

INTER-MEDIOS
DIÁLOGOS SOBRE
ANIMACIÓN

ANIMACIÓN ENTRE RELATOS Y TÉCNICAS



JESÚS ALEJANDRO GUZMÁN
EDITOR ACADÉMICO

PRÓLOGO DE WALTER CASTAÑEDA

EDITORIAL
UTADEO


EDITORIAL UNIVERSIDAD DE CALDAS



ANIMACIÓN

ENTRE RELATOS Y TÉCNICAS

Procesos Investigativos en Animación

Editor académico
Jesús Alejandro Guzmán

Lina X. Aguirre
Alejandro R. González
Jesús Alejandro Guzmán
Diego Felipe Ríos Arce
Juan Alberto Conde
Marlene Nascimento
Camilo Hermida



EDITORIAL UNIVERSIDAD DE CALDAS

EDITORIAL
UTADEO



Carlos Sánchez Gaitán

Rector

Andrés Franco Herrera

Vicerrector Académico

Liliana Álvarez Revelo

Vicerrectora Administrativa

Felipe César Londoño López

Decano de la Facultad de Artes y Diseño

Carlos Francisco Pabón

Director Escuela de Diseño, Fotografía y Realización Audiovisual

Marco Giraldo Barreto

Jefe de Publicaciones



EDITORIAL UNIVERSIDAD DE CALDAS

Alejandro Ceballos Márquez

Rector

Marco Tulio Jaramillo Salazar

Vicerrector Académico

Luisa Fernanda Giraldo Zuluaga

Vicerrectora de Investigaciones y Posgrados

Patricia Salazar Villegas

Vicerrectora de Proyección Universitaria

Paula Andrea Chica Cortés

Vicerrectora Administrativa

Luis Miguel Gallego Sepúlveda

Editor

ANIMACIÓN

ENTRE RELATOS Y TÉCNICAS

Procesos Investigativos en Animación



EDITORIAL UNIVERSIDAD DE CALDAS

EDITORIAL
UTADEO

Animación: entre relatos y técnicas / Editor académico Jesús Alejandro Guzmán Ramírez ; Lina Ximena Aguirre Prada [y otros seis] ; prólogo Walter Castañeda M. – Bogotá : Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano ; Manizales : Universidad de Caldas, 2020.

160 páginas: ilustraciones, figuras, tablas ; 17 x 24 cm. – (Inter- medios : diálogos sobre animación)

ISBN 978-958-725-284-2

1. Animación - Historia. 2. Animación - Técnica. 3. Animación (Cinematografía). 4. Animación - Enseñanza. 5. Animación por computador. 6. Imágenes tridimensionales. I. Aguirre Prada, Lina Ximena, 1976 - , autora. II. González, Alejandro Rodrigo, 1973- , autor. III. Guzmán Ramírez, Jesús Alejandro, 1978- , autor y editor. IV. Ríos Arce, Diego Felipe, 1979- , autor. V. Conde Aldana, Juan Alberto, 1973- , autor. VI. Nascimento Da Silva, Marlene, 1962 - , autora. VII. Hermida Benítez, Camilo Ernesto, 1972- , autor. VIII. Castañeda M., Walter, prologuista. IX. Tit. X. Serie.

CDD741.58

Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano

Carrera 4 n.º 22-61 Bogotá, D.C., Colombia – PBX: 2427030 – www.utadeo.edu.co

Universidad de Caldas

Calle 65 n.º 26-10 Caldas, Manizales, Colombia – PBX: 57 (6) 878 15 00 – www.ucaldas.edu.co

EQUIPO EDITORIAL UTADEO

Marco Giraldo Barreto
Jefe de Publicaciones

Luis Carlos Celis Calderón
Coordinación gráfica y diseño

Mary Lidia Molina Bernal
Coordinación editorial

Juan Carlos García Sáenz
Coordinación revistas científicas

Sandra Guzmán
Distribución y ventas

María Teresa Murcia
Asistente administrativa

ISBN impreso: 978-958-725-284-2

ISBN epub: 978-958-725-286-6

ISBN digital: 978-958-725-285-9

EDICIÓN

Laura Daniela Londoño
Correctora de estilo

Luis Carlos Celis Calderón
Diseño portada, pauta gráfica y retoque
fotográfico

Mary Lidia Molina Bernal
Diagramación y revisión editorial

Panamericana Formas e Impresos S.A.
Impresión

El presente libro hace parte de la línea de investigación: Diseño, Técnica y Tecnología, de la Escuela de Diseño, Fotografía y Realización Audiovisual, Facultad de Artes y Diseño. Estudios de la Imagen, código gruplac COL0079739

Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano | Vigilada Mineducación.
Reconocimiento de personería jurídica: Resolución No. 2613 de 14 de agosto de 1959, Minjusticia.
Acreditación institucional de alta calidad, 6 años: Resolución 4624 del 21 de marzo de 2018, Mineducación.

Impreso en Colombia - Printed in Colombia © Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano
Prohibida la reproducción total o parcial por cualquier medio sin autorización de la universidad

Tabla de contenido

Prólogo

Walter Castañeda M.

13

RELATO

“Las casas viejas crujen, crujen”, espacios interiores y afectividad en la animación experimental chilena reciente 27

Luis 30

Maleza 34

Lucía 39

¿Hacia un cambio de paradigma en la animación argentina de autor? 45

A modo de cierre 60

EXPLORACIÓN

Enseñando a animar, navegando entre los sistemas de representación y la técnica. Procesos iterativos de enseñanza de animación dentro de la Universidad Jorge Tadeo Lozano basados en el dibujo 65

Aprendiendo a enseñar animación 65

Planteamiento de la construcción temática 67

Estructuración práctica y conceptual del proyecto 70

Una arqueología del sonido animado 93

Máquinas de escritura y grabadoras de voz: la arqueología del registro sonoro 93

Planteamiento metodológico para la revisión cronológica de la producción intelectual del diseño de animación en Colombia	103
Consideraciones iniciales	103
Características de la búsqueda documental de la producción intelectual en el área de animación en Colombia	104
Clasificación de la muestra documental	106
Sistematización de la información	109
Análisis de la muestra documental	109
Descripción de los documentos fundacionales	111
Enfoques epistemológicos relacionados con las líneas de investigación	112
Conclusiones	114

TÉCNICA

Desarrollo y aplicación de los recursos de lenguaje específicos del 3D estereoscópico en las películas largometraje de animación argentinas del 2009 al 2016	121
Los recursos de lenguaje específicos de la técnica 3D estereoscópica	121
La observación inmersiva es en el siglo XXI	123
Las películas largometraje de animación en Argentina del 2009 al 2016	125
El desglose de los filmes plano por plano	125
Discusión	128
Agradecimientos	130

Los inicios de la creación tridimensional digital	131
Antecedentes	131
Creación tridimensional por computador	138
La animación y el 3D en Colombia	143
Consideraciones finales	147
Referencias bibliográficas	153

