

SOLO USO ACADÉMICO



UNIVERSIDAD MAYOR
FACULTAD DE ARTES
ESCUELA DE ANIMACIÓN DIGITAL

Influencia visual de las Vanguardias Artísticas en obras animadas del siglo XXI

FELIPE GONZÁLEZ CASTILLO
PROFESORA GUÍA: JESSICA VILLALÓN
SANTIAGO, CHILE
2018

Agradecimientos

A mi Madre, por su incondicional cariño y presencia.

A mi Padre, por apoyarme en cada una de mis decisiones.

*A mi familia, quienes siempre han sido
un soporte bajo mis pies.*

*A mis amigos, por saber motivarme en momentos de duda
y recordarme que sí soy capaz.*

*A mis profesores y compañeros, quienes forjaron
el camino de mi educación.*

A Jessica, por guiarme en la escritura de estas páginas.

*A mis seres queridos, sin los cuales este proceso
no hubiese sido posible.*

Índice

INTRODUCCIÓN		8.	3.1.5	Iluminación	33.
			3.1.6	Localización	34.
CAP I: CONTEXTUALIZACIÓN		10.	3.1.7	Diseño de Personajes	35.
			3.1.8	Cinematografía	36.
1.1	Culturización Visual	12.	3.1.9	Audio	38.
CAP II: LA INNOVACIÓN DE LAS VANGUARDIAS		14.	3.2	Selección de obras	39.
			3.2.1	Hobo Clown	40.
El arte como herramienta de cambio			3.2.2	Frankenweenie	58.
			3.2.3	O menino e o mundo	76.
2.1	El Vanguardismo en el Séptimo Arte	16.	3.2.4	Coco	94.
2.1.1	Las pioneras luces del Impresionismo	18.	3.2.5	Anima Pars	112.
2.1.1.1	Impresionismo en el Cine	18.	3.2.6	My Favourite Music Memory	130.
2.1.2	El intenso delirio Expresionista	19.			
2.1.2.1	Expresionismo en el Cine	20.	3.3	Menciones destacadas	148.
2.1.3	El sueño Surrealismo	21.	3.3.1	Loving Vincent	148.
2.1.3.1	Surrealismo en el Cine	23.	3.3.2	Destino	150.
2.1.4	La ruptura Cubista	24.			
2.1.4.1	Cubismo en el Cine	25.	CAP IV: LA CREACIÓN ANIMADA DESDE LA IMAGEN		152.
CAP III: ANÁLISIS COMPARATIVO		26.	4.1	Recolección de Referencias	154.
3.1	Características a analizar	28.	CAP V: CONCLUSIONES		158.
3.1.1	Temática	29.			
3.1.2	Técnica	30.	5.1	Conclusiones	160.
3.1.3	Universo	31.			
3.1.4	Atmósfera	32.	BIBLIOGRAFÍA Y FILMOGRAFÍA		163.

Introducción

«La historia de los artistas sólo puede ser contada cuando, tras un cierto periodo, se ha hecho patente la influencia de su trabajo en otros artistas, procurando verse cuáles han sido sus contribuciones a la historia del arte como tal»¹.

Es importante considerar para el correcto entendimiento de las vanguardias como tal, que estas responden a un fenómeno social, político y cultural que pertenecen a un tiempo específico y aunque se pueden traer al presente y homologar con obras actuales, no debemos olvidar las particulares situaciones en las que estas se forjaron.

A modo de ejemplo, podemos evidenciar esto con la revolución industrial, ocurrió en la segunda mitad del siglo XVIII siendo uno de los condicionantes claves que propiciaron el nacimiento del futurismo. Sin embargo, aunque reconozcamos elementos de la vanguardia futurista en una obra literaria o pictórica del presente, no podríamos denominar esta como tal ya que no responde a la época, ni a la geografía, ni al factor que más define a las vanguardias, las novedosas propuestas de los artistas ante los parámetros ya conocidos. Esta última idea, es precisamente el corazón de las vanguardias, las cuales fueron consideradas una revolución, surgiendo como una reacción desafiante de un grupo de artistas a un orden previamente establecido, proponiendo innovaciones radicales en el contenido, el lenguaje y actitud vital.

Sabemos, entonces, que las vanguardias artísticas como tal son propias

de décadas pasadas, sin embargo, esta labor busca analizar obras contemporáneas del siglo XXI. Conocidos son los poemas Dadaístas de Tristan Tzara o las coloridas pinturas de Matisse como símbolo del Fauvismo, pero no hay vanguardias que apelaran a la animación para desarrollar sus ideales y expresar sus emociones, lo cual no ocurre por un rechazo a la técnica, sino por lo moderna de ésta, que aparecía recién por el año 1892 siendo realizada por el francés Charles-Émile Reynaud quien fue el pionero del cine de animación.

Es necesario aclarar también, que estas páginas buscan darle valor e importancia a una rica “alfabetización visual”, nutrida por las lecciones entregadas por el vanguardismo, para disponer de este conocimiento como una herramienta al momento de ser partícipe en la realización de un proyecto animado, por lo que el esfuerzo de este texto no está enfocado en clasificar títulos de animación dentro de algún “ismo”, sino más bien en reconocer la influencia de estas vanguardias en obras animadas, por medio de un análisis comparativo a las bases sentadas por los movimientos artísticos siglos atrás en la historia y cómo éstas pueden definir parámetros en el diseño de producción en una pieza animada contemporánea.

¹ E. H. Gombrich. (2011). Historia del arte. New York: Phaidon.

CAPÍTULO PRIMERO

I

“El arte da forma al ojo y al oído con los que percibimos esa supuesta realidad a la que sin embargo decimos que el arte no está sujeto.
Un hombre sin cultura visual no ve nada.”

Tony Duvert



Contextualización



1.1 Culturización Visual

Se ha estimado pertinente generar una contextualización al tema, para lo cual se ha de exponer una descripción de ciertos movimientos artísticos, lo cual nos permitirá desarrollar un análisis sobre las obras animadas, que como ya se mencionó; resulten mayoritariamente relevantes para el cuestionamiento de esta investigación, a razón de que ofrecen datos de carácter cualitativos que resultan adecuados para las fases posteriores de este estudio.

En relación a lo anterior, y en primer lugar, se presenta una fase de contextualización histórica referente a una acotación de movimientos artísticos del siglo XIX y XX seleccionados para este documento. Paralelo a ello se desarrollará una línea de vanguardias acotada específicamente a la historia del cine, con la que más adelante, se vinculará a la producción de animación en metrajes; ya que si bien, no existe un desarrollo de vanguardias específicas de esta disciplina, estas páginas pretenden reconocer un hilo conductor desde la película animada a referentes clásicos del arte, años atrás en la historia.

Vivimos en un mundo saturado de información y con la llegada del internet, el acceso a ésta creció considerablemente en gran parte de la población mundial, salvo en ciertos lugares donde aún no se dispone completamente de esta herramienta ya sea por razones económicas, políticas o de otra índole. Si a ello le sumamos que con el actual uso de los smartphones, que solo en Chile estos aparatos superan el número de habitantes, siendo más exactos aún, existen 1,13 aparatos móviles por cada habitante, lo cual se traduce en unos 19 millones de dispositivos. Así lo confirma el último estudio *Chile 3D, Marcas y Estilos de Vida de*

los Chilenos, realizado por la consultora Collect GFK, que además revela que gran parte de ese aumento se debe al ingreso de adolescentes y universitarios al mercado.

Este incremento al acceso de información, ha modificado la forma de transmitir el mensaje, reemplazando el texto por imágenes y videos, más rápidas de ser captadas por el receptor. Acompañado a este fenómeno, también ha crecido la cantidad de información visual a la que estamos expuestos, lo notamos en nuestro dependiente uso de redes sociales, señaléticas en las calles, invasiva publicidad, películas, memes, etcétera. La velocidad con la que actualmente se reproducen estas imágenes, satura nuestra capacidad de discernir e interpretar, factores que anulan los tiempos para el análisis que precisa una mirada crítica. Este es el fenómeno del **Ruido Visual**, una realidad en la que estamos cada vez más inmersos y de la cual parece ser difícil escapar de tanta sobreexposición audiovisual a la que nos vemos sometidos continuamente.

El concepto de **Cultura Visual** queda a cargo de la recepción de las imágenes del mundo en el que estamos inmersos, básicamente incluye todo aquello que podemos observar. Aunque visualizar no significa sólo entender el significado de estos estímulos visuales, sino más bien, cómo el sujeto interpreta esa información pictórica.

Todas estas imágenes que nos rodean, muchas veces, pareciera que se alejan del arte y las disciplinas de la Cultura Visual, pretenden cubrir las lagunas que la historia del arte a descuidado, a veces, con métodos excesivamente tradicionales. Sin embargo, la historia del arte es fundamental para entender cómo se han desarrollado estas imágenes de

masas a las cuales nosotros como espectadores estamos constantemente expuestos.

Es importante explicar estos fundamentos, en primera instancia, para sobrevivir a la contingencia bombardeada de información visual en la que actualmente vivimos, y así como diferenciamos el ruido del sonido, o lo relevante de lo residual debemos aprender a hacer la misma discriminación con las imágenes que nos rodean. Mirar estas imágenes **pensando**, podría ser la premisa que nos lleve a formar nuestra propia *Alfabetización visual*. Un camino para esto, podría ir de la mano de los grandes maestros, estos que nos han creado maravillosas imágenes a lo largo del tiempo; buscando encontrar los orígenes de las figuras que ya tenemos internalizadas en nuestra realidad. Si bien la cultura visual no tiene que ver directamente con el arte, si debe esta apoyarse en una dimensión artística. Para no solo poder subsistir en este saturado ecosistema visual, sino que poder sacar lo que vale la pena de esta información para aplicarlo en nuestro proceso creativo, y ser capaz de generar una nueva pieza -en este caso de animación- con una sólida base pictórica.

Cuando leemos un texto, el mensaje es claro, una voz objetiva que nos trasmite una idea. Al enfrentarnos a una imagen nos exponemos a distintos niveles de comprensión, parte del mensaje es captado también por el subconsciente, ahí es donde entramos al mundo de lo subliminal; una forma de convencimiento inconsciente. Esto debido a que las imágenes tienen una carga emocional, por lo que más que solo ver lo que tenemos enfrente, nos despierta la necesidad de saber “lo que hay detrás”,

el verdadero significado, en relación con lo que no podemos racionalizar por completo.

Es la emotividad de las imágenes el valor fundamental para cualquier acceso a la cultura visual contemporánea, cuya base son las emociones. Saber por qué nos emociona una imagen y ser capaz de desglosar algunas de las características que nos han hecho llorar o reír es unir y reflexionar sobre nuestras capacidades afectivas y cognitivas para verlas como un todo. Esta interpretación, que tiene un significado nos hace esforzarnos intelectualmente con el objeto de interpretar, lo que vemos y escuchamos, intentando racionalizar el proceso cognitivo.

Dentro de este orden de ideas es importante destacar también que este documento apunta particularmente a “realizadores” (no excluyente solo de animación) por lo que el proceso de creación visual de un proyecto de cualquier índole, requiere tomar decisiones en cuanto a estética y estilo, las cuales deben estar fundamentadas por una buena base. Uno de los puntos claves dentro del flujo de trabajo, donde toma relevancia un buen discernimiento visual, es en la etapa de Pre Producción, particularmente en la **recolección de referentes**.

CAPÍTULO SEGUNDO

II

“¿Qué cree usted que es un artista? ¿Un imbécil que sólo tiene ojos si es pintor, oídos si es músico, o una lira que ocupa todo su corazón si es poeta o que solo tiene músculos si es campesino? Bien al contrario es un ser político, constantemente consciente de los acontecimientos - desoladores, de actualidad o placenteros- que ocurren en el mundo y reacciona ante ellos. ¿Cómo es posible no interesarse por otras personas, subir a una torre de marfil y aislarse de una vida que aporta tantas cosas buenas? No, la pintura no existe sólo para decorar las paredes de las casas. Es un arma que sirve para atacar al enemigo y para defenderse de él.”

Pablo Picasso



La
innovación
de las
Vanguardias



El Arte como herramienta de cambio

Al hablar de los movimientos artísticos, debemos entender estos como expresiones del vanguardismo contemporáneo, corrientes ideológicas formadas a lo largo de la historia universal y expresadas a través de distintas disciplinas, sean estas filosóficas, literarias, plásticas, musicales, entre otras. El término “**ismos**” es utilizado como sinónimo, principalmente, para denominar a cualquiera de las tendencias o escuelas artísticas contemporáneas, que aparecen entre el último tercio del siglo XIX y la primera mitad del siglo XX. Sería imposible entenderlas buscando un orden meramente cronológico, ya que no todas las tendencias suceden linealmente en el tiempo, algunas coexisten entre sí y se retroalimentan unas de otras.

Cada uno de estos ismos proclama sus propias características y propiedades que los diferencian entre ellos. Ya sea en su forma de expresar sus versos, de aplicar el color con un tipo de trazo particular o incluso la manera de comprender la vida y su sentido en ella como seres humanos. Por ejemplo, vemos que el Impresionismo se desarrolla en torno al color, la importancia de la luz, en lo instantáneo del momento; mientras que el Cubismo trabaja sobre la esquematización geométrica de los objetos, y el Expresionismo, prescindiendo por igual de luz exterior y de estructura geométrica, se expresa ante la pasión de representar su entorno desde la subjetividad interna.

Los recién mencionados son solo algunos de los ismos, sin embargo, todos tienen en común un sentimiento contestatario, la oposición a los valores pasados y a los cánones artísticos establecidos por la burguesía antigua. Estos se distinguieron no sólo por las nuevas formas de percibir

su realidad y entorno, sino por su toma de posición y rebeldía ante estas cuestiones sociales. Es su carácter innovador y contestatario lo que les da el nombre de **Vanguardias Artísticas**.

2.1 El Vanguardismo en el Séptimo Arte

La historia del siglo XX se escribe a punta de fuertes cambios sociales, políticos y económicos, paralelo a ello, surgen notables innovaciones en el área de la ciencia y la filosofía. Por supuesto las distintas ramas artísticas también se desarrollan, esto a medida que se nutren y responden a cada nuevo factor que aparece en esta sociedad sufriente de constantes transformaciones.

En este tiempo de cambio, surge un invento que en su época se le tildó de “mágico”: **el cinematógrafo**. Sin tradición alguna, se esfuerza en la búsqueda por darle una forma a su discurso, que con el paso de los años a este primitivo “modelo discursivo” -que hoy conocemos como cine- se le considerará de una naturaleza “Clásica”. En lo que respecta al *Cine Clásico*, este presenta la especificidad narrativa como elemento principal, garantizada por la lógica causal y la continuidad cinematográfica. Su finalidad es contar una historia de manera objetiva, no permitiendo ningún rastro que delate que la narración proyectada ante sus ojos es, en realidad, un artificio construido para guiar su atención.

La presencia de esta emergente disciplina, se hace notar, y su choque con las primeras vanguardias artísticas, genera un desarrollo tanto a su práctica como a en su teoría. Rescatando, de lo que solo pudo

haber sido un “simple dispositivo técnico de registro”, su potencial para nacer germinar, como un nuevo arte autónomo, capaz de responder a las expectativas y exigencias que estos movimientos proponen para la constitución del mundo moderno.

El dramaturgo y periodista Riccioto Canudo, afirma en su *Manifiesto de las siete artes*, publicado en el año 1911, que este nuevo medio de imágenes, en efecto, reunía a todas las artes, por lo que debía considerarse, tras la arquitectura, la escultura, la pintura, la poesía, la danza y la música, como el séptimo de las mismas.

La naturaleza controversial de las vanguardias entra a jugar con la flexibilidad que aporta este nuevo medio, ya sabiendo contar un discurso, escarban para jugar con la forma de trabajar este, es decir como se hacen responsables a cargo de la exhibición de su material. Este modelo *exhibicionista* considera la materia prima fílmica, como un conjunto de elementos que podemos diferenciar, como planos y secuencias, u otros aspectos más concretos como el ritmo, la luz, el audio, la textura, etcétera, cada una de estas unidades pueden transformarse en un elemento con un potencial discursivo propio. Abriendo la posibilidad de que los acontecimientos representados en pantalla no necesariamente se desarrollen bajo el amparo de una lógica que los haga verosímiles, puesto que otro rasgo que caracteriza la exhibición del discurso cinematográfico de vanguardia consiste en no disimular la mano autora que guía la vértebra que construye la obra, ni tampoco, las marcas que dejan su estilo propio en este proceso.

Totalmente opuesto al concepto de cine clásico que se explicaba con anterioridad párrafos atrás, el vanguardismo le otorga un novedoso uso al concepto del **collage**, engendrado bajo el cubismo: el cual, sin limitarse por la armonía de la composición, unía imágenes radicalmente distintas y discordantes con la finalidad de conseguir que cada elemento reaccionara respecto a los otros, rompiendo con el sistema de representación renacentista. Esto obligará al espectador a prestar una doble atención, estimulando así la capacidad de descubrir cosas antes ocultas por una mirada convencional. Con el provechoso uso que le dieron las vanguardias al cine, permitieron entender a éste como un arte nuevo, no limitado solo a reproducir objetivamente la percepción, sino que genera y propone un modelo con tendencia a la exhibición de su material como estrategia lingüística, la hoy entendida cinematografía.

Los siguientes enunciados corresponden a contextualización y definición de una muestra de las vanguardias artísticas, información necesaria con las que posteriormente se trabajará en el desarrollo analítico de éste estudio. Dentro de cada ismo, se encuentra la relación de éste con el séptimo arte.

2.1.1 Las pioneras luces Impresionistas

El primer quiebre con las reglas de la academia, da comienzo cuando los artistas, a finales del siglo XIX, sacan el caballete del estudio y se instalan a pintar al aire libre, buscando plasmar el cambio en la luminosidad, el instante efímero.

Monet partió de la observación de que la luz, posee la fuerza necesaria para unir la figura para con su entorno, y consciente de que incluso la sombra tiene algún grado de coloración. La obra de Monet se destaca por no intentar ocultar la pincelada y por el rol protagónico que le otorga a la luz y al color; gestando un trabajo donde las formas se diluyen imprecisas dependiendo de la luz a la que están sometidas. En el año 1872, expone su cuadro “*Impresión: Sol naciente*” y es un crítico, quien peyorativamente comienza a aplicar el concepto de Impresionismo al resto de sus obras, para luego extenderse a un grupo de artistas con similares principios.

Dicho grupo se conformaba entonces por Frederic Bazille, quien realiza obras anticipatorias del movimiento y Edgar Degas, quien sentía una pasión por las figuras del desnudo femenino y una obsesión por el movimiento de las bailarinas de ballet. Renoir nos dejó, en su propio estilo, un registro de la alegría de la vida de personajes de la sociedad francesa con una paleta de colores suave y delicada, quien prefirió las composiciones tradicionales y por esto es considerado un pintor clásico con elementos impresionistas.

Las versiones según historiadores difieren, algunos no consideran el Impresionismo como un ismo propiamente tal. Sin embargo, podemos asegurar que fue una ruptura en la historia del arte, como es entendido y practicado este y en que abrió el camino para liberar a todas las corrientes que le siguieron.

«Una mañana, uno de nosotros se quedó sin el negro, y fue el nacimiento del impresionismo»¹.

