia: una historia en movimiento*. Bogotá: Cinemateca Distrital.
- SANTA, C. (2012). *Péndulo*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- SANTA, C. (27 de septiembre de 2014). *Un artista comprometido con la animación*. (E. Órbita, Entrevistador)
- SANTA, C. (2012). *El cine de las artes visuales hoy*. Obtenido de Moebius Animación: <http://moebiusanimacion.com/wp-content/uploads/2012/01/Carlos-Santa-El-Cine-de-las-Artes-Visuales.pdf>
- CRUZ, I. (2009). *Retrospectiva homenaje a Carlos Santa*. Obtenido de Semana del Cine Experimental de Madrid: <http://www.semanacineexperimentalmadrid.com/09/retrospectivas/santa.php>
- SANTA, C. (Dirección). (1994). *La Selva Oscura* [Película].
- SANTA, C. (Dirección). (2013). *Fantasmagoría* [Película].
- Cine Colombiano en el centro de Artes con Carlos Santa*. (20 de marzo de 2015). Obtenido de Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano: <https://www.utadeo.edu.co/es/noticia/programese-en-la-utadeo/centro-de-arte-y-cultural/4761/cine-colombiano-en-el-centro-de-arte>
- ÁLVAREZ, L. A. (1998). *La Compañía de Fomento Cinematográfico y el cadáver del cine colombiano*. En L. A. Álvarez, Páginas de cine (págs. 68-72). Medellín (Colombia): Universidad de Antioquia.
- SANTA, C. (2014). *Fantasmagoría*. Obtenido de Intermediaciones. Muestra de videoarte y video experimental: <http://www.intermediaciones.org/index.php/categorias-2014/item/fantasmagorias-carlos-santa>
- ALIGHIERI, D. (2008). *El Infierno. Canto primero*. En D. Alighieri, *La Divina Comedia* (págs. 5-12). México D.F: Grupo Editorial Tomo.

- TRASLAVIÑA, C. (2008). *Animación experimental en América Latina*. Bogotá.
- RÍOS, D. (7 de Mayo de 2020). *Entrevista*. (A. Uribe, & G. Cartagena, Entrevistadores)
- SANTA, C. (12 de mayo de 2020). *Entrevista*. (A. Uribe, & G. Cartagena, Entrevistadores)
- PÉREZ, R. (s.f.). *El péndulo: un clásico que no pasa de moda*.
- BOSCH, H. (s.f.). *El jardín de las delicias*. Museo del Prado, Holanda.
- ÁNGEL, M. (s.f.). *La Creación de Adán*. Capilla Sixtina, Italia.
- DURERO. (s.f.). *Los cuatro jinetes del Apocalipsis*. Museo de Arte Metropolitano de Nueva York, Alemania.
- HOPPER, E. (s.f.). *Morning sun*. Museo de Arte de Columbus, Estados Unidos.
- DORÉ, G. (s.f.). *Dante entrando a la Selva Oscura*.
- GOYA, F. D. (s.f.). *Retrato de Doña Isabel*. National Portrait Gallery, España.
- GOYA, F. D. (s.f.). *La duquesa blanca*. Fundación Goya en Aragón, España.
- GOYA, F. D. (s.f.). *Saturno devorando a su hijo*. Museo del Prado, España.
- GOYA, F. D. (s.f.). *Autorretrato*. Museo del Prado, España.
- GOYA, F. D. (s.f.). *La Tauromaquia*. Museo del Prado, España.
- GOYA, F. D. (s.f.). *3 de mayo de 1808*. Museo del Prado, España.
- GOYA, F. D. (s.f.). *Adoración en nombre de Dios*. Museo Goya, España.
- GOYA, F. D. (s.f.). *Cristo crucificado*. Museo del Prado, España.
- UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA. (s.f.). *Pintura y Video Arte*. Obtenido de Pintura y Video Arte: <http://mpison.webs.upv.es/2222/>
- USHEV, T. (Dirección). (2012). *Nightingales in December* [Película].
- WARHOL, A. (Dirección). (1963). *Sleep* [Película].
- VIRGILIO. (1992). *Canto Sexto*. En Virgilio, *La Eneida*. Madrid: Editorial Gredos.
- NIETZSCHE, F. (2002). *Así habla Zaratustra*. Bogotá: Panamericana.

LOS LIBROS ILUSTRADOS COBRAN VIDA EN EL CINE ANIMADO

Autor:

JORGE ALBERTO VEGA RIVERA*

RESUMEN

Debido a la riqueza visual y narrativa de los libros infantiles ilustrados, resulta tentadora la posibilidad de realizar adaptaciones cinematográficas través de la animación. En cada caso el director se esfuerza por ofrecer una aproximación audiovisual a la obra escrita, apelando a la paleta de recursos cinematográficos, cuyos resultados cabe revisar. En el caso del cortometraje *El Pájarocubo*, se realizó la adaptación del libro ilustrado del escritor Marcos Mas, a través de la animación stopmotion. El trabajo adaptativo se abordó bajo preguntas claves como ¿por qué hacer una adaptación? ¿Qué elementos son inamovibles? ¿Qué aporta el formato audiovisual? La revisión de referentes teóricos (McFarlane, 1996) y audiovisuales sobre la adaptación cinematográfica permitieron tomar las primeras decisiones. Estas referencias permitieron fundamentar la adaptación del *Pájarocubo*; que es una historia sobre un ave que vive encerrada en una jaula pero que sueña con su libertad. El texto se narra en verso y las imágenes ilustran los momentos más importantes de la historia.

El proceso de adaptación comenzó con la identificación del tono del narrador, el ritmo y las escenas destacadas, según la respuesta de los niños que leyeron el cuento. Desde el guión y el storyboard, se tomaron decisiones para la transposición de un lenguaje a otro: se mantuvo la narración en off con los verso originales y se eligió una voz grave de adulto para evocar al storyteller. La voz en off permitió realizar juegos variando las correspondencias entre lo que se ve en la imagen y lo que dice el narrador (Rosero, 2010).

Por otra parte, el verso aportó ritmo al cortometraje, clave al momento de realizar el montaje final. La propuesta de arte, permitió recrear un mundo tridimensional, gracias a la técnica del stopmotion. La apariencia de los personajes se despegó de la referencia en el libro ilustrado. En el plano sonoro se obtuvo una clara ventaja sobre el cuento ilustrado. La experiencia de adaptación evidencia la importancia de adaptar narrativas de un lenguaje a otro, porque aporta nuevos canales, sensaciones y elementos que potencian el valor artístico de una obra y le permite llegar a un público más amplio.

PONENCIA

Las adaptaciones de libros infantiles a cortometrajes animados son corrientes en el cine y sus resultados ofrecen al espectador una experiencia nueva, en torno al corazón de una historia que ha sido relatada previamente en lenguaje escrito. En el caso del cortometraje *El Pájarocubo*, se realizó la adaptación del libro ilustrado homónimo del escritor Marcos Mas, a través de la técnica de animación *stopmotion*, por parte La Valiente Estudio. El trabajo adaptativo se abordó bajo preguntas claves como ¿por qué hacer una adaptación? ¿Qué elementos son inamovibles? ¿Qué aporta el formato audiovisual? Para ampliar y fundamentar las decisiones tomadas por los autores de la versión audiovisual frente al texto fuente, se revisan a continuación algunas perspectivas teóricas sobre los modelos adaptativos de la literatura al cine, se comentarán ejemplos de adaptación en cortometrajes animados y se expondrán los detalles más relevantes del proceso adaptativo que se aplicaron en el caso del cortometraje *El Pájarocubo*.



***Jorge Alberto Vega Rivera** _ Diseñador gráfico y audiovisual motivado por la narración de historias desde los soportes visuales o audiovisuales, como la ilustración, la animación y el cine. Profesor de la Universidad del Cauca, Departamento de Diseño. Director del grupo de investigación Laboratorio de Imagen Narrativa y Transmedia. Co-fundador de La Valiente Estudio. Director del *Pájarocubo* cortometraje de animación.

jorgevega@unicauca.edu.co | Universidad del Cauca

LA ADAPTACIÓN CINEMATOGRÁFICA

Una de las motivaciones que más ha permitido avanzar en el terreno del estudio de los procesos adaptativos de la literatura al cine ha sido la necesidad de superar la reincidente discusión sobre la fidelidad de la obra adaptada hacia su fuente escrita. Críticos como Brian McFarlane (1996) argumentan que tanto la fijación hacia la fidelidad, como el sentido implícito de la “supremacía” de la novela escrita frente a su versión filmada, son dos aspectos que empobrecen el estudio de la adaptación como disciplina. Aunque el tema de la fidelidad y sus aseveraciones de tipo moralista siempre estarán presentes en las discusiones y críticas de las obras cinematográficas adaptadas; se han planteado otras alternativas para analizar y aportar herramientas que faciliten el trabajo de los guionistas y directores que se enfrentan al reto de adaptar una obra literaria. La fuente de esas propuestas provienen de la idea de un “dialogismo intertextual”, que se alimenta de los postulados posestructuralista de Roland Barthes, Gérard Genette, André Bazin, Mijaíl Bakhtin, entre otros; quienes se refieren a las posibilidades que ofrece una obra escrita para ser transformada como obra abierta ante la multiplicidad de interpretaciones. En este sentido, lo que da valor a una obra adaptada es precisamente su capacidad para reinterpretar, dar lectura crítica a la obra y para ofrecer una reescritura que potencie el sentido de la obra original, y no su fidelidad hacia la obra precedente. Este punto de vista es coherente con la actual cultura del *remix* en la que vivimos. Las adaptaciones no solo se dan del libro a la pantalla, sino también desde los dispositivos a los libros en una convergencia sin precedentes, que buscan expandir los universos narrativos de una obra en lugar de constreñirlos a una sola lectura.

La idea del dialogismo intertextual se recoge muy bien en las propuestas de los “estudios narratológicos”, en donde se considera que el proceso de adaptación se da mediante la transferencia de un medio a otro, lo cual se conoce como transcodificación. En este aspecto, son varias las decisiones que debe tomar el director con el fin de transferir el discurso del narrador que se encuentra en el texto literario, empleando las herramientas expresivas y formales del código cinematográfico. Esto confronta al cineasta con la tarea de completar información que no está presente en el texto o de inferir interpretaciones sobre lo que el escritor quiso decir en los

pasajes más sutiles de la obra literaria, o en otro sentido proponer su lectura particular sobre las otras múltiples interpretaciones posibles. Es decir que el director/guionista se apresta a realizar un traspaso entre dos sistemas semióticos diferentes con posibilidades enunciativas distintas, donde tenemos elementos “transferibles” de la narrativa que difícilmente pueden ser cambiados y aspectos “adaptables” que pueden ser omitidos o transformados sin efectos en la narración global. Es en este proceso donde el adaptador-guionista se dedica a buscar el balance adecuado para seguir el tono del texto o para hacer su propia aportación al mismo, sin perder el *core* o corazón de la historia. Para comprender mejor las múltiples opciones que tiene el cineasta para abordar la adaptación apoyándose en los aspectos narratológicos, podemos repasar algunos conceptos teóricos que intervienen en la adaptación cinematográfica (Rodríguez Martín, 2005).

Autoría: para el caso de la obra escrita, el autor trabaja principalmente de manera individual, mientras que el guionista y el director hacen una lectura colectiva del texto. Entonces en primer lugar el guionista toma distancia de la marca del autor en la obra escrita. Este guionista se convierte en lector y traductor de la obra literaria, para pasar a ser autor de una obra nueva, pero esta vez acude a herramientas adicionales que no estaban presentes en el texto fuente y que corresponden al universo de la enunciación del cine: la focalización en el punto de vista narrativo, las modificaciones que aporta el montaje y los cambios en la voz narradora. Es así como el guionista actúa como autor más allá de su intencionalidad, gracias a este trabajo de trasposición del código fílmico. Frente a este trabajo Patricia Restom (2003) recomienda que el guionista se pregunte ¿A quién le pertenece la historia? ¿Quién relata? ¿Quién se la muestra al espectador? ¿Quién dirige el orden de la historia?

Fidelidad: aparte de las consideraciones iniciales, la sensación de fidelidad de la obra se da principalmente cuando los procesos de transferencia guardan correspondencia con los elementos narrativos cardinales (Barthes, 1970), es decir los puntos cruciales de la trama presentes en la narración del texto fuente. Sin embargo el guionista es consciente de que el público también espera que el filme aporte soluciones sorpresiva desde la enunciación al materializar los personajes, los ambientes y los detalles visuales y sonoros que los lectores imaginaron de mil modos diferentes.



Ilustración del libro y diseño final del set del cuarto donde se encuentra *El Pájarocubo*. Aunque se mantienen algunos elementos, se incorporan detalles nuevos y se hace énfasis en las rejas y las líneas verticales que connotan la prisión del protagonista.

Narración y enunciación: desde los estudios narratológicos se han venido cimentando argumentos claves para entender los mecanismos de la adaptación y ofrecer herramientas prácticas al momento hacer este trabajo de transferencia narrativa. La fuente de estas delimitaciones provienen de la obra de Barthes, en su análisis estructural del relato (1970), pero ajustado a los elementos propios del contexto cinematográfico por MacFarlane (1996). En síntesis tenemos dos grandes funciones subdivididas en otras dos:

1. Las funciones distributivas: a su vez compuestas por la funciones cardinales (elementos cruciales de la trama) y las funciones catalizadoras (acciones secundarias que dan verosimilitud a las funciones cardinales). Las dos pertenecen a los aspectos narrativos del texto.
2. Las funciones integracionales: compuestas por los índices (aspectos retóricos o simbólicos que dan atmósfera al relato) y por las funciones informadoras (datos como nombres, lugares, épocas). Estas dos pertenecen a los elementos semióticos de la enunciación.



PLANO DETALLE, travelin de izq. a der. se ven fotografías y objetos, cámara se detiene al llegar a la jaula de Hamster.

Sonido: música, sonidos del exterior lejanos.



PLANO general, p.o.v bajo: se ve la habitación y arriba las dos jaulas.

Sonido: música, sonidos del exterior lejanos.



PLANO DETALLE, travelin de arriba abajo.

NARRADOR: (voice-over)

Pedro, el Pajarocubo, una infancia triste tuvo.



PLANO DETALLE, travelin de arriba abajo.

NARRADOR: (voice-over)

En una jaula nacido, nunca libre había sido.

Detalle del storyboard. Al comienzo del cortometraje se agregaron algunos planos que ilustran la manera en la que las funciones cardinales y catalizadoras permiten potenciar la fuerza narrativa de la obra.



En esta escena pueden ver algunos objetos que permiten informar al lector sobre la historia de don Jaime, sus relaciones afectivas y sus gustos particulares. Estos son ejemplo de las funciones integrales que dan fuerza semiótica a la obra.

Basta decir que las funciones distributivas, de carácter narrativo son las que pueden ser más transferibles del texto al filme, aunque esto se hace de acuerdo al grado de trasposición que se quiera mantener con la obra fuente. El guionista mantiene las funciones cardinales porque sabe que sus cambios repercutirían en una transformación mayor de la trama de la historia, sin embargo no es una camisa de fuerza. En cuanto a las decisiones tomadas para la adaptación del Pájarocubo se mantuvieron las funciones cardinales fijadas en el texto, por lo que las acciones de la trama se transfieren a las acciones que hace el personaje en el cortometraje. Sin embargo se agregaron algunas funciones catalizadoras, por ejemplo las secuencias iniciales en donde don Jaime el dueño del Pájarocubo limpia el retrato de su esposa y entra con la jaula en donde está el huevo de donde nace el Pájarocubo. También se agregó una secuencia en donde una bandada de pájaros pasa por la ventana invitando a el Pájarocubo a escapar con ellos.

En cuanto a las funciones integracionales, dado que corresponden a los elementos enunciativos de cada código, son más adaptables al momento de ser traspuestos al filme; es decir que el director se ve en la necesidad de aplicar la gramática audiovisual para focalizar, mostrar o informar lo que el texto dice, o para ampliar el universo narrado por el texto fuente. En el caso del Pájarocubo se mantuvieron los versos como un factor enunciativo propio del texto fuente. Sin embargo el solo hecho de elegir un timbre de voz grave para la voz en *off*, aporta un cambio enunciativo propio del audiovisual que no estaba presente en el texto fuente. El filme también agrega otros elementos enunciativos, como la focalización en el punto de vista centrado en el protagonista, la adición de planos para mostrar el momento de libertad cuando el héroe sobrevuela el pueblo, la música no diegética, los movimientos de cámara, entre otros aspectos de la enunciación cinematográfica que ejemplifican las funciones integracionales en este sentido.

Intertextualidad: se refiere a la capacidad que tiene un texto para referenciarse con otro, para citarse en el caso del escrito, o para conectarse con el mundo del autor, del lector o de las obras que influencia. En el caso del cine la intertextualidad también permite hacer referencias extracinematográficas, ya sea como comentario del cineasta frente a la obra fuente, mostrando información adicional, agregando citas en los diálogos o guiños en las actuaciones de los personajes, entre otros. En el Pájarocubo aparecen algunos comentarios del director que permiten ampliar la información sobre el trasfondo de los personajes y que se hacen desde la dirección de arte: la colección de libros, insectos e imágenes de animales que tiene don Jaime en el cuarto permiten informar al espectador sobre los gustos particulares del personaje. También se añadieron retratos en donde se ve la esposa de don Jaime, con la intención de indicar las motivaciones del personaje para tener pájaros y mascotas como compañía. En el escenario del pueblo, se hace referencia a la arquitectura típica de los pueblos cafeteros de Colombia, además de incluir pequeños detalles relacionados con las aves en los techos y en las ventanas de las casas. Otro aspecto que permite esta intertextualidad es la banda sonora, en este caso la música además de acentuar las secuencias dramáticas, también hace guiños a la música tradicional de los llanos orientales de Colombia, al incluir un “golpe de pajarillo” en las escenas finales del cortometraje.



Vista del escenario del pueblo Villapajarito, en donde la arquitectura aporta detalles adicionales particulares del universo narrado.

LA ADAPTACIÓN DE LIBROS ILUSTRADOS AL CINE ANIMADO

En el cine infantil suele darse adaptaciones cinematográficas a partir de libros ilustrados; estos casos resultan interesantes porque la adaptación no solamente tiene un referente textual, sino una base visual desde las ilustraciones que hacen parte de la obra literaria. Este aspecto no es un detalle menor, dado que las ilustraciones plantean un desafío adicional para el director-adaptador, frente al cual debe decidir si conserva el estilo visual del libro ilustrado o si plantea una propuesta de arte distinta para la versión animada.

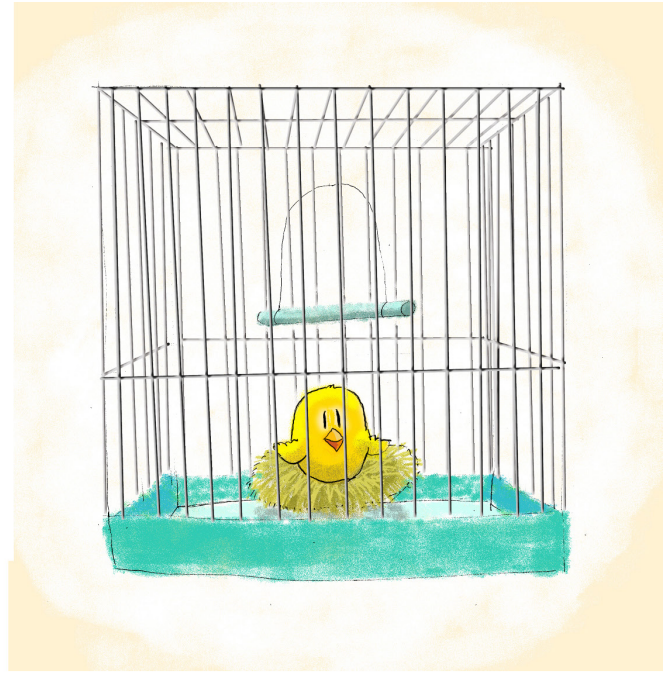
Antes de revisar referencias de las adaptaciones fílmicas que se ha hecho, debemos tener en cuenta que los mismos libros ilustrados presentan un a compleja relación dialógica de imagen-texto (Rosero, 2010). Es decir que las ilustraciones no siempre sirven para mostrar literalmente lo que dice el texto, muchas veces amplifica, contradice o aclara lo que se narra en el escrito. Otras veces los textos establecen relaciones simbióticas con la ilustración, de manera que una complementa de tal forma a la otra que es imposible separarlas sin perder la unidad de sentido del libro. Este tipo de conexiones hace que la labor de adaptar algunos libros sea una tarea más compleja. En el libro ilustrado del Pájarocubo, las ilustraciones presentaban una relación de vasallaje (Rosero, 2010) con el texto, por lo que hubo mayor libertad a la hora de diseñar los personajes y todo los detalles de arte del cortometraje.

LA ADAPTACIÓN DEL PÁJAROCUBO

El cuento *El Pájarocubo*, narra la historia de un pájaro llamado Pedro, que vive en una jaula desde que era un huevo; su sueño es escapar de su jaula, por eso decide comer y crecer hasta romper sus ataduras; pero su cuerpo queda con la forma de la jaula. La historia tiene un tono cómico y se cuenta en versos cortos, ilustrada con los dibujos del mismo autor. Cuando el equipo de producción conoció el cuento se imaginó de inmediato que la obra se podía realizar en formato de cortometraje animado, en una técnica tridimensional, por aquello del personaje cúbico. El director se inclinó por el stop motion, puesto que permite recrear el mundo tridimensional de la historia, y porque además le aporta riqueza visual desde la textura y la iluminación, sin los límites técnicos que puede implicar hacer algo parecido en el 3D de CGI. Algunos animadores ofrecen claves importantes para entender las ventajas del stop motion respecto a las demás técnicas, como Barry Purves, quien reflexiona sobre su oficio en el libro *Passion, process and performance* (2008, p. 15); frente a la pregunta de ¿qué tiene de especial la animación stop motion que no tengan las demás? señala que “en una palabra: textura. O en muchas palabras: textura, abundancia, espacialidad, profundidad, movimiento, sombra, iluminación, fisicidad”.

Una vez quedó clara la técnica para dar vida al mundo de Pájarocubo, el director procedió a anotar, desglosar y dibujar un guión técnico para la adaptación a su for-

Desde que era un simple huevo,
no conoció nada nuevo
mas que el raro y siempre triste
gusto amargo del alpiste.



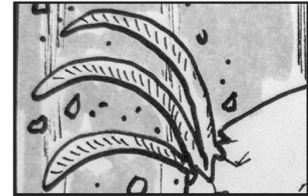
PLANO DETALLE, del huevo.
NARRADOR: (voice-over)
Desde que era un simple huevo...



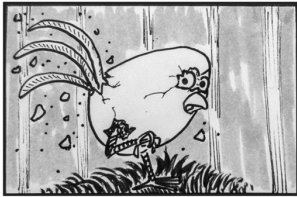
PLANO DETALLE, el huevo empieza a moverse y se resquebraja (zoom in a huevo).
NARRADOR: (voice-over), no conoció nada nuevo



PRIMER PLANO, del huevo. Saca una pata y luego la otra.
NARRADOR: (voice-over)
Mas que el raro y siempre triste...



PRIMEROS PLANOS: Pedro saca los ojos (pestaña), el pico y la cola.



PLANO FIGURA, Pedro, cubierto parcialmente con cascarrón salta fuera del nido.



PLANO FIGURA frontal de Pedro, termina de romper el cascarrón y abre las alas con fuerza.
NARRADOR: (voice-over)
austo amarao del alaiste.