Lista de imágenes

Imagen 1. Luis	31
Imagen 2. Luis	33
Imagen 3. Luis	33
Imagen 4. Maleza	35
Imagen 5. Maleza	36
Imagen 6. Maleza	36
Imagen 7. Maleza	38
Imagen 8. Lucía	39
Imagen 9. Lucía	41
Imagen 10. Lucía	42
Imagen 11. Storyboard, desarrollo conceptual de personaje y búsqueda técnica para implementación estética.	72
Imagen 12. Proceso técnico de generación de modelo de ilustración a 3D	85
Imagen 13. Propuesta conceptual de fondos para proyecto Crónicas del borde del mundo	86
Imagen 14. Ejemplo de resultados de la integración estética final	88
Imagen 15. Poses clave para despiece de <i>cut-out</i> digital y transiciones	89
Imagen 16. Poses clave para despiece de <i>cut-out</i> digital y transiciones	90
Imagen 17. Resultado de procesos de replanteamiento de la técnica de ilustración propuesto para los estudiantes de Utadeo	91
Imagen 18. Mutoscopio	134

Imagen 19. Gafas anaglíficas	136
Imagen 20. Gafas polarizadas	137

Lista de figuras

Figura 1. Dimensiones del dibujo propuesto por George Hlavács en el texto “ <i>The Exceptionally Simple Theory of Sketching</i> ”, reinterpretadas con las interacciones entre ellas los autores del documento	76
Figura 2. Multidimensionalidad de la imagen ilustrada en el marco de la cultura técnica	84
Figura 3. Ejemplo de las figuras tonales (Klangfiguren) de Ernst Florens Friedrich Chladni (Ullmann, 1983)	94
Figura 4. Ejemplo del Principio de Funcionamiento de un Lector Óptico de Sonido. 1. Fuente de luz. 2. Lentes convergentes. 3. Película. 4. Lente. 5. Orificio. 6. Celda fotoeléctrica (Langlois, 2012)	97

Lista de tablas

Tabla 1. Resultados de clasificación	100
Tabla 2. Listado de programas de desarrollo 3D y Render	140

Prólogo

Walter Castañeda M.

Es posible dar vida a un dinosaurio?, esa pregunta se la hacía en 1914 Winsor McCay quien, a partir de un reto, generó una cantidad copiosa de dibujos para fotografiarlos luego y crear, la que se conoce hasta ahora, como el primer personaje animado con rasgos expresivos de personalidad. El reto de animar algo, así como el acto de contar historias con objetos o seres, no solo ha deslumbrado a los académicos sino que despierta la curiosidad y el entusiasmo del público de varias épocas. Desde los albores de la animación en las que el protagonista era uno de estos animales extintos, ya se veía el fervor del público maravillado por la escena del simpático Gertie, un brontosaurio que juguetea y retoza en las orillas de un lago; tales imágenes se apreciaban reales y hacían creer que el lagarto estaba allí respondiendo a su interlocutor McCay quien interactuaba con su proyección (Gertie el dinosaurio, 1914). El diletantismo por el movimiento animado no es exclusivo de los espectadores del inicio del siglo xx, a quienes apresuradamente podríamos creer ingenuos por asombrarse de una ficción que, a los ojos de los avances técnicos actuales, parece burda. Es notorio destacar que, incluso nosotros, los espectadores de esta época que hemos

adquirido técnicas de observación soportadas en las tecnologías de la imagen y en la cultura visual actuales, asistimos en masa a ver cómo cobran vida las criaturas del Parque Jurásico de 1993.

Resulta que, con estos ejemplos, o los de las Silly Simphonies de Disney (1929 a 1939), la creación artística se ha preocupado por abrir los horizontes de lo que es posible; este libro versa acerca de la animación ocupándose de los modos como se hace y de las historias que se proponen. Por eso, para entender lo que se propone con este documento, se hace necesario ver que la animación como producto es la resultante de varias inquietudes que hacen parte del discurrir humano, así como de sus intereses por mover las fronteras de lo que se concibe como irrealizable. Animar algo ha sido la aspiración más elevada de quienes hacen representaciones, pues se convierte en la manera fidedigna mediante la cual se evidencian hechos, se explican acciones, se imaginan ideas o se hacen creaciones; para ello, se han usado las tecnologías a disposición mediante los paradigmas de lo representable, de acuerdo con las ideas de los grupos sociales de diversas épocas y latitudes. Es así, por ejemplo, como en el antiguo Egipto, en Mesopotamia o en el medioevo europeo, se usaron recursos iconográficos para contar historias narrándolas mediante la pintura en estelas, iluminaciones o en rocas.

Los intereses del arte han fluctuado entre la búsqueda por hacer creíbles y entendibles las representaciones, e igualmente se han interesados en dar vida a los objetos inanimados. El propósito principal de este libro aborda la animación como producto contemporáneo de la creación audiovisual, apoyados en esto y para explicar su trascendencia, se trae la reflexión sobre la animación a los ámbitos del arte para crear un marco mediante el cual se presenta su valor. Es valioso exponer que la animación se remonta a las más profundas intenciones del ser humano por dar vida a sus creaciones, para ello, se ha hecho uso de recursos espirituales, mágicos o técnicos. En estos casos se ha buscado transferir ánima a lo creado, esto es, que las imágenes subsuman el carácter de eidolon a fin de generar idolatría, pues se veía en la roca, el papel o el busto, la vida que se insufló a los ídolos por la gracia del artista o el sacerdote (Debray, 1994). Ahora bien, debe diferenciarse en esta presentación que, al referirnos al ánima, se le toma como la representación duradera del espíritu

que abandonó el cuerpo, pero también se hace referencia al dios que habita en el ídolo contenido en la escultura.

De otra parte, surge la noción de *éikon*, quizás más cercana a las concepciones de imagen con las que hemos entendido las representaciones pictóricas de los recientes 500 años y en las que se enmarcan las animaciones de corte artístico o comercial que hacen parte de la nutrida revisión que presentaron sus autores en el presente texto. En este caso, el del *éikon*, el uso de imágenes adquiere relevancia para su autor, quien ve en ellas un mecanismo para exponer maneras particulares de entender el mundo, sin que sea necesario que la imagen encarne entidad alguna. Más bien, la imagen se comporta como superficie en la que se depositan los avances y las reflexiones procedentes de áreas como la óptica, la física, el color y el tratamiento de los símbolos; aspecto que tuvo lugar en el dibujo y la pintura posteriores a la edad media. En esta categoría se debe mencionar que los ejemplos de creaciones con las que se intenta prolongar las capacidades creadoras del ser humano son innumerables, algunas de estas creaciones son sorprendentes, por ejemplo, los autómatas del siglo XIX que encarnaban movimientos similares a los de los seres humanos o recreaban complejos escenarios de bailarines, artistas, panaderos sin la aparente intrusión de un titiritero. Al parecer dichas creaciones se alzaban como la más pura manifestación de lo que se animaba con aparente voluntad propia. Tales manifestaciones de la curiosidad humana se remontan en realidad al desarrollo de instrumentos de alta complejidad técnica en los que se cruzaron intereses científicos que, a su vez, permearon el cruce de técnicas para mejorar la percepción y representación del mundo, dando como resultado artefactos curiosos como la cámara oscura, el zootropo, el kinetoscopio, entre otros.