Auguste Renoir

2.1.1.1 Impresionismo en el Cine

Respecto a lo que identificamos como Impresionismo Cinematográfico, este se interesa por la creación de atmósferas y ambientes cotidianos e intimistas. La importancia del paisaje es una de las cualidades específicas del nuevo medio y por supuesto de la luz, es decir, de la fotogenia, pero también aprovechando todas las aristas esteticistas que la nueva técnica introduce en la creación artística. La figura en torno a la cual gira todo el movimiento impresionista lo constituye, entre otros, Louis Delluc, fundador de la crítica independiente y del cineclubismo; sus principales películas son *Fiebre* (1921) y *La mujer de ninguna parte* (1922).

La inclusión de la vanguardia impresionista en este capítulo, busca ilustrar el punto de partida de los movimientos artísticos venideros, sin embargo, no se consideró pertinente incluir esta en el posterior análisis comparativo que pretende vincular los ismos a la animación.

2.1.2 El intenso delirio Expresionista

«¡Trabajar! ¡Entusiasmo! ¡Estrujarse el cerebro! ¡Masticar, devorar, tragar, revolver! ¡Deliciosos dolores del parto! ¡Partir el pincel, o mejor perforar el lienzo. pisotear los tubos de color»².

Max Pechstein

Los términos *expresionismo* y *expresionista* aparecen en la bibliografía sobre estética a contar de 1911, antes de la Primera Guerra Mundial, fundamentalmente para caracterizar la vanguardia europea del cambio de siglo siendo Paul Cassirer, quien designó con estos los expresivos cuadros y grabados del noruego Edvard Munch para diferenciarlos de las creaciones impresionistas. Con las mismas palabras se refirió al historiador de arte Wilhelm Worringer y naturalmente, la lista de nombres comenzó a crecer. Es en esta atmósfera pre-bélica de Alemania cuando se unieron artistas de diversas tendencias y diferente formación y nivel intelectual para la creación de un nuevo arte, más personal e intuitivo, donde se destaca la visión interior del artista, es decir la «expresión», frente a la plasmación de la realidad ya mencionada «impresión».

Si bien esta liberación del yo interior, abrió camino a una amplia gama de estéticas distintas, predominó en el movimiento la preocupación por el contenido subjetivo de la obra por sobre la armonía y el parecido con la realidad de sus formas. La importancia radica en la visión “interior” del artista y no a la imitación de la realidad cotidiana. La expresión de la naturaleza frente a una sociedad llena de miserias, angustias, soledad

y guerras. Esta introspección hacia el yo humano reveló por supuesto temáticas oscuras y sórdidas: la soledad, la miseria, la muerte, el sexo. Fue una forma de reflejar la amargura existencialista de esos años, con una visión trágica del ser humano en la que el individuo va a la deriva en la sociedad moderna, industrializada, donde se ve acongojado, aislado, dominado. Esto en algunos casos podía producir arte más figurativo o más abstracto, conforme a los intereses y estilos del artista, e incluso en formas artísticas como la literatura o la arquitectura, implicaron una verdadera renovación que tendió hacia lo abstracto y lo reflexivo.

Lo anterior, se manifiesta, primeramente, como una reacción parcial ante el impresionismo rompiendo con este a través de la libertad en el uso de la forma y el color. El Expresionismo es la corriente de la acentuación y deformación de la realidad para conseguir expresar los valores que se pretenden poner en evidencia por el artista. Pero si algo caracteriza a este movimiento es la exteriorización de los sentimientos, sin buscar la belleza ni ningún otro valor estético.

En esta búsqueda de interpretar subjetivamente la realidad, aparecen la utilización de varios recursos, desproporción y distorsión de las formas según un impulso interior; reduccion o síntesis de las formas a lo esencial acudiendo a un sentimiento vital de depuración de lo objetivo, por este camino Kandinsky llegará a la abstracción total. Acentuación de la fuerza expresiva de las imágenes mediante el empleo de formas simples de carácter plano o con poco efecto de volumen. Utilización de colores intensos, contrastados y el trazo para subrayar, vale decir expresar, simbólicamente distintos estados de ánimo.

2.1.2.1 Expresionismo en el cine

El Expresionismo Alemán

El camino que abrieron la pintura, la literatura y otras disciplinas también alcanzó por supuesto su desarrollo en el séptimo arte, el cine, no hasta pasada la Primera Guerra Mundial, cuando ya prácticamente había desaparecido como corriente artística, siendo sustituida por la Nueva Objetividad.

La estética expresionista nutre sus temas a partir de leyendas y antiguas narraciones de corte fantástico, misterioso y terrorífico, reflejo moral del angustioso desequilibrio social y político que agitó la Europa de aquellos años, con fuerte influencia del romanticismo, el cine expresionista reflejó una visión del hombre característica del alma alemana post-guerra: muestra la naturaleza dual del hombre, su atracción por el mal y lo oscuro, la fatalidad de la vida ante la fuerza del destino.

La efusividad emocional y la distorsión un tanto bizarra de este ismo, tuvieron muy buena acogida en el teatro expresionista, cuyas innovaciones escénicas a su vez sufrieron una perfecta traducción al lenguaje cinematográfico. La tensión dramática que surgía mediante la distorsión en los decorados, maquillajes extravagantes y la constante búsqueda de atmósferas terroríficas e inquietantes, impuso en el cine un estilo subjetivista que brindaba en la pantalla grande la deformación expresiva de la realidad que habían alcanzado los maestros de la pintura. Podemos indicar como cualidad distintiva del cine expresionista el traducir simbólicamente, mediante líneas, formas o volúmenes, la

interioridad de los personajes, su estado de ánimo, sus intenciones, de tal manera que la decoración aparezca como la traducción visual y pictórica del drama que lleva la película.

Un buen ejemplo de ello es *Los Espectros de Ibsen* del año 1906 cuando Max Reinhardt resolvió una escena haciendo que dos actores cayesen al suelo junto a una lámpara encendida, proyectando unas enormes sombras en la pared del fondo y dando la impresión de estar siendo perseguidos por figuras alienadas. Aquí toma fuerza en el cine alemán la sombra como imagen del destino del que nadie escapa, un recurso al que los artistas del medio acudirán constantemente para demonizar y aportar misterio a la obra.

Sobre ello viene al caso manifestar que en el famoso filme *Nosferatus* de Friedrich Wilhelm Murnau, vemos una sombra subiendo las escaleras para acechar el cuarto de Mina, es Nosferatus, el vampiro, quien al alzar su mano la deformación del decorado estira y desfigura la silueta. El cine expresionista alemán causó sensación, por sus contrastados claroscuros cargados de tensión (principalmente entre figura y fondo), por el choque estridente entre la luz y la sombra, por la iluminación puntual de una persona o un objeto mientras el entorno se hunde en una oscuridad abismante.

La cinta muda del director Robert Wiene, *El Gabinete del Doctor Caligari*, es la muestra perfecta para ilustrar las características descritas. Esta fue rodada en el año 1919, y los responsables de su decoración expresiva fueron los arquitectos cinematográficos, más que su director,

quienes crearon para la obra sets con perspectivas distorsionadas, calles diagonales cortadas en ángulos bruscos, casas con estructuras imposibles e inclinadas que desafiaban la gravedad y atmósferas tenebrosas creadas con reflejos luminosos de faroles doblados. Paradójicamente, la recién mencionada *Caligari* fue más el final de un proceso que el inicio del cine expresionista, pues su carácter experimental resultaba difícil de asimilar para una industria que buscaba productos más comerciales. Sin embargo, el “*caligarismo*”, definiría una especie concreta de expresionismo asociado al exceso de terror, fantasía y locura, siendo que las producciones posteriores continuaron en alguna medida la base argumental que propuso *Caligari*, con historias generalmente basadas en conflictos familiares y una narración que recurre a elipses y flashbacks, un montaje oblicuo y anacrónico, especulativo, invitando al espectador a interpretar la historia.

Desde el año 1927, en que coincide con la introducción del cine sonoro, un cambio de dirección en la UFA, el principal estudio de cine alemán que había aglutinado todas las tendencias dispersas, cuyo fin era hacer propaganda en favor de Alemania, de acuerdo con las directrices gubernamentales. Esto dictó un nuevo rumbo para el cine alemán, de corte más comercial, intentando imitar el éxito conseguido por el cine americano producido en Hollywood. Para entonces la mayoría de los directores se habían establecido en Estados Unidos o Londres, lo que comportó el fin del cine expresionista como tal, sustituido por un cine cada vez más germanista que pronto fue instrumento de propaganda del régimen nazi. Sin embargo, la estética expresionista se incorporó al cine moderno a través de la obra de directores un tanto más nuevos como Carl

Theodor Dreyer, John Ford, Carol Reed, Orson Welles o Andrzej Wajda. Perdurando su particular estilo a lo largo de la historia cinematográfica, para heredar más de una característica al cine de hoy, lo que se evidencia en una importante cantidad de obras que actualmente vemos en las salas de cine.

2.1.3 El sueño Surrealista

Sorprende corroborar que, a veces, en el cotidiano de nuestro lenguaje se emplea el calificativo “surrealista” como sinónimo de lo raro, de lo absurdo, de lo inverosímil. Graves desviaciones conceptuales sobre este movimiento, que si bien coquetea con principios similares, sus intensas provocaciones nos han entregado a la historia una cantidad importante de este tipo de obras.

Cada vez que la mente humana ha dado rienda suelta al fluir de su imaginación, sin preocuparse por la credibilidad, el buen gusto o por el realismo, ha actuado bajo su naturaleza surrealista. La capacidad imaginativa, el derroche onírico y la sugerencia de sus construcciones mentales significaron, sin duda, una verdadera revolución artística posterior al fuego y la sangre que dejó la Primera Guerra. Sería erróneo pensar que los surrealistas se contentaba con transcribir los sueños sobre papel o el lienzo, para un surrealista, el sueño debe guiar la actividad en estado de vigilia y para ello se debe estar bien despierto.

La traducción exacta de “*surréalisme*” es la de sobrerrealismo, una superación de la realidad más allá de lo objetivo y de lo que registra

conscientemente la psique humana. Esta superrealidad nace de la interrelación entre sueño y realidad, con dominación importante del primero.

Si bien el origen del Surrealismo, tiene estrecha relación con el Dadaísmo, es importante explicar los orígenes autónomos y propios del primero, lo cual no quita que tengan entre sí varios puntos de contacto y reflexiones comunes. Pero si el dadá es un arte que impulsa destruir, aniquilar y provocar el caos, el Surrealismo propone una concepción subjetiva y onírica del ser, del arte y de la vida. Podríamos encontrar los primeros rastros del Surrealismo en el año 1919 en el libro *Los campos magnéticos*, escrito por André Breton y Philippe Soupault, páginas redactadas a máxima velocidad en muy pocos días, sin mucha reflexión y con ausencia de todo juicio crítico, encadenan una serie de imágenes sin lógica que no son comprendidos en su tiempo. Más adelante, el escenario cambia, y el mensaje Dadá en París se hace escuchar fuertemente, como en los anecdóticos casos donde en conferencias y recitales se insultaba al público; exposiciones de pintura donde se agrede a los visitantes generando un clima de indignación para los inquietos artistas y generaba preocupación tanto en las autoridades como en la sociedad.

Entre ellos André Breton, quien en 1924 publica el *Manifiesto del surrealismo*, que es un documento que anunciaba claramente una

voluntad revolucionaria de expandirse no solo a todos los campos del arte sino al conjunto de la sociedad, proponiendo la siguiente definición: *“Automatismo psíquico puro mediante el cual se propone expresar, sea verbalmente, sea por escrito, sea por cualquier otro medio, el funcionamiento real del pensamiento. Dictado del pensamiento, en ausencia de cualquier control ejercido por la razón, al margen de toda preocupación estética o moral”*.

Aparte de algunos experimentados dadaístas, el movimiento que Breton propone encuentra sus energías motoras en la generación de recambio, en poetas como Robert Desnos, Paul Éluard, René Crevel y pintores como Yves Tanguy, René Magritte y Salvador Dalí. El virus surrealista se gesta en París y se esparce con fuerza por el resto de Europa, su mensaje trasciende del continente llegando también a América como a las pinturas del mexicano Tamayo, el cubano Wilfredo Lan y los lienzos del chileno Roberto Matta. También se expande por diversas disciplinas, involucrándose con la defensa de libertades individuales, ya sean ideológica, sexuales o políticas. Lo que ocurre, es que ningún otro Ismo ha modificado tanto la creación intelectual y artística, e incluso nuestra vida cotidiana, entregándonos nuevas formas de expresión que aparecen en este periodo como la escritura o dibujo automático, proyecciones de pintura o de arena, frottage¹ y decalcomanía².

2.1.3.1 Surrealismo en el Cine

Corre el año 1924 y René Clair en colaboración con el pintor dadaísta Francis Picabia, realizan Entr’acte que a base de ritmos lentos y acelerados provocan comicidad y relaciones absurdas, aportando las primeras vetas surrealistas a la industria cinematográfica. Pero será Germaine Dulac, en colaboración con el dramaturgo Antonin Artaud, quienes introducirán realmente dicha tendencia en *La coquille et le clergyman* (1927). Sin embargo, las grandes obras maestras iconos del surrealismo serán las del español Luis Buñuel, realizadas en colaboración con el pintor, también español Salvador Dalí; se trata de *Un perro andaluz* (1929) y *La edad de oro* (1930), cintas deliberadamente provocadoras y corrosivas, novedades destinadas a escandalizar y a socavar los cimientos de la moral burguesa y realizadas sin el uso de la conciencia racional ni la lógica. Buñuel tuvo un sueño, una nube delgada se desliza ante la luna sobre un cielo nocturno; Dalí en sus sueños veía hormigas sobre su mano. El cruce de estas dos sencillas ideas dieron origen a *Un perro andaluz*. La relevancia de esta obra en la historia del cine se explica por el hecho de que por primera vez se había aplicado a este medio el principio fundamental del *Primer manifiesto surrealista*, escrito por Breton: la libre asociación de motivos visuales y lingüísticos.

Tras su gran éxito, preparan un segundo proyecto esto es, *La edad de oro*, sin embargo, durante los preparativos se puso en manifiesto que las expectativas de uno y otro sobre el guión difieren notablemente y Dalí abandona el proyecto, de la misma forma, también suele incluirse dentro de las obras surrealistas del cine a *La sangre de un poeta* (1931) de

Jean Cocteau. Más adelante en la historia se reclutó a Salvador Dalí para diseñar la secuencia de un sueño en la película *Spellbound* (1945) de Alfred Hitchcock, sin embargo, no se concretó su participación.

¹ El frottage se obtiene frotando un lápiz o carboncillo en una hoja de papel colocada sobre un objeto de suave relieve. Técnica que Max Ernst incluye en su obra.

² La decalcomanía es una técnica pictórica que consiste en aplicar gouache negro sobre un papel, el cual se coloca encima de otra hoja sobre la que se ejerce una ligera presión, luego se despegan antes de que se sequen.

2.1.4 La ruptura Cubista

Los esfuerzos por sacar fuera la interioridad de los acongojados artistas, de manera involuntaria genera cambios y revolución; si la época surrealista supo desprenderse del realismo, fue, sin embargo, al cubismo al que correspondió romper radicalmente con la visión convencional del objeto, la figura y al forma, los cubistas llegan a cambiar el paradigma sobre lo que entendemos como real.

Curiosamente el término “Cubismo” procede de una conversación entre Henri Matisse, quien no puede incluirse entre los cubistas como tal, y de Louis Vauxcelles, periodista y crítico de arte francés responsable de nombrar a las “fieras” (Fauves) del Fauvismo, donde comentan una obra de Georges Braque, a la que Matisse se refiere como compuesta por “pequeños cubos”, considerando así a Braque como el autor del primer cuadro cubista. Sin embargo, las críticas negativas que recibió, llevaron a Braque a retirar el cuadro de la exhibición pública. Al año siguiente, Vauxcelles habla del “cubismo” y enmarca bajo esta tendencia las más recientes obras de Pablo Picasso y George Braque, sin que ninguno de ellos hubiera desempeñado una función realmente activa en la creación del concepto.

Los ideales cubistas forman sus bases con una clara tendencia a la superación subjetiva de la objetividad. Proponiendo un subjetivismo con una naturaleza distinta a la expresionista o surrealista, las cuales se originan desde la emoción y la psicología, a diferencia de este nuevo subjetivismo con una base más mental. El pensamiento de Gleizes y de

Metzinger nos ayuda a entender cómo este se va concretizando, para el pintor cubista, la “verdad está más allá del realismo” y el artista “consigue captarla solo a través de la estructura interna de las cosas”.

La superación de la tendencia impresionista en el pintor francés Paul Cézanne, lo provee de una pintura concreta y sólida, trabajada desde un vínculo que genera el artista con la naturaleza , pretendiendo dar forma -no con la línea- sino con el manejo del color, ya que para él, la naturaleza no dibuja. Esquivando así, estilos de pintura gráficos para desarrollar una obra plástica y de volúmenes. En una de sus cartas más citadas resume su poética sobre la simplificación de las formas: “*En la naturaleza todo está modelado según tres módulos fundamentales: la esfera, el cono y el cilindro*”. Pero, una vez definidas las formas, estas deben relacionarse entre sí, y el encuentro de los planos y su orden genera un problema en lo que podríamos considerar la “arquitectura del cuadro.” Este dilema abre el camino para una nueva solución al problema de la perspectiva. El esfuerzo de Cézanne por captar la forma plástica de las cosas, lo impulsa a mirar los objetos, ya no desde un solo punto de vista, sino desde varios. Este tipo de observación, resultó en el lienzo, con objetos que muestran más de un lado de sí mismos, ofreciéndonos un nuevo manejo de la perspectiva, creando proporciones y relaciones distintas de las académicas y tradicionales.

Estas incursiones que sugiere Cézanne, son recogidas como valiosas lecciones por los pioneros cubistas y a pesar de que las opiniones difieren intentando explicar el origen de esta vanguardia, la unanimidad es total en cuanto a que el gran lienzo *Las señoritas de Avignon*, pintado en 1907 por Pablo Picasso, sentó los fundamentos de la primera revolución del arte

en el siglo XX. El cuadro exhibe cinco señoritas desnudas, de las cuales llama la atención la ilusión de espacialidad, plasticidad, la capacidad de representación y como las figuras se descomponen en un arte ornamental en dos dimensiones, y además así, logra aunar diferentes perspectivas.

Más allá de que la aceptación de los cubistas por el público fuese relativamente modesta, su importancia yace en la decisiva influencia que ejercen sobre otros artistas y su contribución a grandes movimientos artísticos como el futurismo italiano, el rayonismo y el suprematismo ruso, en el orfismo francés, en el dadaísmo internacional y en todo el arte constructivista.

2.1.4.1 Cubismo en el Cine

Durante el primer tercio del siglo XX, Estados Unidos paulatinamente consolida la industria cinematográfica a punta del desarrollo de géneros clásicos -llámense comedia, ciencia-ficción, drama, etcétera-, mientras que en el viejo continente la influencia que ejercen las vanguardias es cada vez mayor. Impulsado por la Primera Guerra Mundial, aparece un tipo de cine experimental, dando cabida a que los principios cubistas encuentren una nueva forma de expresión, sin embargo, estos no presentaron la masificación que tuvo por ejemplo, el expresionismo alemán.