PLANO medio P.V. lateral. Pedro salta y se para frente a las rejas. Una luz débil llega de afuera (ventana).



PLANO GENERAL P.V. posterior: Pedro parado frente a la reja, asoma el pico mientras el día se va oscureciendo.

ma audiovisual. En consecuencia tanto el guión técnico como el storyboard fueron surgiendo en paralelo, esto se debe a una predilección del director por visualizar los puntos de vista, encuadres y composiciones desde el dibujo antes que desde lo escrito. Las anotaciones en el texto sirvieron para destacar las acciones cardinales de la narración, y para segmentar las situaciones relatadas en unidades dramáticas o escenas. Frente a las ilustraciones, algunas inspiraron los encuadres de los planos correspondientes, pero más adelante con el proceso de rodaje se fueron transformando. Desde el principio el director mantuvo la idea de conservar los versos con la voz en *off* de un narrador extradiegético; fundamentado en la conexión que tiene este tipo de *voice over*, con la voz del *story teller* o cuentacuentos de antaño. Es así como el narrador va relatando con un tono grave y profundo las acciones del pájaro Pedro, mientras la imagen complementa, aclara o contradice lo que manifiesta este narrador. Por ejemplo mientras el narrador menciona “el día que cumplió un año, tuvo un sueño muy extraño”, las secuencias animadas muestran el paso del tiempo y se hace una elipsis hasta que llega la noche y el pájaro Pedro se acuesta a dormir, momento propicio para que aparezca el “sueño” en donde se le revela la idea de escape. Toda esta secuencia clarifica el texto que solo anuncia la aparición de un sueño, pero en la imagen vemos otras acciones secundarias o catalizadoras, que vienen a completar la escena para aportarle verosimilitud. Hay un momento en que el texto y la imagen se contradicen, cuando don Jaime dice –“come lechuga con pan, agua pienso y mazapán, alpiste chorizo y queso, ¡este bicho es un obeso!”– sin embargo en pantalla vemos que el pájaro sigue comiendo el mismo tipo de comida, solo que de forma más entusiasta y abundante, mientras que don Jaime solo atina a darle más del mismo alimento. Este tipo de variaciones permite anticipar y jugar con las expectativas del espectador, cambiando algunos detalles en la correspondencia entre el texto de los diálogos y la imagen en pantalla.

Uno de los aspectos que más cambios tuvo frente a la obra fuente fue la propuesta de arte, en donde se tomó la decisión de alejarse de la referencia del libro ilustrado, para proponer un mundo pleno de texturas y colores que potenciara el ansia de libertad del pájaro Pedro. En primer lugar se definió como concepto visual rector la oposición de la prisión contra la libertad, el mundo de adentro y el de afuera, el

pajarito Pedro preso y luego libre, lo monótono y lo variado, lo frío y lo cálido. Este principio sencillo permitió configurar los dos escenarios principales:

- El cuarto de la casa de don Jaime en donde vive Pedro: frío, iluminado por una ventana, con jaulas de alambre en donde viven encerrados los animales. Los colores tienen baja saturación, faltos de alegría. Hay cuadros de don Jaime joven al lado de su esposa, porque es viudo.
- El mundo de afuera: la calle y el parque del pueblo, donde hay color y vida. Las casas tienen tejas de barro y paredes pintadas con colores vivos. El piso es adoquinado y hay farolas para iluminar la noche. El parque tiene árboles frondosos y prado verde, hay sonidos de pájaros y de chicharras, la vida fluye libre y es allí adonde Pedro quiere migrar.

Por otra parte tenemos el diseño de personajes en donde el cambio con respecto a las ilustraciones resultó más notorio. Una de las razones que contribuyeron a agudizar este cambio fue la selección de materiales, dado que se trabajaron en fieltro sintético, para dar textura, pero además se les adicionó diseños bordados a los personajes principales. El uso del paño se hizo extensivo a todos los seres vivos del cortometraje, desde el Pájarocubo hasta el follaje de los árboles. Cuando el equipo empezó a explorar con los recortes de paño, fueron configurándose nuevas posibilidades para diseñar el personaje, obteniendo al final una propuesta de personajes con mayor riqueza visual que la referencia del libro ilustrado. De esta experiencia el equipo de arte pudo corroborar la importancia que tiene la exploración de materiales para transformar cualquier diseño de personajes que se tenga previamente, máxime si se trata de un diseño en 2D; en este sentido el resultado será positivamente diferente.

Las texturas visuales se transformaron a su vez en texturas sonoras, de esta manera la propuesta de diseño sonoro le dio cuerpo a los materiales y a los gestos y movimientos de los personajes. La separación entre el escenario interior del cuarto, con sonidos más graves y ambientes con frecuencias bajas, frente a los sonidos del afuera, es decir el parque con silbidos de aves, gritos de niños jugando, gente hablando y vehículos pasando. La música a su vez fue compuesta para acompañar esa dualidad: ritmos graves y pausados para don Jaime, notas de cuerdas que empiezan a insinuar las acciones del pájaro Pedro, sonidos reverberados y extraños para el sueño y el



Algunos diseños de los personajes del Pájarocubo.

crescendo hacia el momento en que Pedro se convierte en el Pájarocubo y se libera. Todo se transforma cuando el Pájarocubo se escapa por la ventana: entra un ritmo alegre de flauta y cuerdas que acompaña el vuelo alocado y torpe del Pájarocubo. Esto se mantiene y se mezcla con los sonidos ambientes del mundo brillante del pueblo y de sus parques. Cabe resaltar finalmente que el sonido constituye una ganancia frente a la obra literaria fuente, en ese sentido el cineasta se puede desquitar y sacar partido de cada posibilidad sonora que su obra pueda aportar a la nueva versión cinematográfica.

Finalmente cabe destacar el aporte significativo que ofrece el montaje a la obra audiovisual adaptada, el cual contribuye a reforzar el movimiento progresivo del personaje hacia su liberación definitiva, gracias a los recursos propios de los cambios de planos, los énfasis en los puntos de vista y las elipsis temporales que focalizan la atención en las acciones del protagonista. Aunque el verso sigue determinando los avances narrativos, desde los mecanismos enunciativo del montaje se logra dar un dinamismo autónomo al cortometraje, manteniendo un ritmo de saltos constantes,

de movimiento permanente hacia el momento en que el pájaro se transforma y sale de su prisión.

Luego de un perseverante proceso de producción de cinco años, se puede evidenciar que la experiencia de adaptación demuestra la importancia de adaptar narrativas desde un lenguaje a otro, porque aporta nuevos canales, sensaciones y elementos que potencian el valor artístico de una obra y permite llegar a un público más amplio. El desarrollo de este cortometraje, también ofreció la oportunidad de fomentar la producción de animación en una zona apartada del país, en donde la animación se encuentra en un estado latente de desarrollo, pero con un futuro promisorio ■

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- McFARLANE, B. (1996). *Novel to film: an introduction to the theory of adaptation*. Oxford, Reino Unido: Clarendon Press.
- RESTOM PÉREZ,, M. P. (2003). *Hacia una teoría de la adaptación: cinco modelos narrativos latinoamericanos*. Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Barcelona, Departament de Filologia Espanyola, Barcelona.
- BARTHES, R. (1970). Introducción al Análisis estructural de los relatos. In R. Barthes, A. J. Greimas, C. Bremond, J. Gritti, V. Morin, C. Metz, et al., *Análisis estructural del relato* (p. 209). Buenos Aires, Argentina: Tiempo Contemporáneo.
- ROSERO, J. N. (2010 de 2010). *Las cinco relaciones dialógicas entre el texto y la imagen dentro del álbum ilustrado*. Retrieved 15 de 03 de 2019º from Ilustradores Colombianos: <http://www.anniemate.com/ilustradorescolombianos/documentos/>
- PURVES, B. (2008). *Stop motion: passion, process and performance*. Amsterdam, Holanda: Focal Press.
- RUHEMANN, A., & TAN, S. (Directors). (2010). *The Lost Thing* [Motion Picture]. Australia.
- TAN, S. (2000). *La cosa perdida*. París, Francia: Hachette Livre.
- Rodríguez Martín, M. E. (2005). Teorías sobre adaptación cinematográfica. (U. A. Metropolitana, Ed.) *El Cuento en red Estudios sobre la Ficción Breve* (12).

ESPA-DA-FIN:

¡QUIEN A LOS ERRORES GRAMATICALES, DA FIN!

Autores:

REINEL URIEL ROJAS*

ALEJANDRO PRECIADO**

RESUMEN

En el 2006 fue lanzado El Profesor Super O, por Señal Colombia, esta serie animada buscaba incentivar el buen uso del lenguaje, por medio de un superhéroe, El Profesor Super O, el cual realizaba correcciones gramaticales a los personajes de la serie que utilizaban mal el lenguaje Español. Por otra parte en 2014 Señal Colombia presentó una nueva serie llamada Don quijote de la láctea, el conocido personaje se anima en un ámbito espacial/robótico y su enfoque es encontrar el origen de las palabras. Estas series tuvieron una gran acogida entre la audiencia infantil y los adolescentes, los cuales aprendían y realizaban la corrección de su gramática. Tomando este concepto, ESPA-DA-FIN: ¡Quien a los errores Gramaticales, da fin! Retoma el concepto propuesto por estas series animadas, pero lo trasladó a la Internet, por medio de un portal, donde los usuarios podrán aprender el buen uso del lenguaje Español (Área et al, 2009), por medio de un personaje superhéroe, como es un Avatar-Tutor, el cual, por medio de diferentes situaciones, fomenta e incentiva el buen uso del Español mediante sus contenidos educativos los cuales hacen relación a la temática de cada grado estudiantil, como en Gómez et al, (2014) y en AKücklich y JBrereton (2006), pero sin dejar de lado el entretenimiento (Kiouisis. 2002), ya que esta es la clave o el método propuesto para lograr una asimilación más efectiva de los contenidos educativos. El proyecto está orientado a una audiencia infantil, adolescente y también para adultos mayores. Los usuarios pueden registrarse en el portal, donde pueden acceder a los capítulos, realizar preguntas y conocer la historia del

personaje (Avatar-Tutor). Actualmente el proyecto se encuentra en una fase de desarrollo de contenidos que le permita lograr su objetivo pedagógico, y en la actual contingencia por la pandemia COVID-19, pueda ser utilizado como un complemento a los contenidos formativos, para centros educativos que lo requieran, aunque el acceso puede ser realizado por cualquier persona, previo registro. Este proyecto nació como una iniciativa del semillero de investigación La Caja Multimedia MakerLab del Centro de Eléctrica, Electrónica y Telecomunicaciones del SENA. Como trabajo futuro se espera, que el proyecto pueda ser escalado como una herramienta de apoyo a los procesos educativos y pedagógicos (Comminit, 2011), gracias a la obtención de recursos, por medio de convocatorias de la línea SENNOVA.

Por último queremos hacer referencia a que nuestro proyecto busca a través de la innovación y la creatividad, salir de la monotonía, al exponer una temática pedagógica de contenido educativo y a la vez entretenidos, aprovechando la potencialidad de las herramientas tecnológicas actuales, que actualmente ofrecen una alternativa confiables para los procesos de formación ■

***Reinel Uriel Rojas** _ Aprendiz de sexto trimestre del programa Tecnólogo en Producción Multimedia del SENA-CEET Centro de Electricidad, Electrónica y Telecomunicaciones. Regional Distrito Capital. Aprendiz del programa tecnólogo en Producción Multimedia del SENA-CEET Centro de Electricidad, Electrónica y Telecomunicaciones, con conocimientos y destrezas en publicidad, tiene un fuerte especialmente en el dibujo y las ilustraciones, desarrollo de contenidos educativos y empresariales, ha participado en el desarrollo de posters y contenidos transmedia para el semillero de investigación del SENA-CEET La Caja MakerLab Multimedia.

ruojas6@misena.edu.co | maryjuankpipelon@yahoo.com | SENA

****Alejandro Preciado** _ Aprendiz de sexto trimestre del programa Tecnólogo en Producción Multimedia del SENA-Centro de Electricidad, Electrónica y Telecomunicaciones. Regional Distrito Capital. Aprendiz del programa tecnólogo en Producción Multimedia del SENA-CEET. Centro de Electricidad, Electrónica y Telecomunicaciones, con conocimientos y destrezas en bocetación, ilustración y animación 2D, desarrollo de contenidos educativos y empresariales, ha participado en el desarrollo de posters y contenidos transmedia para el semillero de investigación del SENA-CEET La Caja MakerLab Multimedia.

precialejandro@gmail.com | lapreciado@misena.edu.co | SENA

EL CRONOTOPO EN EL DIARIO DE VIAJE ANIMADO

UNA MIRADA BAJTINIANA SOBRE LAS PELÍCULAS: *MADAGASCAR*, *CARNET DE VOYAGE*, *AMAR Y VIAGEM A CABO VERDE*

Autora:
LUCIANA PINOTTI*

RESUMEN

El objetivo del presente trabajo será abordar la manera en que está representado “el viaje” en los siguientes diarios de viaje animados: *Madagascar*, *carnet de voyage* (Bastien Dubois, 2009), *Amar* (Isabel Herguera, 2010) y *Viagem a Cabo Verde* (José Miguel Ribeiro, 2010). Le daremos prioridad al análisis del lenguaje animado utilizado para conformar estas películas.

El trabajo se concentrará en la manera en que se emplaza la dimensión espacio-tiempo en los diarios de viaje animados. Para ello, retomaremos los aportes de Mijaíl Bajtín sobre la categoría cronotopo y lo combinaremos con la perspectiva sociosemiótica de Eliseo Verón, sobre análisis en la producción de sentido.

En el diario de viaje, las variables espacio-tiempo son fundamentales en la construcción del relato, de lo “vivido”. Asimismo, funcionan como testimonio para documentar el viaje, el traslado. Se analizarán en detalle dichas variables y los distintos procedimientos que generan distintos efectos de sentido, que en su conjunto, producen un reconocimiento sobre el producto definiéndolo como diario de viaje.

El objetivo será abordar los efectos de significación que produce la dimensión espacio-temporal en las obras seleccionadas. La manera en que se representa el tiempo y el espacio nos permitirá abordar qué procesos de significación son puestos en juego. Así como también, permitirá evaluar su incidencia en la construcción del efecto documental; la representación del “YO” (autoral, artista, animador) que se realiza en el diario; la mirada que se construye sobre el hombre y el mundo.

En síntesis, nos enfocaremos en el análisis de la dimensión espacio-tiempo para abordar qué tipo de tiempo es el que se construye, qué procesos de significación se producen al interior y exterior del documental y en su circulación en el campo artístico teniendo en cuenta las particularidades del lenguaje animado.

PONENCIA

INTRODUCCIÓN

El objetivo del presente trabajo será abordar la manera en que está representado “el viaje” en los siguientes diarios de viaje animados: *Madagascar, carnet de voyage* (Bastien Dubois, 2009), *Amar* (Isabel Herguera, 2010) y *Viagem a Cabo Verde* (José Miguel Ribeiro, 2010). Le daremos prioridad al análisis del lenguaje animado utilizado para conformar estas películas.

El trabajo se concentrará en la manera en que se emplaza la dimensión espacio-tiempo en los diarios de viaje animados. Para ello, retomaremos los aportes de Mijaíl Bajtín sobre la categoría cronotopo y lo combinaremos con la perspectiva sociosemiótica de Eliseo Verón, sobre análisis en la producción de sentido.

***Luciana Pinotti** _ Licenciada en Comunicación Social en la Universidad de Buenos Aires y maestranda (tesista) de Crítica y Difusión de las Artes en la UNA. Forma parte del grupo de investigación en animación *Poéticas Animadas* de la UNA. También es docente en la UNA (tutora especialidad a distancia), UBA (Socioantropología) y la UNGS (Teoría de la Cultura I). En la actualidad, se encuentra realizando su tesis de Maestría sobre la temática de los Diarios de Viaje Animados.

lucianapinotti86@hotmail.com _ Universidad Nacional de las Artes

En el diario de viaje, las variables espacio-tiempo son fundamentales en la construcción del relato, de lo “vivido”. Asimismo, funcionan como testimonio para documentar el viaje, el traslado. Se analizarán en detalle dichas variables y los distintos procedimientos que generan distintos efectos de sentido, que en su conjunto, producen un reconocimiento sobre el producto definiéndolo como diario de viaje.

El objetivo será abordar los efectos de significación que produce la dimensión espacio-temporal en las obras seleccionadas. La manera en que se representa el tiempo y el espacio nos permitirá abordar qué procesos de significación son puestos en juego. Así como también, permitirá evaluar su incidencia en la construcción del efecto documentalizante; la representación del “YO” (autoral, artista, animador) que se realiza en el diario; la mirada que se construye sobre el hombre y el mundo.

En síntesis, nos enfocaremos en el análisis de la dimensión espacio-tiempo para abordar qué tipo de tiempo es el que se construye, qué procesos de significación se producen al interior y exterior del documental y en su circulación en el campo artístico teniendo en cuenta las particularidades del lenguaje animado.

Conceptos claves: Diario de viaje, Cronotopo, Madagascar, carnet de voyage, Amar y Viagem a Cabo Verde

MIJAÍL BAJTÍN (1895-1975), EL SENTIDO INTERSUBJETIVO

*El sentido es libertad y la interpretación es el ejercicio de ésta:
tal parece ser ciertamente el último precepto de Bajtín*

Lo humano y lo Interhumano. Todorov.
(Crítica de la crítica, 1991:86)

¹ El presente trabajo se desprende de mis investigaciones sobre los documentales animados y en especial, sobre mi trabajo de tesis de maestría “Discursividades encontradas: el universo significativo del documental animado” (UNA) que se encuentra en proceso de producción. Al respecto ver: Pinotti, L. (2016), “Los documentales animados como síntoma del arte contemporáneo”. En revista *Me Manda Walt* <http://memandawalt.com.ar/index.html>, Número 1 ISSN 2545-7748 y Pinotti, L. (2015), “La animación no ficcional Un análisis sobre la construcción del sentido en el documental animado Vals con Bashir”. En revista *Cine Documental*; <http://revista.cinedocumental.com.ar/tag/luciana-pinotti/>, Número 12, ISSN 1852 – 4699.

Mijaíl Bajtín es un autor difícil de encasillar en una disciplina. Lo que nos interesa destacar en el presente trabajo es la mirada que tiene el autor sobre el sentido, el discurso y la comunicación, en donde señala la importancia del “otro” para la constitución de dichos aspectos. El privilegio a la alteridad como eje de estudio es lo que nos permite reflexionar y enlazar su obra a la perspectiva sociosemiótica que desarrollaremos luego.

A lo largo de los trabajos de Bajtín podemos encontrar cierta tendencia a privilegiar el lugar del “otro” como generador de sentido. Para Bajtín el sentido no es absoluto; siempre es intersubjetivo. Plantea la necesidad de realizar una transligüística, el objeto de interés es la transtextualidad.

En una de sus obras más destacadas *Estética de la creación verbal* (1985) Bajtín destaca la importancia del sujeto que escucha en todo proceso de comunicación. Al respecto, señala:

Se subestima, si no es desvalorizada por completo, la función comunicativa de la lengua que se analiza desde el punto de vista del hablante, como si hablase solo sin una *forzosa* relación con *otros* participantes de la comunicación discursiva (Bajtín, 1985: 256)

A partir de esta crítica al modelo comunicacional el autor refuerza la intersubjetividad del sentido y la importancia del proceso comunicacional que lo entiende como un “complejo multilaterwal y activo”.

Dentro del proceso comunicacional discursivo va a señalar la importancia del “Enunciado” como unidad real que se encuentra delimitada por el cambio de sujetos discursivos. En este mismo sentido, encuentra que: “Todo enunciado es un eslabón en la cadena, muy complejamente organizada, de otros enunciados” (Bajtín, 1985: 256), enfatizando nuevamente la intersubjetividad o transtextualidad del sentido y de todo proceso comunicativo.

Por último, retomaremos el concepto de “cronotopo” como metodología para el estudio de los diarios de viaje animados. Bajtín va a desarrollar la categoría de análisis denominada “cronotopo” que va a ser central para definir la manera en que se produce la conexión entre el tiempo y el espacio en las obras literarias. En otras

palabras, la manera en que las obras asimilan y procesan la percepción del tiempo y el espacio. Al respecto, señala:

Vamos a llamar cronotopo a la conexión esencial de relaciones temporales y espaciales asimiladas artísticamente en la literatura (Bajtín, 1986: 237).

La concepción espacio-temporal de una obra es un factor que colabora con la imagen de mundo que en esta queda plasmada “en el cronotopo se enlazan y desenlazan los nudos argumentales” (1989:400).

A partir de los aportes señalados de la obra de Bajtín, el presente trabajo tiene por objetivo tomar el “espíritu” de su obra para entremezclarlo, por un lado con la perspectiva metodológica de estudio propuesta por la sociosemiótica y por otro lado, con el objeto de estudio de los diarios de viaje animados.

En síntesis, nos interesa plantear ciertas semejanzas en los aportes de Bajtín que pueden ser profundizados por la perspectiva sociosemiótica. Nosotros pensamos analizar los diarios de viaje bajo la categoría de cronotopo. Indagar a los diarios de viaje como discursos contemporáneos -a nuestro tiempo- que se encuentran tensionados por otros discursos, dentro del proceso discursivo; o en términos de Eliseo Verón, dentro de la semiosis social, formando parte del tejido semiótico, donde el sentido circula. Pero ya nos adentraremos a estas cuestiones.

ELISEO VERÓN Y LA SEMIOSIS SOCIAL

Desde la socioemiótica, Eliseo Verón elaboró la Teoría de los Discursos Sociales (1987), como metodología para analizar la producción de sentido. En esta perspectiva, también es pensado el sentido como transtextual- inter-subjetivo.

A diferencia de Bajtín, que habla de la importancia de los sujetos como productores de sentido. Verón se va a centrar en los discursos como productores de sentido. En este aspecto, el autor considera que el sentido en una sociedad no se produce en “abstracto”, ni tampoco es producto de la voluntad o intenciones de las personas. Sino que por el contrario, es social y material. La manera que se presenta en la sociedad es a partir de paquetes de materias sensibles investidas de sentido,

productos identificables sobre un soporte material (texto, imagen, cuerpo, etc.) que son fragmentos de la semiosis.

El objetivo del autor es analizar los mecanismos en que se configura el sentido. Para ello, plantea que el trabajo del analista es analizar los “paquetes”, “productos” que aparecen como cristalizaciones o fragmentos de la semiosis social, con el fin de abordar las configuraciones y operaciones que producen/produjeron sentido. Desde esta perspectiva, el sentido no es algo dado, ya que no está soportado en el producto, sino que puede reconstituirse su trayecto, a partir de las “marcas” que se incorporaron a estos productos. La búsqueda de “marcas” que realizará el analista serán sobre la superficie de los textos, el objetivo es poder encontrar las condiciones de producción de esas marcas. Dicho pasaje Verón lo denominaba como el pasaje de “marcas” a “huellas”.

A partir del marco teórico propuesto, continuaremos con el análisis de los diarios de viaje animados, tomando como eje para el análisis la dimensión espacio-temporal, para ello retomaremos la categoría de análisis de “cronotopo” utilizada por Bajtín para analizar las novelas.

EL CRONOTOPO COMO CATEGORÍA DE ANÁLISIS.