Según lo visto, se muestran tres categorías: primero, la imagen que cobra vida por decisión del sacerdote, segundo, la imagen vive porque con su técnica se interpreta el mundo con fidelidad y, tercero, la imagen simula el movimiento haciendo con ello que cobre vida al ojo del receptor. Es en este último escenario donde el concepto de animación retorna, ya no porque la imagen adquiera ánima, sino porque se le anima y es allí donde Gertie, el dinosaurio mencionado en las primeras líneas, vuelve a la conversación, porque su creación involucró dominios

técnicos, apropiaciones tecnológicas y el asombro del espectador, para cuestionarse por el engaño asimilando su fuerza ficcional como parte de un lenguaje naciente.

Según las apreciaciones previas que han visto en la representación con imágenes un modelo en constante exploración, cabe preguntarse: ¿qué ha significado el arte de la animación para la creación? Creemos que en este libro se están dando algunos avances, debido al modo como se han integrado los diversos discursos cuyos enfoques variados inspeccionan desde la animación como medio para expresar situaciones políticas, o bien, revisan asuntos sobre su enseñanza, su historia hasta la exploración de nuevos lenguajes visuales y sonoros. Estas líneas temáticas del libro muestran que el interés por la animación es creciente y despierta preguntas en distintas latitudes del continente americano. Esto es significativo porque es frecuente la intención de creadores e investigadores de generar voces con sello latinoamericano a un lenguaje que se creía exclusivo de Walt Disney.

Para entrar en materia, es valioso destacar que la cercanía entre la política y medios de representación, como el arte, es una práctica antigua en occidente, bien sea porque este sirve de propaganda o porque es utilizado como instrumento de resistencia, pues los símbolos que emplea, los insumos con que los expresa y los modos de ensamblarlos, lo convierten en un medio práctico para transmitir ideas o expresar emociones. En el presente libro, el lector encontrará un capítulo que trata con especial delicadeza un tema recurrente en el arte, la arquitectura, el cine y la literatura como lo es el del espacio; característica que trata la colombiana radicada en Georgia, Lina X. Aguirre quien, a través de diferentes animaciones, realiza una curaduría en la que revisa las tensiones existentes entre la persona y el espacio. El espacio que ocupamos se convierte en entidad en las reflexiones de Aguirre, pues a las personas les sirve de protección, las abriga, pero también las amenaza, pues sus límites lo sofocan y agobian. Esta lectura que a veces recuerda los relatos angustiantes de la expresionista Alejandra Pizarnik, habla de la fragilidad de los cuerpos que se acomodan en muros de 60 por 60 acogiendo funciones orgánicas, pero también familiares y fraternales, recordando que afuera está la maleza que quiere retomar el espacio que le usurpamos. “Las casas viejas crujen” dice Aguirre y con esta metáfora analiza la animación chilena “Lucía”,

en la que el desasosiego habitacional expone las transformaciones que ocasiona la gentrificación y que duelen en el cuerpo de quienes habitaron las casas viejas. Casas que reflejan las transformaciones sociales a las que se están sometiendo las comunidades en América Latina durante los recientes decenios.

La vida en la casa es el hilo que conecta la edición del presente libro bajo esta temática, Alejandro González analiza el corto “Padre” del creador argentino Santiago ‘Bou’ Grasso, en el que destaca, entre otras cosas, la técnica del stop motion. González discurre infiriendo por qué Grasso eligió la técnica mencionada, misma que pareciera ser inconveniente por aspectos de practicidad, pero que permite lograr efectos psicológicos en la narración que aborda reflexiones sobre la dictadura, concretamente con los últimos años de los generales en retiro. Según narra González, la animación ocurre en el espacio de una casa en la que la elipsis vincula diferentes personajes, tales como una hija, su padre, unos pájaros que colisionan con la casa y un reloj que determina la diégesis del relato. Esos elementos funcionan como símbolos de la complejidad política y social argentina expresados a través de un padre decrepito, pero que evidencia su autoridad mediante actuaciones demandantes sobre la hija. Es interesante observar cómo en la curaduría del presente libro se conecta la reflexión de González con las de la colombiana Lina X. Aguirre al tratar enfoques analíticos de la animación en los que la casa aparece como presencia omnisciente o incluso como protagonista activo, pero en todo caso, se le ve como personaje incidente en las acciones de los demás personajes.

En *Aprendiendo a enseñar animación*, Jesús Alejandro Guzmán y Diego Felipe Ríos Arce exploran varias ideas, comenzando por el estado actual de la animación en Colombia y generando discusiones acerca del papel que cumple el dibujo durante el proceso de conceptualización de la pieza animada. En su capítulo los autores destacan el carácter racional que se desprende de los trazos del dibujante y reclaman que este lenguaje expresivo supera la connotación técnica con la que se le ha visto. Para los autores, el dibujo es un conector entre la sensibilidad del diseñador con múltiples ajustes intelectuales que garantizan un discurso ajustado a requerimientos y también la consolidación del proyecto que

se materializa en una animación. Los profesores proporcionan evidencias que respaldan sus afirmaciones, a través del trabajo con semilleros de estudiantes, que no solo son quienes posibilitan la ejecución de las piezas sino que replican las prácticas didácticas derivadas de la investigación que le dio soporte al capítulo.

Las principales concepciones que postulan Guzmán y Ríos reivindican la praxis al mostrarla como la actividad en la que confluyen la cultura, la consciencia y el dominio de la técnica, para adaptar u optimizar procesos de realización acordes al contexto local. Las concepciones propuestas muestran su fundamento en el diseño. Los autores postulan que la animación es un resultado proyectado mediante procedimientos iterativos en los que el estudio de la percepción, la ergonomía y el ajuste de elementos, proporcionan el fundamento disciplinar de las operaciones involucradas en el dibujo que soporta la animación.

Luego de estos capítulos enfocados en aspectos culturales y procesuales de la animación, el libro toma un giro hacia otros campos determinantes en el éxito del relato audiovisual animado. El profesor de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, Juan Alberto Conde, explora en “*Una arqueología del sonido animado*”, la indivisible relación entre la imagen y el sonido que ha sido fundamental para alimentar la rúbrica que caracteriza la animación y colaborar en la construcción de la sique de los personajes, los instrumentos y los escenarios de un filme animado. Mediante el rastreo de invenciones y dispositivos que han hecho aportes en la optimización de la captura y reproducción del sonido, el autor muestra cómo este tuvo desarrollos paralelos a los de las imágenes en movimiento, convirtiéndose en ocasiones en un lenguaje autónomo que supera, a veces, la naturaleza incidental y un poco subsidiaria que ocupa en algunas producciones. Las tensiones imagen-secuencia, banda sonora, permiten a los creadores musicales hacer visibles sus sinfonías, de acuerdo con las tesis de Conde. Son varios los ejemplos que podemos hallar en el cine, pero también en la animación en los que el sonido, la orquesta filarmónica y la sinfonía son los protagonistas. Dos de ellos son mostrados por Conde, tal es el caso de las obras de Norman McLaren o *Tönende Handschrift II* (1932).