El punto anterior se debe a que en el apogeo de un cine que se caracteriza por una reproducción verídica del mundo mediante la cámara, el ideal cubista se aleja de una representación fiel de la realidad y propone descomponer y recomponer diferentes elementos visuales, espaciales y temporales dentro de una imagen, que gracias a la innovadora dinámica

fílmica pueden narrar una nueva composición sobre algo ya presentado en la rama de la pintura, la literatura e inclusive en el mismo cine.

La obra pionera que se alza representando este movimiento, lleva por nombre *El Ballet Mecánico* (1924) del pintor Fernand Léger y el norteamericano Dudley Murphy, que en su momento, la crítica definió como “el primer filme sin escenario”. Desafía la paciencia del espectador al plantear en pantalla, la realidad como una suma de miradas sobre un mismo objeto, que no intenta presentarla fragmentada para que el público la componga (como sería la sucesión de planos lógicos en el cine clásico), sino que la ofrece unificada y repetida para obligar al espectador a detallarla en su cabeza. Esto por medio de planos compuestos y repetitivos, donde la imagen se fragmenta en múltiples perspectivas que nos permite tener muchos puntos de vista de una realidad compleja y pluriforme.

Debido a la premisa de este texto que relaciona la influencia vanguardista en obras actuales, se incluye el cortometraje *Cubism* (2010) de Robert M. Gordon, quien absorbe el trabajo de Picasso, Braque y Duchamp y se propone de manera rigurosa, crear una pieza audiovisual reconocible como cubista. Que resulta con una serie de planos del rostro de un hombre, fragmentado en distintos segmentos grabados desde distintos ángulos, así la suma de todas estas partes en movimiento, permite generar en la mente de quien observa una imagen íntegra de este sujeto. que además nos narra en su propia voz, las técnicas del cubismo, de modo que hace explícitos los principios del movimiento, como si la obra de arte nos hablase de sí misma.

CAPÍTULO TERCERO

III

*“El artista debe crear una chispa antes de que pueda ver fuego
y antes de que el arte nazca, el artista debe estar listo para ser consumido
por el fuego de su propia creación.”*

Auguste Rodin



Análisis
comparativo



3.1 Características a analizar

La intención de este texto propone rescatar el valor visual en el desarrollo de un proyecto animado, por lo que para su demostración, se ha puesto el enfoque en recientes piezas animadas en las que se pueda distinguir alguna influencia del arte contemporáneo desarrollado por las vanguardias.

La fase analítica de este estudio, consiste en la observación y comparación cualitativa entre: las tres vanguardias mencionadas previamente y seis piezas animadas. Para ello, a continuación se detallan las nueve características a analizar, que pretenden encontrar puntos de relación entre estos atributos abordados hoy, por los realizadores de la industria de la animación y cómo estos mismos fueron expresados por el vanguardismo en el siglo pasado.

3.1.1 Temática

Encontrar la temática de una pieza audiovisual -llámese película, serie, cortometraje, videoclip, etc.- no siempre es tarea sencilla, tampoco definirla, fundamentalmente, porque encontramos diversos enfoques según quien se proponga explicar el concepto.

Es primordial dejar en claro que el tema está directamente relacionado con el factor más importante en una historia: **que queremos contar**. Toda historia se compone de protagonistas, distintos conflictos, una fuerza antagonista; pero todos los ingredientes de la narración, tienen que efectivamente contarnos algo, es decir transmitirnos un mensaje.

Para algunos, el tema es el motivo por el cual el guionista quiere escribir una historia en particular, para otros el tópico es “la expresión del sentido moral de la historia“, una expresión que debe estar implícita y es a través de las acciones de los personajes que se manifiesta, no de sus diálogos.

En lo que respecta al mundo de la animación, ha sido necesario el paso de varias décadas para derrocar el erróneo concepto existente sobre la animación, que esta es solo “un producto para los niños”. Una idea la cual -me atrevo a expresar- no comparto en absoluto, por lo que precisamente estas páginas buscan darle valor a la base teórica y artística existente en la realización de estos proyectos animados, inclusive aunque estos sean para un público infantil.

Si bien, es cierto que gran parte del material animado corresponde a animación infantil, también existe mucho contenido de calidad que aborda temáticas y asume estéticas claramente no infantiles. No estamos hablando de contenido sexual o erótico, sino de trasfondos y temáticas que pretenden llegar a una mente madura y con un criterio formado. Al contrario de lo que normalmente se cree, la animación no es un género más dentro de la industria cinematográfica, es una forma de hacer cine, capaz de adaptarse a cualquier género y abordar distintas temáticas, haciéndose cargo de desarrollar el drama, explorar distintas formas experimentales, trabajar con la comedia, la sátira y el humor negro, la animación puede expresar el terror, inclusive incursiona en el género documental y político. La lista de ejemplos es extensa y es muestra de que la técnica de animación permite incluir cualquier contenido a su temática, por lo que, reitero, no es apropiado asociar la industria de la animación sólo a producciones para niños.

3.1.2 Técnica

Tenemos claro que la ilusión del movimiento animado es resultado del proceso de tomar una serie de imágenes individuales y unir las en una secuencia temporizada de forma que den la impresión de un movimiento continuo. Ahora, dado que cada proyecto tiene sus propias necesidades y exigencias, los realizadores -si es que no fue pensado desde un principio- deben decidir qué técnica emplearán para realizar la animación.

La técnica de animación por excelencia, es la que se conoce como **Animación Tradicional**, para ella se crean los fotogramas por medio del dibujo. En un origen cada fotograma era pintado a mano y luego filmado, pero este proceso evolucionó, apareciendo la animación por celdas o papel de acetato; láminas transparentes en las cuales eran animados los personajes sobre otra capa con el fondo y luego filmadas por una Cámara multiplano (inventada por Walt Disney Studios), la cual creaba un efecto de profundidad. Si bien estos son los comienzos de la técnica, hoy en día es poco probable encontrar producciones que aún trabajen de manera análoga, ya que la mayoría del mercado realiza animación 2D en software digitales que les permitan dibujar, ampliando considerablemente la posibilidad de resultados óptimos.

El **Stop Motion** es otra técnica animada que consiste en aparentar el movimiento de objetos de la realidad de manera estática capturando fotografías. Se utiliza la grabación cuadro a cuadro, es decir una fotografía por pose de acción y se trabaja con objetos, muñecos, marionetas, diversos materiales animables, así como maquetas y modelos a escala.

Al permitirse trabajar con prácticamente cualquier material, del Stop Motion se desprenden otros subtipos como el **ClayMotion**, que anima objetos de plastilina o cualquier otro material maleable, **Paper Motion** que es animación con papel o la **Pixilación** que consiste en animar seres vivos fotograma a fotograma.

El avance de la tecnología también ha jugado su papel cambiando los factores, siendo para muchos la **Animación por Computador** el formato más rentable y óptimo. No solo por ser económico, sino que se presenta hoy como la técnica que ofrece más posibilidades estéticas. Este formato, presenta el paradigma de reemplazar la fiabilidad de la mano y la memoria, por un programa digital que controle la secuencia de acciones cuadro a cuadro.

Algunas formas de animar en computador pueden ser la **Animación Flash** creado por un programa, normalmente, Adobe Flash la cual es mucho más fácil de producir, pero lucha con la crítica de ser más simplista que la animación tradicional. Este tipo de animación, ha adquirido fama gracias al gran contenido de series difundidas a través de internet.

La captura de movimiento o **MoCap**, es otro buen ejemplo sobre cómo la tecnología ha avanzado y generado nuevas formas de hacer animación. Consiste en generar movimientos reales a través de unos trajes especiales para luego asignárselos a un personaje tridimensional.

Mientras que los programas 2D más simples producen la ilusión de movimientos al manipular las áreas planas, la **animación 3D** desafía

esta condición mediante la manipulación de volúmenes a través de movimientos automáticamente tridimensionales. Actualmente es Pixar la productora con más dominio y éxito sobre esta técnica, ya que la mayoría de los programas que usan para la animación han sido diseñados por Apple.

Una cuarta técnica, es la apodada **animación experimental**, la cual es toda forma de expresión libre de un concepto o idea, animado a través de técnicas que transmiten de forma no convencional su contenido. Se podría decir que no hay cabida para ninguna clase de regla, ya que es el artista quien tiene la libertad en los métodos, generando un trabajo muy de autoría. Algunos tipos de animación experimental son: dibujo sobre una película, animación con arena, animación de pintura en vidrio y animación pinscreen.

3.1.3 Universo

Al crear una pieza de animación, el espectador inmediatamente se enfrenta con una realidad ficticia, diseñada y construida para contarnos una historia. A diferencia de otro tipo de contenido como cine live action o un documental, los personajes y las locaciones son efectivamente reales, por lo tanto reconocibles y cotidianas al ojo del público. Esto motiva una empatía inmediata con el contenido, pues se establece una relación con la cual es más fácil identificarse.

Si la película o corto animado falla en el punto anterior, esto puede perjudicar el éxito de la obra. Entonces el esfuerzo debe enfocarse a generar un entorno verosímil para el protagonista y la trama que desarrolla, esto no significa que deba buscar imitar la realidad propiamente tal, sino que dentro de su propio contexto, el universo en el que transcurre la obra sea creíble, lo cual antes que ser una restricción es una invitación para generar cualquier situación o probabilidad, mientras tenga lógica con el mundo planteado.

Analicemos la realidad que nos presenta la película ganadora del Oscar *Zootopia*, un mundo donde los humanos nunca existieron, por lo que Zootopia es una gran metrópolis, moderna y civilizada regida por sus habitantes quienes son todos animales. Se desenvuelven como personajes antropomórficos, inteligentes, que hablan, usan tecnología y trabajan, lo cual no es extraño ni para ellos ni para el espectador, pues asumimos la realidad que se nos presenta en pantalla. No sería el caso, si por ejemplo en un capítulo de *Los Simpsons*, el perro de la casa “Ayudante de Santa”,

quien se comporta como un animal, repentinamente conversa, se viste y se prepara para ir a trabajar, en este caso, se pierde la lógica del universo pues rompe las reglas establecidas ya asimiladas por la audiencia.

3.1.4 Atmósfera

Se denomina atmósfera al espacio de influencia que nos presenta una película o cortometraje, es el ambiente favorable o adverso que se pretende crear según las escenas y considerando la totalidad de la pieza. En el cine, la atmósfera se planifica con mucho cuidado con el fin de lograr la correcta comunicación interactiva entre lo que ocurre entre la pantalla y el espectador. Para ello, todas las unidades que están jugando una labor en escena se vuelven operativas: el manejo del color, la música, los encuadres y movimientos de cámara, el ritmo, la puesta en escena, la música y sonidos ambientales, todos elementos que son decretados a favor de crear un cierto clima deseado.

La atmósfera, fotográficamente hablando, es tanto ese “tinte particular” de una película, como la sensación de continuidad en la estética que nos acompaña durante todo el film. En cuanto a la iluminación, este es el factor que integra y baña los elementos que componen el cuadro, unificando todos bajo un mismo tono.

Otro factor esencial para la construcción de la estética cinematográfica, es el **manejo del color**, el cual proporciona mayor adaptación de la imagen a la realidad planteada, ya que el mundo es en colores y asumimos éste como tal, pero al mismo tiempo abre una amplia

libertad para el juego creativo con éste factor, puesto que el cine también busca su propia coherencia y por ello, en ocasiones, manipula el color alejándose del realismo, trabajando precisamente con la carencia de éste o causando distorsión para generar una realidad fantástica e imposible, recurso muy utilizado en la industria de la animación pues abre el abanico de posibilidades y estéticas.

Entonces, el total de componentes en cuadro, todos apostando por una determinada armonía - o desarmonía- definen la atmósfera que será presentada al público, influyendo sin duda, en la belleza e interpretación del filme, pues dependiendo del carácter que le imprima su autor variarán los efectos psicológicos en la audiencia.

3.1.5 Iluminación

En la construcción de una escena, la iluminación es fundamental puesto que nos presenta la información de lo que ocurre en el plano, y por ello se maneja según lo que se espera mostrar, lo que se decide esconder o el clima que busque generar. La iluminación se puede utilizar para guiar la atención del espectador donde se desea, generando contrastes y focos de atención, donde el público tendrá la oportunidad de captar los detalles apenas implícitos en el plano.

Este elemento, es el que más contribuye a la creación de la atmósfera de la escena. Por ejemplo: una luz cálida, generará un entorno más amable en pantalla; al contrario de una iluminación fría en tonos verdosos y azules; trabajar con una sombra muy dura sobre los personajes nos transmite una percepción mucho más tensa y rígida, a diferencia de sombras difusas y tamizadas que generan suavidad visual. Incluso la sensación de espacialidad puede ser regulada desde el manejo de la luz, generando un espacio muy abierto en pantalla si vemos a un personaje en un plano preparado para un mediodía soleado, a si el mismo personaje se encuentra en total oscuridad, siendo solo iluminado por un foco de luz dura y roja sobre él, este tipo de iluminación inmediatamente nos permiten percibir en pantalla una sensación de encierro y ahogo.

En una producción animada en Stop Motion, el ítem de iluminación corresponde asumirlo tal como en el cine tradicional. Según las necesidades del proyecto, distintos focos y luces dan vida al Set construido, donde es clave una buena dirección de fotografía y arte, para

generar el clima esperado y controlar la forma en que la luz es captada por la cámara. Por lo que resulta de vital importancia mantener una continuidad en cuanto a luminosidad, ya que si se perciben distintas iluminaciones sobre un mismo objeto, causará extrañeza ante el público.

Sin duda el formato digital amplía las posibilidades a la hora de generar el resultado esperado, en el desarrollo de una producción en formato 2D, la iluminación viene definida desde el Colorsript que junto al Storyboard, definen la confección de backgrounds, donde la dirección de arte debe cuidar que los fondistas sepan interpretar las decisiones de iluminación definidas en el Colorsript. Este proceso suele ser reforzado también en Post Producción, cuando se agreguen nuevas luces y efectos, además de realizar una última corrección de color a las escenas por separado y a la continuidad del conjunto de estas.

Una escena creada en un Software 3D abre otro gama de posibilidades, siendo que, el escenario y los personajes son construidos en un espacio digital, por lo que las luces pueden ser posicionadas a voluntad, sin las limitaciones físicas que tendría por ejemplo una producción Stop Motion.

3.1.6 Localización y Backgrounds

La localización es el espacio en el cual ocurren las historias que se narran y se observan. Esta puede tratarse de entornos naturales o ficticios, de ambientes exteriores o interiores. La creación de estos, junto a la calidad del arte visual logrado va a depender, en buena medida, de las capacidades de composición, de iluminación, incluso de animación que maneja el artista al construir esta parte de la escena.

Es importante destacar la buena labor de un escenógrafo, dibujante de escenografías o fondista, según sea el caso, ya que de esta figura dependen todas las tomas de la película animada, pues es quien le da forma al conjunto de elementos que se encuentran, hasta este momento inconexos, es decir, detalles del guión, lo que nos habla -por ejemplo- de iluminación y atmósfera, con los personajes animados y sus diálogos, interpretando cada acontecimiento de la historia.

El formato de animación indicará el tipo de localización que se requiere confeccionar, si es animación 2D lo más común es generar una ilustración, ya sea digital o análoga, que servirá como fondo para los personajes animados, a esto se le conoce como **BackGround** o fondo.

En el caso de la animación Stop Motion, la mayoría de las producciones trabajan con muñecos animables en un **Set**, por lo que la construcción de este viene determinada por los requerimientos de la escena. Es importante que ningún elemento se mueva durante la animación y que el Set cumpla las funciones mecánicas que indique

el plano, como por ejemplo el movimiento circular de un carrusel, las bisagras de una puerta o la funcionalidad de una palanca.

La animación 3D presenta las mismas necesidades espaciales que el Stop Motion, pero ofrece la ventaja de que en formato digital, dicho espacio puede ser infinito si así se desea, además de ofrecer una amplia variedad de materiales y tipos de iluminación. Así mismo se olvida de factores análogos como los pegamentos, clavos o problemas de continuidad en el set, cualquier detalle que pueda molestar al ojo del espectador.

Así como las medios para animar varían, las combinaciones de técnicas en una misma producción son algo común, por lo que una animación 2D puede existir sobre un Background generado en un software 3D o animación CGI (imagen generada por computadora) puede ser integrada sobre una fotografía real.

3.1.7 Diseño de Personajes

Definir un personaje puede parecer en primera instancia una tarea sencilla, dado que somos capaces de identificar cuándo estamos ante uno de ellos en un relato, sin embargo, la dificultad aparece cuando debemos dotar a nuestros personajes, principalmente al protagonista, de un carisma que lo convierta en único e inolvidable. Este principio es de vital importancia, ya que será a esta figura a quien acompañaremos de principio a fin durante la película, el cortometraje, videoclip o serie de TV. Un débil desarrollo interno de los personajes, puede incluso sabotear el éxito de la obra, puesto que si el público no se identifica con los personajes y sus personalidades en pantalla, no se va a generar un real vínculo emocional con la trama.

En el mundo del cine, al proceso de selección de un personaje para el reparto se le denomina Casting, para el cual distintos actores audicionan, hasta que el director logra encontrar a ese “alguien” que encarnará el anhelado papel. La animación en cambio, nos fuerza a ser aún más específicos con dicha selección, ya que no solo hay que elegir, sino que este personaje debe ser creado desde cero, tanto su perfil psicológico como su diseño visual.

El concept del personaje a diseñar, se relaciona estrechamente con su comportamiento, las situaciones que lo involucrarán durante la historia y también la técnica empleada. Por lo que, el desarrollo interno del personaje: su emocionalidad, su evolución durante la trama, sus virtudes y defectos, son factores que deben quedar muy bien logrados antes de

avanzar al siguiente paso. Con una personalidad clara y definida el trabajo de graficar estos conceptos en un cuerpo se hace más sencillo y ameno.

El diseño de personajes para animación, presenta la particularidad de entregarnos el control absoluto de crear todo sobre ellos y decidir cada rasgo y como estos se verán visualmente. Podemos probar y mezclar distintas características de diversas fuentes hasta dar con el personaje perfecto que haga sentido a su personalidad y la historia.

3.1.8 Cinematografía

Una buena composición corresponde a la disposición de los elementos pictóricos para formar un todo armonioso y unificado en pantalla. Como la visión de una película es una experiencia emocional, la manera en que los planos son compuestos, pintados, escenificados, iluminados, fotografiados, y/o montados, debe motivar la reacción del público de acuerdo con las intenciones que el director ha dado a través del guión técnico.

Se ha de planificar la colocación y el movimiento de los personajes dentro del escenario para evitar que algún elemento interfiera con otro y motivar favorables reacciones del público, esto se consigue acentuando los movimientos y las emociones, que hacen que la historia viva en la mente del espectador.

Es decir, según la sensación que se busque estimular en éste, se utilizarán distintos recursos. Por ejemplo, si la película quiere impresionar con un escenario por su majestuosidad o grandeza, el manejo de planos generales, tomas amplias y movimientos de cámara que exhiban el lugar, beneficiará esa sensación anhelada.

Para ayudar en la construcción visual de la escena, podemos recurrir a los principios de las reglas de composición para mejorar las tomas. Podríamos definir las como recursos de ayuda, no obligatorios en sí mismos, pero que sí son una guía de referencia a la hora de conseguir esa composición “técnicamente perfecta” y equilibrada.