Volviendo a Bajtín, el cronotopo lo utilizó para analizar la manera en que las novelas fueron asimilando y procesando la percepción del tiempo y el espacio. Las variaciones de los cronotopos en el tiempo fueron dando distintas imágenes sobre el mundo. El autor encontraba que en el cronotopo se daban los núcleos argumentales de las obras. En términos de Bajtín el cronotopo es: “La intervención esencial de las relaciones temporales y espaciales asimiladas artísticamente en la literatura” (1989:269) Asimismo, aclara:

A nosotros no nos interesa el sentido especial que tiene el término en la teoría de la relatividad; lo vamos a trasladar aquí, a la teoría de la literatura, casi como una metáfora (casi, pero no del todo); es importante para nosotros el hecho de que expresa el carácter indisoluble del espacio y del tiempo (el tiempo como la cuarta dimensión del espacio) (1989:237).

A su vez, Arán Pampa en su *Nuevo diccionario de la Teoría de Mijaíl Bajtín* va a extender las propiedades del cronotopo hasta la imagen de hombre que da la novela:

Además del argumento y el género, el cronotopo determina la imagen del hombre en la novela. Se trata, pues, de analizar cómo la temporalidad moldea la vida del hombre, del sujeto humano y su entorno espacial y cómo, a su vez, el hombre se lo apropia, le da entidad y lo historiza (Arán Pampa, 2006: 71-72).

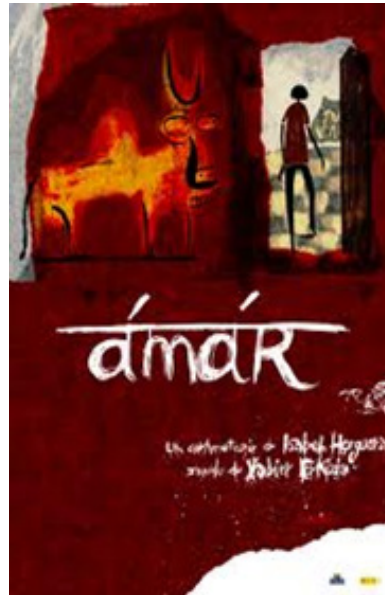
En este sentido, y retomando los principales aportes de esta categoría profundizaremos nuestro análisis sobre el corpus seleccionado.

CORPUS, LOS DIARIOS DE VIAJE ANIMADOS

El diario de viaje animado, responde a tipos específicos de documentales que utilizan el formato de “diario” para narrar un viaje, experiencia personal y subjetiva del documentalista, artista o realizador en el que utiliza el lenguaje animado para narrarlo. En su mayoría, se trata de películas que en su totalidad se encuentran realizadas por lenguaje animado, aunque hay algunos casos, que utilizan ciertos segmentos específicos.

De manera introductoria y esquemática, podemos señalar las presentes regularidades:

- Están narrados en Primera Persona
- Son autobiográficos o biográficos (a veces hablan de un viaje que realizaron los directores otras veces se trata de un viaje que realizó otro)
- Realizados en lenguaje animado
- Hay presencia del “diario de viaje”, cuaderno de anotaciones, dibujos en y durante el transcurso de la película que le imprimen testimonio al relato.
- Se produce una tensión entre lo testimonial y lo artístico
- Hay promesa de indicialidad. Efecto enunciativo del “instante” (dibujos garabatos rápidos reconstrucción del instante) reconstrucción de la escena en que el animador está dibujando en la calle, entre otros.
- Se produce una tensión entre ejes paralelos: viaje-proceso de creación. El viaje geográfico queda asociado también al “momento de creación e inspiración del animador”



Tomando en cuenta las presentes regularidades de los diarios de viaje animados, nos enfocaremos en la dimensión en que estos construyen el tiempo-espacio para abordar el análisis.

ANÁLISIS: EL ADENTRO Y EL AFUERA DEL DIARIO DE VIAJE

Tanto *Madagascar, carnet de voyage* como *Viagem a Cabo Verde* plantean una estructura semejante. Un viajero va a una tierra extraña en la búsqueda de conocer algo específico (costumbre de Famadiha o la Isla de Cabo Verde). En ambos casos, antes de adentrarse a la aventura los protagonistas van a un bar a tomar algo (como una introducción al viaje) donde consultan a algún referente para llegar al punto del objetivo. Los momentos culminales, donde las propiedades significativas del lenguaje animados más se lucen se dan: en *Madagascar*, al momento del desarrollo del ritual y en *Viagem a Cabo Verde*, al final cuando el protagonista se encuentra en el barco de regreso y decide quedarse. En dichos momentos, se produce un juego entre la animación y las imágenes del diario, donde los protagonistas se entremezclan en las imágenes produciendo un efecto de “absorción” o de interpelación.

En el caso de *Ámar*, es diferente porque la protagonista ya conoce el lugar y recuerda. La novedad aquí es su visita al Centro de Salud Psiquiátrico donde se encuentra internado su amigo. Lo que vive como una experiencia *otra*, el punto culmine es el desarrollo del brote psicótico que sufre su amigo, luego de cantarle el feliz cumpleaños.

Adentrándonos en el análisis propiamente del tiempo y el espacio. Por default, el diario de viaje responde a una condición de haber sido ya realizado, escrito y el viaje ya experimentado. Por ende, siempre se remite a un tiempo pasado. Sin embargo, en los documentales seleccionados esta condición no funciona siempre de la misma manera.

En *Madagascar, carnet de voyage* es en el único filme donde esta condición se vuelve evidente y se recurre en diversos momentos a partir de la exhibición del diario. En *Ámar* se habla de un tiempo pasado, pero en relación al vínculo que ha entablado la protagonista con su amigo, su experiencia en el lugar, entre otros. Pero no se vuelve evidente sobre el viaje que ella desarrolla en el momento de la narración de la película, la experiencia de la visita de Inés al centro médico de atención se va narrando mientras va sucediendo, lo mismo que el recorrido por la ciudad y las escenas finales donde está dibujando en la calle. Es como si, el viaje fuera sucediendo en la medida en que la narradora lo va relatando.

Caso semejante, sucede con *Viagem a Cabo verde*, donde siempre se narra desde un tiempo presente y el viaje se va desarrollando a medida que va avanzando el filme. En esta película, el viajero presenta cierta incertidumbre sobre el lugar donde va a ir, sus costumbres, como moverse, como viajar en última instancia. Todas esas cuestiones, se van resolviendo con el avance de la película, siempre se trata de un tiempo presente. El tiempo del viajero. Asimismo, se trata del tiempo de lo desconocido, de lo “extraño”, de lo otro.

En cuanto a la dimensión espacial, en los tres filmes tratan sobre espacios extraños, desconocidos y raros inclusive. Algunos son tan *extraños* y raros que presentan la expulsión del protagonista, como lo es el caso de Inés en *Amar* cuando se encuentra en la habitación de su amigo y debe retirarse a causa de la aparición del brote psicótico.

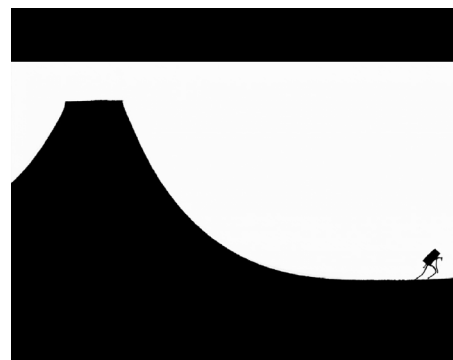


Representación en *Amar* de los espacios extraños

En este ejemplo, la aparición del brote y del lugar son representados con dibujos animados a partir de formas monstruosas, la corrupción del cuerpo de Amar (se saca su mandíbula y boca para acercársela a Inés y reírse de ella). Las escaleras que la llevan a Inés hasta la puerta del Centro médico, se van deformando y agrandando, se vuelven gigantes al lado de ella. Representando los miedos de la protagonista.

Esta representación de los espacios extraños con la animación se va desarrollando de diversas maneras en los otros ejemplos.

En el caso de *Viagem a Cabo Verde*, en diversos momentos cuando el protagonista se encuentra abatido por las características de la geografía del lugar, las representaciones de las formas de las cosas se van alterando, la música acompaña estas mutaciones. En la primera escena del barco, donde el protagonista se traslada hacia Isla Negra (punto anterior a llegar al destino) el movimiento del agua le produce





La representación de los transportes públicos en: *Madagascar*, *Carnet de voyage*, *Viagem a Cabo Verde* y *Amar*

nauseas, esto se representa en la animación. El cuerpo del protagonista se transluce y se puede ver cómo actúa el sistema digestivo hasta que se inclina sobre un balde y no puede devolver nada.

Respecto del tiempo y el espacio resulta interesante el desarrollo de las escenas en los **transportes públicos**. En dichos lugares los protagonistas se entremezclan con esa “otra gente”. Son espacios de tránsito y de desplazamiento (a excepción de la escena final de *Viagem a Cabo Verde* que el protagonista se queda bailando en el barco). Es el momento de encuentro con los otros. Se construye como un lugar del afuera. Son momentos vividos por los protagonistas como de fuerte exposición, de contacto con lo desconocido. Un ejemplo de ello es en Cabo Verde cuando el protagonista viaja en micro donde señala: “Me hace sentir apretado, no cabe más una mosca” (diálogo en Cabo Verde).

En este mismo sentido, el lugar del **camino** como el espacio de tránsito hacia el lugar de destino. Se construye como un lugar donde se producen los encuentros más productivos de los personajes. Lugareños que le comentan sus costumbres, mensajes de vida, informantes claves (como viajar o llegar a destino), puntos de descanso, otros. Momentos de transición entre lo desconocido a lo conocidos. Los extraños se vuelven más amigables. Podríamos señalar que estos lugares son puntos de transición. Incluso son los lugares donde el protagonista se relaja y hasta se plantea reflexiones internas.

En cuanto a la **representación del “YO”** en el diario de viaje, se trata de un yo no racional sino sujeto a las emociones y miedos, que explora lo desconocido: Una tierra, una costumbre o el desarrollo de una enfermedad. El viaje es una metáfora también de la autoexploración e introspección. Momento de indagación de uno, consigo mismo. Durante el transcurso del viaje hay un proceso de cambio interno en el protagonista (del no saber/al saber, no conocer/conocer, extrañamiento/amigable). En este sentido los diarios de viaje, son un relato externo e interno, objetivo y subjetivo, donde la representación del tiempo y el espacio colaboran a desarrollar esta tensión.

Un componente importante es en la construcción del tiempo-espacio en los diarios de viaje a la utilización de sonido ambiente. El sonido de la calle, el bullicio, la música, las voces de personas cantando o de los testimonios, las bocinas, los autos, el sonido de un avión despegando, el viento, entre otros, son materialidades que refuerzan el efecto de “estar en el lugar”, “en el mismo momento” en que el protagonista experimentó dicho viaje. El sonido tiene fuertes componentes indiciales en el lenguaje, produciendo un *efecto documentalizante* en los mismos.

Ahora bien, es interesante el lugar que ocupa el **diario de viaje** dentro la configuración espacio-tiempo. El diario en las tres películas estructura el relato, se exhibe de manera directa, su portada y hojas; a veces se muestra de manera indirecta bajo la presencia de algún margen o la presencia de las letras en cursiva mezcladas con las imágenes y también, se encuentra al cierre del filme. En algunos casos, en el final cuando pasan los títulos se muestran a los protagonistas reales, al set de filmación, entre otros.

A su vez, reviste interés el lugar del diario de viaje al interior del relato que funciona como el “adentro” del narrador, lo íntimo, su lugar de resguardo, lo amigable, cuaderno de recolección de sus impresiones. El espacio donde el protagonista expresa su intimidad o su “espíritu” creador, plasma su mirada sobre lo “otro”, es el

² Al respecto del *efecto documentalizante* en los documentales animados leer Pinotti, L. (2015), “La animación no ficcional Un análisis sobre la construcción del sentido en el documental animado Vals con Bashir”. En revista Cine Documental, <http://revista.cinedocumental.com.ar/tag/luciana-pinotti/>, Número 12, ISSN 1852 – 4699.



Incorporación del diario de viaje al filme, ejemplos: *Madagascar*, *Carnet de Voyage*; *Viagem a Cabo Verde* y *Amar*.

momento de creación y recreación, espacio de esparcimiento. El tiempo en el diario de viaje, si bien se corresponde con un pasado (un recorrido ya realizado, una persona ya conocida, etc) siempre en su lectura se construye a partir de un presente. Se genera un efecto de sentido de estar narrado siempre en presente. Tal es así, que en su desarrollo el viaje parecería ir aun desarrollándose.

Asimismo, el diario de viaje se presenta como el afuera porque remite a una experiencia externa, integrado por los dibujos de personas con las que dialogó o contacto, con partes de la geografía del lugar, entre otros. Integrado por dibujos realizados en el momento, en la calle, sentado al pasto, en la estación de tren o incluso regalos de otros viajeros, como es en el caso de *Viagem a Cabo Verde*, donde un niño le regala al protagonista un dibujo en su diario. Se trata de dibujos realizados a mano alzada, garabatos, reforzando el efecto de “instantaneidad”, del momento.

El tiempo es el espacio porque es durante el desarrollo de ese tiempo presente que se va narrando el diario de viaje. El diario, ya realizado, ya plasmado es la evidencia de que esa historia es verídica, está por fuera de la diégesis. Pero también, es el interior del animador/ dibujante, son la recolección de rostros, cuerpos, caras, colores, autos, relaciones, vínculos que el protagonista trazó. Es su trazo, su arte, que perdura más allá del viaje, después del viaje. Es la captura de la instantaneidad, del momento mismo en que realizó los dibujos de ese afuera, de ese exterior

A partir de lo comentando, se puede inferir que el propio diario de viaje queda constituido entonces como **cronotopo** que se apropia del tiempo y del espacio de una manera particular. El tiempo y espacio quedan concentrados. Representa la imagen de un tipo de hombre, de un tiempo, de una profesión, de una sociedad, de una mirada sobre el otro, es un testimonio de contactos y vínculos. En su lectura, ese tiempo y ese espacio se despegan representando la mirada particular de aquél viajero sobre la ciudad que visitó, las costumbres, los rostros. Evidenciando y enfatizando su punto de vista como mirada al mundo y no pretendiendo una mirada total y certera. Esta mirada focalizada, junto con el énfasis y recurrencia de la exploración y representación del “YO”, evidencian la renuncia a la búsqueda de una verdad total y unívoca, tal como sostenía Bajtín.

CONCLUSIONES

En el presente trabajo, hemos incorporado los aportes de la obra de Mijaíl Bajtín al estudio de los Diarios de Viaje Animados, objeto que veníamos estudiando desde la perspectiva Sociosemiótica de Eliseo Verón.

En el desarrollo de ambas propuestas teóricas-metodológicas hemos encontrado puntos de coincidencia en relación a la concepción de la generación de sentido producto de una propuesta interactiva entre “dos”. Hemos señalado también, un punto de disidencia con la perspectiva de Eliseo Verón, ya que no concibe a los sujetos como generadores de sentido sino que focaliza la producción de sentido, bajo los discursos sociales.

En esta confluencia de propuestas, queremos resaltar la importancia de sentido entendido como inter-subjetivo y la necesidad de estudiar los objetos de la cultura siempre en comparación, considerando que el sentido no lo portan en “si mismo” las cosas sino que son producto de la interacción social.

En cuanto a la propuesta de Bajtín hemos retomado también el concepto de cronotopo para analizar la variable espacio-tiempo en los diarios de viaje: *Amar, Madagascar, Carnet de Voyage* y *Viagem a Cabo Verde*.

En el desarrollo del análisis, nos hemos detenido en distintos aspectos para reconstruir dichas variables, entre ellos hemos destacado la utilización del lenguaje

animado en la construcción de los espacios para el desarrollo de la mirada sobre el vínculo con el afuera que propone cada filme; también hemos hecho énfasis en los momentos de utilización de los transportes públicos y los caminos como espacios donde se produce la interacción entre lo desconocido a lo familiar. Asimismo, hemos indagado en la representación del “YO” que se realiza en los diarios, priorizando los puntos de contacto entre el desarrollo de cada personaje y su vínculo con el diario de viaje.

Por último, hemos analizado la función de la incorporación del diario de viaje (objeto) a la estructura del relato. A partir de este punto, hemos llegado a la conclusión que el diario de viaje dentro de las películas analizadas funcionan como cronotopos donde queda concentrado el espacio/tiempo vivido por aquél viajero, donde queda representado no sólo su “YO” o imagen de hombre sino también el vínculo que se entabló con aquellos “otros”, con esa tierra extraña, costumbres etc, dando una imagen de la sociedad de ese tiempo.

A partir de lo señalado, se desprende pensar al diario de viaje animado como un nuevo soporte comunicacional o discursivo que presenta características propias del llamado “Arte Contemporáneo” (Giunta, 2014) o Posmodernidad (Lyotard, 1979) donde la evanescencia del tiempo, que parecería *devastar* con todo (hasta con las experiencias propias) reclaman soportes que sedimenten las experiencias, los recuerdos y las memorias. En este sentido, el diario de viaje parecería ser un dispositivo adecuado ■

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARÁN PAMPA, O. (Directora) *Nuevo Diccionario de la Teoría de Mijail Bajtín*, Córdoba, Ferreyra Editor, 2006.

BAJTÍN, M.: *Estética de la creación verbal*, México, Siglo XXI, 1985.

- BAJTÍN, M.: *Problemas literarios y estéticos*, La Habana, Arte y Literatura, 1986.
- BAJTÍN, *Esthétique et théorie du roman*, Paris, Gallimard, 1994.
- BAJTÍN, M.: *La cultura popular de la Edad Media y el Renacimiento*, Madrid, Alianza, 1988.
- BAJTÍN, M.: *Marxismo e filosofia da linguagem*, São Paulo, Hucitec, 1986.
- BAJTÍN, M.: *Problemas de la poética de Dostoievski*, México, FCE, 1986.
- BAJTÍN, M.: *Problemas literarios y estéticos*, La Habana, Arte y literatura, 1986
- GIUNTA, A., *¿Cuándo empieza el arte contemporáneo?*, Buenos Aires, Fundación arteBA, 2014.
- LYOTARD, J.F. *La condition postmoderne: rapport sur le savoir*. París, Minuit, 1979.
- PINOTTI, L. “La animación no ficcional Un análisis sobre la construcción del sentido en el documental animado Vals con Bashir”. En revista *Cine Documental* <http://revista.cinedocumental.com.ar/tag/luciana-pinotti/>, Número 12, ISSN 1852 – 4699, 2015.
- PINOTTI, L. “Los documentales animados como síntoma del arte contemporáneo”. En revista *Me Manda Walt* <http://memandawalt.com.ar/index.html>, Número 1 ISSN 2545-7748, 2016
- TODOROV, T.: *Crítica de la crítica*, Barcelona, Paidós, 1991.
- VERÓN, E. *La semiosis social*, Barcelona, Gedisa, 1987.

Corpus

- DUBOIS, B. *Madagascar, carnet de voyage* (<http://dovga.com/video/145/madagascar-carnet-de-voyage/oscars-nominees>), 2009.
- HERGURA, I. *Amar* (<http://vimeo.com/51592412>), 2010.
- RIBEIRO, J. M. *Viagem a Cabo Verde*, <https://drive.google.com/open?id=1QIj3X-59PqDd-DOHwMsa-OHBk4QodJOY> , 2010.
- _____ Trailer: <https://www.youtube.com/watch?v=dJjIm-lrmjk>

LA TÉCNICA BIDIMENSIONAL MÁS ADECUADA PARA REALIZAR CONTENIDOS ANIMADOS DESDE UNA CLASE DE ANIMACIÓN

Autor:

OSCAR ROJAS RAMIREZ*

RESUMEN

Se realiza un proceso de observación que se contextualiza desde la perspectiva de inserción en la creación de contenidos digitales, en el contexto del desarrollo de las industrias culturales y es problematizado desde la perspectiva académica y con la visión de la realización de contenidos digitales de calidad producidos en forma continua.

En este contexto, se analizan dos procesos de producción de animación bidimensional (2D), mediados de manera digital y realizados al interior de una clase de animación, para ser observados a manera de estudio de caso; con el fin de comparar las técnicas y de esta manera identificar qué proceso de producción se podría implementar de manera óptima en el desarrollo de productos animados, con características comerciales en la categoría de animación bidimensional(2D), que se pudiera realizar desde un espacio académico, por parte de estudiantes universitarios de un programa de Diseño gráfico. La comparación de las técnicas fue realizada en los momentos de desarrollo de la clase denominada técnicas de animación, espacio académico perteneciente al programa Diseño gráfico de la Fundación Universitaria

Los Libertadores, la cual se realiza en aulas de sistemas dispuestas por la Universidad, en espacios académicos de 3 horas con encuentros cada 8 días, en el transcurso de 16 semanas.

Por lo tanto, el objetivo principal del proyecto es comparar dos procesos de producción de animación bidimensional(2D), en el contexto de los espacios académicos de un programa profesional en Diseño gráfico, respecto a la creación de un producto animado desde espacios académicos y con la capacidad instalada de una institución universitaria; con una intención posterior, de identificar cuál método de animación se podría adecuar mejor al desarrollo de contenido animado, realizado desde espacios académicos por estudiantes de Diseño gráfico de la Fundación Universitaria Los Libertadores.



***Oscar Rojas Ramirez** _ Candidato a Doctor en Diseño y Creación y Magíster en Diseño y creación Interactiva de la universidad de Caldas-Colombia, especialista en Artes Mediales de la universidad de Córdoba-Argentina, especialista en Edumática de la universidad Autónoma de Colombia, Publicista y Diseñador gráfico, con énfasis en procesos digitales y animación.

Experiencia de más de 15 años como docente, en donde ha desarrollado diversas actividades y desempeñado distintos cargos, como líder en el área de tecnología en programas académicos de diseño gráfico y artes, ha sido docente cátedra, medio tiempo, tiempo completo y de planta, su experiencia académica abarca diferentes programas profesionales, como diseño gráfico, publicidad, comunicación, diseño industrial y artes, en donde ha dirigido espacios académicos que tienen que ver con el desarrollo de imagen digital, diseño web y multimedia, animación e imagen en movimiento. Ha participado en proyectos de investigación como investigador principal y coinvestigador, en donde ha enfocado su trabajo de investigación en el desarrollo, concepción y realización de contenidos para los diferentes medios de comunicación y la generación de procesos interactivos, es miembro del grupo de investigación “Comunicación, Cultura y Tecnología” de la facultad de Ciencias de la Comunicación de la institución Universitaria los Libertadores.

Su desarrollo como profesional, ha estado enmarcado en los procesos de diseño digital, desempeñándose como director multimedia, como diseñador gráfico y creativo en agencias de publicidad y como animador y director de animación en proyectos encaminados a series de televisión, series web y piezas multimediales.

orojasr@libertadores.edu.co _ Fundación Universitaria Los Libertadores

INTRODUCCIÓN

A pesar de que Colombia ha recorrido más de 90 años de historia en procesos y realizaciones en animación (IDARTES, 2014) es casi en estos últimos 10 años donde se le ha empezado a ver como una actividad generadora de varios tipos de bienes, tanto materiales como inmateriales, que pueden aportar a la cultura y la sociedad de una forma significativa. Tanto así que gobierno y entidades privadas han gestionado y promovido la animación al punto en el que se ha empezado a hablar de “la industria de la animación”, una industria emergente, pero con grandes posibilidades y desafíos en el contexto nacional.

