

# 1.6

**Michael Rodríguez**  
Egresado de la Especialidad  
de Diseño Gráfico

## ESPACIOS CREATIVOS EXPERIMENTALES EN LA ANIMACIÓN DE AUTOR



*El cine de autor, el video de autor, la animación de autor: el director de audiovisuales que plasma su universo personal con su estilo distintivo es cada vez más fácil de identificar y apreciar. ¿Pero, qué hace de su realización una obra de autor? ¿La intención, el proceso creativo, el carácter fuera de géneros de su producto? Todos estos espacios de creatividad son recorridos por la experimentación de recursos. Este es el tema abordado en el artículo, los experimentos creativos como parte de la exploración y construcción del universo personal en el cine de animación.*

En el contexto de la animación independiente existe una línea particular que puede definirse como «animación de autor» que incluye animaciones que tratan temas complejos y específicos utilizando nuevas técnicas o métodos experimentales.

### LA LIBERTAD CREATIVA

La animación de autor sólo se logra bajo condiciones de plena libertad creativa y con una propuesta estética y temática alternativa a las convencionales. Significa el tratamiento y control total del proceso creativo (el guión, el storyboard, la música) por lo cual casi siempre se trata del trabajo de un artista, de manera individual. De este modo, el estilo personal y la visión propia del mundo tienen el espacio creativo necesario para desarrollarse (Sanderson 2006). El estilo personal está formado por aquellas características que hacen surgir una personalidad única en las obras, ya sea por sus aspectos estéticos o la innovación en cuanto a técnicas de animación como por los aspectos temáticos y narrativos. El estilo del autor se hace presente en los personajes y escenarios creados. La música es una opción personal, coherente con la visión del mundo creado. El artista proyecta su mundo interior en este microcosmos o «universo creativo personal» que refleja su propia persona-

lidad o perspectiva particular del mundo, su filosofía o sus propios ideales a través de representaciones simbólicas. Ambos puntos son importantes porque otorgan a la obra de animación un reconocimiento distintivo por su carácter personal, íntimo e imposible de imitar.

### UNIVERSOS PERSONALES Y REFERENTES CULTURALES

Aunque brevemente, es valioso acercarse a algunos universos significativos de la animación independiente o, como la enfocamos, de la animación de autor, para observar cómo funciona la contextualización y los referentes (Radulescu 2012) que definen el puente de comunicación con el público. Como parte de su visión del mundo, el artista polaco Piotr Dumala rescata conceptos literarios como el fatalismo de Kafka y hace referencias a la pintura clásica holandesa para transmitir el universo lúgubre y onírico de sus obras. Además construye personajes solitarios, corrompidos y enigmáticos que viven en constante estado de paranoia y metamorfosis: como representaciones simbólicas de los temores y tormentos del inconsciente o la culpabilidad del ser. Dumala integra estas ideas desde el inicio de la historia como una forma de mostrar sus historias en un lenguaje metafórico. Las películas de Dumala son

cruels cuentos en animación que usan como tema las zonas oscuras de la naturaleza humana. *Lycantrophy* por ejemplo desdobra una terrible sucesión de acontecimientos en los que el hombre aparece claramente como lobo del hombre y *Walls* sintetiza el miedo y el fatalismo de la vida bajo un régimen totalitario. Para Bill Plympton criticar la sociedad moderna es un elemento que ha estado presente en sus trabajos desde sus inicios como caricaturista político. Los temas que trata abordan conductas de la sociedad norteamericana como el patetismo de lo cotidiano o la hipocresía política. Frederick Back fue un ecologista y un gran amante de los animales. Sus ideales fueron la defensa de la memoria colectiva y la protección del medio ambiente. En todas sus películas, pretendió llevar al público este mensaje. Michael Dudok de Wit afirmaba que la función de la animación de autor es evocar en el espectador una emoción que le permita redescubrir su propio ser interior.

## TENDENCIAS Y EXPERIMENTOS EN LA ANIMACIÓN DE AUTOR

La creatividad en la animación de autor se desarrolla en torno a la relación multidimensional entre la temática, el enfoque, el diseño narrativo, discursivo y expresivo, los materiales, los procedimientos y la técnicas a disposición del autor, en un nivel conceptual - simbólico y en un nivel operativo - funcional (Radulescu 2013). Algunos ejemplos.

Will Kentridge es un animador sudafricano cuyo trabajo está influenciado por la historia de su país, el colonialismo y sus efectos en la sociedad. Su obra *Sobriety, Obesity and Growing Old* (1991) es una metáfora sobre el auge y la destrucción del mundo como consecuencia de la sobreexposición al capitalismo industrial. Usa para resaltar los sentidos de este mensaje el carboncillo.

Te Wei fue un gran maestro del arte chino y precursor en el uso de la tinta china en la animación. *Feeling from Mountains and Water* (1988) narra el viaje de un músico y su protegida a través de los vastos paisajes naturales de China. La música de la guitarra china se transporta a través de las imágenes de ríos y montañas y transmite una sensación de tranquilidad. ¿Por qué usar la tinta china? La tinta china, una de las tintas más utilizadas en el mundo del arte, es utilizada especialmente por artistas chinos y expertos calígrafos, y, a diferencia de otros materiales -que tienen solo finalidades estéticas-, la tinta china tiene un trasfondo espiritual basado en el Shan shui (montañas y agua). En un principio, la acuarela fue usada en la animación solo para hacer fondos, pero actualmente este uso es muy poco frecuente debido al uso de medios digitales o softwares capaces de imitar su textura.