La más conocida es la **regla de los tercios** la cual nos indica que debemos situar nuestro motivo principal en uno de los tercios

horizontales o verticales (imaginarios) en que podemos dividir nuestro encuadre.

Los griegos proponen la interesante **composición áurea**, a la cual se le han asignado muchas definiciones y nombres: el número de oro, razón áurea, el número dorado, número áureo o divina proporción. Pero por ahora nos quedaremos con que es un método de división ideal de un rectángulo para componer una imagen basándose en puntos que unen a los lados entre sí, formando un espiral perfecto. Es curioso que esta composición la podemos encontrar expresada en muchas formas de la naturaleza, como en la concha de un caracol o en nervaduras de las hojas de un árbol.

El avance de la tecnología, ligado a la evolución de las distintas técnicas animadas, han ampliado el concepto de “Composición” hasta entonces manejado por la industria cinematográfica, puesto que el formato digital permite el trabajo simultáneo de distintos elementos del plano por diferentes equipos de trabajo. Cuando todas las partes del plano se encuentran listas, estas llegan a la etapa de composición. En la postproducción, el compositor que va a trabajar en el plano tiene la misión de ensamblar de manera coherente todas las capas provenientes de los otros distintos departamentos (Animation, Backgrounds, Iluminación, Matte Painting, FX, etc.). La importancia de este proceso compositivo, radica en la correcta integración de los elementos, lo cual da una última oportunidad para jugar con estos, con la finalidad de constituir una escena unificada y verosímil a la historia, potenciando la intención que el plano busca generar.

En un proyecto audiovisuar, la cinematografía considera el tratamiento de la totalidad de la obra, tomando en cuenta el trabajo anteriormente descrito de Composición por cada plano, la

cinematografía viene a ser la ligadura entre todos estos fragmentos y la forma en cómo estos encajan entre sí, lo que nos permite notar la mano directora que toma decisiones buscando darle un sentido a la pieza audiovisual.

La cinematografía podría ser descrita también como el “espíritu o el alma” que se le intenta dar a una película para representar determinada historia. Es particular en cada director y es común reconocer estilos y temáticas a las que algunos recurren constantemente, mientras otros cambian el modelo y la forma de abordar el proyecto según la pieza audiovisual.

Esta cualidad permite a una película ser retratada de determinada manera, con cierta composición y uso de planos, particulares movimientos de cámara y especiales interpretaciones de los personajes que crean un conjunto de elementos específicos de esa obra en particular, generando un factor diferenciador. Podemos notar esto en la película de dibujos animados *El libro de la selva* (1967), dirigida por W. Reitherman, que tras pasar cuarenta y nueve años se estrena en cines su remake bajo el mismo título, *El libro de la selva* (2016) esta vez, a cargo del director J. Favreau. Ambas películas fueron producidas por Walt Disney Studios y a pesar de contarnos “la misma historia” nos encontramos con dos cintas muy diferentes. La primera es animada en 2D y tiene un corte mucho más infantil, mientras que en la segunda se decide cambiar la técnica para conseguir una estética realista, y a pesar de tener a un actor de protagonista, todo el resto es animación 3D. Si bien ambas películas nos narran la misma historia, son sus decisiones cinematográficas las que hacen a una pieza totalmente diferente de la otra.

3.1.9 Audio

Podemos afirmar que la calidad del trabajo sonoro en una pieza audiovisual es tanto o más importante que la imagen, más aún en el caso de la animación, donde los sonidos y diálogos no ocurren durante el rodaje como sería el caso del live action, sino que deben ser generados en función de la animación.

El aspecto sonoro de una película está compuesta por tres elementos habituales: voz, música y efectos sonoros, que juntos representan el cincuenta por ciento de la pieza audiovisual.

El **diálogo**, constituido por las voces de los personajes, no debe ser trabajado como un mero vehículo comunicador de palabras, sino que la selección de voces debe aportar una dimensión más al personaje para realzar su personalidad.

Trabajar con audios de voz, requiere un doble trabajo en el caso de la animación. El casting de actores graba los diálogos al comienzo de la producción, con este material se generan audios separados por planos donde los animadores trabajan la sincronización de los movimientos de boca con el diálogo, esto se conoce como **Lip sync**.

Cuando en 1895 los hermanos Lumiere presentaron el cinematógrafo, no imaginaron su evolución a lo largo de la historia. A este primitivo cine mudo, se le añadió música interpretada en vivo en la sala, y para el año 1927, se estrena El cantor de jazz, consagrándose como primer largometraje comercial con sonido sincronizado. Luego, la **música** se instaló para quedarse en la industria cinematográfica consolidando cada vez más su importancia. En la mayoría de los casos, la pieza musical que

acompaña la imagen es encargada a un artista o estudio, para lo cual es importante que el músico a cargo, esté involucrado en el proceso de producción, desde la etapa de Storyboard o animatic al menos, para que tenga claro el cronometraje de las secuencias y el tono de la música que acompaña a la pieza. También puede darse el caso inverso, cuando se parte desde una canción o pieza musical y se recurre a la animación para graficarla, un característico ejemplo de esto son los videoclips musicales.

Una pieza ya musicalizada y con las voces de sus personajes, aún puede sentirse débil en sus acciones, si estas no generan también un efecto sonoro; al arte de los **efectos de sonidos** se le conoce como **foley** y consiste en recrear, en sincronización con la imagen, los sonidos naturales, cotidianos y propios generados por los personajes, los objetos y el ambiente. Esto incluye prendas, pasos al caminar, objetos en superficies, sonidos de movimientos de animales, entornos, y cualquier objeto común que se desee escuchar en una obra audiovisual. La creación de los efectos de sonido se caracteriza por que no necesariamente existe conexión alguna entre el objeto en la película y el origen del sonido, siendo que los artistas de foley constantemente están engañando nuestro oído, generando sonidos y ruidos que parecen verosímiles en conjunto con la imagen.

3.2 Selección de Obras

Para el desarrollo de esta investigación se ha hecho una destilación de seis obras de cine-animación realizadas durante el siglo XXI. Procurando diversidad entre los títulos, con variaciones entre sus formatos, expresados por diversas técnicas y realizadas por distintos autores, estas piezas serán sometidas a un análisis para el cual se empleará una metodología de naturaleza cualitativa, en la que se buscará identificar, según los nueve atributos recientemente descritos, la relación que guarda la obra animada con la vanguardia artística vinculada.

Las ilustraciones presentadas en las siguientes páginas corresponden, en su mayoría, a fotogramas de las obras seleccionadas para su comparación con trabajos representativos de las vanguardias artísticas. Estos frames son simplemente muestras estáticas de lo que son, fundamentalmente, imágenes en movimiento. Incluso, si nos encontramos frente a dos cuadros sucesivos de una película, eso es sólo una duodécima parte de un segundo. Por lo que las imágenes a continuación pretenden visualizar la característica a comparar con las tres corrientes artísticas escogidas, para su total entendimiento y asimilación, se sugiere ver estas películas y metrajes.

A continuación se presenta la sinopsis de la obra, una ficha técnica con información del film, posterior al detalle de características estudiadas.

Hobo Clown

y su relación con la vanguardia Expresionista.

“En un oscuro lugar, sentado junto a una pira de leña,
un triste payaso le prende fuego buscando luz y calor.
Contemplando esta situación, el payaso se sumerge en una profunda melancolía
y por medio de sus ojos vemos como lentamente
navegamos por un trance psicológico.”

Título: Hobo Clown
Dirección: Allison Schulnik
Producción: Allison Schulnik
Estudio: Artista independiente
Año: 2008
País: Estados Unidos
Duración: 5 minutos
Género: Video Clip - Clay Motion

De las seis obras expuestas entre estas páginas, esta ha de ser la más experimental de todas. Escapando totalmente a los cánones comerciales y a las reglas establecidas por la industria, Alisson Schulink apuesta por contenidos melancólicos, se atreve a jugar con la expresividad de sus materiales, y a pesar de sus agobiantes puntos de partida, el resultado de sus trabajos es siempre sublime.

Para *Hobo Clown* la inspiración de la artista llega desde la observación de su entorno; Alisson confiesa que muchos indigentes rondan cerca de su casa y estudio, en ellos descubre la hermosura en la tristeza que emanan, transformando este sentimiento en una expresión que se aleja de la realidad y nos absorbe a un mundo fantástico. El motor de sus creaciones, pareciera ser el mismo de los acongojados artistas del expresionismo, que hoy se manifiesta con técnicas frescas en la contingencia del mundo actual.

1.- Temática

Allison nos entrega con este cortometraje, a una figura que aparece tenuemente en los comienzos de la pintura expresionista, por la mano de Georges H. Rouault, nos referimos al personaje del payaso, que en esta entrega aparece sin vergüenza por mostrarse angustiado, perdido e indigente. Por medio de este personaje, la pieza se embarca en un viaje oscuro, melancólico y por cierto fantástico, mismo enfoque que tenían las películas alemanas a principio del siglo XX.



2.- Técnica

Particularmente en este ejemplo, la técnica dice bastante, ya que sin la maleabilidad que aporta la plasticina -material que domina la pieza- el resultado sería muy distinto. Esta propiedad del material, faculta a la animadora de mucha libertad a la hora de manipular el personaje, permitiéndole torcer, estirar, mezclar, fundir e incluso derretir la plasticina a su antojo.

Schulnik se atreve a no intentar ocultar las imperfecciones presentes en la plasticina, se permite la pintura chorreada y manchada en los fondos. Sin reparo alguno, nos permite ver marcados trazos por los dedos de la artista y a medida que el cortometraje avanza, casi podemos sentir como si las huellas de sus manos recorrieran la pantalla modificando las figuras. En un estilo mucho

más libre que los expresionistas antiguos, que de a poco se despojan de los cánones impartidos por la academia y lentamente osaban dejar las muescas y recorridos de sus pinceles en los lienzos.

3.- Universo

Hobo Clown comienza situada en un espacio reducido y oscuro, solo reconocemos al protagonista, un triste payaso sentado junto a una pequeña fogata, hasta que su melancolía pareciera sumirlo en una especie de visión, que nos lleva consigo en un viaje que ahora tomará lugar en un espacio más onírico. El protagonista se traslada a un lugar claro y cargado de luz, donde reconocemos cierta flora. El recorrido psicológico del personaje, nos lleva a otros espacios más abstractos, donde la plasticina muta y se deforma brindándonos distintas emociones.



1*



2*

1*
Frame del cortometraje
“Hobo Clown”. (2008). Dirigida por
Allison Schulnik. Estado Unidos.

2*
De Kooning, W. (1963)
Mujer en el Bosque [Pintura] Bilbao,
Museo Guggenheim Bilbao

4.- Atmosfera

Schulnik nos transporta a un espacio totalmente irreal, donde las emociones del solitario payaso no solo son claramente expresadas por su corporalidad, sino que pareciera materializarse también en su entorno, los momentos más melancólicos son creados por paletas oscuras y cargadas al negro, provistas de destellos rojos, verdes, anaranjados y azules, tal como abordaban los expresionistas sus lienzos y es que la emotividad que origina su arte, pareciera tributar al profundo y perturbador mundo psicológico de Munch y sus colegas.

Nuestra atención se amolda al metraje tal como la artista moldea la expresión del payaso y con un torbellino de color en sus ojos, somos absorbidos a una dimensión luminosa, totalmente opuesta al anterior, la cual



1*



2*

sustenta vida y se constituye en tonos pasteles y blancos sin perder el aire de inquietud e intriga que nos engancha a la obra.

1*
Frame del cortometraje
“Hobo Clown”. (2008). Dirigida por
Allison Schulnik. Estado Unidos.

2*
Munch, E. (1893) El Grito
[Pintura] Ozlo, Galería Nacional de
Noruega

5.- Iluminación

Dentro del viaje que realiza el protagonista son identificables tres momentos muy contrastados entre sí y diferenciados por la iluminación:

-El primero de estos, es muy fiel al expresionismo alemán como lo conocemos, pues la escena se construye con sombras duras y muy oscuras y paletas de colores opacas cargadas al negro. Se destaca dentro de este cuadro, el cómo se abordó el acabado del fuego, se aprecian flamas planas de algún material metálico el cual al ser animado refleja tenuemente la luz del mismo set.

-En completo contraste, el segundo cuadro o momento, transcurre en un espacio diferente, donde la luz baña toda la escena, aportando una luminosidad que aclara incluso la paleta cromática del personaje.



1*



2*

Respecto al entorno, este se compone de tonos pasteles y mucha presencia de blanco.

-Los blancos de la escena se funden para tornar la escena de negro, exhibiendo un tercer momento, un limbo negro en el que rotan sobre su eje unas cabezas que parecieran derretirse.

1*

Frame del cortometraje “Hobo Clown”. (2008). Dirigida por Allison Schulnik. Estado Unidos.

2*

Rouault, G. (1910) El payaso y el mono [Pintura] Nueva York, El Museo de Arte Moderno

6.- Localización

El expresionismo alemán, desarrolló la espacialidad de sus producciones como una extensión más de la interioridad de sus personajes, y esta pieza de Stop Motion, es una muestra actual abordada de la misma manera. Puesto que cuando el payaso aparece melancólico y triste junto a unos trozos de leña, el ambiente que lo acompaña transmite la misma sensación. No son más de 4 paredes pintadas con manchas oscuras y chorreadas que bastan para potenciar la soledad del protagonista. La escena que la contrasta, transcurre en una dimensión más abstracta, donde se reemplazan las paredes por un espacio blanco que pareciera no tener fin y la escenografía la componen hojas y flores de distintos colores.



1*



2*

1*
Frame del cortometraje
“Hobo Clown” . (2008). Dirigida por
Allison Schulnik. Estado Unidos.

2*
De Kooning, W. (1975)
Gritos de niños vienen de las gaviotas
[Pintura] Washington, Museo
Glenstone

7.- Diseño de Personajes

Hobo Clown es el protagonista de esta historia y solo él basta para narrarnos su historia ya que es el único personaje que vemos a lo largo del cortometraje a excepción de unas cabezas flotantes, que se asemejan bastante al payaso con el juego abstracto que hace la artista al maniobrar la plasticina.

La emoción se concentra definitivamente en el rostro del payaso, muestra una expresión triste y desolada, que a través de unos grandes ojos, nos revela toda su interioridad, otra vez más encontramos un punto en común con el expresionismo alemán.

El material es lo que aporta la intensa expresividad a la obra y le brinda a Schulnik la libertad de explorarla al máximo. El hecho de que el cuerpo del payaso este hecho de plasticina, le aporta a su rostro un grado de



1*



2*

expresividad que Allison no teme estirar, contraer, añadir o quitar material. Llegando al clímax de la obra donde realmente deshace al personaje para jugar con los trazos que puede generar en la masa y pareciera ser que vemos a tiempo real como sus invisibles manos estiran la plasticina.

1*

Frame del cortometraje “Hobo Clown”. (2008). Dirigida por Allison Schulnik. Estado Unidos.

2*

Schoenberg, A. (1910)
La mirada roja [Pintura] Munich, Galería Lenbachhau

8.- Cinematografía

Si bien Hobo Clown, no propone grandes innovaciones dentro de esta característica, es una muy buena muestra para apreciar escenas bien construidas, armónicas y balanceadas, sin caer en los excesos. Schulnik maneja muy bien el concepto de “menos, es más”. Es destacable también, la elección del formato con que trabaja Alison, pues al igual que en el cine antiguo -incluyendo por supuesto a los expresionistas- Hobo Clown está en dimensiones de relación de aspecto 4:3.



1*



2*

1*
Frame del cortometraje
“Hobo Clown”. (2008). Dirigida por
Allison Schulnik. Estado Unidos.

2*
Bogart, B. (1989) Blauw in geel
[Pintura] Miami, Galeria Kuntz

9.- Audio

Hobo Clown es una pieza animada, que precisamente, se gesta desde la música que lo guía. La banda autora es *Grizzly Bear*, pertenecientes al género indie y la canción es “*Granny Diner*”, la cual es un bonus track japonés del álbum *Yellow House* (2006) y que también se encuentra en su EP *Friend*. Allison ya ha trabajado con ellos en más de una oportunidad produciendo trabajos profundamente emotivos inspirados en la onírica música de la banda. Como cuando Schulnik crea *Forest* para visualizar su canción *Ready, Able*, otra maravillosa colaboración.

El tono tranquilo y curioso de la música, acentúa aún más la inquietante sensación del video. Acústicamente, lo primero que irrumpe es un sonido de lluvia, mientras vemos el rostro del payaso y tras pasar el título,



suenan la triste vibración de un banjo, rasgo característico de la banda. La artista tiene el cuidado de acompañar los cambios en la música, con la evolución visual del video. La simbiosis que crean ambas partes logran generar el poderoso efecto de la obra. Tal como las películas expresionistas antiguas, existe ausencia de diálogos para dejarle un importante espacio a la musicalización, contribuyendo cada parte con su mitad para la constitución del todo, la música nutre el arte visual y la imagen nutre a su vez a la música.

1*
Portada del album “Friend” (2007) de la banda Grizzly Bear.

Frankenweenie

y su relación con la vanguardia Expresionista.

“Victor Frankenstein es un niño muy inteligente que vive feliz en la pequeña urbanización de Nueva Holanda junto a sus padres y a su único y fiel amigo, su perro Sparky. Hasta que un día la desgracia llama a su hogar cuando Sparky fallece al ser atropellado por un auto.

Incapaz de asimilar su pérdida y gracias a los conocimientos adquiridos en la clase de Ciencias, Víctor revivirá a Sparky. Sin embargo, los acontecimientos se precipitarán y un caos se desatará en la tranquila urbanización de Nueva Holanda.”

Título: Frankenweenie

Dirección: Tim Burton

Producción: Allison Abbate

Estudio: Walt Disney Pictures

Año: 2012

País: Estados Unidos

Duración: 87 minutos

Género: Aventura -Ciencia Ficción

Uno de los movimientos que más ha manifestado su influencia en el arte cinematográfico, es el expresionismo alemán, del cual ya se han expuesto sus características y periodo histórico, sin embargo, trascendiendo las décadas y los bordes limítrofes, me atrevo a asegurar que es esta vanguardia la que más fielmente a su estilo se ha expresado en el siglo XXI, particularmente porque este siglo alberga a un exitoso realizador quien ha cogido toda la influencia del cine expresionista antiguo y ha sabido replantearse en la pantalla grande de una manera intrigante y cautivadora, nos referimos a Tim Burton, nacido en California en el año 1958, es director, dibujante y productor de cine estadounidense. desde el comienzo de su obra, esta se caracteriza por presentarnos mundos imaginarios formados de elementos góticos y lúgubres con personajes y protagonistas constituidos como seres inadaptados y enigmáticos.

Su cortometraje animado *Vincent* del año 1982, tributa claramente a *Nosferatu* (1922), una de las películas expresionistas más relevantes del movimiento. Es importante destacar la brecha de sesenta años que separan a ambas obras, sin embargo, hay una gran cantidad de elementos en común que las encasillan bajo un mismo estilo. En la película *Nosferatu*, vemos como este personaje a través de su desfigurada y amenazadora sombra, acosa y acecha a sus víctimas, un recurso cinematográfico que utiliza Burton en *Vincent* para destacar el lado más oscuro y siniestro del protagonista.