Estos aspectos se pueden evidenciar al revisar la formulación del “Plan nacional de tecnologías de la información y las comunicaciones” presentado en el año 2008 y posteriormente el plan “Vive digital” del Ministerio de tecnologías de la información y las comunicaciones de Colombia, presentado en 2010; en donde comienza a aparecer cuestiones asociadas a la distribución de contenidos digitales, la relación con las diferentes plataformas y cuestiones relacionadas con las posibilidades de la televisión digital terrestre (TDT) que invitan a pensar en la importancia que comienza a tomar las industrias culturales y los procesos tecnológicos y su participación en el contexto industrial del país, espacio donde ahora es ubicada la animación digital.

De esta manera, se comienza a consolidar un horizonte claro enmarcado en la producción de contenidos digitales, espacio en el que comienza a habitar la animación y desde donde se inicia el pensar en una industria de la animación digital. Esto gracias a que se ha comprendido el valor que genera y posee cada uno de los diferentes productos animados, sumados al valor del despliegue tecnológico que se desarrolla paralelamente de la mano de la animación.

Por lo tanto, debido al interés que se observa desde diferentes instituciones gubernamentales por los contenidos digitales, la animación y la consolidación de lo que se puede considerar una emergente industria de la animación digital en Colombia, y en el afán de contribuir desde la academia, en busca de posibilidades que se puedan gestar en centros enfocados a estas temáticas y como Codirector del Labora-

torio Hipermedia¹ (HITECLAB) de la Fundación Universitaria Los Libertadores, surge el interés de realizar proyectos de investigación en el contexto de la animación.

De esta manera surgen los proyectos “Comparación de técnicas de animación como proceso base, en la construcción de un proyecto productivo en el desarrollo de contenidos animados” del cual se hablará a continuación, y el proyecto “Diagnóstico sobre cuellos de botella en la práctica de la animación en la academia colombiana”, que se encuentra aún en desarrollo y del que se pretenden comenzar a definir y generar posibilidades de participación en las industrias culturales, en el sector de contenidos digitales desde una perspectiva de formación y de vinculación de los estudiantes al sector productivo.

Por su parte, el proyecto “Comparación de técnicas de animación como proceso base en la construcción de un proyecto productivo en el desarrollo de contenidos animados” apunta al análisis comparativo de dos técnicas de animación bidimensional(2D), contextualizadas en el proceso de producción de contenidos animados; análisis realizado a partir de una perspectiva que pretende identificar cuál de las dos técnicas funcionan mejor desde la formación académica y buscando la viabilidad para la realización de productos animados con características técnicas y comerciales viables.

Así es que se formaliza el interés por identificar posibles vínculos y relaciones que se generen desde el desarrollo de productos animados en el contexto académico, teniendo en cuenta el posicionamiento del sector de la animación digital, como potencial económico y rentable para el desarrollo del país, he igualmente pretendiendo revisar las posibilidades de formación calificada en áreas emergentes en la industria digital para el posible fortalecimiento de la economía nacional.

PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

El proyecto analiza dos procesos de producción de animación bidimensional(2D), animación cuadro a cuadro y animación cut-out, mediadas de manera digital y rea-

1 HITEC LAB: Laboratorio hipermedia de tecnologías para la comunicación, espacio gestor de proyectos de investigación I+D+I en la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Fundación universitaria los Libertadores. https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/524/Cuaderno%20N%C2%BA6_Hitec%20Lab.pdf?sequence=11&isAllowed=y

lizadas al interior de una clase de animación para ser observadas a manera de estudio de caso, con el fin de compararlas y de esta manera identificar qué proceso de producción se podría implementar de manera óptima en el desarrollo de un seriado con características comerciales en animación bidimensional(2D), que se pudiera realizar desde el espacio académico en el transcurso de un semestre lectivo, por parte de estudiantes del programa de Diseño gráfico de la Fundación Universitaria Los Libertadores que cursan el espacio académico en mención.

La comparación de técnicas fue realizada en los momentos de desarrollo de la clase denominada técnicas de animación, que se realiza completamente en aulas de sistemas dispuestas por la Universidad con espacio de trabajo para 12 personas por sala y trabajando directamente en equipos de cómputo con sistema operativo IOS, con procesadores CORE I5, 16 gigas de ram, chip de video NVIDIA y software de la Suite Adobe, como Adobe Illustrator y Adobe Flash (ahora Animate), utilizando tablas digitalizadoras Wacom, en espacios académicos de 3 horas con encuentros cada 8 días, la primer fase de observación se comenzó a desarrollar con 22 estudiantes.

El problema abordado se observa y contextualiza desde la perspectiva de inserción de Colombia en las cadenas globales de valor, mediante la realización de contenidos digitales en el contexto del desarrollo de las industrias culturales (Datexco 2016). Y es problematizado desde la perspectiva académica y con la visión de la realización de contenidos digitales de calidad producidos en forma continua (serie en animación bidimensional(2D)).

Es por esto, el objetivo principal del proyecto es comparar dos procesos de producción de animación bidimensional(2D): animación cuadro a cuadro (tradicional) y cut-out (animación por recortes), en tanto la creación de un producto animado desde espacios académicos y con la capacidad instalada de una institución universitaria; con una intención posterior, de identificar cuál método de animación se podría adecuar mejor al desarrollo de contenido animado, realizado desde espacios académicos por estudiantes de Diseño gráfico de la Fundación Universitaria Los Libertadores. En la búsqueda del objetivo, se trabajó en la producción de un proyecto real de animación el cual ya contaba con proceso de preproducción ade-

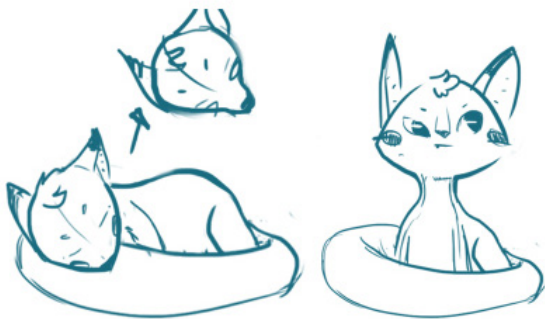
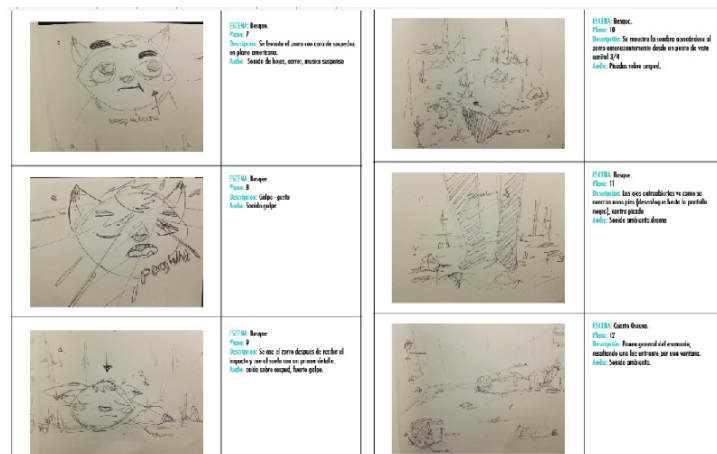


Imagen 1. Proceso de preproducción:
Propuesta de personaje y story board
/ Autor: Germán Camilo Leal.



lantado, en el que se aplicó las técnicas a comparar y de esta manera la comparación fuera realizada in situ y en tiempo real, con un enfoque descriptivo.

La metodología utilizada en el proyecto de investigación se desarrolló haciendo uso de un enfoque exploratorio-descriptivo; se desarrolló en dos fases, en la primera fase se realizó un proceso proyectual, a partir de formular un trabajo por proyectos (Castellanos, E. Sarmiento, P. 2015) para los estudiantes y así realizar inicialmente una práctica de animación en la técnica de animación tradicional y en un segundo momento realizar la misma práctica en la técnica de animación cut-out, al interior de un espacio académico de animación; en la segunda fase se analizó, sistematizó y comparó las observaciones, con la intención de generar insumos conceptuales para realizar una propuesta respecto al método de animación adecuado para producir contenidos digitales (Animación bidimensional(2D)) desde el espacio académico.

A partir de la observación y comparación de características de producción de la técnica de animación cuadro a cuadro y la técnica de cut-out, ambas desarrolladas de forma digital y bajo el principio de trabajo por proyectos desde un espacio académico de animación. Se construyó una matriz de análisis con relación a los procesos realizados en cada técnica, se cruzaron datos para establecer cual brinda mayores posibilidades de producción de contenidos animados con calidad.



Imagen 2. Secuencias de animación realizadas en la técnica de cuadro a cuadro y en la técnica cut-out.

Por tanto, al realizar el estudio comparativo entre las técnicas de animación tradicional y la técnica del cut-out, fue importante analizar las características propias de cada una, en tanto el proceso de animación, ya que la observación se basó en cómo los estudiantes apropiaron las técnicas y posteriormente las aplicaban en la realización de secuencias en animación.

Al realizar la comparación, se convino partir de que las dos técnicas de animación presentan características similares o se emplean bajo parámetros similares, igualmente se convino que se desarrollarían de manera digital; mediación que presenta parámetros específicos de desarrollo, esto con el fin de poder clasificar ambos procesos dentro del grupo de animación digital, pero teniendo en cuenta que por la naturaleza de cada una, difieren en aspectos que serán el foco para el ejercicio de comparación, con la intención de descubrir en qué se basan o como funcionan esas diferencias. Se realizó un paralelo con la intención de plantear cuáles serían los atributos, o aspectos a observar y registrar de cada técnica, además encontrar las características propias de cada una.

Cuadro 1. Procesos en la producción de animación										
Diseño de personajes y vistas	Hoja de personajes, expresiones, poses	Apropiación: trabajo de dibujo con personajes	Layout	Animación o perfil de fotogramas clave	Prueba de línea	Animación de intermedios	Revisión de animación y corrección	Pasada a limpio	Aplicación de color	Animación final
Bocetación inicial	Hoja vistas personaje	Verificación de dibujos personajes y vistas	Prueba de diseño de animación	Desarrollo de poses clave en la secuencia de animación	Verificación de animación en claves	Desarrollo de poses intermedias	Revisión de línea fina y corrección	Pasada a limpio de línea de animación	Aplicación de color a secuencia de animación	
Bocetación final	Hoja expresiones personaje				Revisión de animación		Revisión de movimiento			
Personaje Pose principal	Hoja poses personaje				Corrección de poses		Redibujo de poses claves e intermedias			
Personaje 5 poses					Completación de animación					
Cuadro 2. Procesos en la producción de animación										
Diseño de personajes y vistas	Hoja de personajes, expresiones, poses	Verificación de personajes y vistas dibujadas (incluye pruebas de línea)	Elaboración de tablas	Perfil	Animación o perfil de intermedios, fotogramas clave	Revisión de animación y corrección	Animación final			
Bocetación inicial	Hoja vistas personaje	Verificación: poses personaje por vista y aplicación de color	Creación de bibliotecas de poses y expresiones	Planteamiento inicial de poses claves	Ubicación de personaje y poses	Revisión de animación				
Bocetación final	Hoja expresiones personaje				Aplicación de intermedios	Corrección de poses				
Personaje Pose principal	Hoja poses personaje				Creación de poses y expresiones de movimiento	Corrección movimientos				
Personaje 5 poses										

Cuadro 1. Matriz parámetros de producción analizados en cada técnica. Realización propia

Apropiación del estudiante en tanto la técnica de animación al momento de realizar las secuencias.											
Técnica	Tipo de apropiación										
	Nivel de manejo de dibujo	Dificultad en el manejo de dibujo fotograma por fotograma	Calidad en la reproducción de personajes	Habilidad en la realización de poses claves de personaje	Habilidad en la creación de secuencias de poses claves del personaje	Manejo de "actin" en la realización de secuencias de fotogramas claves	Habilidad en el planteamiento del "timing" y regilla de animación	Habilidad en la lectura del "timing" y regilla de animación propuesta en los extremos	Habilidad en la realización de secuencias de intermedios	Habilidad en el manejo de la línea en el proceso de pasada a limpio	Habilidad en la aplicación de color
Cuadro a cuadro	si	si	si	si	si	si	si	si	si	si	si
Cut-out	no	no	no	si	si	si	si	si	no	no	no

Cuadro 2. Matriz apropiación de técnicas. Realización propia

Al iniciar la investigación se plantearon lineamientos a seguir, con la intención de que los resultados fueran desarrollados bajo control y de esta forma se pudiera categorizar. (Routio, P. 2007).

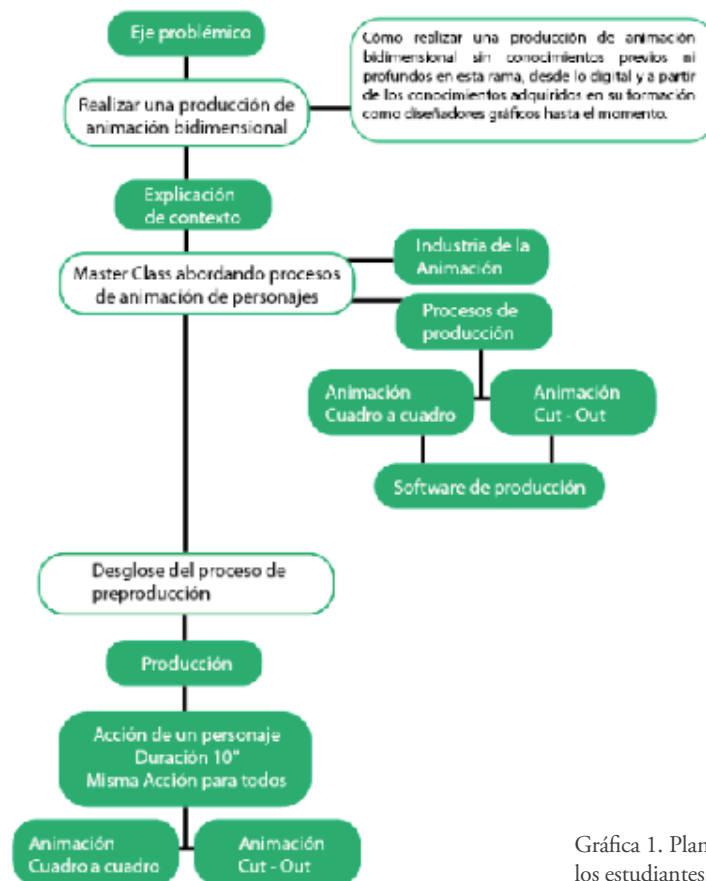
Uno de los primeros parámetros, fue trabajar con lo relacionado al tiempo de producción ya que el proyecto que se pretendía hacer, debía estar contextualizado en el tiempo de duración de un semestre en el contexto de un espacio académico, debía ser realizado en tiempos estipulados, como se haría realmente en la industria.

Otro parámetro a tener en cuenta, es que la producción se debería trabajar con un software que permitiera realizar animación, que no implicará una nueva inversión económica para la institución, sino por el contrario que se encontrara dentro de los haberes de la universidad y que fuera un software que no se desligara de los principios de manejo digital para animación comercial, por este motivo se trabajó con Adobe Flash (hoy Adobe Animate).

Uno siguiente, fue el de trabajar por proyectos; en donde a partir de la formulación de un proyecto en torno a un eje problémico, permitiera al estudiante adquirir no solamente el conocimiento, sino habilidades, aptitudes y actitudes para un mejor desempeño laboral. (Fundación Universitaria Los Libertadores. 2015). En este aspecto se formuló un plan de acción para que los estudiantes entendieran su rol en el proceso de producción, entendieran el proceso de trabajo colaborativo, la realidad del proyecto y entendieran los parámetros de producción de la industria, para poder evidenciar el resultado como proyecto.

El plan de acción estuvo dividido en:

- Eje problémico: el eje problémico se abordó desde el planteamiento de cómo realizar una producción de animación bidimensional sin conocimientos previos ni profundos en esta rama, desde lo digital y a partir de los conocimientos adquiridos en su formación como diseñadores gráficos hasta el momento.
- Explicación de contexto: Se realizó un master class abordando los procesos de animación de personajes, la explicación del contexto consistió en explicar cómo piensa la industria de la animación el proceso de producción, que pasos existen, qué características tienen las diferentes maneras de animar en dos dimensiones y que nivel de calidad debe poseer los productos animados para que tengan una aceptación en el mercado de contenidos, en tanto la explicación de los procesos de animación se basó en dar a entender las generalidades de los principios de animación, las diferencias existentes entre la técnica de animación cuadro a cuadro y el cut-out y cómo desarrollar cada una en el software a trabajar.
- Inicio del proyecto: al haber explicado donde está ubicado el proceso de producción dentro de la cadena de producción de la industria de la animación, se presentó y desglosó el proceso de pre producción finalizado, con la intención de contextualizar dicho proceso y para que los estudiantes entendieran el proyecto para poder dar inicio al proceso de producción de secuencias animadas.
- Desarrollo del proyecto: se asignó a cada estudiante una secuencia de animación basada en la realización de una acción del personaje, para que fuera desarrollada inicialmente en la técnica de cuadro a cuadro y en un segundo momento en la



Gráfica 1. Plan de acción a seguir por los estudiantes. Realización propia.

técnica de cut-out, la acción propuesta para la creación de la secuencia estaba limitada a un tiempo de 10 segundos y fue la misma acción para todos los participantes del ejercicio.

La población con la que se trabajó estuvo conformado por estudiantes del programa de Diseño Gráfico de la Fundación Universitaria los Libertadores, y la muestra seleccionada la conformaron los estudiantes que cursan el espacio académico de animación, este grupo se seleccionó debido a que por su trabajo académico de

semestre, los estudiantes se tendrían que ver enfrentados a la realización de algún tipo de proyecto de animación, generando el tipo de motivación necesaria para que el estudiante invirtiera dedicación y entusiasmo en el proceso; uno de los factores tenidos en cuenta antes del proceso de comparación fue el conocimiento previo y las competencias que poseían frente al proceso de producción de animación y en general los contenidos sobre los diversos procesos del diseño gráfico que pudieran ser utilizados al momento de producir animación bidimensional(2D).

Se revisó el concepto de estudio comparativo, con la intención de obtener criterios evaluativos y de esta manera trabajar con argumentos en donde se pudiera precisar la mejor técnica de animación en el proceso de producción de animación desde el espacio académico, con la finalidad no sólo de definir la mejor, sino también de proponer mejoras a la técnica seleccionada, esperando que el análisis comparativo generará argumentos para el planteamiento de mejoras en circunstancias o procesos existentes. (Routio, P. 2007)

Algunas de las variables que se tuvieron en cuenta para el desarrollo de la primera fase, contemplaban el conocimiento previo sobre procesos de animación, la familiarización con el manejo de software y hardware y la destreza en la técnica del dibujo.

De acuerdo a lo expuesto, es que el proyecto de “comparación de técnicas de animación...”, asume que precisamente, la técnica de animación que se emplee en el desarrollo de un proyecto de animación de largo aliento y sin desconocer la importancia de los demás procesos o el orden de desarrollo de los mismos, posee una gran influencia y un gran poder comunicativo en tanto el desarrollo de cualquier tipo de proyecto audiovisual y más en la creación de contenidos digitales de largo aliento o de producción continua, concordando con Torrealba(2004), quien expresa:

La técnica de animación tiene un influyente valor en cualquier corto o largometraje, incluso muchos directores como McLaren o Tim Burton, primero piensan en la técnica y luego en el tema o idea; desde esta lógica, se tiene presente la clasificación de las imágenes según su producción y reproducción.

Tomando como referente la división de la cadena de producción de la industria de animación, presentada en el documento “Diagnóstico y plan de acción para

la industria de animación digital y videojuegos de Bogotá” (Cámara de Comercio de Bogotá, 2010) donde se presentan cinco etapas definidas como: el Desarrollo Creativo, Preproducción, Producción, Posproducción y Promoción y Mercadeo; para nuestro caso, se abordó la etapa de producción y particularmente lo que se podría considerar como la subetapa de animación de personajes. Esta vista y pensada desde una visión del proceso o del resultado de hacer animación, se puede pensar como un artefacto, a partir de la propuesta de Krippendorff (2011), donde define artefacto como:

“un producto de la habilidad humana que no necesariamente debe ser material” y como proceso de diseño en donde “los diseñadores inventan o conciben futuros posibles, incluidos sus artefactos los cuales pueden traer a buen término mundos imaginables que no podrían originarse naturalmente”.

PROCESOS ENTRE TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

Hablar de la técnica de animación tradicional no solo es hablar de la realización secuencial de dibujos, es hablar de que esta técnica en algunos casos es vista como un proceso de extensión del dibujo en sí, en donde la habilidad para el dibujo juega un rol muy importante, no solo en el desarrollo de la secuencia, sino en la consecución de la actuación de los personajes, en donde lo que se pretende no es hacer real al dibujo, sino darle credibilidad al movimiento (Williams. 2009). Por eso es importante este punto de partida, ya que la animación tradicional se caracteriza por tener que realizar cantidades de dibujos en donde la línea, la perspectiva, la anatomía, son elementos clave para la realización de una animación.

Algo que se debe considerar es que el proceso de animar es por lo general un trabajo en equipo, distribuido en roles, en donde dependiendo de la técnica, por lo general se va a tener una animación principal, una de intermedios, un proceso de limpieza de la secuencia terminada o de clean up y un proceso de aplicación de color, procesos que se realizan en la animación tradicional (Williams. 2009). Diferente al proceso de animación cut-out o por recortes, en donde ya no va a ser necesario dibujar muchas veces el personaje cuadro a cuadro, sino que el personaje

se construye como una marioneta, o un modelo como se diría en animación 3D, que ya está finalizado, el cual permitirá trabajar ahorrando algunos pasos no sólo en tanto la construcción de personaje sino en ocasiones en algunos procesos de animación. Por ejemplo se ahorraría el proceso de aplicación de color a la secuencia al momento de trabajar con el personaje y al trabajar el ejercicio de movimiento lo que se terminaría haciendo es modificar de manera paulatina la posición de las partes que conforman el personaje en el tiempo en que se haya planeado la animación, bajo algunos conceptos provenientes de la animación tradicional, como si se tratara de un stop motion y de esta manera, permitir el trabajo con personajes y animación más controlada para lograr la secuencia de animación.

LA PRODUCCIÓN ENCONTRADA

Al preguntarse sobre la producción de animación propiamente dicha y comenzar un ejercicio de indagación de referentes que permitan identificar cuestiones como los tipos de producción en animación o los tipos de proyectos realizados en el contexto de la producción académica o visto desde otra perspectiva, producciones con intervención de instituciones de educación superior, se encuentra que una de las primeras participaciones de la universidad en tanto la realización de animación fue el financiamiento para el desarrollo de dos cortos animados en animación tradicional por parte de la Corporación Universitaria Republicana de Bogotá, a la empresa 1881 Animación, quien fue clave para dar el primer paso en la realización de su proyecto de animación, tras el aporte los recursos para su producción. Al continuar el proceso de indagación en busca de más indicios de algún tipo de intervención de instituciones universitarias, se observa que existen varios proyectos donde universidades y en algunos casos el Ministerio de Cultura se ha vinculado en la realización de productos audiovisuales, pero no en animación, sino en imagen real.

Al realizar un paneo entre diferentes instituciones de educación superior de Bogotá, que poseen dentro de sus ofertas académicas un programa que este directamente articulado con la animación o un programa que dentro de su plan curricular exista un espacio académico relacionado con la animación; se observó que pese a que se generan productos animados como proyectos finales de carrera o como proyectos

finales de curso, no se ha desarrollado producción de contenido animado de manera continua como un solo producto tendiente a permanecer o generar producción continua.