Como puede notarse, el libro considera distintas perspectivas que intentan cerrar brechas en la producción de conocimiento sobre la animación como lenguaje

que busca caracterizar sus lenguajes con desapego de los estándares del cine. En las ideas exploradas en estos primeros capítulos se pueden observar estudios de casos, observaciones sobre la naturaleza proyectual de la animación, así como análisis técnicos. Justamente con relación a los estudios de caso, el profesor de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, Jesús Alejandro Guzmán Ramírez, aborda un recorrido por los productos animados en el país en “*Planteamiento metodológico para la revisión cronológica de la producción intelectual del diseño de animación en Colombia*”. Allí estudia siete años de la década del 2000, justificando su estudio transversal en algunos acontecimientos que generaron unos patrones en el fenómeno observado por el investigador. En esta revisión se alcanzan a perfilar unas nociones que caracterizan la producción en animación, siendo un buen referente para futuras investigaciones de corte historiográfico o metodológico. Destaca la importancia de este capítulo por las contribuciones al estado del arte de la animación en Colombia, puesto que, al indagar por la memoria de los eventos y escrutarla con los ojos de quien aplica métodos científicos, se sugieren líneas de trabajo para futuras investigaciones, estableciendo voces que ayudan a consolidar saberes disciplinares.

Posteriormente, la profesora de la Universidad del Salvador, Marlene Nascimento propone el capítulo “*Desarrollo y aplicación de los recursos de lenguaje específicos del 3d estereoscópico en las películas largometraje de animación argentinas del 2009 al 2016*”. En este documento, la docente se dedica a analizar el tratamiento del plano, entendiendo este como imagen o imágenes sobre las que se implementan los contenidos. El plano ha sido el escenario en el que la imagen ha creado obras pictóricas en la cultura occidental y es el formato que le permite a la profesora reflexionar sobre las exigencias que el lenguaje de la animación le hace al observador. En este capítulo se propone la noción sobre los requerimientos a los observadores, puesto que las animaciones que analizó la autora proponen rupturas a la noción del marco que contiene las imágenes. Nascimento fundamenta sus ideas en la importante obra de Johnatan Crary (1990), pues en las animaciones referidas se hace uso de técnicas como la “ruptura de la sexta ventana”, que resultan propicias para que la animación refuerce su credibilidad icónica, pero que no hacían parte de los lenguajes pictóricos o de otras técnicas de representación. Así como Gertie, el dinosaurio

interactuaba con McCay, los lenguajes plásticos con los que el animador aborda el relato posibilitan las rupturas a las que hace alusión la profesora, pues el modo como los personajes pueden fugarse de las barreras del cuadro pictórico tiene algunos referentes en la historia de otros medios de representación.

La obsesión por retar al observador cuestionando su concepción de lo ficticio y lo real ha sido una constante de otros medios como el del cine o inclusive el arte. Quién no recuerda el grupo de esculturas de los esclavos de Miguel Ángel, que por su carácter inconcluso transmiten la angustia del cuerpo que no se alcanzó a liberar de la roca suscitando la sensación que, este caso el marco (basamento o pedestal), es el que impide que los personajes broten. Ya en el medio cinematográfico son varios los ejemplos, algunos de la cultura popular, otros del cine denominado culto, tal es el caso de la “Rosa púrpura del Cairo” de Woody Allen (1985), en la que el personaje Tom rompe el marco para contactar a Cecilia. En este filme son varios los eventos que retan las técnicas del observador, tales como la sincronía entre la elipsis y el tiempo real de la protagonista, o la pigmentación en blanco y negro de Tom, en contraste con los colores que ostenta Cecilia. Todos estos aspectos vienen demostrando, desde hace varias décadas, las tensiones entre la narrativa cinematográfica y el interés de los espectadores que quieren nuevas experiencias visuales, temáticas, técnicas o narrativas. La película de Arnold Schwarzenegger, “El último gran héroe” (1993), es otro ejemplo de las tesis que propone Nascimento. En la película aludida de Schwarzenegger, el detective Jack Slater accede al mundo real gracias a Danny quien activó un tiquete mágico, el cual abdujo al detective del relato en la pantalla, ocurriendo un efecto similar al de la “Rosa púrpura del Cairo”.

El documento de Nascimento termina haciendo un recorrido por animaciones argentinas que han escalado en la industria cinematográfica alcanzando reconocimiento, por ejemplo “Metegol”. En las obras reseñadas por la autora, se tiene la oportunidad de revisar varios aspectos técnicos y narrativos, lo cual la vincula con la línea temática del resto de capítulos incluidos en este texto que resultan del esfuerzo entre la Universidad de Caldas y la Universidad Jorge Tadeo Lozano.

Luego del texto de la profesora Nascimento, cierra el libro el profesor Camilo Hermida mediante un recuento, que, a la manera de la arqueología de los medios, muestra un panorama de interés para diseñadores, artistas y creadores de la animación. En su rastreo expone intimidades técnicas de quienes han hecho aportes significativos a la escena de la animación en Colombia. El documento de Hermida no solo muestra conocimiento sobre la evolución de los artefactos y los programas usados para la animación, prácticamente desde sus albores, sino que tales evidencias le sirven para ilustrar sobre el modo como la animación se ha posicionado como lenguaje con potencias creativas de utilidad para desarrolladores, industrias y el público.

Este lugar que viene cobrando la animación no solo en Colombia sino en América Latina, es un claro indicador del fortalecimiento de lenguajes audiovisuales con amplias posibilidades creativas, narrativas, expresivas y de comunicación, con opciones para abordarse desde lugares considerados periféricos y mediante herramientas relativamente accesibles. Aunado a esto, se alcanzan a apreciar iniciativas gubernamentales que velan por el fomento a las industrias creativas a través de convocatorias y apoyos a la difusión de los trabajos creativos, lo que redundará en el crecimiento de este sector de las iniciativas creativas.

Este libro es una de tantas evidencias que se vienen sumando y que demuestran el crecimiento de la animación, pues poco a poco muestra músculo para pasar de etapas centradas en esfuerzos individuales, a profesionalizarse reclamando con ello lugares en los ámbitos industriales, comerciales y por su puesto académicos al generar estados del arte, reflexiones y teorizaciones con las que se aprecia que ganan terreno como cuerpo disciplinar e intenciones de construir sus propios lenguajes, con autonomía de otros que le brindaron abrigo durante su nacimiento. Vale subrayar el valor de este texto que tiene en sus manos o ante los ojos el lector, porque se trata de la conjunción de esfuerzos institucionales y de grupos de investigadores interesados en darle impulso a la reflexión de un área, que ha contado con ciertas hegemonías en las industrias norteamericanas. También debe recalarse que la coordinación de esta obra, en manos del doctor Alejandro Guzmán, se convierte en un aporte que con seguridad será tenido en cuenta por futuros investigadores

interesados en un tema que comienza a ganar voces en el panorama nacional, el cual al día de hoy se ve abrigado por el nacimiento de escuelas de animación y doctorados en diseño o en artes en los que se realizan investigaciones con alto potencial para la generación y transmisión de conocimiento, que contribuirán a entender este fenómeno que, en recientes años, apenas era considerado un oficio o una curiosidad de salón.