La filmografía de Burton aumenta proporcional a su éxito y reconocimiento en la industria, es destacable, que siempre bajo su característico estilo, incluye constantemente piezas de animación a su repertorio, recurriendo al Stop Motion como técnica para ello. Algunas de estas son *El extraño mundo de Jack*, *El cadáver de la Novia* y *Frankenweenie*. Si bien los títulos recién nombrados, presentan varias cualidades heredadas del expresionismo, se ha seleccionado la última para el análisis comparativo.

1.- Temática

Tal como los expresionistas de antaño, Burton -en este filme- juega con la dualidad de dos mundos, con la vida y la muerte, tejiendo una trama que se arma entre el juego de estas dos experiencias. Desde un protagonista incomprendido que lucha contra la adversidad de su entorno y el dolor que le genera la partida de su adorada mascota.



2.- Técnica

Si bien la animación no fue un arte explorado por esta vanguardia, el Stop Motion es la técnica que quizás más justicia le hace. Por ofrecernos la posibilidad del juego de cámara y sentir su presencia en el Set. La materialidad de los materiales, como por ejemplo pelo natural en los muñecos, aporta a la expresividad esperada.

3.- Universo

La realidad que exhibe Frankenweenie es bastante realista, nos presenta a un niño común y corriente que asiste regularmente a la escuela y adora a su mascota Sparky, hasta que el perro fallece en un trágico accidente y su amo se propone revivirlo. Aquí se añade el factor fantástico a la historia, en el cual Víctor Frankenstein, revive el cadáver del perro mediante electricidad.



1*



2*

1*
Frame de la película
“Frankenweenie”. (2012). Dirigida
por T. Burton. Estados Unidos: Walt
Disney Pictures.

2*
Frame de la película
“El gabinete del doctor Caligari”.
(1920). Dirigida por R. Wiene. Ale-
mania: Decla Bioscop.

4.- Atmosfera

El clima que crea la película animada, también se asemeja bastante con el trabajo expresionista, desde el logo inicial cuando vemos el típico castillo de Disney ser interrumpido por un relámpago que impacta en escena, tornando todo a una escala de grises, una valiente decisión de parte del equipo de arte al atreverse con esta apuesta. El juego de blanco y negro se mantiene a lo largo de todo el film, potenciado con altos contrastes y un marcado uso del claroscuro. Solo un elemento en la película escapa levemente de esta norma, percibimos un sutil tono amarillento en la electricidad, para hacerla destacar y darle importancia ya que es el factor generador de cambio en la trama, devolviendole la vida a



1*



2*

los muertos.

1*

Frame de la película
“Frankenweenie”. (2012). Dirigida
por T. Burton. Estados Unidos: Walt
Disney Pictures.

2*

Frame de la película
“El gabinete del doctor Caligari”.
(1920). Dirigida por R. Wiene. Ale-
mania: Decla Bioscop.

5.- Iluminación

El expresionismo alemán, precisionó el manejo de la iluminación al punto de llegar a intervenir con pintura sobre sus decorados para crear ciertas sensaciones lumínicas. Quizás esta es la única característica que no vemos en Frankenweenie, sin embargo, sus demás usos están muy presentes a cada momento. Presencia de Luz Nadir o contrapicada, proveniente de un nivel más bajo que el personaje, iluminandolo hacia arriba generando un aspecto sombrío en el rostro. El constante uso de sombras sobre los Sets para generar textura o el manejo de la sombra arrojada de los personajes como figura intimidatoria, como muestran las imágenes, homenajeando a la Nosferatus de F. W. Murnau.



1*



1*
Frame de la película
“Frankenweenie”. (2012). Dirigido
por T. Burton. Estados Unidos: Walt
Disney Pictures.

2*
Frame de la película
“Nosferatu: Una Sinfonía del Horror”.
(1922). Dirigido po F. W. Murnau
Alemania: Jofa-Atelier
Berlin-Johannisthal

6.- Localización

La lógica en la construcción de sets parece estar trabajada de forma muy realista, el nivel de detalle y textura es asombroso, y el diseño de los decorados responde a un razonamiento bastante verosímil que se asemeja a lo que podríamos encontrar en la vida real.

Aquí encontramos una diferencia con la vanguardia a comparar, ya que una de las más destacadas innovaciones que entregó al cine, fue el juego estructural que lograron con las escenografías en sus películas. Construcciones asimétricas y aberrantes que desafían las reglas de la gravedad, perspectivas distorsionadas y bruscos quiebres en sus líneas, son rasgos que si bien se encuentran en la mayoría de las obras animadas de Burton, Frankenweenie parece ser la excepción.



1*



2*

1*
Frame de la película
“Frankenweenie”. (2012). Dirigida
por T. Burton. Estados Unidos: Walt
Disney Pictures.

2*
Frame de la película
“El gabinete del doctor Caligari”.
(1920). Dirigida por R. Wiene. Ale-
mania: Decla Bioscop.

7.- Diseño de Personajes

En cuanto al desarrollo de personajes, la película de Disney - a diferencia del resto de sus entregas- se aferra a las mismas características trabajadas en la vanguardia contemporánea. Nos presentan protagonistas inadaptados en su realidad, que ante la adversidad, afloran en ellos aspectos un tanto sombríos de su interior. La obra animada, por su corte infantil, es más suave en cuanto a este punto y su motivación es el cariño que siente por su fallecido perro.

En cuanto a conformar la imagen de estos personajes, coinciden en ser seres pálidos con miradas expresivas y ojos sombríos, despeinados para asociar a la falta de cordura y vestimentas lúgubres con referencias góticas.



1*



2*

1*

Frame de la película “Frankenweenie”. (2012). Dirigida por T. Burton. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.

2*

Frame de la película “El gabinete del doctor Caligari”. (1920). Dirigida por R. Wiene. Alemania: Decla Bioscop.

8.- Cinematografía

En cuanto a composición, Frankenweenie es un deleite visual y se presenta en pantalla de una manera mucho más prolija que el cine contemporáneo del siglo XX. Plano tras plano, la película nos muestra escenas bellamente compuestas y equilibradas. Nos plantea una serie de normas visuales que asimilamos en su totalidad y a medida que la historia avanza y se tuerce, también cambia su narración visual, aparecen planos aberrantes y tangentes que le dan dinamismo y rompen con la tranquilidad establecida.



1*



2*

1*
Frame de la película
“Frankenweenie”. (2012). Dirigida
por T. Burton. Estados Unidos: Walt
Disney Pictures.

2*
Frame de la película
“El gabinete del doctor Caligari”.
(1920). Dirigida por R. Wiene. Ale-
mania: Decla Bioscop.

9.- Audio

Por el periodo histórico al que corresponden las obras del expresionismo alemán, estas son piezas mudas musicalizadas. Décadas más tarde Frankenweenie se desarrolla en el apogeo de la tecnología, por lo que presenta una banda sonora destacable y un casting de voces de renombre, aunque la película se narra más por sus acciones, que por los diálogos entre personajes.



1*

1*
Frame del Video Clip "Pet Sematary"
(2012) de la banda Plain White T.

O Menino e o Mundo

El Niño y el Mundo

y su relación con la vanguardia Surrealista.

“Un niño llamado Cuca, sufre la partida de su padre, deja su aldea y se atreve a descubrir un mundo fantástico, dominado por animales-máquina y seres extraños. Película de animación extraordinaria, con muchas técnicas distintas, que aborda los problemas del mundo moderno a través de los ojos de un niño.”

Título: O Menino e o Mundo
Dirección: Alê Abreu
Producción: Filme de Papel
Estudio: Filme de Papel
Año: 2013
País: Brasil
Duración: 80 minutos
Género: Animación - Aventura

Al disfrutar este filme nos encontramos con una aventura realmente poética, una animación brasileña con un lenguaje concebido especialmente para la película, llena de coloridos y brillantes dibujos que dan vida a una historia que a medida que avanza, se vuelve cada más intrigante y compleja en sus variaciones visuales.

La producción de *El niño y el Mundo*, su título en español, se inició en agosto del año 2010, nace desde un documental animado llamado Canto Latino donde participó su director Alê Abreu. Sobre la construcción de la película este nos cuenta: “*A menudo dicen que El niño y el mundo, nació en otra película en el momento en que trabajé en el desarrollo de un documental con la animación llamada “Canto Latino”, que echó una mirada a la vida social, política y económica de América Latina, ya que nuestros países tienen una historia compartida de este tipo y cómo se trata en los días de la globalización*”.

Esta es, sin duda, una hermosa historia que a los ojos de los más pequeños funciona como una película de aventuras y fantasía, en la que se apela al amor de la familia, la amistad, el respeto a la naturaleza, pero que también critica el capitalismo, la globalización, la segregación, la explotación laboral y el maltrato a nuestro ecosistema, invitando a los adultos a reflexionar sobre el mundo contingente que nos aqueja, el cual potencia la industrialización y está cada vez más deshumanizado. *O Menino e o Mundo*, es un conmovedor relato marcado por la gran lección de humanidad que su pequeño protagonista trata de mostrarnos mediante una mirada llena de asombro e ingenuidad.

1.- Temática

En esta película de animación brasileña conocemos a un pequeño niño que vive en una zona rural de Brasil. Él desconoce el motivo, pero su padre se ve obligado a marcharse debido a la crisis económica que aqueja al mundo actual. Extrañando a más no poder a su padre, el niño decide entonces irse de su aldea para buscarlo. Así se embarca en una épica aventura, un viaje apasionante en el que descubrirá seres fantásticos, tecnología, máquinas que parecen animales y criaturas de todo tipo, un maravilloso universo lleno de magia, colores y música.

Tal como los maestros surrealistas de la pintura y literatura, el viaje de Cuca pretende manifestar una realidad oculta, su zona más íntima, que incluso el mismo personaje aún desconoce, hablamos del

subconsciente.

Una característica del ismo surrealista, es el manejo del humor negro y la burla, en especial hacia aquellos que tienen el poder (los adinerados, los jerarcas, el gobierno, la iglesia), si bien esta película no se mueve en esos términos, toma claramente a estas figuras y las posiciona como antagonistas.



2.- Técnica

Este largometraje desarrolla su propio método de realización, ya que la gran mayoría de los elementos que vemos en pantalla, primero son trabajados de forma análoga en la realidad.

Pero antes de comenzar a detallar la confección de este filme, las propias palabras de su director Alê Abreu nos darán a entender por qué primeramente ha sido la animación el medio elegido para desarrollar el proyecto: *“Creo que la animación es un gran universo que es infinito. No tiene un final, es un universo tan rico como bello. Lo que está pasando con las películas animadas es que están sufriendo una estandarización, como todas las películas que salen de compañías como Pixar. Creo que es muy pobre, porque si están todas estandarizadas, no están aprovechando de todas*

las posibilidades de este estilo: la animación puede ser mucho más que eso, puede ser mucho más que técnica”.

Siendo un poco más específicos sobre la construcción de la película, su realización se lleva a cabo gracias a la animación digital por computador, es precisamente esta característica la que intenta ocultar en todo momento, cumpliendo un muy buen resultado, pues estamos analizando una cinta que pretende mostrar un mundo creado por crayones, tizas, recortes y pinturas. Desde la visión del director, viene la decisión de trabajar con elementos poco digitales, puesto que los artistas de esta película experimentaron con numerosos materiales para conseguir generar diferentes texturas para la construcción de personajes y

Backgrounds, con una estética que aporta a la riqueza visual de este proyecto, por lo que el trazo grueso e irregular de un pastel o el achurado de un carbón, son parte de la fabricación del mundo que plantea la película.

3.- Universo

La magia que logra el filme de Abreu, radica en cómo se construye y comporta el mundo que va descubriendo el pequeño protagonista, ya que si bien en un comienzo podríamos creer que es una realidad más bien onírica, a medida que avanza la historia, el niño nos muestra que vive en un mundo bastante realista, solo que al ser retratado desde el punto de vista subjetivo de un infante, todo pareciera tener un tono más Naif e inocente.

El carácter subjetivo que lleva la historia, desde la interioridad del personaje, nos hace relacionar esta obra con la concepción subjetiva de la realidad, que motivaba el ideal Surrealista. Sin embargo, a pesar de esta cualidad, no tiene reparos en exhibir marcadas diferencias sociales, abusos de poder y de ser muy claros en retratar las



1*



2*

devastaciones cometidas al medio ambiente por negligencia humana o por indiferencia al prójimo.

1*

Frame de la película
“O Menino e o mundo”. (2013).
Dirigida por A. Abreu. Brasil: Filme
de Papel.

2*

Miró, J. (1983) El campo labrado
[Pintura] Nueva York.
Museo Solomon R. Guggenheim

4.- Atmosfera

Al examinar la atmósfera encontramos interesantes puntos por analizar, pues El niño y el mundo, se desmarca totalmente de los cánones más comerciales en cuanto a estética, por lo que su desarrollo visual es una propuesta innovadora y con un gran atractivo.

La estética se origina desde una sencillez ejemplar, el blanco como espacio infinito que cubre toda la pantalla y como si de una hoja de papel vacía se tratase, discretamente comienzan a intervenir imágenes como dibujadas por un niño, dejando sentir como líneas de grafitos y crayones construyen a los personajes y distintas pinturas colorean los fondos. No escatima en aplicar el recurso del Collage, originado en el cubismo, utilizando recortes de revistas, textos, fotografías de latas y telas.



1*



2*

Presenta una paleta de color que plantea como base el ya mencionado color blanco, que espontáneamente incorpora colores saturados y vibrantes, llegando a bañar la totalidad de la pantalla con color. En los momentos más oscuros del film, el juego de contraste se invierte, reemplazando todo lo que vemos blanco, por negro.

La historia no se conforma con solo mostrarnos las acciones de los personajes, sino que cuando nos conectamos con la interioridad del niño, particularmente con su capacidad de asombro, el arte en la película se preocupa por sumergirnos en notables experiencias visuales, tales como el inicio y cierre del filme.

1*

Frame de la película “O Menino e o mundo”. (2013). Dirigida por A. Abreu. Brasil: Filme de Papel.

2*

Miró, J. (1968)
Mujer y pajaros en la noche
[Pintura] Barcelona,
Fundació Joan Miró.

5.- Iluminación

Esta es una muestra de un cine luminoso, que sin necesidad de focos ni de reflectores, encandila al espectador con una elegante luminosidad y vivaces colores. Se aprecian puntuales muestras gráficas que sugieren haces de luz, en ocasiones muy particulares existe un manejo de luz sobre los personajes, así como también se distingue la presencia de una sombra proyectada por los estos, que viene a reforzar la idea de espacialidad en este entorno que a momentos se vuelve abstracto e infinito.



1*



2*

1*
Frame de la película “O Menino e o mundo”. (2013). Dirigida por A. Abreu. Brasil: Filme de Papel.

2*
Varo, R. (1957) La despedida [Pintura]
Ubicación desconocida

6.- Localización

El filme da comienzo con una minimidad de elementos, simplemente el protagonista de pie observando una piedra. ¿Donde? En un infinito espacio blanco, donde el hecho de que estos elementos proyecten sombra nos ayuda a sentir la espacialidad de dicho lugar y a no sentirlos en el vacío. Durante los primeros minutos el entorno se mantiene igual, sin embargo, progresivamente los cielos comienzan a ganar color y los componentes del plano empiezan a ocupar cada vez más terreno en la pantalla, mostrándonos el lugar en el que vive Cuca, un pueblo rural con mucha presencia de naturaleza.

El viaje de Cuca nos lleva a conocer nuevos lugares, así descubrimos los campos de algodón, la fábrica de textiles, el mar, el basurero y la ciudad,



1*



2*

siendo esta última el escenario más atiborrado de información.

1*

Frame de la película
“O Menino e o mundo”. (2013).
Dirigida por A. Abreu. Brasil: Filme
de Papel.

2*

Lam, W. (1943) La Jungla [Pintura]
Nueva York, Museo de Arte Moderno

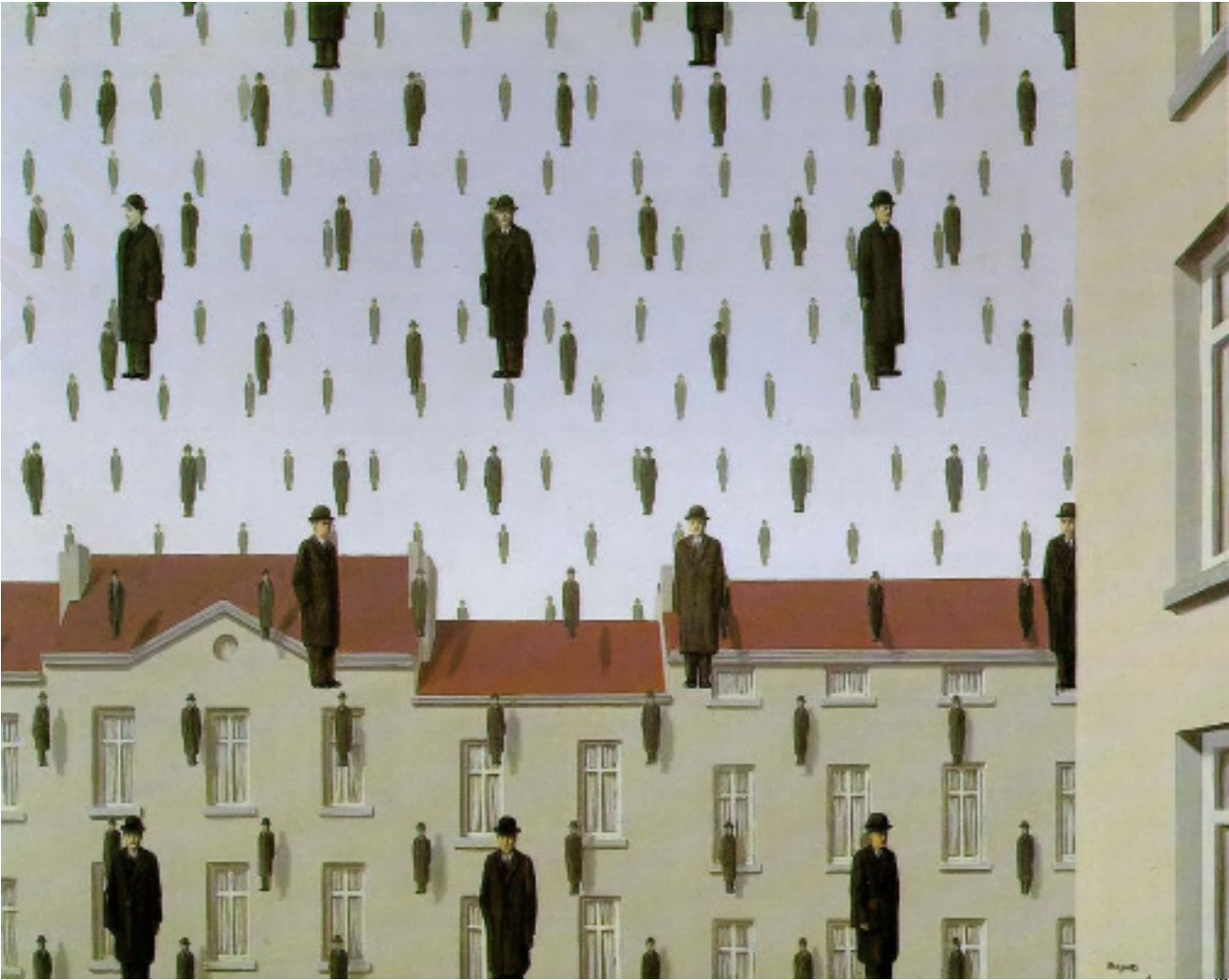
7.- Diseño de Personajes

El look final de los personajes es de una inocencia magistral, hacen falta muchas horas de trabajo y de exploración para conseguir un diseño que a simple vista podría parecer ser muy sencillo, sin embargo, está logrado por una serie de cuidados detalles.