La británica Elizabeth Hobbs experimentó con la aplicación de acuarela en *The Emperor* (2001), un cortometraje sobre el ocaso y exilio de Napoleón Bonaparte, tema que la artista aborda con ironía. Como parte de su proceso creativo, Hobbs pinta y fotografía cada posición del personaje en el mismo papel (incluso estando todavía húmedo) para lograr un efecto de modificación y movimiento. Es decir, cada secuencia está formada por un único soporte de papel, el cual muchas veces se arruga durante el proceso de coloreado, acentuando el efecto mencionado. ¿Por qué usar la acuarela? Una de



✓ FELIX IN EXILE - WILLIAM KENTRIDGE (1994)

las características de la acuarela es que le permite al artista crear trazos más sueltos y producir un efecto traslucido en sus obras. A Elizabeth Hobbs le permite crear imágenes casi impresionistas, obras abstractas, donde prioriza los colores y la fluidez de las formas. En la mayoría de escenas de *The Emperor*, los personajes y elementos (como los barcos, las armas y los caballos) apenas se perciben por sus formas físicas y perfiles asociativos. Hobbs considera que existe un vínculo entre la técnica empleada y el tema. En su caso siente que la acuarela está bien adaptada para mostrar la destrucción dejada por la guerra y que funciona como una analogía entre el paso del tiempo y la condición efímera del poder.

El animador ruso Alexander Petrov realizó adaptaciones de diversas obras literarias como *The Oldman and The Sea* (1999) de Ernest Hemingway, con la técnica de óleo sobre vidrio. Esta animación le valió un premio Óscar y el reconocimiento como el artista por excelencia de esta técnica. En su estudio, Petrov pinta sobre un vidrio retro iluminado claro (una mesa de trabajo con un vidrio que emite una luz blanca), traza un cuadro de trabajo y deja un espacio lateral del vidrio como área de prueba de color. Luego, inicia el pintado al óleo con los personajes, a los que pinta con sus dedos, retoca algunas zonas de mayor precisión con pequeños pinceles y, para lograr retirar la luz, remueve el exceso de óleo con pequeñas espátulas. La luz del fondo en contraste con la pastosidad del óleo le otorga a sus escenas una sensación de claroscuro. Para los fondos, Petrov esparce con bastante soltura el óleo con las palmas de sus manos. Finalmente, fotografía el resultado cuadro por cuadro antes de pasar al cuarto de edición. *The Oldman and The Sea* se realizó en 3 años y está compuesta por más de 29 mil fotogramas. ¿Por qué usar óleo sobre vidrio? El óleo siempre ha sido el material dominante en las finas artes. Se distingue por ser espeso y viscoso; y por la variedad de herramientas utilizadas para su aplicación como los pinceles, espátulas, telas, esponjas, a veces incluso el uso de los dedos o las palmas de las manos. Alexander Petrov resalta las cualidades del material, pues éste le permite crear una sensación plástica que no es propia de la animación tradicional y trabajar con rapidez. Desde su punto de vista, Petrov considera que el óleo es el enlace más corto entra su corazón y la imagen que está creando. En *The Oldman and the Sea* hay una asociación entre el espíritu literario de Hemin-



ALEXANDER PETROV - THE OLDMAN AND THE SEA (1999)



ALEXANDER PETROV - THE MERMAID (1997)

gway y el concepto artístico de Petrov, el cual transmite los mismos dilemas existencialistas que brinda la obra y su propia visión caracterizada por paisajes naturales y retratos realistas. Esto se debe a que la plasticidad del óleo le permite al artista retratar de manera fiel y realista a los personajes. Petrov trabaja con retratos, paisajes y acontecimiento históricos, siempre desde una perspectiva realista. Sus pinturas transmiten detalladamente la textura de los materiales, así como la suavidad de la piel de las personas.

Norman McLaren, cofundador de la National Film Board of Canada, experimentó con la forma y el contenido de su trabajo mediante múltiples técnicas y popularizó la pixilación con *Neighbours* (1952). Una de las variantes más populares del stop motion es la técnica de pixilación; se caracteriza por utilizar actores reales y objetos cotidianos y por generar una sensación de movimiento partido a través de una sucesión abrupta de imágenes fijas, que también es conocida como «animación limitada». Lo que más le atrajo a McLaren de esta técnica es que le permitía «controlar el tiempo de acción» en la película, así como la opción de otorgarle a los actores la habilidad de «realizar espectaculares hazañas». Según las notas dejadas por McLaren, con

la pixilación podía capturar imágenes desde doce hasta cuatro cuadros por segundo o utilizar largas pausas para generar diferentes efectos de impulso, gravedad y otras fuerzas físicas.

Piotr Dumala llegó a desarrollar una nueva técnica bautizada «plaster technique»: como soporte empleó grandes y pesadas placas de yeso que pintó y arañó con herramientas puntiagudas. El resultado sirvió como base para los fotogramas de sus animaciones, proporcionando sus rasgos dramáticos. En *Crime and Punishment* (2000), una adaptación de la obra literaria de Fiodór Dostoyevski, se puede apreciar esta técnica.

## CONCLUSIONES

Esta aproximación a la interacción entre el estilo personal y la visión del mundo en la animación de autor y sus efectos hizo visibles los fundamentos para la experimentación con recursos y técnicas. Fue importante resaltar que el contenido representa el concepto o idea del autor y ésta requiere de un lenguaje propio que le sirva para transmitir el mensaje. Fue también importante definir cómo se quiere comunicar esta idea para que el mensaje sea impactante y llegue a los espectadores con efectos conceptuales y afectivos. ///



/// ALEXANDER PETROV - THE MERMAID (1997)

## REFERENCIAS

- ▶ Radulescu M (2012). *Video Diseño*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú. Facultad de Arte.
- ▶ Radulescu M.(2013). *Stop Motion*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú. Facultad de Arte.
- ▶ Sanderson J.(2006). *Cine de autor*. Alicante: Universidad de Alicante. Servicio de Publicaciones.