Walter Castañeda M.
Doctorado en Diseño y Creación
Universidad de Caldas
Director

RELATO

RELA
TO
RELATO

“Las casas viejas crujen, crujen”

Espacios interiores y afectividad en la animación experimental chilena reciente

Lina X. Aguirre¹

Dentro del panorama reciente de la animación latinoamericana, Chile ocupa un lugar destacado. Gracias a los aportes de animadores de profesión, cineastas y artistas visuales con intereses diversos, se ha logrado configurar un campo complejo y dinámico donde coexisten las tendencias inscritas en el *mainstream* de la animación y los intentos experimentales más osados. Con animación experimental, en la cual se enfoca esta investigación, se hace referencia a un cuerpo de producción que desafía, reinterpreta y reorganiza

1 Lina X. Aguirre es Doctora en Literatura y Cultura Latinoamericana de Ohio State University con especialidad en Cultura Visual y Teorías Culturales. En la actualidad estudia la animación experimental latinoamericana reciente, enfocándose en aspectos estéticos, materiales y afectivos, y sus implicaciones subjetivas y sociales. Entre sus publicaciones sobre el tema, destaca el artículo “Animación stop-motion en Chile globalizado: correspondencias cinematográficas de lo precario”. Es co-curadora de la muestra de animación “Trends in Latin American Experimental Animation”, la cual fue presentada en varias universidades norteamericanas durante 2016, y es curadora e investigadora de Moebius animación, proyecto enfocado en la divulgación y discusión de la animación experimental. E-mail: linax@moebiusanimacion.com

creativamente las tradiciones y convenciones que los grandes estudios han ido erigiendo en las múltiples dimensiones que componen un filme animado. En Chile, la experimentación llevada a cabo en los últimos años se ha manifestado en cuatro aspectos principales:

1. La flexibilización y combinación de técnicas de animación asociadas a diversas tecnologías.
2. La preferencia por objetos domésticos y materiales orgánicos frente a materiales especializados.
3. El abandono de narrativas tradicionales con un énfasis en los aspectos metamórficos de la animación y en la expresión de estados afectivos.
4. La construcción de espacialidades inestables, sujetas a la transformación, el deterioro o la desaparición.

En este ensayo se analiza la experimentación espacial, particularmente en torno a la casa como espacio habitable primordial. El presente estudio se centra en tres producciones: el cortometraje *Luis* (Leon et al., 2008), realizado por la productora Diluvio²; la obra *Maleza* (Miranda & Covarrubias, 2006), ópera prima de la compañía de teatro-animación Maleza, y el largometraje *Lucía* (2011), dirigido por Niles Atallah. En estas obras, la casa se construye como un espacio expuesto a transformaciones en sus límites con el exterior, sus características físicas y sus posibilidades materiales y simbólicas de habitabilidad, lo cual pone en crisis los sentidos de bienestar y protección que usualmente tiene. Esta investigación sugiere que la persistencia de las transgresiones a los sentidos tradicionales de la casa en la animación experimental chilena reciente constituye una manifestación de la inseguridad y pérdida de certezas que enfrentan los individuos en este país en el contexto de la globalización.

2 Los miembros de Diluvio son el cineasta Niles Atallah, y los artistas visuales Cristóbal León y Joaquín Cociña. Sus principales obras y proyectos pueden verse en www.diluvio.cl

De acuerdo con el curador francés Nicolás Bourriaud, esta época globalizada ha generado los recursos para un régimen estético precario, basado, como la misma sociedad, en la velocidad, la inestabilidad y la fragilidad (Bourriaud, 2009a, p. 23). En su libro *The Radicant*, Bourriaud alude a exhibiciones transitorias, materiales en deterioro, obras degradables o sujetas a la desaparición, ejercicios asociados al viaje y el movimiento, y una serie amplia de manifestaciones de inestabilidad y movilidad formal (Bourriaud, 2009b). Teniendo en cuenta lo propuesto por el curador francés, las construcciones del espacio doméstico observadas en las obras objeto de estudio son una muestra clara de la correspondencia entre régimen de modernidad y un régimen estético precario. En la animación chilena no solo se trata de una asimilación de los principios que rigen la vida cotidiana en la modernidad globalizada; no solo se repite gozosamente lo inestable y lo fugaz en la forma. En cambio, se considera que hay un ejercicio reflexivo sobre la precariedad de la vida y la toma de una posición que pasa por usufructuar, padecer y resistir, a través de los recursos que ofrece la animación. El espacio doméstico es quizás uno de los espacios definidos con mayor claridad históricamente; al hacerse difuso y móvil, al perder sus límites y su capacidad de ofrecer protección, pone en evidencia una percepción profunda de riesgo e incertidumbre que abarca variados aspectos de la experiencia.

En su extensa obra *Esferas*, el filósofo Peter Sloterdijk reflexiona con mayor profundidad sobre la experiencia humana del espacio y su relación con la modernidad del mercado global. Su reflexión se centra en los espacios interiores –a los que él denomina esferas o atmósferas–, y en cómo, a lo largo de la historia, las sociedades han creado burbujas protectoras que mantienen a salvo a sus integrantes de un exterior desconocido. En la modernidad, las ficciones espirituales que dieron cobijo y abrigo a los individuos en épocas anteriores, especialmente la idea del hombre como centro del universo y la existencia de Dios, se ponen en crisis, lo cual deja a la humanidad a la intemperie en un universo infinito. En la globalización, la misión humana de crear esa sensación de cobijo es más difícil que nunca y se hace a través de esferas artificiales y transitorias. Dice Sloterdijk (2003):

Para conseguir suelo libre para la esfera artificial de recambio, en todas las viejas naciones se dinamitan los restos de creencia en el mundo interior y las ficciones de seguridad, en nombre de una ilustración radical del mercado que promete mejor vida... De pronto, masas desespiritualizadas se encuentran a la intemperie sin que jamás se les haya aclarado correctamente el sentido de su destierro. Decepcionadas, resfriadas y huérfanas se cobijan en sucedáneos de antiguas imágenes de mundo mientras estas parezcan conservar todavía un hálito de la calidez de las viejas ilusiones humanas de circundación. (p. 35)

De acuerdo con la propuesta de Sloterdijk, la búsqueda y la angustia de los individuos en la actualidad pasan necesariamente por la dimensión del espacio. Constantemente las personas intentan construir atmósferas que las alberguen; ideas y ficciones mercantilizadas, pero también recuerdos y fantasías que sirvan de refugio. Es así como imágenes como la casa, arraigada en la experiencia primera de seguridad y calidez, entran en los imaginarios personales y sociales, y toman forma en la creación artística. En las producciones que se analizan a continuación se pueden ver los procesos de degradación de la casa como imagen espacial estable, así como las incertidumbres y posibilidades que allí se generan.