El diseño como tal, está claramente basado en las representaciones que podría dibujar un niño sobre el entorno que lo rodea. La línea que dibuja los personajes imita, con un muy buen resultado, lápices de colores y crayones, lo mismo para hacer detalles de la ropa y para colorear secciones de los distintos personajes, estas se pintaron en la realidad, para posteriormente ser escaneadas e integradas a la escena.



1*



2*

1*
Frame de la película
“O Menino e o mundo”. (2013).
Dirigida por A. Abreu. Brasil: Filme
de Papel.

2*
Magritte, R. (1953) Golconde
[Pintura] Houston, Colección privada
Menil Collection

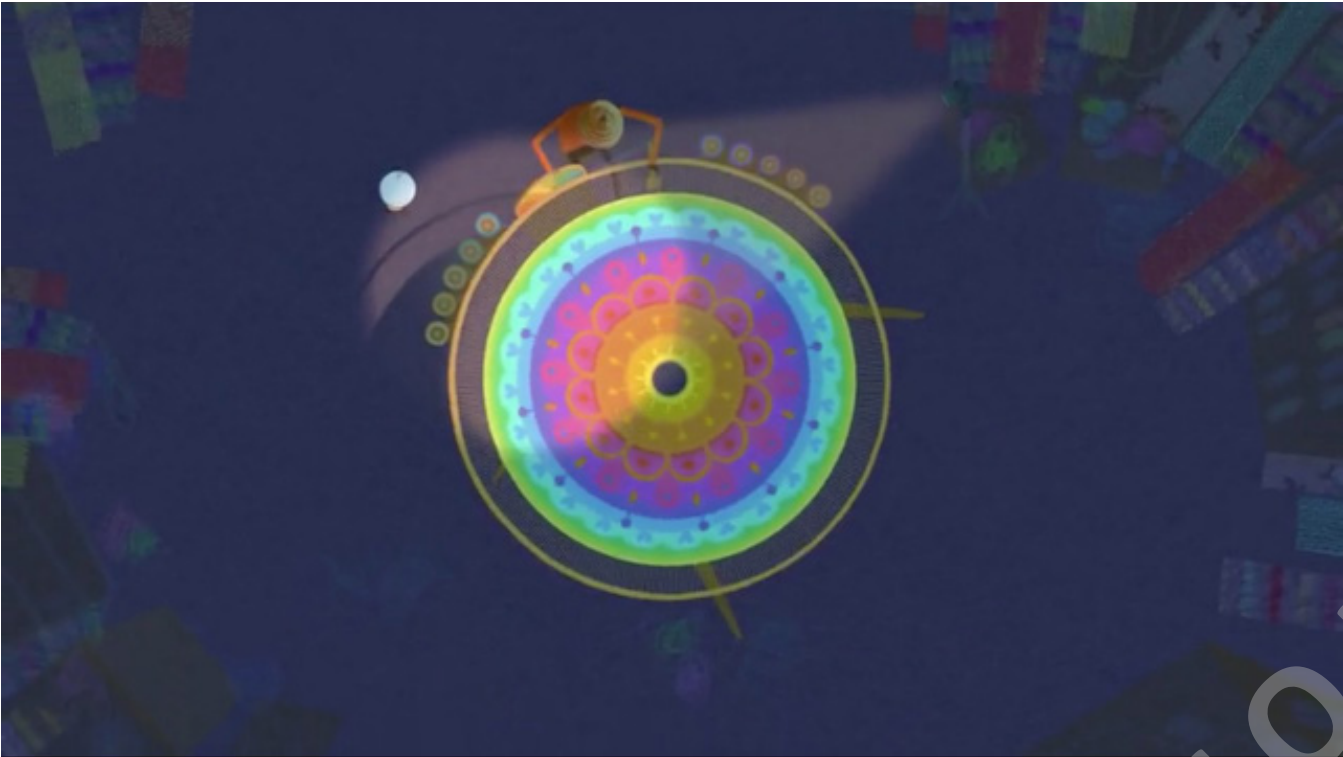
8.- Cinematografía

El cuidadoso desarrollo visual de esta animación permite catalogarla como una verdadera obra de arte, que se embellece a cada segundo por la forma en la que nos exhibe su universo, pensada desde la subjetividad de un curioso niño.

Una totalidad de blanco da inicio a la película, paulatinamente se dejan ver anillos de colores y sin darnos cuenta estamos sumidos en un hipnotizante viaje que resulta ser parte de la subjetividad del protagonista.

El largometraje varía con el contraste de elementos, jugando entre un minimalismo que presenta un simple objeto o personaje ante una infinidad blanca y vacía, versus momentos y lugares atiborrados de información visual y sonora.

Como resultado, Abreu nos



1*



2*

presenta un mundo alucinante con brillantes destellos surrealistas que la razón rechaza en su total comprensión, pero que intuitivamente produce en el espectador sentimientos y reacciones inconscientes que envuelve en una fascinante historia.

1*

Frame de la película
“O Menino e o mundo”. (2013).
Dirigida por A. Abreu. Brasil: Filme
de Papel.

2*

Magritte, R. (1929) El falso espejo
[Pintura] Nueva York, Museo de arte
moderno.

9.- Audio

Una vez más, el componente acústico es vital para la concepción de la obra, así como las determinaciones gráficas identifican y dan personalidad a la totalidad de esta, los ingredientes sonoros refuerzan aún más el concepto buscado por el director. De la cantidad de elementos que descubre el protagonista, los cuales podrían ser entendidos como un tanto maravillosos o ilusorios, el trabajo al sonorizar éstos, se podría dividir en dos tipos: el folley realista que aporta verosimilitud a esta realidad; y la gran cantidad de sonidos editados y manipulados con el fin de crear un lenguaje que representa la percepción subjetiva del niño.

La música realizada por Ruben Feffer y Gustavo Kurlat empatiza en todo momento con la emocionalidad que vive el protagonista, pero no solo se



1*

queda como un apoyo sonoro que pasa por sobre la película, sino que la música se vuelve un personaje más en este, jugando un papel fundamental al estrechar la relación del niño con sus padres, tanto así que podemos ver esta relación en pantalla cuando el papá toca la flauta y vemos salir de ella burbujas naranjas que se elevan hacia el cielo, también en el momento en que nos sorprende un carnaval de graciosos personajes tocando distintos instrumentos, estos llenan la escena de coloridas burbujas con sus alegres sonidos. En claro contraste con lo que sucede en la gran ciudad, donde un grupo de personas al hacer molestos ruidos generan una nube de burbujas negras.

Con la rica información visual y el buen equilibrio que existe entre musicalización y

efectos sonoros, el diálogo de los personajes está realmente de más, y Alê Abreu aborda esto con una prolijidad sublime, si bien las personas no hablan, si emiten una especie de sonidos con los que comprendemos, se comunican y expresan, nada reconocible a nuestros oídos más bien parece ser una lengua “inventada”. Que en realidad significó uno de los desafíos a sortear en esta producción, ya que tanto estos sonidos ,como las letras de las canciones que suenan, fueron grabadas por actores hablando portugués invertido.

1*
Frame de la película
“O Menino e o mundo”. (2013).
Dirigida por A. Abreu. Brasil: Filme
de Papel

Coco

y su relación con la vanguardia Surrealista.

*“Miguel es un niño que sueña con ser músico, pero su familia se lo prohíbe porque su tatarabuelo, músico,
los abandonó, y quieren obligar a Miguel a ser zapatero,
como todos los miembros de la familia.
Por accidente, Miguel entra en la Tierra de los Muertos,
de donde sólo podrá salir si un familiar difunto le concede su bendición,
pero su tatarabuela se niega a dejarlo volver con los vivos si no promete que no será músico.
Debido a eso, Miguel escapa de ella y empieza a buscar a su tatarabuelo.”*

Título: Coco
Dirección: Lee Unkrich, Adrián Molina
Producción: Pixar Animation Studios
Estudio: Walt Disney Pictures
Año: 2017
País: Estados Unidos
Duración: 109 minutos
Género: Animación 3D

Con una historia cautivante y un arte conmovedor, la decimonovena película de Pixar se ambienta en México y está centrada en una de las celebraciones más emblemáticas de ese país: el Día de Muertos.

A pesar de que captar los rasgos esenciales de cualquier cultura no es tarea sencilla, el prestigioso estudio de animación se anota un acierto con entrega aclamada por el público y la crítica.

Coco a sido seleccionada para este estudio, por ser la ganadora en la categoría de “mejor película animada” en la última ceremonia de los premios Oscar, con el respectivo valor social y mediático que se a ha ganado en la actualidad (entiéndase a la fecha en la que se escribe este archivo). También se incluye aquí esperando encontrar algún vínculo entre esta pieza animada basada en la cultura mexicana con el Realismo Mágico, una forma de expresión artística latinoamericana relacionada al surrealismo.

1.- Temática

Coco nos sitúa, por supuesto, en la cultura mexicana, hecho que hizo algo de ruido cuando se anunció la producción de esta película, al ser un equipo estadounidense retratando una cultura ajena, sin embargo el resultado final de esta entrega retrata un pueblo mexicano que nos deja con una reconfortante sensación de familiaridad.



2.- Técnica

Estudios Disney entrega a Pixar la gran responsabilidad de llevar a cabo este largometraje, que a pesar de su vasta experiencia en animación 3D, significó para el equipo de Pixar un gran reto, ya que necesitaba producir un entorno excepcionalmente complejo para contar una historia repleta de elementos culturales de la tradición mexicana.

Para llevar a cabo este desafío, hizo falta desarrollar nuevas capacidades en cuanto a animación y efectos visuales, materia en la que Pixar siempre ha llevado la delantera.

Lo cual hace de Coco, no solo una excelente muestra cinematográfica, sino que marca avances en softwares como Marionette, para la articulación, animación y efectos de iluminación; Ringmaster, para la coordinación y seguimiento de

proyectos; y RenderMan, para los efectos fotorrealistas.

3.- Universo

Coco nos sitúa, por supuesto, en medio de la cultura mexicana, entre las calles de Santa Cecilia, donde se encuentra el taller de zapatos de la familia Rivera, quienes por generaciones han perfeccionado el arte de la zapatería y han vetado cualquier expresión musical dentro de la familia Rivera.

Esto presenta un problema para Miguel, un músico innato, y precisamente este conflicto en el lo hará envolverse en una serie de situaciones que lo llevará al mundo de los muertos. Un universo creado a partir de las costumbres mexicanas, que en esta película se grafica con tintes surrealistas, al mostrarlo como una exaltación de la realidad, con ciudades imposibles regidas bajo sus propias reglas y criaturas fantásticas llamadas *Alebrijes*, propios de la cultura del país.



1*



2*

1*
Frame de la película “Coco”. (2017).
Dirigida por Lee Unkrich y Adrián Molina. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.

2*
Ernst, M. (1972)
El pez que ronda la noche [Pintura]
Estrasburgo, Museo de Arte Moderno y Contemporáneo de Estrasburgo

4.- Atmosfera

Sabemos que dentro de las leyes surrealistas, su mundo se construye desde el inconsciente onírico, más el mundo fantástico de Coco se origina desde las creencias y mitologías mexicanas, sin embargo visualmente hablando no podemos negar que el mundo de los muertos nos transporta a un escenario cargado de magia e irrealidad, donde los muertos conservan su “vida”, celebran fiestas y se presentan a concursos de talento, algo un poco ilógico para algunos pero que tiene cabida si se mira con ojos surrealistas.

En cuanto a la atmósfera generada en pantalla por el largometraje de pixar, al mostrar el mundo de los vivos, el trabajo de render alcanza una calidad que solo Pixar supera de sí mismo, independiente a la apariencia “cartunesca” de los personajes, las



1*



2*

locaciones y particularmente la recreación de la luz alcanzan un nivel de realismo impresionante. Por supuesto el mundo de los muerto se lleva el doble de halagos al crear un mundo fantástico, cargado de color y dinamismo que le saca provecho a la cultura mexicana a más no poder.

1*

Frame de la película “Coco”. (2017).
Dirigida por Lee Unkrich y Adrián Molina. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.

2*

Dalí, S. (1948) Los Elefantes
[Pintura] Nueva York, Museo de Arte Moderno

5.- Iluminación

La belleza de este largometraje viene diseñada desde el Color Script, donde la luz enmarca de manera sublime cada momento de la película, recreando a un nivel excepcional la iluminación realista del mundo de los vivos y dando vida a un mundo de los muertos que maravillaría a cualquier maestro surrealista. Por lo que otro aspecto complejo fue el alcance y el uso de las luces. Se requiere una asombrosa cantidad de fuentes de luz para iluminar cada escena compuestas por una infinidad de luces de la calle, avisos luminosos, personajes con luminiscencia, vehículos en movimiento, etcétera. Semejante desafío les llevó a romper un nuevo récord: producir una escena con 7 millones de luces. Para la cual se requirió, un nuevo tipo de software capaz de agrupar las luces, que de otro modo



1*



2*

deberían haber sido ajustadas individualmente. Para crear el momento en el que Miguel llega por primera vez al mundo de los muertos, el equipo del estudio utilizó la API RenderMan con 700 luces especiales de nubes de puntos, que, cuando se expanden, equivalen a sitet millones de luces.

1*
Frame de la película “Coco”. (2017).
Dirigida por Lee Unkrich y Adrián Molina. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.

2*
Dalí, S. (1975) Jirafas en llamas [Pintura] Figueras, Teatro-Museo Dalí

6.- Localización

La historia de Miguel y la familia Rivera, transcurre en el pueblo de Santa Cecilia en el estado de México y las principales locaciones que nos presenta, son su casa, la cual también es la zapatería de la familia y el cementerio donde visitan a sus muertos.

Tras cruzar el puente de pétalos, Miguel nos lleva al mundo de los muertos, el cual está inspirado en la ciudad de Guanajuato, y su arquitectura de amplias terrazas y empinadas laderas, se convirtió en una referencia dominante para la construcción de este onírico lugar, donde el equipo de arte extrapola estas ideas creando una ciudad vertical, construida desde abajo hacia arriba, buscando construir un escenario bello y fotografiable desde distintos ángulos. Un fantástico lugar



1*



2*

que cobra vida con las brillantes luces del entorno, principalmente porque siempre está de noche, esto para acentuar y mantener la energía de este mundo.

1*

Frame de la película “Coco”. (2017).
Dirigida por Lee Unkrich y Adrián Molina. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.

2*

Varo, R. (1962) Tránsito en espiral [Pintura] Ubicación desconocida, Colección privada

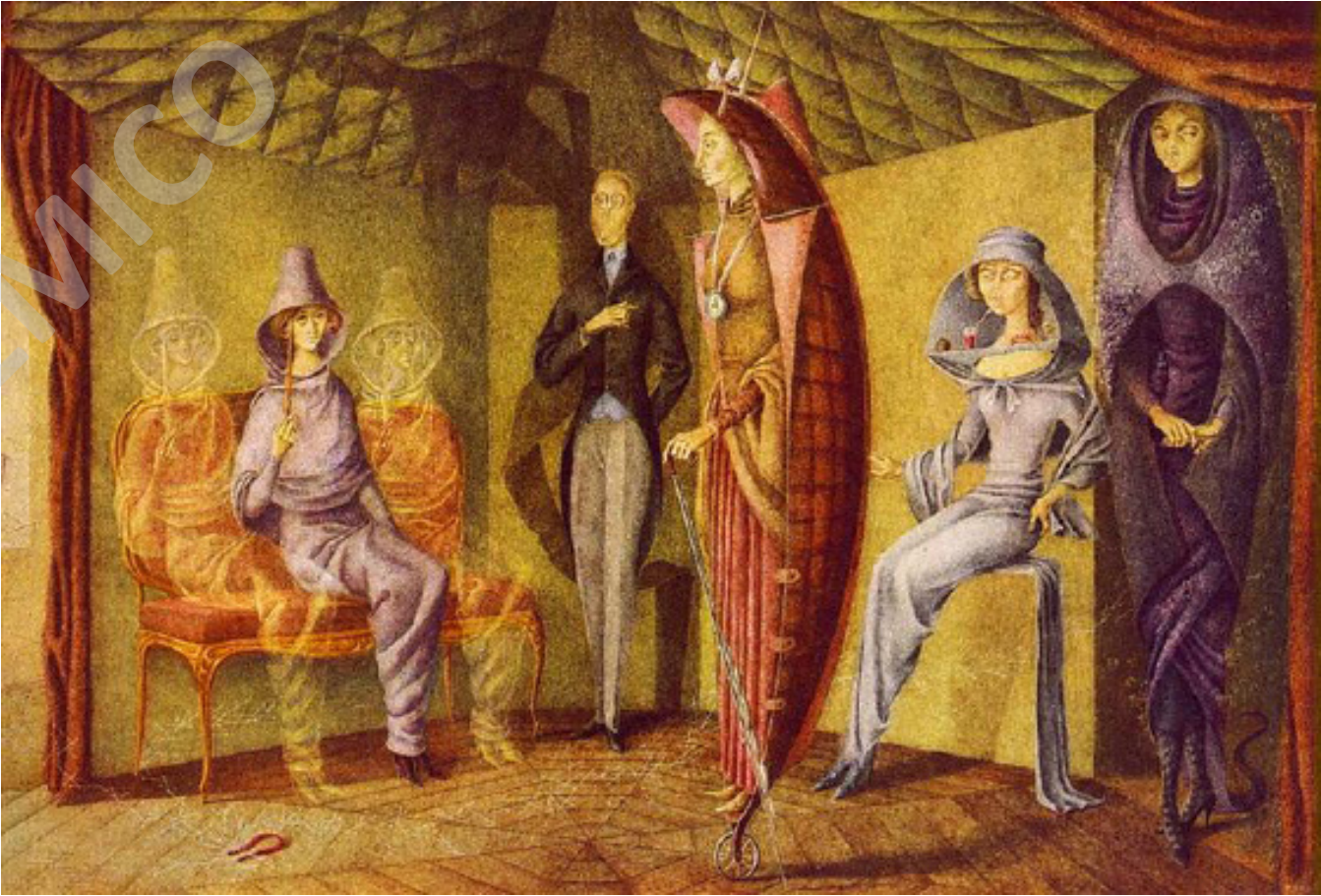
7.- Diseño de Personajes

En cuanto a diseño de personajes, estos siguen la línea que Pixar plantea desde varias entregas pasadas, la innovación viene con los personajes del mundo de los muertos.

Fue la animación 3D de estos, la que supuso otro reto técnico al equipo, ya que debían animar personajes sin músculos, pues los habitantes de la Tierra de los Muertos son, apropiadamente, esqueletos inspirados en catrinas. Aunque en principio esto parecía simplificar el proceso, ya que se liberaban de animar el overlapping en la carne de personajes como Elena, la abuela de Miguel, los animadores debieron hacer frente a las nuevas posibilidades de seres cuyos huesos se arman y desarman con total libertad, en los que cada pieza es independiente del conjunto, con la complejidad que



1*



eso acarrea.