De tal forma se encuentran escuelas que ofrecen talleres y programas académicos pensados en la capacitación para el desarrollo de contenidos animados, como Jaguar Taller Digital, Naska Digital y el Servicio Nacional de Aprendizaje - SENA, o algunas Instituciones universitarias como la Universidad Militar Nueva Granada o la Corporación Universitaria UNITEC. También están las universidades que ofrecen programas de diseño gráfico en los que el componente de animación es fundamental, destacándose universidades como la Tadeo, la Nacional y los Libertadores y por último la aparición de programas especializados en Animación tanto en pregrado como posgrado, igualmente en universidades como la Universidad Nacional o la Jorge Tadeo lozano. Todas las academias se han dado cuenta que las diferentes técnicas en animación son fuertemente útiles para un sector actualmente considerado de talla mundial y ofrecen programas que le dan al país profesionales competentes, pero que hasta el momento además de los productos realizados corte tras corte como producto del estudiante o como proyecto final, no han generado otro tipo de contenidos diferentes a largos o cortometrajes.

Así pues, se ha observado que actualmente no se encuentra ninguna institución de educación superior colombiana, interesada en la producción de contenido animado de manera continua a nivel de series, se ha encontrado que hay universidades que han realizado producciones y coproducciones y han recibido apoyos económicos gubernamentales para la realización de series, cortometrajes o largometrajes, pero todos realizados en imagen real.

Este panorama abre la posibilidad de pensar en producir o coproducir contenido animado propio desde la academia y participar en convocatorias para el financiamiento del mismo y así poder llegar a generar un espacio productivo que motive el interés institucional de las universidades o centros de formación en el mercado de la animación, sumado a la proyección que hace el informe de Digital Vector, en donde se expresa que el mercado de la animación está en auge, principalmente de contenidos animados propios, ya que representa el 25% del mercado mundial audiovisual y

promete aumentar debido a la aparición de nuevos métodos de distribución a través de internet y las plataformas de conexión de vanguardia (Digital Vector, 2011).

Al realizar una pequeña arqueología de los contenidos animados realizados durante los últimos 6 años en Colombia, se evidencia que la técnica de animación en 2d aún es mayormente utilizada en la actualidad, pese a los adelantos en la técnica 3d que se han logrado y a la depuración de la misma, logrando estéticas y procesos de animación que ya pueden llegar a ser competentes en el proceso de creación de contenidos animados.

Es así que, de 14 productos comerciales entre cortometrajes, largometrajes y series, realizados desde el 2011, solo 3 son completamente en 3d, 2 utilizan la técnica del 3d pero dando la apariencia del 2d y los demás son completamente en 2d aplicando diferentes técnicas como la rotoscopia, el cut-out o la animación tradicional.

SOBRE CONTENIDOS DIGITALES DESDE LA PERSPECTIVA DEL GOBIERNO

Las iniciativas del gobierno sobre la industria de contenidos digitales, comienza a indicar que desarrollar proyectos de animación digital puede representar para la sociedad colombiana un espacio de impulso laboral y a su vez un impulso industrial importante; que contribuya en la consolidación de proyectos, formación calificada y generación de contenidos con proyección internacional, aspectos que son relevantes dentro de una de las miradas de la academia, que pretende brindar una formación actualizada que se pueda encajar en el contexto económico y social del país y que a su vez motive a los estudiantes a intervenir en proyectos reales y que pueda aportar desde una formación de calidad.

Así, encontramos que a partir del 2010 aparecen propuestas por parte del Gobierno Nacional, desde sus ministerios de Tecnología (2011) y Cultura (2010), en donde se observa el interés de fortalecer el desarrollo de la industria de contenidos digitales y el ecosistema digital, generando iniciativas como crea digital (2012-2018) en donde encontramos del plan Vive digital y AniMadeLab(2015), iniciativa del Ministerio TIC de Colombia, Colciencias y la Universidad Nacional de Colombia para el fortalecimiento de capacidades y fundamentos en animación digital. A estas

iniciativas se suman las de algunas empresas privadas como “Ruta N” en la ciudad de Medellín, que se ha enfocado en un principio hacia la formación en el contexto de la animación y posteriormente a la producción y coproducción de productos en animación para mercados extranjeros.

Además de las iniciativas anteriores de las cuales algunas ya hasta han dejado de existir, se puede encontrar que el gobierno nacional entrega anualmente apoyos para fortalecer la producción de cortometrajes, largometrajes, desarrollo de guiones y series animadas a partir de diferentes convocatorias a través del Ministerio de Cultura, Proimágenes y el Ministerio de tecnologías de la información y la Comunicación. Al igual se encuentran incentivos a la empresa privada para que participe en proyectos de formación y de coproducción, resaltando procesos como el caso de ruta N y la empresa de animación 1881, quienes han propuesto seminarios, diplomados y soporte en animación en convenio con la universidad ICESI.

FORMACIÓN DE PROFESIONALES EN LA ACADEMIA

Pero al considerarse al sector de la animación digital como una industria emergente, se observa que los procesos de formación actuales en animación, no son los apropiados para enfrentar proyectos de animación de largo aliento, ya que muchos profesionales que se vinculan en la realización de proyectos de animación, provienen de disciplinas como el diseño gráfico, industrial o las artes, en donde la teoría de la animación no es abordada con la profundidad requerida en proyectos con características comerciales, generando que en algunos casos los profesionales que se incluyen en los proyectos de animación, demuestran más conocimientos desde los aspectos técnicos del proceso de producción, que desde los principios fundamentales de la animación.

Igualmente, muchos de estos profesionales llegan a los proyectos de animación sin conocimiento en gestión de proyectos sino esperando realizar una tarea operativa a través de un software. Observación obtenida a partir del documento “informe ejecutivo del plan estratégico para desarrollar el talento humano vinculado y relacionado con el clúster de industrias creativas y de contenidos, 2016”

En este escenario, en donde la industria está en desarrollo, la formación existente en animación deviene de disciplinas que no profundizan o en capacitaciones que no brindan un abanico formativo integral y en donde aún no cumplen con las competencia que pide la industria, se entiende precisamente que el problema no consiste en que no se desarrollen contenidos, sino que los contenidos son difíciles de desarrollar en todas sus etapas, debido no solo a los costos que implica el proceso de animación, sino a la falta de criterios de calidad en la formación pertinente a las necesidades de la industria.

DISCUSIÓN

Los aportes presentados en el texto, se refieren a procesos empleados desde la academia en el desarrollo de contenido animado con la perspectiva de estándares comerciales y técnicas de animación bidimensional que permitan producir contenidos digitales que puedan competir en un mercado para este tipo de productos.

Actualmente no se evidencia que ninguna universidad colombiana este generando proyectos encaminados a la producción de contenido seriado en animado en 2D, hay universidades que han realizado producciones y coproducciones y han recibido apoyos económicos para la realización de series, cortometrajes o largometrajes en imagen real. Esto genera la posibilidad de ser pioneros en la participación en este tipo de convocatorias gubernamentales o del sector privado, permitiendo generar un espacio productivo para la universidad, la facultad y el programa.

Pese a que el proyecto presentó el supuesto de poder realizar producción de contenidos animados desde un espacio académico y con infraestructura instalada de la universidad y a pesar que no se ha realizado hasta el momento una producción constante, se logró obtener y capitalizar información que permite intuir que si las condiciones existentes para la realización de animación se mantienen controladas como las planteadas durante la investigación se podrán realizar contenidos con periodicidad aceptable. Evidenciando que en el contexto de un espacio académico con características particulares la técnica de animación cut-out presenta mejores ventajas para la realización de contenido animado.

Plantear el trabajo por proyectos ayudó a los estudiantes a enfocarse en el proceso de producción y entender la seriedad con que se debe afrontar el trabajo de animación debido a sus características, en donde el estudiante se concentró solo en la realización de la animación, evidenciando que la técnica de animación tradicional presentaba mayor dificultad en el manejo de los personajes y del movimiento puesto que los estudiantes no cuentan con la habilidad suficiente respecto al dibujo, para enfrentar secuencias de más de dos segundos de duración, pese a que su formación como diseñadores gráficos los ha enfrentado a las cuestiones de la expresión y el dibujo.

Por lo tanto, al carecer de habilidad en el dibujo se generó una dedicación mayor de tiempo de trabajo y una mayor complejidad en la conceptualización del movimiento, haciendo que para la realización de dos segundos de animación el promedio de tiempo dedicado fuera superior a 6 horas.

El proceso que se realizó a partir de la técnica de animación tradicional evidenció no solo la importancia de manejar nociones claras del dibujo, confirmando así una de las premisas con las que se inició el análisis, además dejó claro que para los estudiantes que no conocían los procesos ni principios de animación y que nos los trabajaron constantemente significaba un gran tropiezo respecto a la mecánica de movimiento de los personajes y sobre todo darle expresión a los mismos.

Por lo tanto se puede concluir que si se pretendiera realizar contenidos animados bajo las circunstancias que planteó el proyecto desde sus inicios y se pretendiera utilizar la técnica de animación tradicional, se debería realizar procesos de formación más profundos que los que se alcanzan a realizar en un espacio académico, ya que por estar supeditados a tiempos académicos, la formación no cubre los problemas de dibujo ni actuación de personajes, en donde al tener conocimiento mayor por parte del estudiante se hubiera logrado mejor resultado.

Al trabajar con la técnica de cut-out, se evidenció un mejor manejo de personajes ya que para este ejercicio se trabajó con bibliotecas de personajes, las cuales, por su naturaleza automáticamente evita los problemas de deformación que se representan en la animación tradicional debidos a la falta de habilidad técnica del dibujo. Evi-

denciando que, en el contexto de un espacio académico con características particulares, la técnica de animación cuto-out presenta mejores ventajas para la realización de contenido animado.

Al no tener problemas mayores con la proporción de los personajes y su estructura, los tiempos de producción de secuencias de animación mejoraron, los 2 segundos que estaban promediados bajaron de 6 horas a 4 horas. De igual manera se observó que la actuación de los personajes mejoró considerablemente, debido a que el estudiante no debe centrar su atención en la construcción del personaje o la deformación que puede presentar el dibujo, sino que al entender el personaje completamente armado y en escena, se le facilita la aplicación de los principios de animación, cuestión que mejora la mecánica de movimiento empleada.

De esta manera se expone aspectos que fueron relevantes en la toma de decisiones al proponer el trabajo con los estudiantes y al realizar la evaluación o análisis del resultado obtenido en la creación de secuencias, ya que se revelan cuestiones sobre el movimiento en donde se evidencia la falta de entendimiento de cómo se debe entender para realizarlo y cómo realizarlo al enfrentar al programa y la actuación del personaje.

Así como William Hanna y Joseph Barbera fueron quienes vieron la ventana de oportunidad y empezaron a reutilizar varias animaciones para crear otras nuevas, lo que permitió reducir el costo de producción en un 94%; por un capítulo de media hora (Digital Vector, 2011).

Esta comparación de técnicas permite vislumbrar la oportunidad de realizar contenidos animados a partir de la reutilización de procesos de movimiento, pero sobre todo la reutilización de personajes a partir de la generación de bibliotecas de sus vistas y de sus partes, en donde al animar se debe pensar en utilizar una mecánica de movimiento adecuada que permita que los personajes cuenten con la actuación y expresión adecuada para brindarle calidad al producto animado realizado.

Así pues, pensar en realizar producciones comerciales, como la producción de la empresa Anima Estudio de México, “el Chavo”, realizada mediante el software de Adobe Flash y en la cual desarrollaron 7 temporadas (promedio de 20 capítulos

por temporada), resultaría posible, al contar con un grupo de personas de manera permanente, así se podría generar contenido con características de calidad nacional o incluso internacional, a partir de la infraestructura que brinda la universidad y a partir del análisis de tiempos de producción y calidad del producto ■

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGREDO R, ANDRÉS (2010) Tesis de Maestría, *Diseño de animación: análisis de la animación en nuevos medios de comunicación desde la perspectiva del diseño*. Universidad De Caldas Facultad De Artes Y Humanidades Departamento De Diseño Visual Maestría En Diseño Y Creación Interactiva.

CÁMARA DE COMERCIO DE BOGOTÁ. (2010) *Diagnóstico y plan de acción para la industria de animación digital y videojuegos de Bogotá*. Extraído de <http://hdl.handle.net/11520/3000>

CÁMARA DE COMERCIO DE BOGOTÁ (2010) *Diagnóstico y plan de acción para la industria de animación digital y videojuegos de Bogotá*. Extraído de: <http://bibliotecadigital.ccb.org.co/handle/11520/3000>

CASTELLANOS, E. SARMIENTO, P. (2015) *Bio-gráfico cuadernos curriculares n.03*. Programa de diseño gráfico, Facultad de ciencias de la comunicación, Fundación Universitaria Los Libertadores

DANE. (2011). www.dane.gov.co. Extraído de: [http://www.dane.gov.co/files/investigaciones/pib/trimestrales/PIB_IVtrim09/Pib_Oferta_ramas_constantes_\(Desestacionalizadas\)_2009-4.xls](http://www.dane.gov.co/files/investigaciones/pib/trimestrales/PIB_IVtrim09/Pib_Oferta_ramas_constantes_(Desestacionalizadas)_2009-4.xls)

- DATEXCO – CÁMARA DE COMERCIO DE BOGOTÁ. (2016) *Informe ejecutivo del plan estratégico para desarrollar el talento humano vinculado y relacionado con el clúster de industrias creativas y de contenidos*. Extraído de: <http://bibliotecadigital.ccb.org.co/bitstream/handle/11520/17314/Informe%20ejecutivo%20Plan%20Estrategico%20para%20el%20Desarrollo%20del%20Talento%20Humano%20ICC.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- GONZÁLEZ RUIZ GUILLERMO. (1994). *Estudio de Diseño*, Emecé editores, Buenos Aires.
- HERNÁNDEZ, ROBERTO. FERNÁNDEZ, CARLOS. BAPTISTA, PILAR. (2006) *Metodología de la investigación* 4ta edición, Mcgrouhill
- IDARTES - CINEMATECA DISTRITAL - GERENCIA DE ARTES AUDIOVISUALES (2014) *Cuadernos de Cine Colombiano Animación en Colombia: una historia en movimiento*. Nueva época. Semestral. Bogotá. No. 20
- KRIPPENDORFF, K. (2011) *INVESTIGACIÓN EN DISEÑO, ¿UN OXÍMORON?* (Traducción al español) Extraído de: [https://www.academia.edu/11570530/INVESTIGACION%20EN%20DISEÑO_UN%20OXÍMORON_por_Klaus_Krippendorff_traducido_al_español_2011](https://www.academia.edu/11570530/INVESTIGACION_EN_DISEÑO_UN_OXÍMORON_por_Klaus_Krippendorff_traducido_al_español_2011)
- MINISTERIO DE COMUNICACIONES. (2008) *Plan nacional de tecnologías de la información y las comunicaciones*. Extraído de: <http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/ColombiaPlanNacionalTIC.pdf>
- MINISTERIO DE CULTURA, MIN TIC (2015) *Convocatoria Crea digital*. Extraído de: <http://www.mincultura.gov.co/areas/comunicaciones/convocatorias/documentos/creadigital2015.pdf>
- MINISTERIO DE CULTURA, MIN TIC (2016) *Convocatoria Crea digital*. Extraído de: <http://www.mincultura.gov.co/areas/comunicaciones/cultura-digital/creadigital/convocatoria2016/Documents/CREADIGITAL2016.pdf>
- MINISTERIO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES. (2010) Plan “vive digital”. Extraído de: <http://www.mintic.gov.co/portal/vivedigital/612/w3-propertyvalue-6106.html>

MINISTERIO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES

(2011): Vive digital Colombia, Documento vivo del plan, versión 1. Extraído de: http://www.mintic.gov.co/images/MS_VIVE_DIGITAL/archivos/Vivo_Vive_Digital.pdf

ORDUZ, RAFAEL. (2010). Colombia Digital. . Extraído de: <http://www.colombia-digital.net/rafael-orduz/item/458-plan-vive-digital-colombia-ii.html>

REPORTE DIGITAL VECTOR. (2011) Market Research Report, Global Animation Industry: Strategies Trends & Opportunities

ROUTIO, PENTTI (2007). Arteología, la ciencia de productos y profesiones. Extraído de: <http://www2.uiah.fi/projects/metodi/272.htm>

TORREALBA, JUAN CARLOS. (2004). Tesis doctoral, Aplicación eficaz de la imagen en los entornos educativos basados en la Web, Universidad politécnica de Catalunya. Barcelona, España.

WILLIAMS, R. (2009). The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators, editorial faber and faber, london New york

INTEGRACIÓN DE TÉCNICAS 3D ANÁLOGAS EN PROCESOS DIGITALES PARA EL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS INDEPENDIENTES

Autora:

LAURA JULIETH MONCADA ALDANA*

RESUMEN

Respecto a los videojuegos, es muy fácil reconocer el 3d digital en los desarrollos de la mayoría de juegos del mercado, esta liderazgo lo ganó a partir de los años noventa, con la llamada quinta generación de consolas, los avances tecnológicos del momento como los CD-ROM, (Solo, 2018) permitieron la exploración de una nueva técnica, el 3d digital, el cual ha ido mejorando a la par de los avances tecnológicos y se ha convertido en el estándar de las grandes empresas que llegan de manera masiva a un público comercial. Esto no quiere decir que sea la única manera de hacer un videojuego, existen los “indie games” o juegos independientes, los cuales son desarrollados por grupos pequeños de personas y esta independencia se ve en tres aspectos; la financiación, la cual suele ser a través de plataformas de micromecenazgo como Kickstarter; la creatividad, que implica que sus ideas no están limitadas por nadie, lo que hace que este medio se caracterice por tener un alto índice de experimentación, y por último su distribución, la cual se ha facilitado desde plataformas como STEAM, en la cual, cualquier desarrollador puede distribuir su juego sin necesidad de intermediarios.

Y es en este nicho con propiedades de experimentación, en la cual se apoya esta investigación, la cual busca testear la integración de una técnica análoga como el stop motion como estética visual, con los procesos de programación y desarrollo de videojuegos frente a unos usuarios. De manera cuantitativa y a través de análisis de casos de estudio, evaluar si esta unión análoga-digital tiene un valor relevante frente a la experiencia del usuario que la haga sobresalir al lado de videojuegos de este mismo nicho, analizando si las características propias de esta técnica de animación, y la manera en que puede entrar a interactuar con los signos establecidos socio-culturalmente, permitiendo reinterpretaciones de los mismos durante la experiencia de juego, son suficientes para permitir que un tipo de juego con estas características pueda sobresalir frente a otros de su nicho independiente.

PONENCIA

Hoy día en los videojuegos, es relativamente fácil reconocer las representaciones tridimensionales (en adelante 3d) digitales para la imagen y la animación como estética¹ principal en el desarrollo de la mayoría de los juegos presentes en el mercado. Este liderazgo se instaura desde de los años noventa, con la llamada quinta generación de consolas, en la cual se deja atrás la hegemonía de los juegos arcade y la técnica 2d como estética visual y animada en las consolas de 8 y 16 bits. Los avances tecnológicos del momento como los CD-ROM, permiten mayor capacidad de almacenamiento, lo que posibilita la exploración de una nueva técnica, el 3d digital (Solo, 2018), el cual mejora a la par de los avances tecnológicos y se



*Laura Julieth Moncada Aldana _ Animadora 2d y stop motion desde hace 7 años, graduada de Realización de Medios Audiovisuales y Multimedia en la Universidad Jorge Tadeo Lozano estudiante de Diseño Interactivo en la misma institución, a través de su proyecto de grado con énfasis en investigación busca integrar su perfil profesional con el estudiantil, aprovechando para explorar, experimentar y conocer un poco más el mundo de los videojuegos.

lauraj.moncadaa@utadeo.edu.co _ Universidad Jorge Tadeo Lozano

convierte en el estándar de las grandes empresas que desarrollan, entre otros, los llamados juegos triple A o AAA, que funciona principalmente como una etiqueta publicitaria de aquellos proyectos que tienen una millonaria inversión tanto en su producción como en su marketing, buscando generar una gran expectativa en su público objetivo para obtener un mayor impacto en ventas y de esta manera tener un considerable retorno económico (Fx Animation Barcelona 3D & Film School, 2018).

No por ello se extinguen las otras técnicas visuales de representación, como son el 2d², 2.5d³ o el 3d⁴ análogo, ya que en ellas es posible encontrar títulos comerciales que también gozan de popularidad y éxito comercial, solo que en su mayoría estas pertenecen a otro nicho, los llamados “indie games” o juegos independientes, en este punto es importante hacer una aclaración sobre el término, no es lo mismo que un juego sea denominado como “indie game” o como “juego independiente”, no es simplemente una traducción. Maria B. Garda y Paweł Grabarczyk, en su artículo llamado “Is Every Indie Game Independent? Towards the Concept of Independent Game” (¿Cada juego indie es independiente? Hacia el concepto del juego independiente) en la revista internacional de investigación de juegos de computadora *Game Studies*, proponen la independencia de financiación, creatividad y publicación como los tres aspectos según los cuales se determina si pertenece a la categoría de “indie game” o a la de “juego independiente”; el financiamiento, implica que el juego no es financiado por medios tradicionales como bancos o inversores privados, si no que utilizan medios alternativos como las plataformas de micromecenazgo⁵ como *kickstarter* para recoger el presupuesto necesario para su desarrollo. La inde-

¹ La estética se analizará en todo lo que tiene contacto con los sentidos del jugador (visual, auditivo, háptico, etc.)

² 2d: dos dimensiones; alto y ancho

³ 2.5D: mezcla la gráfica dimensiones 2d con la 3d donde su avance se limita a dos o simulación de 3d con gráficas 2d. (Gamer Dic, 2013)

⁴ 3D: tres dimensiones; alto, ancho y profundo.

⁵ Micromecenazgo: “es una red de financiación colectiva, normalmente online, que a través de donaciones económicas o de otro tipo, consiguen financiar un determinado proyecto a cambio de recompensas, participaciones de forma altruista.” (Vivus Finance, 2020)

pendencia creativa; se fundamenta en una relación entre el desarrollador y el público que él quiere que acceda a su producto. Por último, la independencia de publicación; la cual se da cuando el desarrollo y la publicación son realizados por la misma persona o grupo de personas, en este solo se tiene en cuenta la primera publicación del juego, ya que cuando tienen mucho éxito suelen obtener nuevas plataformas y sistemas de mercadeo. Este aspecto es el que tuvo mayor crecimiento gracias a que el internet permite mayor independencia en los contenidos que circulan en línea, así, aunque el producto esté enfocado a un público más específico, es posible llegar a él. Un ejemplo es la plataforma *STEAM*⁶, en la cual, cualquier desarrollador puede distribuir su juego sin necesidad de intermediarios.