Luis

Luis (Leon et al., 2008) constituye la segunda parte de una serie que inició con el cortometraje *Lucía* (Leon, Cociña, & Atallah, 2007), producido en 2007. En cada uno de los cortos, la voz en off del protagonista infantil narra fragmentos de su historia con el otro, sus experiencias en el bosque cercano a su casa, y los deseos y temores surgidos de estas experiencias. Los protagonistas de cada corto ofrecen dos versiones que se complementan de algún modo, pero que están llenas de contradicciones y vacíos. *Luis* toma lugar en la sala de la casa del niño, la cual entra en procesos de transformación gracias a la animación de los objetos domésticos y de dibujos en carbón realizados sobre los muros. A través de un susurro grave y arenoso, la voz del niño expresa su tristeza ante el alejamiento de su amiga Lucía, con la que compartía sus jornadas en el bosque.



Imagen 1. Luis
Fuente: Joaquín Ignacio Cociña Varas, 2008.

“La vida empieza bien, empieza encerrada, protegida, toda tibia en el regazo de una casa” (Bachelard, 2012, p. 30), dice Gastón Bachelard en su explicación sobre la casa como espacio habitable primordial. En *Luis*, las primeras imágenes muestran el desmonte total de estos sentidos. Al comienzo del filme la casa está desordenada y llena de escombros, lo cual parece fruto de alguna irrupción, y el carbón ennegrece las paredes creando una atmósfera fría y espeluznante (ver imagen 1). A medida que el niño cuenta la historia, el desastre material se va transformando en orden, los muebles y objetos se remiendan y vuelven a su sitio y las paredes que, ennegrecidas por el carbón hacen de la casa una cueva oscura, recuperan su blancura (ver imagen 2). El orden se alcanza, pero los rastros de la previa destrucción son visibles. Este proceso evidencia el esfuerzo del niño por recuperar la asociación entre casa y protección y la imposibilidad de volver a un bienestar primario sin las cicatrices del trauma. Algo interesante aquí es que la animación de los objetos domésticos

enfatisa la conexión existente entre lo psíquico y lo material. El sentido de bienestar de la casa surge de la relación directa con los objetos domésticos; esos objetos, al haber sido usados y tocados por los miembros del círculo familiar, dan sustento a la memoria de una experiencia de bienestar, por lo tanto, su reconstrucción es vital para restituir el sentido original del espacio doméstico. La animación propone una reconstrucción accidentada, imperfecta, que da buena cuenta de la calidad de los procesos psíquicos de los individuos, y la llegada a un equilibrio inestable –material y de sentido– que parece ser suficiente para Luis, quien al final del filme decide salir de la casa y exponerse a los riesgos y emociones del espacio exterior.

Por otra parte, la idea de la casa como espacio definido también es desafiada. Según Bachelard (2012) “la casa es imaginada como un ser concentrado. Nos llama a una conciencia de centralidad” (p. 38). La casa es un espacio que marca límites con el exterior, que son concretos –las paredes de la casa protegen de la inclemencia del clima y de los peligros del exterior– pero también psíquicos. La idea de una morada unitaria, un lugar determinado donde se está, es clave para definir la identidad. En *Luis*, los límites de la casa se disipan; el bosque, lugar conectado a los temores infantiles y a la pérdida de la amistad, penetra en su interior, convirtiéndola en un sitio desprotegido y móvil (ver imagen 3). Esto se logra de una manera contundente en la película, mediante la articulación entre la animación en dibujos sobre los muros y la animación en stop-motion que da continuidad a movimientos que tienen lugar en el límite perdido de la pared. Gracias a esta conjugación de técnicas, la irrupción de lo exterior en los muros de la casa de Luis es sentida por el espectador al recaer sobre los objetos reales que se encuentran en la habitación. El caso de un tronco de árbol dibujado cayendo desde los muros y desplomándose aparatosamente sobre el sofá como tronco real cuyo impacto desacomoda los objetos a su alrededor, es uno de los ejemplos más palpables de esta estrategia.

Más allá de la desprotección, la ruptura de los límites del espacio doméstico habla del propio Luis y el tránsito que el personaje realiza entre lo humano y lo animal. En su narración, el niño explica que le dan muchas ganas de entrar en una piel de animal y quedarse viviendo dentro, y la animación de las paredes lo muestra vagando por el bosque y alternando su figura con la de un lobo. Con la ruptura



Imagen 2. Luis

Fuente: Joaquín Ignacio Cociña Varas, 2008.



Imagen 3. Luis

Fuente: Joaquín Ignacio Cociña Varas, 2008.

de los límites espaciales, el corto hace partícipe al espectador de la incursión de lo animal con sus energías e impulsos desordenados, en el orden humano, estructurado y reglamentado de la casa, y de la fluidez de Luis entre ambos territorios. En su posición surgen sentidos contradictorios: la casa protege, pero también reprime, y el bosque asusta, pero también libera. De esta manera, la película se expresa sobre la experiencia de inestabilidad que toca todas las dimensiones de la vida. El espectador se encuentra entre lo amenazante y lo emocionante dentro de un contexto inestable y cambiante donde la memoria hace hasta lo imposible por mantener algunos sentidos duraderos.

Maleza

La obra de teatro-animación *Maleza* (Miranda & Covarrubias, 2006) combina actuación en vivo con animación en 2D y stop-motion que se proyecta en una pantalla detrás del escenario a lo largo de la función. La interacción entre las dos modalidades artísticas no es nueva –existen maravillosos ejemplos contemporáneos en el trabajo de William Kentridge o la compañía 1927, por mencionar solo algunos– pero el caso de la compañía *Maleza* es interesante, pues ha aprovechado el potencial que tiene la animación para dar forma a territorios simbólicos maleables y difíciles de representar como la memoria, el deseo y el delirio.

Maleza fue la primera obra de la compañía compuesta por Muriel Miranda y Hugo Covarrubias, y desde su estreno se ha presentado con éxito en escenarios de Chile y Europa, principalmente. Ana, la protagonista de la obra, cuenta a la audiencia cómo ha sido encerrada por su madre dentro de la casa desde el día que murió su padre, cuando tenía siete años. Ya adolescente, Ana continúa allí en compañía de la madre enferma, de quien solo aparece la voz. La animación ayuda a mostrar algunos momentos del pasado, pero sobre todo sirve para representar las fantasías de Ana en su confinamiento. Las escenas en movimiento creadas por la animación, la música y los cambios de la luz provenientes de la proyección, contrastan con un escenario oscuro y vacío, y las sobrias actuaciones de los dos personajes –Ana y su amiga Clara– que usualmente se hacen desde un podio casi en total quietud. Así, la animación ocupa un papel central para trazar la diferencia



Imagen 4. Maleza

Fuente: Hugo Covarrubias Álvarez, 2006.

entre la pasividad de la realidad material de Ana en el encierro y la intensa actividad de su vida psíquica (ver imagen 4).