1*
Frame de la película “Coco”. (2017).
Dirigida por Lee Unkrich y Adrián
Molina. Estados Unidos: Walt Disney
Pictures.

2*
Varo, R. (1957) Trajes de dama
[Pintura] Ubicación desconocida,
Colección privada

8.- Cinematografía

El viaje de esta película es sorprendente, acompañamos a Miguel por una variedad de lugares y profundas emociones, la película fluye, con naturalidad y dinamismo, entre el mundo de los vivos y el de los muertos, sin soltar nuestra atención.

Alejado de las propuestas cinematográficas que plantea el cine surrealista, Disney no se arriesgaría a proponer secuencias ilógicas y sin sentido, al contrario, la historia de Coco es narrada en un arco cronológico y causal (con incidentales flashbacks) respondiendo a fines comerciales y principalmente para facilitar la narración a su público objetivo, los niños.



1*



1*

Frame de la película “Coco”. (2017).
Dirigida por Lee Unkrich y Adrián Molina. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.

2*

Magritte, R. (1940) El mal de ausencia
[Pintura] Ubicación desconocida, Colección privada

9.- Audio

Así como los lazos familiares y la importancia de recordar a los que ya han partido, la música es un eje primordial de esta historia, trenza toda la historia familiar del protagonista y conflictúa con su innato talento reprimido.

La música de Coco se puede clasificar en tres categorías: **Música Típica y Ambiental**, correspondiente a la sonoridad típica del pueblo de Miguel, son los tonos que nos recuerda que esta historia transcurre en México. Ésta también la música Incidental, la cual apoya la película y nos acompaña con las distintas emociones del film y como suele acontecer en las películas animadas de Disney, Coco incluye varios temas originales, cantados por importantes artistas y celebridades, interpretados en pantalla por sus personajes, lo



cual le da a este largometraje un carácter de musical.

Para Michael Giacchino, compositor musical a cargo de la película, puede resultar cómodo trabajar con Pixar, ya que Coco se apunta como su undécimo proyecto para el estudio. Y la satisfacción por su trabajo se expresa a través de su director Lee, quien asombrado por la orquestación, declara: *“escuchando por primera vez la música de Coco, interpretada por la orquesta completa. Hermoso”*.

1*
Registro fotográfico de la orquesta
sinfónica la película del estudio Walt
Disney, “Coco”.

Anima Pars

y su relación con la vanguardia Cubista

“Anima Pars muestra la vida completa de una persona, desde su nacimiento hasta su muerte. El corazón de este corto radica en que el alma de esa persona, que evoluciona durante su vida, no se encuentra encapsulada en un cuerpo, sino que es su propio cuerpo ewn sí. Todas las enseñanzas de sus padres, de las personas a su alrededor y del medio son visualmente incorporadas al personaje.”

Título: Anima Pars
Dirección: Tiago Saad
Producción: Marcos Paulo de Moraes
Estudio: Animar Estudio
Año: 2014
País: Brasil
Duración: 10 minutos
Género: Animación

Ubicado en Brasil, Animar Estudio es -tal como lo indica su nombre- un estudio de animación, que entre sus producciones cuenta con series, publicidades para televisión e internet, varios cortometrajes e incluso películas. De entre estos se ha seleccionado su cortometraje en 2D, *Anima Pars*, el cual evidencia las distintas ganancias, pérdidas e influencias que construyen el acontecer de la vida, nos habla también , de que la importancia de un individuo radica en su esencia y no en su apariencia externa.

La elección de esta pieza en particular, responde a la extensa búsqueda por encontrar una pieza audiovisual animada con una estética vinculable a la vanguardia cubista, más que por su línea narrativa o la cuestionable calidad de su acabado.

1.- Temática

Este cortometraje brasileño se relaciona con conceptos de psicología, desde el desarrollo motor del niño, hasta la rigidez de pensamiento de una persona madura, pasando por los conflictos de la adolescencia, el descubrimiento del amor, entre otros aspectos tan importantes y significativos en la vida de un ser humano. Cuenta con el guión y dirección de Tiago Saad, que también forma parte del equipo de animación, junto a André Padua y Vencys Lao.



2.- Técnica

El método en que se materializa la animación, es el Cutout Digital, una técnica que se acerca a la animación tradicional por extremos, ya que no se mueven las partes de la figura fotograma a fotograma, sino que se ubican las poses claves en una línea de tiempo y el software se encarga de calcular las posiciones intermedias, a este proceso se le llama interpolación. Esto, combinado con la posibilidad de “anclar” un objeto a otro en función de un eje de rotación, permite armar el personaje como si se cociesen las distintas partes que ensamblan la figura. Táctica que utiliza Anima Pars, durante todo el cortometraje, con estas piezas que se desprenden, vuelan y se ensamblan.

La técnica del Cutout se origina desde el papel y a diferencia de este método artesanal, la

animación Cutout digital permite un trabajo en profundidad ya que siempre se le pueden agregar más detalles una vez animado el movimiento base. Además permite agregar el efecto multiplano en donde cada personaje y objeto se distancia de los demás en profundidad, generando la ilusión de distancia y perspectiva.

3.- Universo

La gestación de este fantástico mundo se rige con la premisa de ver por sobre el exterior de las personas, enfocándonos en la esencialidad del alma de cada uno. Esta idea está expresada en la visualidad de su mundo y sus personajes, con influencias claramente cubistas, contruidos por coloridas figuras geométricas que acumulan y pierden con el pasar de sus experiencias, una dinámica que en su mundo les permite intercambiar estas piezas como si de recuerdos o emociones se tratase.



1*



2*

1*
Frame del cortometraje “Anima Pars”.
(2014). Dirigida por Tiago Saad.
Brasil: Animar Estudio.

2*
Gleizes, A. (1920) Mujer e infante
[Pintura] Geneva, Museo
internacional de arte moderno.

4.- Atmosfera

Si bien es verdad que en cuanto a diseño visual, Anima Pars se acerca a una estética cubista buscando -en la medida que puede- la síntesis y el protagonismo de la forma, se aferra a la premisa cubista de “la expresión de las cosas tal cual son”, en este caso la sustancia de los personajes representada en la materialidad que construye sus cuerpos. En cuanto a color, este corto está cargado de colores vívidos, reforzados por una marcada línea negra, punto de discordancia con la vanguardia a comparar ya que esta rehuía de estos colores sugerentes y sustituyendolos por tonos grises, ocre, verdes y marrones.

Por otro lado la apariencia total de la pieza audiovisual se ve perjudicada por la poca prolijidad en el acabado de los elementos y la falta de integración entre



1*



2*

estos y su espacio. Incluso, más restan, que suman factores como: la mixtura de componentes que intentan crear un fondo abstracto, desenfocs irregulares en la escena y un cielo que se intenta expresar por medio de partículas sacadas directamente de After Effects, sin mostrar algún intento de cohesión con el resto de la obra.

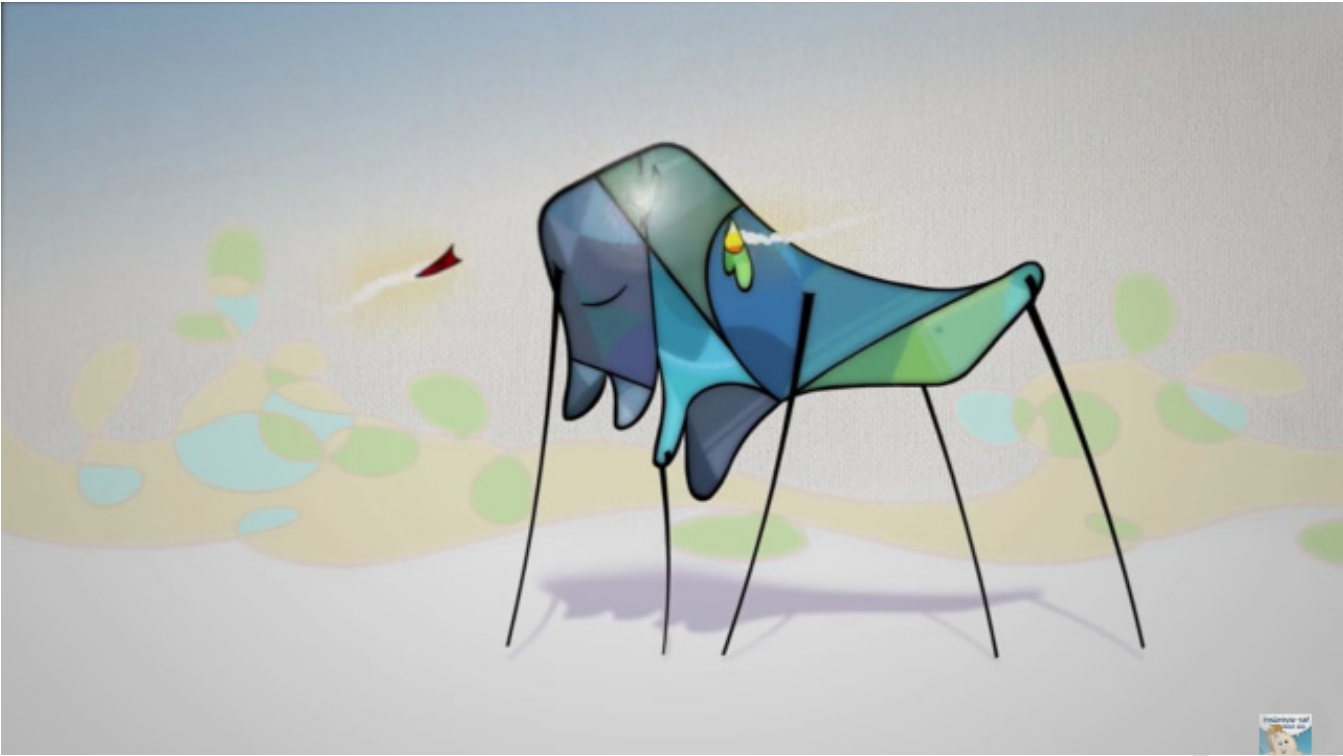
1*
Frame del cortometraje “Anima Pars”.
(2014). Dirigida por Tiago Saad.
Brasil: Animar Estudio.

2*
Picasso, P. (1952)
Paisaje Mediterraneo [Pintura] Viena,
Museo de Viena Albertina.

5.- Iluminación

El cubismo no se hace muy cargo de este ítem, recordemos que rompe con el entusiasmo impresionista por perseguir la luz y a pesar de estar presente en sus obras, estas destacan por la comprensión de la figura y la forma.

De todos modos se reconoce la presencia de sombra proyectada por los personajes que viene a reforzar la idea de espacialidad en este entorno abstracto.



1*



2*

1*
Frame del cortometraje
“Anima Pars”. (2014). Dirigida por
Tiago Saad. Brasil:
Animar Estudio.

2*
Picasso, P. (1957) La Paloma
[Pintura] Barcelona,
Museo Picasso.

6.- Localización

Si bien la propuesta de espacialidad en este ficticio mundo basta para dar lugar a la trama, ya que es la relación entre los personajes la que lleva la historia, el resultado pareciera denotar menos desarrollo en su elaboración. El acabado poco pulcro de los Backgrounds, resulta en planos sobrecargados y confusos, con elementos borrosos, texturas y unas molestas partículas que intentan generar la sensación de “cielo”, la poca integración de estos factores disgusta la vista del espectador.



1*



2*

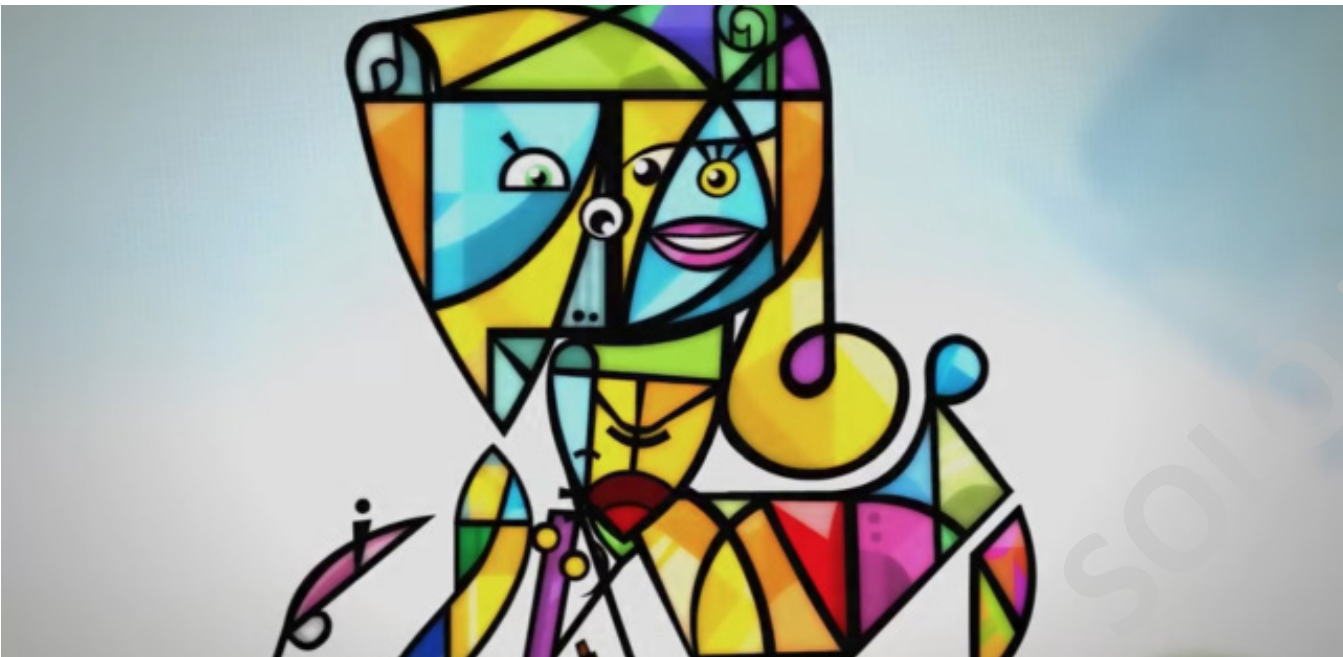
1*
Frame del cortometraje
“Anima Pars”. (2014). Dirigida por
Tiago Saad. Brasil: Animar Estudio.

2*
Picasso, P. (1908)
Casa en el Jardín [Pintura]
Moscó, Museo de
Pushkin.

7.- Diseño de Personajes

Quizás el punto más importante a estudiar en Anima Pars, sea el diseño y construcción de sus personajes, la idea sobre la cual está pensada la representación de sus cuerpos, responde al sacrificio cubista sobre renunciar a la verosimilitud, por la expresión de la verdad, creando personajes que buscan representar la identidad, como si del alma se tratara, olvidándose de las normas que diferenciaría a un personaje como humano, animal, masculino o femenino, quedándonos con una representación un tanto abstracta de seres que sienten y se emocionan.

A pesar de la estética bastante infantil, podemos encontrar puntos de conexión con el Cubismo, tales como la síntesis de la forma, la geometrización del cuerpo, expresión de



1*



2*

planos superpuestos dentro de los personajes y figuras representadas desde distintos ángulos.

1*

Secuencia de tres frames del cortometraje "Anima Pars". (2014).
Dirigida por Tiago Saad. Brasil:
Animar Estudio.

2*

Metzinger, J. (1910-1911)
Dos desnudos [Pintura]
Gotemburgo, Museo de
arte de Gotemburgo.

8.- Cinematografía

Este cortometraje, pretende mostrarse de una manera bastante etérea, con un lenguaje que logra abarcar toda la vida del personaje, por lo que fundidos desde el blanco nos sugieren su nacimiento al mundo, violentos movimientos de cámara pueden retratar desesperación en el personaje y el fundido a negro lo relacionamos a la muerte.

Referente a la composición misma, ya se han expuesto en puntos anteriores varias falencias en cuanto a la integración.



1*



2*

1*
Frame del cortometraje “Anima Pars”.
(2014). Dirigido por Tiago Saad.
Brasil: Animar Estudio.

2*
Cliff, C. (Desconocida) Yo Yo vase
[Escultura] Stoke-on-Trent,
Wedgwood.

9.- Audio

Empatizando con la historia, la música es clave para permitir al espectador seguir de cerca las emociones que aquejan al personaje. Dependemos de esta para el entendimiento de la historia, ya que los personajes no hablan ni tienen diálogos, más que algún balbuceo o risas. Se caracteriza por ser docta, donde priman el piano y las cuerdas frotadas.

Los efectos sonoros, así como también la banda sonora, quedan por cuenta del músico Anselmo Henrique. Lo que respecta a ambientación (viento, pisadas, ruidos) son bastante realistas. Sin embargo el folley diseñado para las piezas flotantes nos sugiere inmediatamente una idea de fantasía.



1*

1*
Frame del cortometraje “Anima Pars”.
(2014). Dirigido por Tiago Saad.
Brasil: Animar Estudio.

My Favourite Music Memory

y su relación con la vanguardia Cubista

“La música estimula recuerdos en nuestra cabeza y funciona de igual forma a la inversa, conservando nuestros recuerdos asociados a ciertas melodías. Están vinculadas en espacio y tiempo dentro de nuestra mente. En este caso, John Carpenter, nos explica y comparte su recuerdo favorito, dónde es la música la protagonista. Un retrato a su pasado recreado en un estilo cubista donde, al igual que los recuerdos, todo está conformado por pequeñas piezas y detalles.”

Título: My Favourite Music Memory

Dirección: Device

Producción: Igloo Films

Estudio: Device

Año: 2017

País: España

Duración: 1 minuto 30 segundos

Género: Animación - Motion Graphics

El festival de música que se realiza una vez al año entre Portugal y España, Primavera Sound, se une a Igloo Films para presentar, la serie *Primavera Memories*, un conjunto de piezas audiovisuales en las que artistas artistas explican cuál es su recuerdo favorito vinculado a la música.

Dirigidos por Alex Julià partiendo de una idea original de Joan Pons, cada uno de los relatos ha sido libremente interpretado por diferentes estudios de animación procedentes de Barcelona, que han dado vida a las ilustraciones de cada narración con diferentes técnicas y estilos utilizando la voz del propio artista como base.

En esta entrega quien nos comparte su experiencia es John Carpenter, director de cine, guionista y compositor de bandas sonoras estadounidense. Entre sus trabajos destacan grandes éxitos de taquilla como *Halloween* (1978), *La niebla* (The Fog, 1980) y *Starman* (1984).

1.- Temática

Este cortometraje nace totalmente desde la emotividad, narrado en la propia voz del consagrado músico, Carpenter nos comparte un trozo de su interioridad transportandonos a su niñez, cuando tenía alrededor de cuatro o cinco años y vivía en Kentucky, y a través de su experiencia logra transmitir, como la música le despertaba un peculiar interés desde muy temprana edad, y sin modestia revela como su recuerdo se embellece al vincularse con la figura de su padre tocando el violín, evocando profunda nostalgia y cariño en la voz del protagonista.

2.- Técnica

El método en que se materializa la animación, es el Cutout Digital, una técnica que se acerca a la animación tradicional por extremos, ya que no se mueven las partes de la figura fotograma a fotograma, sino que se ubican las poses claves en una línea de tiempo y el software se encarga de calcular las posiciones intermedias, a este proceso se le llama interpolación. Esto, combinado con la posibilidad de “anclar” un objeto a otro en función de un eje de rotación, permite armar el personaje como si se cociesen las distintas partes que ensamblan la figura. Táctica que utiliza Anima Pars, durante todo el cortometraje, con estas piezas que se desprenden, vuelan y se ensamblan.