Si un producto posee por lo menos una de las 3 características antes mencionadas podemos llamarlo “juego independiente”, pero si posee las tres, se llamará “indie game”. (Garda & Grabarczyk, 2016, párr. 13-23)

Chris Dahlen, co-creador de la revista Kill Screen afirma que los *indie games* son el proceso en donde un individuo o equipo trabajan fieles a su propia idea, a una visión particular e incluso un capricho personal; (Swirsky, Pajot, Swirsky y Pajot, 2012). Es por ellos que este nicho es reconocido por el potencial de experimentación que tienen y por influir de manera importante en la industria, ya que es el espacio en donde los desarrolladores y creadores toman riesgos (Garda y Grabarczyk, 2016, párr. 26)

Esta experimentación se puede dar en diferentes componentes dentro de un juego y es por ello que es preciso entender que los videojuegos están compuestos por cuatro aspectos básicos, que tienen el mismo nivel de importancia dentro de un videojuego, se fortalecen entre sí y potencia la experiencia de juego. Estos cuatro aspectos son: Las mecánicas, la historia, la estética y la tecnología. (Schell, 2015, p. 51)

Las mecánicas, son el sistema que define cuáles son los procedimientos, reglas, la meta. Esto debe ser tan detallado que debe intentar imaginar cuales son todos los escenarios posibles dentro de los que el jugador pueda desenvolverse, para entender cómo va a ganar y perder, cuáles son los factores que van a limitar al jugador, es

⁶ Steam: plataforma de distribución digital de videojuegos.

decir, si hay límites de tiempo, si hay recompensas, estas como se obtienen, si hay penalizaciones, etc. Se debe contemplar de igual manera cual es el diseño de niveles, si existe un avatar, y si es así, cuáles son sus mecánicas de movimiento, en conclusión, es desglosar de tal manera el juego que quede claro que es lo que se puede y no se puede hacer, es decir el cómo se juega.

La historia, es la propuesta narrativa que se cuenta dentro del juego, cuáles son las secuencias de los eventos que el jugador va a ir conociendo, en este punto puede ser contada de manera lineal o por fragmentos; lo que se refiere a que el jugador es guiado de manera secuencial, en la que normalmente se le presenta una sección de historia que le propone una acción específica, al terminarla se le revela la siguiente sección de la historia y así hasta llegar al final, o en otro sentido de manera ramificada y emergente, en la que se encuentran los tipos de historias en las que el jugador tiene múltiples opciones con las que puede llegar a diferentes finales según sus decisiones o a un mismo final pero con diferentes recorridos dentro de la historia.. (Schell, 2015, pp. 52,299,300)

La estética, es todo aquello que tiene que ver con lo captado por los sentidos, según Shell (2015), es el cómo se ve, suena, huele, sabe y se siente el juego, y es muy importante ya que es el elemento con el que el jugador tiene una relación directa, de manera consciente e inconsciente con su experiencia de juego. Es a través de esta que se puede sumergir al jugador en el universo que el juego propone, en la medida que sus sentidos son abarcados por la experiencia que ofrece la estética del juego. Es aquí donde se ve plasmada la decisión de la técnica visual y de movimiento, si es un tratamiento 2d, 2.5d o 3d, análogo o digital, que va acorde a una intención estética según el universo que se crea e implica un enlace directo con el siguiente punto, ya que estas técnicas conllevan unas necesidades tecnológicas para funcionar correctamente.

El último elemento es la tecnología, este elemento se refiere a cuál es la tecnología que se necesita para jugar un juego, es decir, que material o interacción es necesario para jugar. Este elemento es en el que se ve la estética, se producen las mecánicas y a través de la cual se cuenta la historia (Schell, 2015, p. 52). Como se menciona en el punto anterior, cada técnica visual y de movimiento implica

unos requerimientos tecnológicos, que son pensados desde la concepción de los videojuegos, ya que, dependiendo del medio al que está destinada su distribución y reproducción, sugiere, por ejemplo, un peso máximo del juego, o unas características específicas del hardware⁷ donde se va a reproducir el juego para que funcione correctamente.

Así el establecimiento de la categoría *Indie Games* y la claridad sobre los cuatro aspectos que componen un videojuego determinan el contexto sobre el cual se desarrolla esta investigación, la cual busca probar la integración de una técnica análoga de animación como el *stop motion*⁸ como estética visual y de movimiento, con los procesos digitales de programación y finalización de un demo con el cual se realizará análisis de la percepción e influencia de la estética en la experiencia de juego en los casos de estudio con usuarios que pertenezcan al público objetivo.

El demo es el correspondiente al primer nivel o tutorial de una narrativa ficcional con producción base en *stop motion*, donde se modificaron juguetes infantiles como barbies o bebés de plástico para permitir que algunas partes fueran animables, enmarcado como un tipo de juego *point and click*⁹, tipo *puzzle*¹⁰ para pc, en donde la navegación del espacio se da a través de flechas para cambiar la vista subjetiva del personaje principal. Esta determinación de tipo de jugabilidad es tomada bajo las limitantes que genera la decisión estética, el tiempo de desarrollo que se tiene para la investigación y el deseo de dejar la mayor cantidad de cosas análogas posibles. Todo el escenario es capturado fotográficamente y las animaciones hechas en croma para ser montadas posteriormente dentro de Unity, motor de desarrollo en el que se programará y finalizará el juego dado que es de licencia libre y posee todas las herramientas necesarias para el montaje del demo. La clasificación base del público

⁷ Hardware: Conjunto de elementos físicos o materiales que constituyen una computadora o un sistema informático (Significados, 2019)

⁸ Stop motion: técnica de animación cuadro a cuadro en la que se simula movimiento a partir de fotografías.

⁹ Point and click: se refiere a cuando la interacción con un juego es a partir de los clics del ratón de un pc realizado en la interfaz para poder avanzar.

¹⁰ Puzzle: acertijos o rompecabezas

objetivo de este juego se da desde una perspectiva psicográfica (enfoque del jugador centrado en lo que piensa en el interior, que encuentra placentero), específicamente que tipo de placer busca al acercarse a un videojuego, para ello, según la lista que propone Marc LeBlanc, en la cual se contemplan 8 placeres del juego, que son: la sensación, la fantasía, la narrativa, el desafío, el compañerismo, el descubrimiento, la expresión y la sumisión. (Schell, 2015, pp. 127-128) El demo se probará con usuarios que busquen el placer de la sensación, es decir, donde prima el uso de los sentidos, tanto visual como auditivamente con la propuesta estética del juego.

Es importante dejar sentado que la unión análogo (*stop motion*)-digital ya se ha hecho anteriormente, es posible encontrar diversos referentes de videojuegos que utilizaron el *stop motion* como estética visual y de caracterización de sus personajes, por ejemplo, the Neverhood (1996), es un videojuego de aventura, con mecánicas de juego *point and click*, referente de culto por su estética única, ya que es completamente desarrollada con plastilina, desde sus escenarios hasta sus personajes, y aunque podía tener apariencia infantil, tenía partes de dificultad alta (Sanz, 2012). En tiempos más recientes, se puede encontrar Harold Halibut (2019) en el cual se ve la influencia y aprovechamiento de nuevas tecnologías, ya que, a pesar de haber construido los escenarios y personajes de manera análoga, estos tienen un proceso de fotografía en 360 para hacer el montaje y la animación de manera digital. Y es que esa es la particularidad de esta integración, ya que existen solo algunos referentes, no hay una estandarización del proceso de integración ni de la misma técnica, lo que abre el espacio de experimentación y viabilidad del proyecto de investigación, ya que el *stop motion* abarca una gran variedad de posibilidades frente a los materiales que se pueden utilizar, los cuales se traducen en una paleta expresiva que se percibe de maneras diferentes por los jugadores o espectadores.

Ahora, en primera instancia, es importante saber que es el *stop motion* y que características lo componen. El *stop motion* es una técnica de animación, conocida también como animación cuadro a cuadro o fotograma a fotograma, en la que se crea una realidad que es posteriormente capturada por fotografías, el proceso que se sigue es hacer una serie de capturas fotográficas de un objeto que se va moviendo o interviniendo entre las obturaciones, esta secuencia de imágenes fijas al reproducirse

genera una sensación de movimiento y de vida en el objeto, este efecto se logra con la relación de la cantidad de fotos que hay por segundo. (Radulescu, 2013, pp. 7,9)

La relación entre cuantas fotografías se reproducen por segundo genera un ritmo de movimiento, puede hacer que las acciones se vean más fluidas entre más fotos haya por segundo (animación completa o fluida) o más abrupta si el número de fotos es menor (animación limitada) lo que tiene un valor semántico¹¹, ya que la sensación en el espectador, por ejemplo, al ver un *time lapse*, que es la captura de un lapso de tiempo que al reproducirlo parece una cámara rápida, genera una sensación energizante, si por el contrario, se observa un *slow motion* que es la captura de muchas fotos por segundo al reproducirlo se genera una sensación de cámara lenta, incrementa el impacto visual y emocional en el espectador (Radulescu, 2013, pp. 15-16). El ritmo, por tanto, puede definirse como la primera característica que diferencia la técnica de *stop motion*.

El segundo sería la composición y la captura fotográfica, lo que se refiere al correcto uso del lenguaje cinematográfico, este contempla desde los valores de plano, el ángulo visual, la composición, encuadre, la iluminación, el color y las texturas (Radulescu, 2013, p. 16). Todos estos componentes crean la gramática audiovisual, y es que su uso y combinación implican sensaciones diferentes para el espectador, por ejemplo, cuando se utilizan planos generales, buscar ser descriptivos o de contexto para situar al personaje, pero un gran plano general, en el que únicamente se ve al personaje da la sensación soledad o fatalidad, por el contrario, un primerísimo primer plano, es un plano muy íntimo, por lo que puede generar tensión o incomodidad, si se utiliza un ángulo picado, el personaje se siente pequeño, incluso puede aludir a debilidad, si por el contrario es contrapicado, da altivez y superioridad al personaje. (Fernández Almoguera & López López, 2015)

Es en este punto, es pertinente articular el análisis clave de Suzanne Buchan (2006) sobre uno de los principales referentes de la investigación, los hermanos

¹¹ Semántica: Se denomina como semántica a la ciencia lingüística que estudia el significado de las palabras y expresiones, es decir, lo que las palabras quieren decir cuando hablamos o escribimos. (Significados, 2020)

¹² Trailer The Street of Crocodile: <https://www.youtube.com/watch?v=scuTxxeozBw>

Quay, con su cortometraje “The Street of Crocodile¹²” de 1986, por la estética que los representa, con atmósferas oscuras e intrigantes, el uso del *stop motion* como su técnica prima y la creación de personajes con partes de muñecos, al igual que lo hace el demo creado para esta investigación, creando una relación directa con objetos con los que cualquiera ha tenido algún tipo de interacción en su vida. Por lo anterior, la revisión de este material soporta parte del valor que la técnica del *stop motion*, específicamente con el uso de muñecos infantiles intervenidos, puede transmitir a un espectador, ya que como justifica Grodal, estos son “espectadores conscientemente conscientes”, con esto se refiere a que generan una relación sistemática entre los procesos mentales y la configuración activa en un visual de ficción, que genera emociones y sentimientos en el espectador. (Buchan, 2006. p. 24) Para Buchan, según la composición y la captura fotográfica, este cortometraje genera un doble punto de vista, el primero corresponde a este lenguaje audiovisual dado desde la planimetría que es la vista del director, la otra la conforma la propuesta del animador, ya que este determina cuadro a cuadro la acción, la intención y la “actuación” del títere. (Buchan, 2006, p.23)

La tercera característica, agrupa la base material de la técnica, es decir, el *stop motion* crea un espacio real con materiales reales, se soporta en la dirección de arte que crea la estética de lo que se quiere representar, esta técnica genera la sensación de realidad basándose en que los espacios y los personajes existen en la realidad más allá del proceso de captura fotográfica, (Radulescu, 2013, p. 17), ocupan un espacio físico y tanto los objetos como los materiales tangibles son un conjunto de referencias ligadas a nuestra experiencia vivida. (Buchan, 2006, p.79) Esta característica hace que sea una técnica diversa debido a la gran cantidad de materiales que se pueden usar, desde plastilina, pinturas, arena, recortes, marionetas, personas, o como en el caso del proyecto de investigación muñecos infantiles intervenidos.

Cada una de estas características van conformando el diálogo que esta técnica tiene con el espectador, un universo que permite experimentar espacios y poseer con una sensación háptica los objetos que en nuestra cotidianidad son inanimados pero que a través de la animación parecen dotados de vida a través de la percepción

de movimiento, esto genera relaciones con nuestra experiencia de las realidades, la propia y la del “mundo” que se nos presenta. (Buchan, 2006, p.19,33)

Al sumar la característica visual que comparte tanto el referente del cortometraje “Street of Crocodile” y el demo de esta investigación, que son los muñecos modificados, es importante hablar del concepto “The uncanny” o “lo siniestro” estudiado por Sigmund Freud (2003), siendo más precisos el término es *unheimlich*, donde el autor parte de la definición dada por Ernst Jentsch, quien había utilizado el concepto varios años atrás y que significaba algo que aunque debería permanecer secreto, se manifiesta; para Freud esa definición tiene un matiz antagónico, ya que dentro de este significado se contempla tanto las cosas familiares, íntimas, conocidas de tiempo atrás, pero también designa a lo oculto, esto hace que se tornen, siniestras, es por ello que Freud define que es un concepto cercano a lo espantable, angustiante o espeluznante.(Peirano, 2009, pp. 209,212,214,215) Jentsch da un ejemplo de que puede producir este tipo de sensaciones, y a pesar de que el la da en marco a un cuento de Hoffmann, es el que al trasladarlo a la animación encaja a la perfección, y es que él dice que esta sensación de lo siniestro, se puede dar cuando un hombre no tenga la certeza si un objeto está vivo o no, y es que como dicen los hermanos Quay; si el universo que se le presenta al espectador, es lo suficientemente robusto, este dará un “salto” y se rendirá a la ficción, (Buchan, 2006, p.34)

Al momento de realizar este escrito el proceso de realización del demo ha prácticamente finalizado su proceso de preproducción, en la cual se ha realizado en Documento de Diseño del videojuego (GDD), en el cual se desglosa los cuatro componentes del juego (mecánicas, historia, estética y tecnología), y la modificación de los juguetes infantiles que son personajes y escenario del demo. Una vez se haga la toma fotográfica del escenario con movimientos de cámara y animaciones correspondiente a cada personaje, se realizará el montaje y programación del juego; una vez finalizado el juego se hará evaluaciones de experiencia de usuario jugando el demo, recopilando su experiencia en video más una posterior entrevista para entender cómo la estética escogida influye en su experiencia de juego.

Este diálogo que permite la técnica análoga de la animación stop motion con el ambiente interactivo de los videojuegos, será el observado y evaluado desde una

perspectiva psicográfica en casos de estudio, para confrontar si la estética visual y de movimiento es un ítem relevante de diferenciación tanto en términos de experiencia de juego como visualmente frente a otros videojuegos independientes y aproximarse a análisis preliminares frente a estas variables en la respuesta de los usuarios a nivel creativo y productivo ■

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BUCHAN, S., SURMAN, D., & WARD, P. (2006). *Animated 'worlds'*. Eastleigh, U.K: J. Libbey Pub.
- FERNÁNDEZ ALMOGUERA, M. D., & LÓPEZ LÓPEZ, E. (2015). *El lenguaje del plano y sus componentes*. Obtenido de Centro de Comunicación y Pedagogía: <http://www.centrocp.com/el-lenguaje-del-plano-y-sus-componentes/>
- FREUD, S., MCLINTOCK, D., & HAUGHTON, H. (2003). *The uncanny*. New York: Penguin Books.
- FX ANIMATION BARCELONA 3D & FILM SCHOOL. (2 de Noviembre de 2018). *¿Sabes lo que son los videojuegos AAA o triple A?* Obtenido de Fx Animation Barcelona 3D & Film School: <https://fxanimation.es/que-son-los-videojuegos-triple-aaa/>
- GAMER DIC. (25 de Abril de 2013). *2.5D*. Obtenido de Gamer Dic: <http://www.gamerdic.es/termino/25d/>

- GARDA, M. B., & GRABARCZYK, P. (Octubre de 2016). *Is Every Indie Game Independent? Towards the Concept of Independent Game*. Obtenido de Game Studies: <http://gamestudies.org/1601/articles/gardagrabarczyk>
- HECHAVARRÍA, RODNEY; LÓPEZ, G. (2009). El Rival De Prometeo. In *Journal of Chemical Information and Modeling*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- RADULESCU, M. (2013). *Stop Motion*. Lima: PUCP.
- SANZ, J. L. (17 de Agosto de 2012). *The Neverhood, Sony y los juegos extraños*. Obtenido de Hobbyconsolas: <https://www.hobbyconsolas.com/opinion/neverhood-sony-juegos-extranos-4040>
- SHELL, J. (2015). *The Art of Game Design* (2nd ed.). Taylor & Francis Group, LLC.
- SIGNIFICADOS. (14 de Mayo de 2020). Significado de *Semántica*. Obtenido de Significados: <https://www.significados.com/semantica/>
- SIGNIFICADOS. (10 de Julio de 2019). Significado de *Hardware*. Obtenido de Significados: <https://www.significados.com/hardware/>
- SLOW BROS., SLOW BROS. UG (2019). *Harold Halibut*. [Videojuego].
- SOLO, M. (21 de Octubre de 2018). *La Primera Era del 3D: La generación que lo cambió todo*. Obtenido de MeriStation: https://as.com/meristation/2018/10/19/reportajes/1539948499_015444.html
- SWIRSKY, J. (Productor) y Pajot, L (Productor) y Swirsky, J. (Director) y Pajot, L. (Director). (2012). *Indie Game La Película* [Documental]. Estados Unidos: BlinkWorks.
- THE NEVERHOOD, EA LOS ANGELES, RIVERHILLSOFT. (1996). *The Neverhood*. [Videojuego].
- VIVUS FINANCE. (21 de Mayo de 2020). *Crowdfunding: ¿Qué es? ¿Cómo funciona?* Obtenido de Micro Dinero: <https://www.vivus.es/blog/economia-de-hoy/crowdfunding-que-es-como-funciona>

FORMANDO LAS BASES PARA LA CUARTA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL: CASO DE ESTUDIO DEL CENTRO DE TECNOLOGÍA Y ARTES VISUALES (CETAV) DEL PARQUE LA LIBERTAD

Autora:
LAURA PACHECO*

RESUMEN

El Parque La Libertad(2007) es un proyecto del Ministerio de Cultura y Juventud de Costa Rica gestionado en alianza público-privada por la Fundación Parque La Libertad. Concebido como un espacio de desarrollo humano e inclusión social, busca mejorar la calidad de vida de las comunidades aledañas mediante su desarrollo económico, social y ambiental, ofreciendo oportunidades para su formación técnica, artística, cultural y ambiental. Su Centro de Tecnología y Artes Visuales (CETAV), brinda a jóvenes de entre 17 y 24 años, la oportunidad de desarrollar competencias en áreas relacionadas a la tecnología y las artes visuales por medio de un modelo de inclusión social para la innovación, que busca fomentar el desarrollo humano a partir de opciones de especialización técnica alineadas con las demandas del mercado, en un programa de 20 meses de duración. Las especialidades del CETAV fueron definidas con el objetivo de encontrar nichos de oportunidad de empleo en industrias creativas, por estudios de oferta y demanda que señalan la necesidad de formación de capital humano en programas técnicos especializados de corta duración, rápida incorporación al mercado, que incluyan el aprendizaje del inglés y el desarrollo de competencias como el trabajo en equipo, la comunicación y el desarrollo del pensamiento creativo. Creemos que la empatía, la creatividad y

la capacidad de trabajar en equipo, son competencias urgentes y diferenciadoras y siendo nuestro público prioritario jóvenes de poblaciones en condiciones de vulnerabilidad, reconocemos el fortalecimiento de estas habilidades fundamental.

Para desarrollar estas competencias, diseñamos un eje transversal a la malla curricular específica de cada técnico que integra a todas las carreras en equipos multidisciplinarios y que es el objeto de este estudio.

PONENCIA

OBJETIVOS:

- Sistematizar el modelo educativo que hemos diseñado para desarrollar las competencias y habilidades para la cuarta revolución.
- Analizar los resultados para con ellos generar indicadores cuantitativos y cualitativos.
- Concluir sobre los aprendizajes y aspectos de mejora.
- Tener un modelo que pueda replicarse para favorecer la innovación educativa para la transformación social.



***Laura Pacheco** _ Con formación de bailarina de Danza Contemporánea y estudios avanzados en Antropología, se inicia en la producción audiovisual en 1991 en el campo de la publicidad.

En 1998 se asocia como Productora Ejecutiva y Directora de Producción con la cineasta costarricense Hilda Hidalgo, con la cual funda Aliciafilms y con la que trabaja por una década. Producen en Costa Rica, Italia, Francia, Bután, Benín y el Reino de los Países Bajos.

Su última producción fue la adaptación cinematográfica de la novela de García Márquez *Del amor y otros demonios* que se filmó en el primer trimestre del 2008 en coproducción con Colombia.

Fue Viceministra de Cultura 2008-2009 donde uno de los temas a su cargo fue el audiovisual.

Formó parte del grupo consultor que propuso la oferta del CETAV y la Fundación Parque La Libertad la invita como Directora del Centro de Tecnología y Artes Visuales CETAV desde sus inicios en el 2012.

Directora del Centro de Tecnología y Artes Visuales CETAV del Parque La Libertad

INTRODUCCIÓN:

ACERCA DEL PARQUE LA LIBERTAD Y DEL CETAV

El Parque La Libertad (2007) es un proyecto del Ministerio de Cultura y Juventud de Costa Rica gestionado en alianza público-privada por la Fundación Parque La Libertad. Concebido como un espacio de desarrollo humano e inclusión social, busca mejorar la calidad de vida de las comunidades aledañas mediante su desarrollo económico, ambiental y social, ofreciendo oportunidades para su formación técnica, artística, cultural y ambiental. Su Centro de Tecnología y Artes Visuales (CETAV), brinda a jóvenes de entre 17 y 27 años, la oportunidad de desarrollar competencias en áreas relacionadas a la tecnología y las artes visuales por medio de un modelo de inclusión social para la innovación, que busca fomentar el desarrollo humano a partir de opciones de especialización técnica alineadas con las demandas del mercado, en un programa de 20 meses de duración.

Las especialidades técnicas del CETAV son definidas con el objetivo de encontrar nichos de oportunidad de empleo en industrias creativas, por estudios de oferta y demanda que señalan la necesidad de formación de capital humano en programas técnicos especializados de corta duración, rápida incorporación al mercado, que incluyan el aprendizaje del inglés y el desarrollo de competencias como el trabajo en equipo, la comunicación y el desarrollo del pensamiento creativo. Es por eso que se desarrolla un programa que incluye la formación técnica, el idioma inglés y un *Tercer Eje* que es nuestro objeto de estudio.

El *Tercer Eje* es una formación transversal a la malla curricular específica de cada técnico que integra a todas las carreras en equipos multidisciplinarios. Desarrolla habilidades de comunicación empática, creatividad y emprendimiento. La sistematización de este eje, permite incorporar indicadores cualitativos que llevan a entender el proceso de aprendizaje de cada estudiante para poder dar un seguimiento individualizado, y alcanzar la permanencia y sostenibilidad de los avances al día de hoy. Este proyecto propone un modelo replicable para favorecer la innovación educativa a través de la transformación social.

LA VISIÓN DEL CETAV

El CETAV busca brindar herramientas para la empleabilidad y empoderar al estudiantado a participar proactiva y responsablemente en el cambio de paradigma hacia una sociedad de bienestar y sostenibilidad. Busca que las personas desarrollen en su proceso formativo, conexión con la comunidad, vocación de servicio, consciencia y compromiso ambiental, con la intención de ser reconocidos por su capacidad de adaptación, resiliencia e intención de compartir los aprendizajes. El CETAV busca propiciar cambios en el círculo inmediato del estudiantado y de la comunidad.

La comunidad CETAV se ha fortalecido bajo los principios de empatía, creatividad y trabajo en equipo; competencias urgentes y diferenciadores en este momento de cambio. Hoy la comunidad se mueve en un espacio seguro para compartir ideas, oportunidades laborales, posibles encadenamientos o colaboraciones, actualización profesional y dar apoyo a quienes lo necesiten para no dejar a nadie atrás.