En cuanto a la casa como espacio definido y separado del exterior, la animación es el recurso que lo construye y establece sus bordes. Fondos dibujados o viñetas animadas proyectadas dan vida a las habitaciones de la casa, a sus muros y vistas del exterior, mientras que escenas más prolongadas muestran lo que hay fuera de la casa, como el cielo o un balcón, y lugares inalcanzables desde el encierro, como el cine o el campo donde Ana y Clara hacen un viaje imaginario (ver imagen 5). Gracias a la animación, la casa adquiere materialidad y se dota de características que coinciden con la experiencia de la protagonista (ver imagen 6). Aquí, como en el caso de *Luis*, el sentido de la casa como lugar de protección y bienestar no se mantiene en pie; se construye, en cambio, como un lugar opresivo regido por una madre tiránica, cuyos bordes distancian a Ana de experiencias placenteras y el libre desarrollo de su personalidad.



Imagen 5. Maleza

Fuente: Hugo Covarrubias Álvarez, 2006.



Imagen 6. Maleza

Fuente: Hugo Covarrubias Álvarez, 2006.

En la producción artística chilena reciente son recurrentes los personajes infantiles o infantilizados, como lo es Ana, quien, al no poder tomar decisiones, tener experiencias o relaciones con otros, no puede convertirse en adulta³. A la vez, se presentan relaciones tensas con padres y adultos, las cuales se mueven entre el abandono y la opresión, y priman las figuras ausentes o muertas de los padres. La muerte de los padres está presente a lo largo de la historia narrativa clásica y moderna, pero la frecuente presencia de este motivo en Chile lleva a pensar que tiene que ver con circunstancias particulares, en especial con la desconfianza que los adultos jóvenes, nacidos hacia el final de la dictadura de Pinochet (1973-1990), o ya terminado este régimen, tienen hacia las generaciones anteriores, en una sociedad donde el sistema político y económico continuó con muchos de los principios propuestos por Pinochet durante su opresivo mandato. Curiosamente, al tiempo que se busca liberarse de los padres, en muchas de estas producciones se reclama la protección perdida, lo cual genera textos con interesantes contradicciones.

En el caso de *Maleza*, la tensión entre padres e hijos es progresiva y se hace palpable a través de las construcciones del espacio doméstico. En un principio, el espectador se convence, a través de Ana, de que su madre la mantiene encerrada y que ella necesita liberarse. La idea de un hogar asfixiante y opresivo se manifiesta a través de la atmósfera oscura y tenebrosa de la casa, y de la construcción del exterior como un lugar placentero y luminoso. No obstante, a medida que avanza la obra, se comienza a comprender que el supuesto confinamiento es en realidad una negativa voluntaria de Ana a salir de la casa

3 Algunos ejemplos de esta tendencia son: en la animación los cortometrajes *Luis* (2008) y *Lucía* (2007) del colectivo Diluvio, y el cortometraje *D-Construir* (2009) del director Eduardo Bunster. En el teatro, la obra *La escalera* (2004), de Andrea Moro. En la poesía, las obras de Diego Ramírez Gajardo, Pablo Paredes y Marcela Parra, entre otros.



Imagen 7. Maleza

Fuente: Hugo Covarrubias Álvarez, 2006.

y que lo amenazante es en realidad lo que hay fuera de ese espacio cerrado. Esto se evidencia en el reiterado uso de la animación para recrear espacios interiores de la casa, de manera que la fantasía del exterior desaparece (ver imagen 7). Así, se entiende que Ana no conoce el exterior y también que teme a experimentar el mundo tal como es –que no es el mundo idílico de sus fantasías representado a través de la animación– y a enfrentarse a este sin la protección de sus padres, los cuales –se puede deducir de la clara cita que la obra hace a la película *Psycho* (Hitchcock, 1960), de Alfred Hitchcock– han muerto. Al final de la obra, la imagen animada de la casa desaparece, vuelven la soledad y la quietud, y los espectadores se encuentran de frente con el delirio de Ana y su anhelo de retornar a una morada imposible.



Imagen 8. Lucía
Fuente: Niles Jamil Atallah Gonsalves, 2010.

Lucía

Lucía (Atallah, 2011) es un largometraje realizado en imagen real, en el cual se incorporan breves secuencias en *pixilación* que no afectan la continuidad de la historia, pero que alteran la apariencia de la imagen y su ritmo, provocando una perturbación que el espectador experimenta como sensación, más que de manera racional. *Lucía* narra la historia de una mujer joven que vive con su padre en una enorme casa que se sostiene junto con otras pocas, y casi como ruinas, en medio de nuevos edificios de apartamentos de varias decenas de pisos (ver imagen 8). La película se enfoca en la vida diaria de *Lucía*, sus ratos de ocio y su interacción con su padre dentro de la casa, su trabajo en una fábrica de ropa de bebé, y sus paseos cotidianos a alguna tienda o a los edificios aledaños que están en construcción. Esta película es un retrato en movimiento de la intimidad, más enfocada en la quietud y los silencios que en la acción o la resolución evidente de un conflicto.

El conflicto existe, sin embargo, y tiene que ver con la existencia precaria de la casa de Lucía y su padre en medio de un paisaje urbano que cambia a diario, amenazando con arrasar todo lo que pertenece al pasado, incluyendo construcciones, hogares y modos de vida. El desafío que enfrenta Lucía es el mismo que, con escasas posibilidades de resistencia, enfrentan miles de familias en Santiago y otras capitales latinoamericanas frente a la transformación del paisaje urbano a causa de las corporaciones inmobiliarias. A Lucía se le está exigiendo una posición frente al cambio inexorable, frente a la inminente destrucción de su casa y todos los objetos, sentidos y relaciones que están ligados a ella. En un tiempo cada vez más acelerado donde todo se transforma y la instantaneidad es la forma de duración más familiar, el espacio, y en especial el espacio doméstico, se convierte en un refugio lógico.

Creemos a veces que nos conocemos en el tiempo, cuando en realidad sólo se conocen una serie de fijaciones en espacios de la estabilidad del ser, de un ser que no quiere transcurrir, que en el mismo pasado va en busca del tiempo perdido, que quiere "suspender" el vuelo del tiempo. En sus mil alvéolos, el espacio conserva tiempo comprimido. El espacio sirve para eso. (Bachelard, 2012, p. 31)

En este texto, Bachelard (2012) advierte sobre la capacidad de los espacios íntimos para albergar el tiempo comprimido de las experiencias vividas, las cuales se despliegan como memoria. La resistencia de la casa, en *Lucía*, es la resistencia de la memoria de lo íntimamente vivido frente al presente instantáneo e impersonal que proponen las ciudades.

En la película, el espacio sirve como soporte a varias tensiones y formas de resistencia frente a los nuevos regímenes de experiencia, y la animación, a pesar de su breve presencia, juega un papel clave en esto. Es de anotar que los momentos de *pixilación* ocurren exclusivamente dentro de la casa y en presencia de Lucía, lo cual puede ser visto como una señal para que el espectador tome su punto de vista, es decir, el modo extraño e inestable en que ella está experimentando la realidad.