Los hallazgos obtenidos de la sistematización y análisis del *Tercer Eje*, evidencian el desarrollo de las competencias para la *Cuarta Revolución Industrial*, que elevan las probabilidades de acceder a empleos de calidad y a mantener y mejorar las condiciones de empleabilidad.

SISTEMA DE CREENCIAS

El CETAV cree firmemente que la empatía, la creatividad y la capacidad de trabajar en equipo, son competencias urgentes y diferenciadoras. Siendo su público prioritario jóvenes de poblaciones en condiciones de vulnerabilidad, reconoce fundamental el fortalecimiento de estas habilidades. Por eso hay acciones para trazar la transferencia de este sistema de creencias en sus distintas audiencias como:

- 1- Fomentar el intercambio de ideas y la capacidad de negociación.
- 2- Utilizar herramientas para dar retroalimentación y abordar conversaciones difíciles.
- 3- Facilitar espacios de autoconocimiento, escucha activa y empática.
- 4- Generar acuerdos compartidos.
- 5- Utilizar herramientas para diseñar soluciones que satisfacen necesidades humanas.
- 6- Empoderar para el desarrollo de las ideas.

ACERCA DE LA PROPUESTA DE VALOR DEL CETAV

El CETAV ofrece programas educativos de formación técnica con especialidades en áreas relacionadas al arte y la tecnología, y con fundamental énfasis en desarrollar las competencias del *Tercer Eje*. Estas competencias buscan fortalecer la apertura a moverse hacia espacios desconocidos, a animarse a diseñar el futuro y sus vidas. Los programas son facilitados por profesionales reconocidos y activos en la industria. El proceso de aprendizaje se realiza desarrollando proyectos reales, bajo la guía del profesorado (tanto de la parte técnica como del *Tercer Eje*). Esta metodología permite el aprendizaje a nivel técnico y el relacionado a competencias de comunicación y de trabajo en equipo. Este proceso facilita el desarrollo de confianza creativa y les permite aceptar su propia vulnerabilidad, conectar con sus sentimientos y comenzar a crear desde un espacio más humano.

USUARIOS

El Parque La Libertad, es un espacio articulador por excelencia. El CETAV es un organismo vivo que conecta a la gente, de manera permanente. La comunidad CETAV se conforma por: 1- Jóvenes entre los 17 y 24 años con interés en ingresar, estudiantes actuales y egresados/as. 2- Personal administrativo. 3- Personal docente. 4- Familiares. 5- Empresas empleadoras.

ACTIVIDADES

Una de las actividades principales, es el seguimiento personalizado y el tiempo dedicado a cada estudiante. En jóvenes de poblaciones vulnerables, aumentan las situaciones complejas que podrían hacerles abandonar los estudios. De ahí la importancia de estar atento a escuchar las necesidades de estudiantes y egresados, conectar con ellas y buscar estrategias conjuntas para afrontar los retos. Es un acompañamiento cercano que fortalece su permanencia, su desarrollo y eleva las probabilidades de que la inserción laboral sea exitosa.

Adicional a la formación técnica, los estudiantes reciben la oportunidad de participar en eventos importantes de innovación, visitar potenciales empresas emplea-

doras, recibir charlas y cursos extracurriculares, y participar en campamentos y hackatones.

Para fortalecer la comunicación se crea un grupo privado de Facebook llamado *Soy CETAV*, que integra al cuerpo docente, estudiantes y egresados(as) y en el que se comparten oportunidades laborales, se facilitan encadenamientos entre los freelancers y se invita a talleres de profundización académica en una variedad de temas.

ACERCA DE LA SISTEMATIZACIÓN DEL *TERCER EJE*

El diseño del *Tercer Eje* ha recorrido varias iteraciones desde la creación del CETAV en el 2012. Con el apoyo de agami studios, y utilizando metodologías de innovación basadas en el diseño (Design-Driven innovation), se ha sistematizado la documentación de estos módulos, permitiendo así fortalecer los puntos de interacción claves para una curva de aprendizaje exitosa en cada estudiante. De esta forma, es posible analizar la documentación de los tres módulos impartidos para desarrollar estas competencias transversales y de medición cualitativa, que suponemos diferenciadoras.

Considerando que la inteligencia emocional es necesaria para el trabajo en equipo y la innovación, el *Tercer Eje* inicia con un módulo enfocado en el desarrollo de las habilidades socio-afectivas. A partir del 2017 este módulo se enfoca en el autoconocimiento, la escucha y empatía, basado en la metodología de la Comunicación No Violenta. El curso “Desarrollo del pensamiento creativo” enseña sobre el proceso creativo aplicado a un proyecto real. De esta forma, los y las estudiantes se enfrentan a su propia capacidad de generar ideas para desarrollar la confianza creativa. El curso de “Cultura Emprendedora”, desarrolla habilidades como el diseño de servicios y el modelado de negocios.

Los cursos de este eje programático utilizan las mediciones tradicionales e incorporan indicadores cualitativos para entender el proceso de aprendizaje de cada estudiante en grados que permiten dar un seguimiento individualizado.

A partir del 2017 y de la capacitación de personal docente del CETAV en Comunicación No Violenta, se decide fortalecer la comunicación empática como una

competencia transversal a lo largo de los 20 meses de formación, para lo que se proponen las siguientes acciones:

COMUNICACIÓN NO VIOLENTA DURANTE EL PROCESO DE SELECCIÓN

1- En las comunicaciones para el reclutamiento de cada generación, utilizar lenguaje inclusivo, claro, detallado y proporcionar diversas opciones para entrar en contacto con la administración del CETAV. 2- En las charlas inductivas, aclarar la información que se va a presentar, la intención de la charla, realizar peticiones y dejar abierta la posibilidad de que expresen sus necesidades con respecto a la charla. 3- En las entrevistas individuales practicar escucha activa.

COMUNICACIÓN NO VIOLENTA DURANTE LOS ESTUDIOS

1- Promover acuerdos compartidos en las clases, con el objetivo de escuchar y visibilizar las necesidades de todas las personas que la integran y propiciar el hacerse responsables de los mismos. 2- Mantener reuniones bimensuales del equipo de coordinación académica con cada estudiante, con el objetivo de darles retroalimentación de cada profesor (quienes tienen un protocolo para hacerlo objetivamente) tomar acuerdos y en caso de apertura co-crear estrategias concretas para atender dificultades identificadas. 3- Recibir de parte de ellos sus observaciones, aspirando a una retroalimentación 360. 4- Generar espacios de escucha activa y empatía desde la Administración. 5- Intervenir en conflictos de trabajos en grupo como oportunidad de conexión y crecimiento. 6- Realizar una charla introductoria impartida por estudiantes a sus familiares. 7- Realizar trabajos técnicos creativos alineados a temas de CNV. 8- Incluir en las evaluaciones de satisfacción de cada cuatrimestre temas de CNV.

COMUNICACIÓN NO VIOLENTA PARA LA INSTITUCIÓN

1- Abrir un espacio inicial en las reuniones de grupo para que cada integrante pueda compartir cómo se siente y facilitar la conexión. 2- Promover la presencia y las reuniones efectivas, tomando en cuenta las necesidades individuales, del grupo y de

la institución. 3- Desarrollar un manual para que los y las profesoras tengan herramientas para dar retroalimentación de sus estudiantes basada en observaciones y no en prejuicios. 4- Trabajar con propósito y acuerdos compartidos con los docentes.

INTENCIÓN DEL PROYECTO

Este proyecto busca poner en relieve el valor agregado del *Tercer Eje* de formación a través de un proceso de sistematización, con la intención de visibilizar el aporte metodológico y el impacto en las mediciones.

A través de los testimonios de los estudiantes, se busca entender la calidad de transferencia de los valores institucionales y el sistema de creencias a los estudiantes. Además, al analizar la curva de inserción laboral se podrá entender si existe una relación entre la formación que recibieron en el CETAV y la industria en que trabajan. Ambos indicadores cualitativos, permiten visibilizar el aporte del *Tercer Eje* en el desarrollo de las competencias para la *Cuarta Revolución Industrial*.

RESULTADOS: EL IMPACTO DEL TERCER EJE

El proceso de análisis cualitativo y cuantitativo permite tener un entendimiento mucho más profundo del impacto que tiene la formación integral del CETAV en la vida de sus estudiantes. A continuación, se analizan los testimonios cualitativos de la experiencia que tiene el estudiantado en el CETAV, las evaluaciones de los estudiantes hacia el cuerpo docente y administrativo, y la data cuantitativa que existe acerca del desarrollo profesional de sus egresados.

TESTIMONIOS DE LOS ESTUDIANTES

Se analizan cualitativamente 44 testimonios de jóvenes para comprender la transferencia de los valores del CETAV al estudiantado. El análisis evidencia jóvenes con una visión de mundo con responsabilidad, empoderamiento para cambiar su mundo, comprometidos con una causa, con convicción de poder devolverle a la sociedad desde una aplicación de su aprendizaje. Este proceso de transformación impacta en las oportunidades de crecimiento laboral. Todo lo que tiene que ver con

su empoderamiento personal implica una transformación que se da gracias al impacto que genera la experiencia del *Tercer Eje* del CETAV. Puntualmente se extraen los siguientes hallazgos relacionados a la transferencia de los valores del CETAV que tiene el estudiantado:

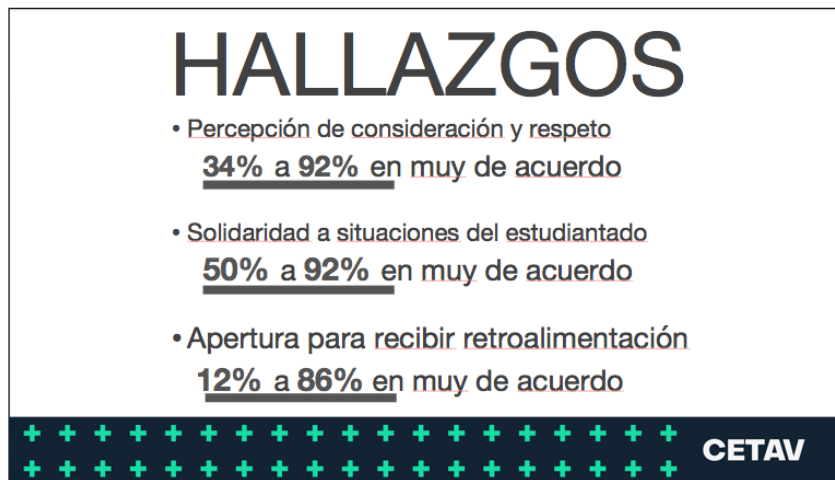
- El CETAV tiene una motivación intrínseca para brindar tranquilidad, servicio y escucha activa. En el lenguaje del estudiantado, queda integrado el valor de la comunicación y la empatía.
- Los proyectos y la metodología del CETAV, buscan desarrollar la confianza creativa en el estudiantado. Accionar la creatividad usualmente implica el tener que lidiar con problemas complejos, por eso la mayoría de los proyectos aplican el pensamiento creativo en ideas, planes, intenciones y conceptos. Esto resulta en un reconocimiento y empoderamiento por parte del estudiantado en imaginar, utilizar un pensamiento disruptivo con sentido, y confianza en su capacidad para elaborar ideas.
- Los proyectos y la metodología del CETAV buscan activar la pasión por aportar a la sociedad desde la creación de nuevas soluciones que resuelven necesidades existentes. Esto resulta en una serie de emprendimientos liderados por egresados que reconocen su capacidad de poner el conocimiento en la práctica, con audacia y autosuficiencia para traer a la vida sus ideas.
- Gracias al efecto demostrativo por parte del CETAV en la enseñanza sistemática de las habilidades para la *Cuarta Revolución Industrial*, los estudiantes absorben esa determinación con entusiasmo e impulso. La mayoría de los testimonios hablan de empoderamiento, proyección al futuro, perseverancia, valentía, excelencia y crecimiento.
- El estudiantado reconoce que su fortaleza se encuentra en el compañerismo, el trabajo en equipo y en obtener un éxito compartido, en liderar con empatía y en la conexión entre las personas.
- El servir y retribuir a la comunidad/sociedad es parte de la esencia del CETAV, valores que se reflejan en la gratitud y conciencia planetaria demostrada por todos los actores de la institución.

- Gracias a una consistencia en los resultados obtenidos a lo largo de las generaciones, se transmite el valor de la confianza, tanto en ser guiados por una visión mayor, como en tener confianza en sí mismo.

EVALUACIONES DEL ESTUDIANTADO HACIA EL PERSONAL DOCENTE Y ADMINISTRATIVO

La evolución en las respuestas del estudiantado sobre su percepción del personal docente y administrativo a lo largo de los años, es el resultado de una decisión consciente a nivel institucional por mejorar la comunicación. Con la incorporación de la Comunicación No Violenta, el CETAV logra la consolidación de un espacio seguro, de escucha, respeto, solidaridad, apertura, cuidado y conciencia de las necesidades de todos y todas. Esto facilita y potencia el desarrollo de las competencias para la *Cuarta Revolución Industrial*.

Esta tabla muestra algunos de los indicadores de cambio.



Análisis del desarrollo profesional de los y las egresadas
% de empleabilidad

Para efectos de este estudio, se aplicó una encuesta en google form a los y las egresadas solicitando actualizar su información laboral. De un total de 143 jóve-

nes, respondieron 129 que nos permiten confirmar que al día de hoy tenemos los siguientes números.

En empleabilidad por especialidad técnica: 1- Animación Digital 3D de 55 egresados y egresadas 46 tienen trabajo. 2- Diseño y Desarrollo Web de un total de 43 jóvenes, 35 tienen trabajo. 3- Edición y Postproducción de Imagen y Sonido de un total de 45 jóvenes, 40 tienen trabajo.

RELACIÓN ENTRE EL TÉCNICO Y LA INDUSTRIA EN LA QUE TRABAJAN

La actualización realizada demuestra que una gran mayoría de los y las egresadas trabajan en empresas, venden servicios de manera free lance, emprenden o profundizan estudios relacionados con su campo específico de estudio en el CETAV.

Relación entre el técnico y la industria en que se desenvuelven: 1- Animación Digital 3D de 55 egresados y egresadas, 40 se encuentran en actividades relacionadas al desarrollo de sus competencias, 7 jóvenes trabajan en otra cosa no relacionada y de 8 no se tiene información. 2- Diseño y Desarrollo Web de 43 egresados y egresadas, 32 se encuentran en actividades relacionadas al desarrollo de sus competencias, 8 jóvenes trabajan en otra cosa no relacionada y de 3 no se tiene información. 3- Edición y Postproducción de Imagen y Sonido de un total de 45 jóvenes egresados y egresadas, 39 se encuentran en actividades relacionadas al desarrollo de sus competencias, 3 jóvenes trabajan en otra cosa no relacionada y de 3 no se tiene información.

*% freelancers vs % empleado vs % emprendimiento vs % desempleado
= actitud de generar valor*

Hoy sabemos que de 143 jóvenes egresados y egresadas de las tres primeras generaciones, un 55.24% de ellos está trabajando en empresas del sector, un 11.19% venden servicios en su área de formación, un 3.5% tienen emprendimientos en áreas relacionadas, un 4.9% tienen trabajo no relacionado a sus estudios, 3.5% continúan sus estudios en áreas relacionadas un 6.29% se encuentra sin trabajo y no obtuvimos actualización de un 15.38%.

vos, permiten visibilizar el aporte del *Tercer Eje* en el desarrollo de las competencias para la *Cuarta Revolución Industrial* y nos permite tener un modelo replicable para favorecer la innovación educativa a través de la transformación social.

Podemos inferir que el resultado de la formación integral ofrecida en el CETAV, es el de jóvenes con herramientas técnicas y socio-afectivas que les permitirán participar proactiva y responsablemente en el cambio de paradigma hacia una sociedad de bienestar y sostenibilidad. La conexión y empatía, permiten un impacto en su esfera personal, en su círculo inmediato y en su comunidad ■

Palabras clave: inspiración, empatía, creatividad, inclusión, liderazgo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DUNCAN, R. D. (2018, July 18). *Tap the Power of Storytelling*. Recuperado de <https://www.forbes.com/sites/rodgerdeanduncan/2014/01/04/tap-the-power-of-storytelling/#21467c8d614a>

What is the framework for innovation? Design Council's evolved Double Diamond. (2019, September 10). Recuperado de <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-framework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond>

Why design means business. (n.d.). Recuperado de <https://www.mckinsey.com/business-functions/operations/our-insights/operations-blog/why-design-means-business>

* Contacto autor principal: lpacheco@parquelalibertad.org
Laura Pacheco, directora CETAV / Adriana Ruiz, directora agami studios

LAS IMÁGENES POSIBLES: LA REPRESENTACIÓN FEMENINA EN *GUIDA* DESDE SU CUADERNO DE ARTISTA

Autora:
MARÍA CONSTANZA CURATITOLI*

RESUMEN

El presente trabajo indaga en las imágenes pertenecientes al *cuaderno de artista* del cortometraje animado *Guida* (2014), dirigido por la animadora brasileña Rosana Urbes, a fines de ahondar en los potenciales rasgos poéticos y representacionales de los cuerpos feminizados que de allí emergen. *Guida* relata la historia de una mujer que culmina tras 30 años su vida laboral en una oficina de archivos, y se encuentra con un nuevo tiempo para sí misma, dando lugar a un descubrimiento de nuevos hábitos, cuidados y placeres. El cortometraje plantea una relación del personaje con el tiempo por venir y con el re-descubrimiento del cuerpo, reflejado continuamente en una nueva coreografía de sus días, donde habitan movimientos sueltos, livianos y libres.

En el sitio web de la animadora, una galería de imágenes sobre el proceso creativo saca a la luz un ejercicio de la esfera privada: pequeños bocetos y fragmentos de su cuaderno evidencian la búsqueda del trazo, el peso y los movimientos que tendrán las imágenes animadas del cortometraje. Esta intimidad revelada da lugar a la posibilidad de un acercamiento sensible que nos permita llegar al *arché*, ese intersticio entre el papel en blanco y el primer esbozo de lo que será la construcción material de la imagen.

Tomando como disparador la pregunta acerca de las distintas formas de reivindicación de los cuerpos feminizados dentro del lenguaje animado contemporáneo, se propone una lectura sobre la imagen-boceto como un intento de desplazamiento de la mirada, apartándose de la obra como resultado para visitar los recorridos procesuales de la artista y las posibilidades que brindan las diferentes técnicas de animación para ser capaces de imprimir gestos en/desde sus materialidades.

Palabras clave: Animación – Cuaderno de Artista – Boceto – Femenino

PONENCIA

La animación como lenguaje, admite una multiplicidad de representaciones: cada técnica que se emplea carga consigo un cúmulo de subjetividades sobre lo que implica que algo o alguien sea corporeizado bajo algún tipo de imagen animada. Las obras que se acercan a un carácter autoral e independiente, escapando de la lógica hegemónica de producción y modos de representación, constituyen un terreno fértil de indagación sobre las distintas formas de corporeización que la diversidad de texturas e imágenes de este lenguaje propone, encontrando la posibilidad de abordar la pregunta acerca del lugar que ocupa(n) la(s) representación(es) de lo femenino, y cuáles son las distintas formas de reivindicación de los cuerpos feminizados dentro del lenguaje animado contemporáneo.

Entendiendo que las representaciones de lo femenino a lo largo de la historia han sido configuradas en función a un carácter de objeto de deseo masculino, estableciendo los límites de las sexualidades correctas y normalizadas (Giunta, 2018:13),



***María Constanza Curatitoli** _ Licenciada en Cine y Tv; Doctoranda en Artes (FA – UNC); Becaria SECyT – UNC. Integrante del equipo de investigación Travesías por la audiovisualidad de Córdoba: El espacio y los espacios (2010-2020)- SECyT-UNC. Adscripta al Centro Experimental de Animación – CEAN y a la Cátedra “Arte y Modernidad” (Dpto. de Cine y TV - FA - UNC). Productora del Festival Internacional de Animación de Córdoba ANIMA y Foro Académico Internacional de Animación de Córdoba – FAIA.

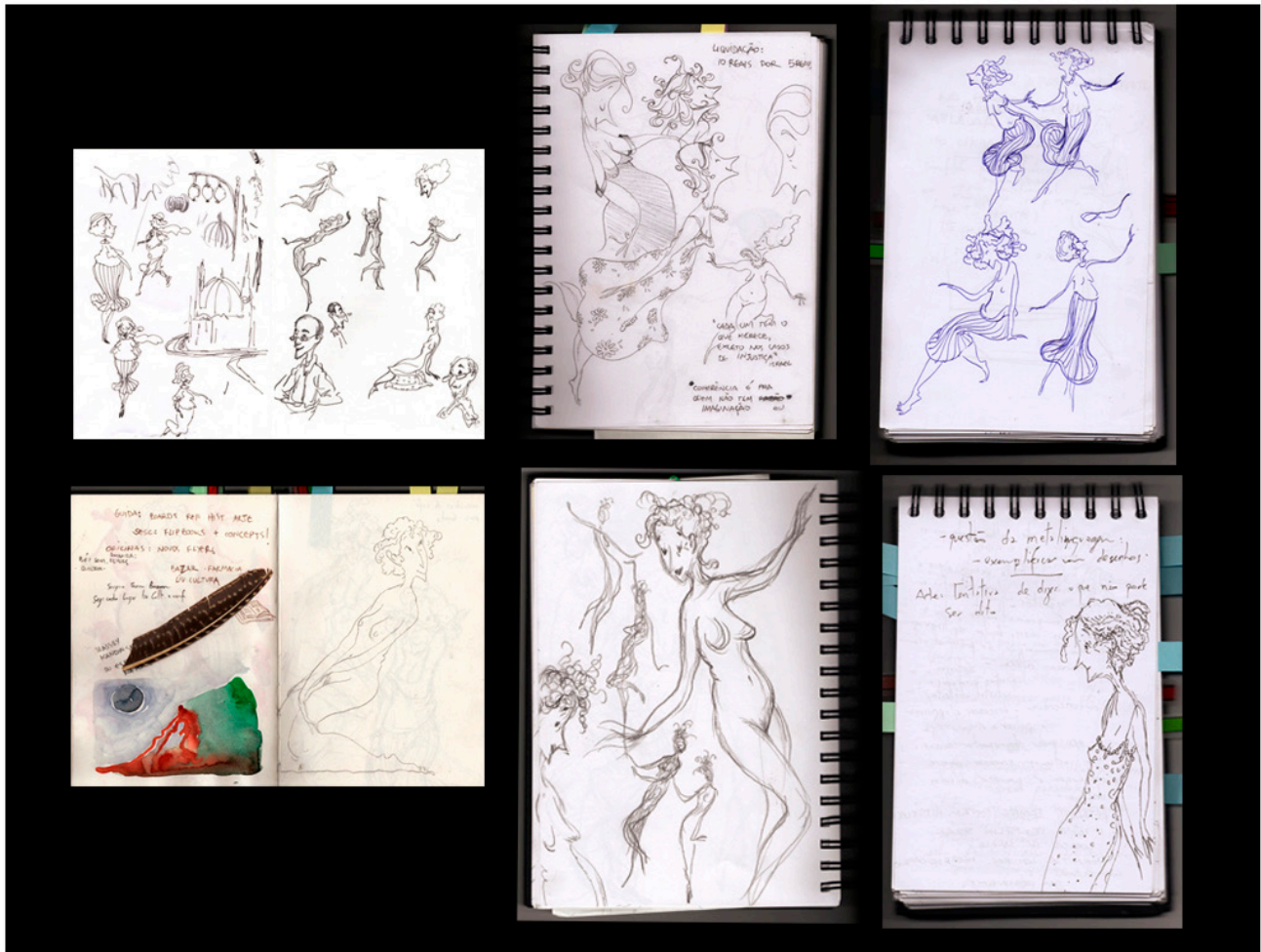
coticuratitoli@gmail.com | m.c.curatitoli@mi.unc.edu.ar
Facultad de Artes – SECyT, Universidad Nacional de Córdoba

el fenómeno de emancipación de los cuerpos que el contexto socio-histórico y los feminismos ponen en agenda habilita la pregunta sobre las imágenes de lo femenino que desde la animación se construyen, con la intención de poner en escena nuevos diálogos y lecturas, donde entren en juego las múltiples subjetividades tanto de quien produce como de quien recibe, con las infinitas posibilidades expresivas que el lenguaje permite. De este modo, se inserta en la imagen animada lo que W.T.J. Mitchell entiende como una *retórica de las imágenes*: un estudio sobre “lo que las imágenes dicen” y otro sobre “lo que hay que decir sobre las imágenes” (2016:22).