En el nivel más directo, se evidencia un fuerte contraste entre los edificios de apartamentos y la casa de Lucía. La casa es algo dispersa, tiene habitaciones



Imagen 9. Lucía

Fuente: Niles Jamil Atallah Gonsalves, 2010.

donde no vive nadie, rincones, patios, amplios lugares de paso y, para atravesarla, se requiere hacer un largo recorrido (ver imagen 9). En varias ocasiones, la *pixilación* ocurre mientras Lucía está recorriendo la casa, lo cual hace que sus pasos se perciban como más lentos de lo normal, como si recorrer un espacio a punto de desaparecer fuera una tarea de cuidado que debe prolongarse lo máximo posible. Los apartamentos, por su parte, son pequeñísimos y no permiten muchas actividades o recorridos. La ausencia de *pixilación* en el paseo que hace Lucía por un apartamento modelo de 31 metros cuadrados sugiere que esa es la normalidad de la vida en la ciudad a la que Lucía tendría que acostumbrarse en el futuro.

De otro lado, se tiene una resistencia frente a las formas de usar y experimentar el tiempo en la ciudad de edificios altos. Esta se da a través de un ritmo decididamente lento, la presencia de momentos de pausa mucho más largos que los de diálogo, y la abundancia de momentos de contemplación. La *pixilación* se hace



Imagen 10. Lucía

Fuente: Niles Jamil Atallah Gonsalves, 2010.

presente en esos momentos, especialmente en los ratos de ocio de Lucía cuando se dedica a hacer alguna actividad manual por placer o a ver televisión con su padre (ver imagen 10). La función de la animación es evidenciar un desfase temporal, hacer palpable la anomalía que, dentro de los regímenes productivos actuales, constituyen los momentos no asociados a la producción de riqueza.

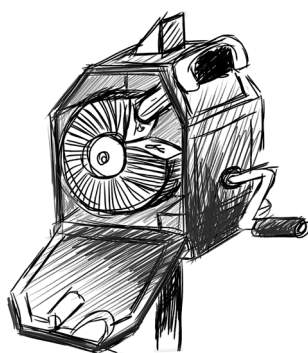
Finalmente, la casa impone una resistencia al tipo de memoria amnésico, siempre anclado en el presente que, según el sociólogo Zygmunt Bauman, “caracteriza a la sociedad globalizada” (Bauman, 2006, p. 11). Esto se consigue en la película a través de la acumulación de objetos domésticos de diferentes épocas en las habitaciones de la casa y de la contemplación que Lucía hace de esos objetos en un ejercicio de reconstrucción de memoria que muchas veces le resulta doloroso. La acumulación de flores, retratos, adornos y objetos que evidencian los gustos de los habitantes actuales y pasados de la casa hace que buena parte de los cuadros de

la película parezcan verdaderas pinturas barrocas. En varias ocasiones, la *pixilación* altera los momentos en que Lucía se sienta a contemplar lo que puebla la casa, tocando y recordando. La mirada aquí va siempre hacia el espacio interior; ella nunca mira por una ventana, sino que trata de abarcar y prolongar en su singularidad –según lo indica la *pixilación*– la realidad material de la casa y la memoria que contiene. Hasta el final de la película Lucía contempla el espacio que *pixila*, inestable, al borde de la desaparición.

Las obras que se han analizado aquí demuestran el gran potencial de la animación para construir no solo lugares visibles sino atmósferas, es decir, espacios palpables, habitables para el espectador y dotados de una disposición afectiva perceptible y un fuerte sentido simbólico. Las transformaciones de la vida familiar hacia configuraciones más variadas e inestables, la incorporación en el existente imaginario de las imágenes de la ciudad y sus múltiples espacios de paso, y las mayores posibilidades de viajar y moverse por el mundo –o al menos de imaginar un mundo más amplio cuando no se tiene la oportunidad material de desplazarse–, son algunos de los hechos sociales que han dado pie a nuevas concepciones y formas de relación con el espacio en la sociedad contemporánea. Los principios de fugacidad y cambio permanente que rigen el actual modo de vida han afectado la materialidad de los espacios y la relación que los individuos establecen con ellos, llegando hasta la capa más íntima donde se encuentran las nociones de morada, hogar y protección asociadas a la casa. Al someter este espacio primordial a transformación, deterioro o riesgo; al construirla a partir de la tensión entre prisión y refugio, los animadores chilenos hacen perceptible la pérdida del sentido de estabilidad en las generaciones que han crecido dentro del capitalismo globalizado, y el surgimiento de emociones asociadas como el miedo, la desprotección y la impotencia frente a un cambio abrumador. En contraste, los lazos con los objetos, la memoria y el recogimiento, constituyen, como lo muestran las obras, algunas de las estrategias de compensación empleadas por los individuos para navegar la inevitable dinámica de reposición a la cual se enfrentan.

Atendiendo a las circunstancias específicas de Chile y su proceso de globalización, es posible concluir que las construcciones espaciales en la animación

experimental producida en este país, y otros elementos alusivos a la inestabilidad –tales como el deterioro de las relaciones familiares y la mutabilidad de los cuerpos– tienen que ver con la frustración que los chilenos han experimentado en los últimos años frente a la pérdida de garantías sociales y de desamparo ante la ley, y con la continuidad y profundización del régimen neoliberal con sus graves consecuencias humanas. Esto, teniendo en cuenta el reciente escenario democrático del país, en el cual las posibilidades de disenso y discusión se ven limitadas por la conveniencia política de los partidos concertados que han regido los destinos del país desde la salida de Pinochet.



Esta coedición entre
la Editorial Universidad de Caldas
y Editorial Utadeo
terminó de editarse en octubre de 2020.



Este libro es un esfuerzo colaborativo para evidenciar la necesidad y la enorme inquietud existente en investigar y reflexionar alrededor de la animación como fenómeno cultural y social. Los autores permiten develar diferentes miradas –tanto teóricas como geográficas– alrededor de uno de los aspectos más intrigantes para la humanidad: el *poder* de darle vida a las cosas, antropológicamente hablando, resumidas en el concepto del *anima*.

En una revisión que en ocasiones roza lo político, en otras lo académico e histórico, y en otras lo tecnológico, se logra compilar un corpus de formas de pensamiento, abordajes y perspectivas alrededor de la animación en diferentes técnicas, formatos y escenarios. Lo anterior permite abrir el espectro en el sentido de ver la animación como una forma de conocimiento. El lector podrá darse el lujo de alejarse del estricto sentido mecanicista que a veces se le asigna al proceso de animar.

En dicho sentido, la esencia multi e interdisciplinar de esta forma de expresión audiovisual queda resaltada en las páginas de *Animación, entre relatos y técnicas*, que es el inicio de la colección *Inter-medios: diálogos sobre animación*, la cual busca establecer discursos y conexiones que amplíen la mirada que actualmente se tiene sobre este atrayente y misterioso campo del movimiento.