El presente trabajo recupera algunas reflexiones vertidas - a modo de ejercicio de lectura sensible – en el marco del Seminario *Cultura de las imágenes, género y sexualidad*, dictado por la Dra. Luciana Borré (Universidad Federal de Pernambuco - Brasil) para el Doctorado en Artes de la Universidad Nacional de Córdoba. Tomando en cuenta nociones de la Cultura Visual en tanto se presume el potencial de toda imagen como portadora de conocimiento, la propuesta de *lectura de imágenes*, consistió en la elección de una imagen *que instigue a pensar*; una imagen sobre la cual el/la alumno/a pueda dar cuenta tanto de sus condiciones técnicas de producción, como de su contexto de circulación y la relación establecida entre la imagen-sujeto investigador/a que la mira a fines resignificarla para el desarrollo de las propias investigaciones.

Sería posible entonces, identificar en este ejercicio una relación establecida entre dos sensibilidades: la que se desprende de la imagen elegida, y la que aflora desde la posición de investigadora como receptora sensible, aceptando dejar impresa la impronta y la huella de la (propia) experiencia. Dicha relación se encuentra mediada, indudablemente, por el doble ejercicio de lectura/escritura, donde el decir en palabras intenta materializar aspectos de la práctica incansable e incommensurable del *mirar*: es lo que, términos de Hernández, la cultura visual permite en tanto propone centrar

“el énfasis no tanto en la lectura de las imágenes como en las posiciones subjetivas que producen las imágenes (sus efectos en los sujetos visualizadores). Esto significa considerar que las imágenes y otras representaciones visuales son portadoras y mediadoras de significados y posiciones discursivas que contribuyen a pensar el mundo



y a pensarnos a nosotros mismos como sujetos y que, en suma, fijan la realidad de cómo mirar y los efectos que tienen en cada uno al ser mirados por esas imágenes” (2011:76).

Asumir dicha posición en la lectura, permite a posteriori materializar lo que Nelly Richard entiende como una *feminización de la escritura* (independientemente del género sexual del sujeto autor del texto): una escritura que

“se produce cada vez que una poética o una erótica del signo rebalsa el marco de retención/contención de la significación masculina con sus excedentes rebeldes (cuerpo, libido, goce, heterogeneidad, multiplicidad) para desregular así la tesis normativa y represiva de lo dominante cultural” (2008:18)

En este *decir* sobre las imágenes, se inicia el recorrido con una fuerte certeza sobre el carácter de *provisionalidad* (Hernández, 2011: 75), dinámico, fluctuante y principalmente situado que puedan tener las reflexiones que de aquí deriven.

DAR LUGAR A IMÁGENES QUE PROVOCAN

La lectura de imágenes se propone indagar en los bocetos del *cuaderno de artista* (también conocido como *art book* o *sketch book*) del cortometraje *Guida* (2014)¹, dirigido por la animadora brasileña Rosana Urbes.

Guida relata la historia de una mujer que culmina tras 30 años su vida laboral en una oficina de archivos, y se encuentra con un nuevo tiempo para sí misma, dando lugar a un descubrimiento de nuevos hábitos, cuidados y placeres. El cortometraje plantea una relación del personaje con el tiempo por venir y con el re-descubrimiento del cuerpo, reflejado continuamente en una nueva coreografía de sus días, donde habitan movimientos sueltos, livianos y libres.

Las imágenes que aquí nos convocan (Fig. 1) se encuentran publicadas en el sitio web de la animadora², dentro de la sección “Guida Sketches³”. Allí entre una vein-

¹ El cortometraje se encuentra disponible para su visionado en el canal personal de la animadora del sitio Vimeo: <https://vimeo.com/319125223>

² www.rosanaurbes.com

³ “Bocetos” en su traducción al español.

tena de obras, descansan estas imágenes, aquellas que en términos barthesianos, son capaces de punzar.

Roland Barthes, en *La cámara lúcida*, se pregunta así mismo sobre donde radica su fascinación al ver una u otra fotografía: la pregunta (y el deseo en torno a ella) es ontológica; no valora específicamente la técnica, las condiciones de su producción, su estilo, o las dicotomías empíricas (profesional/aficionado) y retóricas (paisajes/objetos/cuerpos), sino que la pregunta es por la imagen en sí misma (Barthes, 2016:28).

¿Cómo posicionarse ante tantas imágenes? En principio, es posible sostener que no estamos preparados para poder dar cuenta de todas ellas, ni todas ellas nos despertarán aunque sea los más mínimos interrogantes. Es innegable que la pregunta atraviesa imágenes que de una u otra forma han pasado por el filtro de nuestra cultura (Barthes, 2016:45). Cuando sobre las imágenes podemos sentir algún afecto, que permita un cierto interés sobre ellas, el autor encuentra el *studium*, que viene a perturbarse e intensificarse cuando entra en juego el *punctum*: eso que en una foto además, nos punza, nos provoca, despunta o lastima. En definitiva, el *punctum* conecta íntimamente con la propia experiencia, y desde allí emerge el lugar de enunciación.

En términos de Hernández, podemos sostener que este tipo de lectura “enfatisa el sentido cultural de toda mirada, al tiempo que subjetiviza la operación cultural de mirar. Lo que supone que toda mirada –y el dar cuenta de lo que miramos– están impregnados de huellas culturales y biográficas” (2011:76). No obstante, objetivar tal experiencia mediante la escritura, volvería posible el traslado de dichos resultados a una esfera externa y común, permitiendo replicar en otras imágenes (otros cuadernos, otras obras) la posibilidad de una mirada sensible que construya conocimiento.

Volvamos a las imágenes en cuestión: nos encontramos ante una serie de fotografías y escaneos de un cuaderno de bocetos de la animadora Rosana Urbes, donde descansan algunas frases, notas, palabras sueltas (en inglés y portugués), dibujos trazados en lápiz, y otros coloreados con acuarelas. Se dejan entrever las líneas y formas de los dibujos del dorso de las páginas, lo cual nos lleva a pensar que en ese cuaderno la búsqueda por un cierto tipo de imagen ha sido un proceso extenso y dedicado. Los dibujos no parecen presentar necesariamente una relación directa entre sí:

mientras algunos de ellos exploran la fusión de colores mediante el acuarelado, otros en lápiz y tinta (se observa un pequeño libro, distintas versiones del cuerpo desnudo de una mujer - ¿alguna versión de Guida? -) dejan entrever el tipo de trazo fino, un tanto etéreo, que se imprimirá en la puesta en escena del cortometraje animado.

Las imágenes se encuentran publicadas dentro de la sección *Concepts* del sitio web de la artista; como bien se mencionaba unos párrafos más arriba, en dicho sitio se presenta una veintena de trabajos. Sin embargo, es dentro del conjunto de estos bocetos donde descansa un elemento extraño a las materialidades evocadas en el resto de las imágenes -y posteriormente en el film- pero que mantiene una conexión íntima con la poética que emerge del proceso de creación: una pequeña pluma reposa sobre uno de una hoja del cuaderno.

He aquí el *punctum*: resultan inquietantes los mensajes superpuestos que habitan; la imagen del proceso, compleja, misteriosa e inacabada, invita a pensar en la construcción de conocimiento que emerge de la experimentación, más allá de la obra misma. La presencia de la pluma, que no forma parte de la puesta en escena e imagen final de la obra, lleva a pensar en las posibilidades que brindan las diferentes técnicas de animación para ser capaces de imprimir gestos en/desde sus materialidades.

Para avanzar en la lectura de estas imágenes, resulta pertinente recuperar el trabajo de María Lorenzo Hernández y sus investigaciones sobre los cuadernos de animadores por un lado, y el autorretrato animado femenino por otro. Lorenzo Hernández indaga en los rasgos de identidad del autorretrato animado femenino partiendo de una reflexión de Virginia Woolf respecto a la creación femenina; para que esto de a lugar, sostiene que son necesarias dos cosas: independencia económica y un sitio donde escribir (2011:18). El auge de artistas animadoras que -valga la redundancia- se animan a sacar del espacio privado nuevas formas de representación, plantea una ruptura con los paradigmas representacionales hegemónicos en el campo de la animación. Por otra parte, la autora rescata la potencia latente en los cuadernos de animador(A), como espacio de exploración y experimentación, de cruces interdisciplinarios y de acción en nuevos territorios que escapan del confinamiento. En sus palabras, el cuaderno de artista aparece como “un hecho gráfico, pesquisa o esbozo,

donde preconiza lo que será un gesto, un personaje o una localización antes de adoptar su forma animada” (2013:136).

Esta noción de cuaderno de artista establece un diálogo íntimo con la imagen animada, pensándola tanto como obra artística -fin en sí mismo-, o como parte de un proceso investigativo y exploratorio mayor sobre el lenguaje animado. La imagen del cuaderno nos acerca a la esfera de lo íntimo, lo espontáneo, lo experimental, a la búsqueda de colores y texturas, la prueba y el error del trazo. Detenerse en estas imágenes brinda la posibilidad de ser testigo de una intimidad revelada, una puerta que la artista deja entreabierta para invitarnos – curiosidad mediante - a cruzar. ¿Qué nos espera del otro lado? a esta pregunta, Fernando Hernández respondería que del otro lado nos espera un espejo (2011:79) que devuelve a nosotros mismos la mirada sobre lo que miramos. Esta fascinación por la imagen entonces, estaría dada por una superposición de capas de intereses: primero por la obra artística como resultado de un proceso, y luego por el interés en llegar al *arché*, ese intersticio entre el papel en blanco y el primer esbozo de lo que será la construcción material de la imagen. Boceto, exploración, autorretrato, espejo: ¿serán estas nociones las que afirman la imagen del cuaderno como el espacio posible para un nuevo orden de diálogos y discusiones sobre (lo hegemónico de) ciertas representaciones y sus visibilidades?

SOBRE LA ARTISTA, LOS PROCESOS Y GUIDA (ES DECIR, ¿ELLA MISMA?)

Hasta tanto regresa a Brasil y crea el estudio *RR Animation*, Rosana Urbes trabajó varios años como animadora para los Estudios Disney, siendo ilustradora y asistente de animación en películas como *Mulan*, *Lilo & Stitch*, *Halloween de Pooh* y el *Efe-lante*. Si bien en las representaciones imagéticas de esos films sus personajes femeninos (particularmente en los dos primeros casos mencionados) se alejan levemente de los modelos culturales del corte de “estereotipos Disney”, no deja de estar presente una realidad *saneada* y *americanizada* (Demarchi et. al, 2014:11). Podemos percibir entonces, tanto en el contexto histórico de su producción de obra como en el registro de los procesos creativos, la réplica de ciertas formas de conformación de la hegemonía y lo universalizante respecto de la singularidad desde lo subalterno. La revelación del cuaderno, del esbozo de trazos y pruebas de colores, da cuenta de

la búsqueda de una imagen donde habita la libertad del cuerpo (de la protagonista) y la libertad en la mirada (de la autora). No resulta casual ni indiferente que los únicos bocetos que la animadora publica en su sitio personal sean los del proceso creativo de *Guida*, acaso el primer y más importante trabajo audiovisual autoral y exploratorio, donde habita una voz propia.

En entrevistas audiovisuales sobre su proceso creativo⁴, Rosana Urbes se define como una investigadora y autodidacta dentro del campo de la animación. Haciendo hincapié en su origen como ilustradora, recorre los procesos creativos donde prima una observación sobre los cuerpos y sus movimientos, para encontrar a modo de espejo la propia imagen dentro de la animación. Nuevamente nos encontramos aquí con una instancia donde se pone en juego lo que es mirado, el cómo es mirado y lo que dice esa imagen de quien mira. Podemos afirmar que el recorrido por estos procesos se convierte en un andar rizomático que pone valor en el acto de *mirar* como acción desencadenante para el movimiento de los (propios) cuerpos, y la creación de otros/con otros⁵.

En relación a los rasgos de identidad que emergen de los autorretratos femeninos animados, María Lorenzo Hernández destaca la reivindicación del “cuerpo natural de la mujer, de todas las edades y formas, subvirtiendo los estereotipos de belleza impuestos por la moda” (2011:19). Estos rasgos son completamente identificables tanto en el cortometraje como en las imágenes del cuaderno que aquí nos convocan, junto a una liviandad en el trazo del dibujo que acompaña los movimientos libres de la protagonista: de allí la potencia de la pluma reposando sobre el cuaderno.

⁴ Entrevista realizada durante la *Semana de Orientação 2015*, Academia Internacional de Cinema (AIC) https://www.youtube.com/watch?v=utArUmyl_1g&list=WL&index=48&t=0s; Entrevista sobre el cuaderno de artista del cortometraje *Guida* <https://www.youtube.com/watch?v=id-zo3RWUBKc>

⁵ Resulta interesante el valor que asigna la artista a la capacidad de creación colaborativa que dio a lugar en *Guida*, lo que lleva a retomar nuevamente la noción de lo *subalterno* y la relación intrínseca entre la horizontalidad de sus prácticas y sus modos representacionales, rompiendo con las reproducciones dominantes que instauran un orden verticalista y opresor en sus modos de producción. No se trataría aquí de “romantizar la otredad” intelectualmente sino de reivindicar, mediante la acción y la creación como vías para la construcción de saberes, la noción de *experiencia* como espacio para un conocimiento situado (Richard, 2008:34-40).

Con cierta nostalgia, el personaje *Guida* deja atrás la estructura y el agobio de la cotidianeidad y su vida laboral, descubriendo su libertad a través de la experiencia y conciencia de su cuerpo y la relación con el nuevo tiempo por venir. Junto a ello, se observan distintas modalidades de transferencia de la propia animadora al cuerpo del film; el re-descubrimiento identitario se encuentra mediado por la mirada, tanto de las otredades como de la propia; en esa diversidad de ojos que la miran, irrumpe en escena un autorretrato de la propia directora, complejizando el juego de miradas entre autora-personaje y dejando abierta la pregunta sobre si es acaso *Guida* un intento de la autora de mirarse a sí misma. *Guida* puede ser mil mujeres. *Guida* puede ser todas las mujeres que quiera ser, según como ella decida mirarse.

Nos encontramos entonces con un complejo entramado de figuraciones y representaciones a la hora de intentar categorizar o definir este corpus de imágenes; si algo puede caracterizarlas en su conjunto es la apertura a la heterogeneidad y el foco sensible en lo singular, dando lugar a *atmósferas generizadas* que, en términos de Kratje:

“contienen un repertorio frondoso de figuraciones del deseo como condición para la creación de nuevos posicionamientos subjetivos: viajes, juego, erotismo, itinerancias. Estos motivos se plasman desde perspectivas sensibles al género, tanto sexual como textual, ya que las atmósferas desarman el orden compacto de las formas cinematográficas: a la clásica virtud de una economía de recursos contraponen la multiplicación de climas, paisajes, estados de ánimo dispersivos, insignificantes, desencadenados o incluso resistentes al argumento vertebrador” (2018:28).

Consideramos entonces, que es necesario rescatar la potencia de las obras – y principalmente sus procesos- que ponen en valor el espacio para la creación en que son materializadas estas sensibilidades y climas generizados, abriendo el juego a la multiplicidad y heterogeneidad de imágenes. No basta solo con mostrar y poner en escena lo invisible, sino que es necesario repensar el valor de las figuraciones de las feminidades dando lugar a un verdadero corrimiento de la mirada. El boceto se resignifica así como territorio creativo de búsquedas, exploraciones poéticas y materiales, pudiendo dar cuenta por sí mismo -desprendido de la obra- de las formas infinitas en que deviene la creación dentro del campo de la animación. Ese intersti-

cio entre la hoja en blanco y lo que será un primer atisbo de imagen, se constituye en espacio arquitectónico-político (Preciado, 2002:27) donde habitan los deseos de la artista, desplazados y arrojados desde el propio cuerpo hacia el cuerpo de una nueva figuración.

En entrevistas sobre su proceso creativo y el acercamiento al lenguaje de la animación, Rosana Urbes sostiene que siempre quiso dedicarse a la música, a la danza o la actuación, pero es a través de la animación como entiende la existencia de otra forma posible de cumplir esos sueños. Esos sueños están corporeizados y representados en Guida, en una imagen animada. Guida habla de y desde la artista.

Sería factible entonces, pensar la animación como el territorio donde se hacen posible las imágenes inefables. Los bocetos revelados a la esfera pública adquirirían, en términos de Preciado, un *estatuto dildológico* en tanto dan cuenta de intenciones y acciones de resistencia. No se trata de prácticas que habitan en una imagen sin cuerpo; más bien se inaugura la existencia de otro tipo de cuerpo-artefacto (la imagen animada), sin que por ello dejen de pertenecer a una esfera de lo posible y carnal.

A MODO DE CIERRE

En relación a sus técnicas y modos de hacer, estas imágenes se presentan como un espacio de exploración tanto de sus materialidades - aquellas que dan cuerpo a su existencia-, como a sus modos de mirar y narrar experiencias. Mediante el ejercicio de desplazar la mirada, la experiencia estética trasciende a las imágenes del cortometraje animado en tanto junto a ellas coexisten otras imágenes que permiten “incoar nuevas experiencias igualmente complejas, si bien no necesariamente réplicas de aquellas de las que surgen.” (Aguirre, 2011:116). De este modo, se rescata el valor de identificar una práctica de investigación y escritura situada, reflexiva y dinámica que permita dar lugar al habla de todas esas imágenes posibles que, oprimidas, durante tanto tiempo se guardan silenciadas y a oscuras en un cajón.

Atender no solo las obras, sino también los procesos, exploraciones y recorridos creativos de las artistas animadoras, pone en valor el lugar de la enunciación de diversas feminidades, haciendo frente y resistencia a las miradas homogeneizadoras

y hegemónicas con que las mismas han sido abordadas a lo largo de la historia. Entendemos que desprender al cine -particularmente de animación- de la mirada objetivante patriarcal, esconde la potencia de poder liberar múltiples representaciones y diversidades experienciales, desencadenando en nuevas imágenes que breguen por la constitución de otro posible universo de subjetivaciones, capaz de cargar consigo el peso y la espesura del contexto histórico social y político en el que son gestadas ■

VIDEOFILMOGRAFÍA:

Art Book *Guida*: URL <https://youtu.be/idzo3RWUBKc>

Entrevista Rosana Urbes - Semana de Orientação 2015: URL https://youtu.be/utArUmyl_1g

Guida (Brasil, 2014. Dir. Rosana Urbes): URL <https://vimeo.com/319125223>

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGUIRRE, I. (2011): *Cultura Visual, Política da Estética e Educação Emancipadora*. En: MARTINS, RAIMUNDO E TOURINHO, IRENE (Orgs.) *Educação da Cultura Visual: conceitos e contextos*. Santa Maria: Editora da UFSM.

BARTHES, R. (2016): *La cámara lúcida: nota sobre la fotografía*. 1° ed. 12° reimp. Buenos Aires. Paidós.

DEMARCHI, P., MARTÍNEZ, A., DOMÍNGUEZ, L., FORMIGONI, D. Y PERALTA, H. (2014). *Representaciones sociales en el cine infantil. Nacionalidad, raza, cultura y clase en "El Rey León"*. En *Aposta: Revista de ciencias sociales*, N° 63.

<http://www.apostadigital.com/revistav3/hemeroteca/pdema.pdf>

- GIUNTA, A. (2018): *Feminismo y arte latinoamericano*. 1a. ed. Buenos Aires. Siglo Veintiuno Editores.
- HERNÁNDEZ, F. (2011) *A Cultura Visual como um convite à deslocalização do olhar e ao reposicionamento do sujeito*. MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene (Orgs.). *Educação da Cultura Visual: conceitos e contextos*. Santa Maria: Editora UFSM.
- KRATJE, J. (2018): *Atmósferas generizadas. Sobre algunas apropiaciones teóricas de las nociones de Stimmung e idiorritmia para el estudio del cine en Caiana*. Revista de Historia del Arte y Cultura Visual del Centro Argentino de Investigadores de Arte (CAIA). N° 12 | Año 2018 en línea desde el 4 julio 2012.
URL: http://caiana.caia.org.ar/template/caiana.php?pag=articles/article_2.php&obj=311&vol=12
- LORENZO HERNÁNDEZ, M. (2011): *Una película propia: El autorretrato femenino animado contemporáneo*. En Garzón, C. y González, A. (Comp.) *Señas de identidad: reflexiones sobre el arte de la animación – Actas del 1º Foro Académico sobre Animación – V Festival Internacional de Animación Córdoba, ANIMA'09 – 1a ed.*– Villa María: Eduvim.
- _____ (2013): *Cuadernos de viaje animados: memoria, tránsito y experiencia*. En ASÍS FERRI, P. Y GONZÁLEZ, A. (Comp.) *La Animación y las otras Artes. Actas del III Foro Internacional sobre Animación - ANIMA 2013*. Pág. 135-151, 2014. ISBN 978-950-33-1096-0 (E-Book). <http://www.animafestival.com.ar/forum/home-2/actas-iii-foro-2013/> CEAn - Dpto. de Cine y TV – Facultad de Artes – Universidad Nacional de Córdoba – Argentina.
- MITCHEL, W.J.T. (2016): *Iconología. Imagen, texto, ideología*. 1a. ed. Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Capital Intelectual.
- PRECIADO, B./P. (2002) *Manifiesto Contrasexual*. Madrid. Ed. Opera Prima.
- RICHARD, N. (2008): *Feminismo, género y diferencia(s)*. Santiago de Chile. Palinodia.



MEMORIAS JORNADAS ACADÉMICAS DE ANIMACIÓN 2020 | Ricardo Arce | Juliana Barrero Castellanos | Cristina Andrea Siragusa | Andrea Sánchez Guerrero | Edward J. Guerrero Chinome | Jesús Alejandro Guzmán Ramírez | Sergio Hernán Sierra Monsalve | José Ángel Cabuya Velandia | Juan David Aristizabal | Alejandra Calderón Martínez | Juan Manuel Acuña Guzmán | Fernando Torres | Alejandro R. González | Anny Sofía Uribe | Laura Cartagena Rodríguez | Jorge Alberto Vega Rivera | Reinel Uriel Rojas | Alejandro Preciado | Luciana Pinotti | Oscar Rojas Ramirez | Laura Julieth Moncada Aldana | Laura Pacheco | María Constanza Curatitoli |

UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO
BOGOTÁ D.C. _ 2020