La técnica del Cutout se origina desde el papel y a diferencia de este método artesanal, la

animación Cutout digital permite un trabajo en profundidad ya que siempre se le pueden agregar más detalles una vez animado el movimiento base. Además permite agregar el efecto multiplano en donde cada personaje y objeto se distancia de los demás en profundidad, generando la ilusión de distancia y perspectiva.

3.- Universo

Los límites del universo son los delimitados por la niñez del narrador, John Carpenter. Quien nos permite explorar entre sus memorias, relatandonos su recuerdo musical favorito, dónde el formato elegido aporta para presentar la historia, permitiendo que el espacio gráfico se transforme y pueda fluir con espontaneidad.



1*



2*

1*
Frame del cortometraje
“My Favourite Music”. (2017).
Dirigido por Device. España: Igloo
Films.

2*
Picasso, P. (1921) Tres Musicos
[Pintura] Nueva York, Museo de Arte
Moderno

4.- Atmosfera

A diferencia de las demás obras estudiadas en el presente análisis, esta se desmarca del resto al desarrollar su visualidad con una paleta de color limitada de solo cinco tonalidades. Dos tonos de azul, amarillos y ocre en tres variedades y blanco, conforman la gama cromática de My Favourite Music Memory, y para romper con el color completamente plano y sólido, se distingue el uso de granos para texturizar la imagen.



1*



2*

1*
Frame del cortometraje
“My Favourite Music”. (2017).
Dirigido por Device. España: Igloo
Films.

2*
Gris, J. (1919)
Guitarra y mandolina [Pintura] Ba-
silea, Galerie Beyeler, Basilea

5.- Iluminación

Si bien este no es el análisis a una producción que requiera de focos dentro de un estudio, o sombras animadas sobre el personaje dibujado, como sería el caso de la animación tradicional, si reconocemos que esta estética cubista, al momento de ser tratada con color, procura diferenciar zonas de luz y sombra dentro de su paleta limitada de colores. El juego en la proporción de estos tonos en pantalla basta para diferenciar luz de día (mayor cantidad de blanco y amarillos), de noche (mayor dominio de azul en pantalla) e incluso permite al personaje prender y apagar las luces.



1*



2*

1*
Frame del cortometraje
“My Favourite Music”. (2017).
Dirigido por Device. España: Igloo
Films.

2*
Gris, J. (1921) El Canigó [Pintura]
Buffalo, Museo Albright-Knox

6.- Localización

Al inicio del relato, el mismo Carpenter nos sitúa en el lugar geográfico en el que comienza la historia, la habitación de su infancia al final de una gran cabaña ubicada en el estado de Kentucky, Estado Unidos. Cuando John se detiene para hablar específicamente de la música, la imagen deja de intentar mostrar al personaje y su entorno físico, sino que evoluciona a un espacio más abstracto, que grafica ante nuestros ojos la invisible melodía de un violín que lo invita a salir de su habitación. Al ritmo que nos cuenta cómo recorre su casa en dirección al living, vemos al personaje atravesar puertas para encontrarse con su padre.



1*



2*

1*
Frame del cortometraje
“My Favourite Music”. (2017).
Dirigido por Device. España: Igloo
Films.

2*
Picasso, P. (1909) Fábrica en Horta
de Ebro [Pintura] San Petersburgo,
Museo Estatal del Ermitage

7.- Diseño de Personajes

El personaje que vemos en escena busca ser una representación de un pequeño John Carpenter y para graficarlo en pantalla, utiliza más de una característica que nos evoca el rupturismo cubista: la más apreciable es la intersección de segmentos y formas que provocan bruscos cambios de color, la totalidad de las figuras se abstraen en planos geométricos, las ilusiones espaciales y de la perspectiva tiene sentido con la lógica cubista y estas varían constantemente durante todo el video.

Una cualidad que no se expresa, en la construcción de personajes al menos, es la manifestación de distintos puntos de vista sobre un cuerpo, probablemente porque estos a diferencia de la pintura, necesita responder a necesidades de animación.



1*



2*

1*
Frame del cortometraje
“My Favourite Music” . (2017).
Dirigid por Device. España: Igloo
Films.

2*
Picasso, P. (1910-1912)
Muchacha con mandolina [Pintura]
Nueva York, Museo de arte moderno.

8.- Cinematografía

El lenguaje cinematográfico hasta ahora ha sido entendido como la forma de ligar y “coser” los distintos elementos de la pieza audiovisual, habiendo trabajado cada uno de ellos como individuo. Desmarcandose totalmente de ese sistema, My Favourite Music Memory es una muestra abordada de una manera distinta. Ante un encuadre estático, pareciera ser que un mismo grupo de colores crea formas y las va transformando para armar un relato visual apoyado por la voz en off del propio protagonista. A pesar de que su duración es muy acotada y no existen cortes entre un plano y otro, ésta es una pieza que mantiene activa la atención del espectador, es dinámicamente estimulante y presenta un ritmo y movimientos que fluyen espontáneamente durante el corto.



1*



2*

1*
Frame del cortometraje
“My Favourite Music” . (2017).
Dirigido por Device.
España: Igloo Films.

2*
Popova, L. (1915) Instrumentos
[Pintura] Madrid, Museo
Thyssen-Bornemisza

9.- Audio

Tal como ya nos lo sugiere el título, esta historia se gesta desde una intención musical y es el reconocido director y compositor, John Carpenter quien nos narra en su propia voz su recuerdo favorito dónde recuerda cómo lo marcó su padre tocando el violín cuando era niño.

El cortometraje da inicio con la voz en off de John, incluso antes de que entre el título y contamos con su presencia hasta el final. La imagen es acompañada por música docta, otorgando protagonismo a la interpretación del violín, y la visualidad está apoyada con foley y sonidos ambientales.



1*



2*

1 & 2*
Ilustraciones de
Audiovisual Design Studio
Device para el cortometraje
“My Favourite Music”.

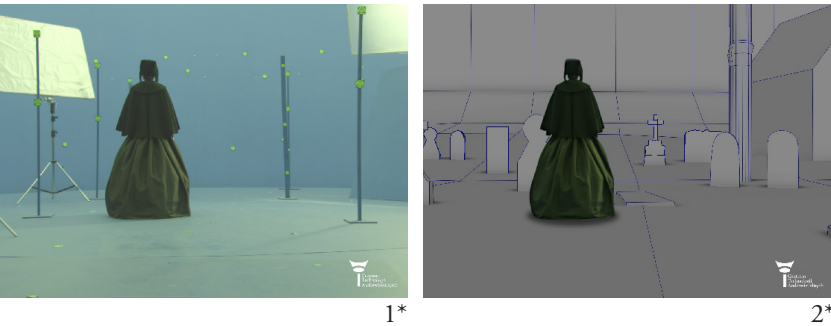
Menciones Destacadas

Cuando el óleo se hizo cine

Loving Vincent es una cinta polaca del año 2017, dirigida por Dorota Kobiela y Hugh Welchman, quienes nos presentan un trabajo sin duda titánico que cuenta con 62.450 cuadros pintados a mano en óleo, por un centenar de artistas, nos narran las historia de cómo el joven Armand Roulin intenta clarificar los últimos momentos de Vincent y disipar las dudas que rondan sobre su misteriosa y extraña muerte.

Más allá de su guión o arco narrativo, *Loving Vincent* destaca por su riqueza visual. Las pinturas de Van Gogh cobran vida a medida que la cinta se desarrolla y nos atrapa en un viaje que pareciera continuar sin problema la obra que el mismo artista interrumpió con su muerte.

A continuación se detalla el desglose del flujo de trabajo necesario para llevar a cabo un frame final de la película.



1-5 Secuencia de imágenes para la construcción de planos en *Loving Vincent*.

El proceso se inicia con el guión, del que se desprende un **Storyboard**, que es el primer acercamiento visual a la relación de los personajes con el entorno y la cámara. Con ese material la escena es creada con polígonos simples en un **software 3D**, ayudando a los artistas a entender la espacialidad de la escena. La etapa siguiente es *texturizar* dicha escena, con imágenes sacadas de los óleos de Vincent, creando un escenario que ya tiene volumen y color.

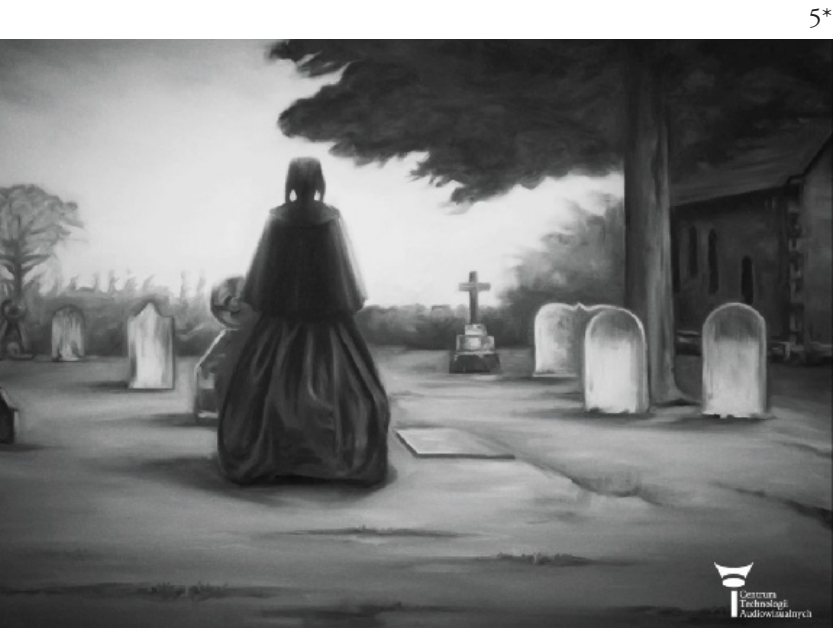
Aunque es hasta ahora un material interpretativo para los pintores que vendrán más adelante, en este punto ya podemos reconocer la influencia plástica del artista en la pantalla.

Esta película fue realizada bajo la técnica de **Rotoscopia**, que consiste en re-dibujar o calcar un fotograma teniendo otro como referencia, por lo que, paralelo a los procesos anteriores, fue necesario rodar la película de principio a fin con actores en pantallas verdes, el casting de los personajes (así como las locaciones) fue realizado en base a noventa y cuatro lienzos



que él mismo Van Gogh pintó.

Con una simulación del espacio creado en 3D y montado con las escenas rodadas por los actores, es el turno de que los 125 pintores profesionales que viajaron de distintos lugares del planeta a los estudios en Polonia y Grecia, le den vida a esta cinta. En tela sobre una superficie rígida, - se descartó el lienzo, por la cantidad de veces que se debía raspar la pintura entre cuadro y cuadro-, se proyectaba la composición de la escena descrita previamente, y el frame era pintado a mano en óleo y animado a 12 frames con el programa Dragon Frame.



Entendido ahora, el largo camino para la construcción tan solo de un cuadro de esta película y la técnica empleada, ¿Podríamos asegurar que su arte está efectivamente basado en alguna Vanguardia específica?. Ciertamente responde a varios criterios pertenecientes al Expresionismo. Se destaca la presencia del trazo, la muesca del pincel presente en pantalla y acentuada con la animación nos permite sentir cómo las brochas van pintando la película a medida que avanza, sumergiéndonos en un rico viaje de textura visual. La estética acompaña y suma a la trama generando la exaltación de una realidad acentuada y deformada.

Podemos observar que la obra una paleta de colores vivida y llamativa, sin embargo, estos vienen desde el interés por tributar el arte de un pintor en particular, Vincent Van Gogh quien sabemos es artista ícono y para muchos el padre del expresionismo. Por lo que si bien dentro de la película encontramos varias características del movimiento, son más propias del artista como tal, que del movimiento que representa. Esta cinta, busca homenajear la obra del artista mismo, no aludir alguna vanguardia en particular o a sus ideales.

Una cita con el Destino

En la búsqueda de obras animadas para el análisis comparativo de esta investigación, que se relacionen de alguna forma con los movimientos artísticos, aparece una que en su autoría incluye al ya mencionado maestro surrealista Salvador Dalí, que une fuerzas con el magnate de la animación 2 D, Walt Disney para gestar el cortometraje de seis minutos llamado *Destino*.

Se dice que la idea surge entre estos dos grandes en una fiesta ofrecida por Jack Warner en Hollywood, por el año 1945; y como la historia ya nos ha demostrado grandes ideas surgen por casualidades o espontáneos encuentros, terreno fértil para dar rienda suelta a las creativas mentes de estos dos artistas.

Al igual que otras obras de animación ya estudiadas previamente en estas páginas, este cortometraje se inspira en la pieza que musicaliza la imagen, la canción que lleva el mismo nombre *Destino*, del compositor mexicano Armando Domínguez. Con ella buscaban contar la historia de amor entre una mujer mortal y Cronos, el dios del tiempo, para ello Walt Disney asignó a Jhon Hench, uno de sus mejores animadores, a trabajar junto a Dalí, ambos realizaron más de 200 StoryBoards y bocetos, sin embargo, no se logró concretar una historia convincente.

A medida que la idea se desarrollaba, los choques conceptuales entre sus creadores originales comenzaron a evidenciarse, por un lado el artista español define *Destino* como, “la exposición surrealista de un problema común en la vida como es el laberinto del tiempo” por otro lado, el productor de cine animado lo explica como, “la simple historia de una

chica en busca de su verdadero amor”. El rumbo que cada quien había concebido para esta historia comienza a generar más diferencias que similitudes y para 1946, según dicen, cuando Dalí quiso incluir jugadores de béisbol a la historia, esto terminó de desatar su incompatibilidad artística, sumado al hecho que para entonces, ya se habían gastado setenta mil dólares en el proyecto, lo cual no dejó más opción que cancelarlo. Para ese entonces era prioridad concretar un largometraje basado en una novela infantil que un cortometraje experimental.

Sin embargo, con la llegada del nuevo milenio y el reciente estreno de *Fantasía 2000*, este proyecto, dejado en el tintero hace más de cincuenta años atrás, es rescatado por Roy E. Disney, sobrino del mismísimo Walt Disney, quien recoge este material inacabado entre las cuales se encuentran unas 15 pinturas, 135 bocetos y varios dibujos del propio



1*

Salvador y una animación del animador Jhon Hench de 18 segundos (la cual es parte del acabado final).

Durante la larga pausa de producción, parte de este material se perdió debido a un robo ocurrido en los estudios Disney, por lo que para Roy fue como unir las distintas piezas de un rompecabezas e intentar armar lo que dos grandes comenzaron tiempo atrás, el destino pone en Roy- y en un selecto grupo de expertos de su confianza -la responsabilidad para concluir un camino que reunió dos ideales, pero que en algún punto se bifurcó. Probablemente el elevado ego de ambos artistas desencadenó la rivalidad por hacer notar su propio sello personal, sin notar que estos podían entenderse perfectamente y en efecto así se concreta. El delirio Daliniano, toma ritmo y movimiento en la técnica de Disney para entregarnos finalmente una historia romántica donde una muchacha busca el amor por su hombre ideal, el cual no se encuentra en su mundo, ni en su tiempo.

La protagonista comienza un viaje lleno de vertiginosas metamorfosis donde se sumerge en un universo surrealista, su camino la lleva hasta una rocosa escultura de un dios que yace ahí atrapado y al derretirse las manecillas del reloj, Cronos es liberado quien intenta unir las líneas del espacio y el tiempo para llegar a su amada doncella. Sus rumbos están marcados y sus realidades los separan, sin embargo el destino logra hacerlos converger, existiendo el uno para el otro.

¹ Registro fotográfico de Salvador Dalí junto a Walt Disney.
² Frame del cortometraje de Walt Disney Studios, *Destino*.

A pesar de que su estreno se remonta al 19 de Diciembre del año 2003, esta idea es concebida y trabajada 58 años antes, en pleno siglo XX, esta es la particular razón por la cual *Destino* ha quedado fuera del análisis comparativo de este documento, sin embargo, se ha considerado pertinente incluirlo entre estas páginas por su clara intención de expresar el surrealismo por medio de técnicas animadas.



2*

CAPÍTULO CUARTO

IV

“La imaginación es el principio de la creación. Imaginas lo que deseas, persigues lo que imaginas y finalmente, creas lo que persigues”.

George Bernard Shaw



La creación animada
a partir de la imagen



4.1 Recolección de Referencias

Entre la idea del proyecto que se empieza a escribir sobre papel, y el resultado final que vemos en pantalla, la primera aproximación visual aparece con la búsqueda y selección de referentes; las imágenes de un libro, fotografías tomadas por nosotros mismos o trabajos ya existentes pueden ilustrarnos momentáneamente la dirección que va tomando la obra; pues ese es el fin de una buena recopilación de referencias, es la selección de elementos existentes ajenos al proyecto que se utilizan para nutrir la idea original e inspirarse para crear una pieza de arte nueva.

Una referencia útil, puede venir de cualquier origen si se relaciona con la obra que buscamos concretar. Esta puede aparecer en nuestra cotidianidad, como una gigantografía en la calle, una planta extraña, o la canción que te enseñó tu madre, algo que presente algún factor que inmediatamente nos inspire. No siempre se da este caso y cuando nos sentimos “faltos de ideas” lo más común es ir a la búsqueda de estos referentes, buscar inspiración en películas, revistas incluso personas, como lo hizo Walt Disney Studios cuando recurrieron al personaje de Divine, una DragQueen oriunda de Baltimore, para la creación de Úrsula, la inolvidable villana de *La Sirenita*. En otras ocasiones el referente que buscamos está claro en nuestra mente, pero no logramos encontrarlo tal como queremos; tras mucho navegar por internet u hojear libros y revistas, algunas veces las referencias necesarias tienen que ser fabricadas según las exigencias del proyecto, por lo que tomar la cámara y salir a sacar fotos puede ser la mejor opción.



1*

¹ Velázquez, D. (1656) Las Meninas [Pintura] Madrid, Museo del Prado.

Así mismo este fenómeno se ha dado desde comienzos de la historia del arte, partiendo por las pinturas rupestres, pasando por egipcios y renacentistas, el proceso de “referenciarse para la creación de la obra” se nutre en el apogeo del arte contemporáneo, pues si los grandes maestros de antaño se permitían el uso de referentes para su producción propia, todos estamos invitados a hacerlo.

Muy bien lo sabía Pablo Picasso, quien entre los meses de Agosto y Diciembre del año 1957, sin reparo alguno, pintó una intensa serie de 58 cuadros, reinterpretaciones de la obra *Las Meninas*, del también español Diego Velázquez.

A través de sus lienzos la intención no fue en ningún momento hacer una copia de la obra Barroca, sino un análisis exhaustivo y una



1*



2*



3*

¹ Picasso, P. (1957) Boceto para Las Meninas [Lapiz sobre papel] Barcelona, Museo Picasso.

² Picasso, P. (1957) Las Meninas [Pintura] Barcelona, Museo Picasso.

³ Picasso, P. (1957) Las Meninas [Pintura] Barcelona, Museo Picasso.



1*

las paletas de colores, juega con los personajes y objetos; todos elementos que sufren una drástica reinterpretación al estilo cubista. *Las Meninas* de Pablo Picasso no es sólo la copia o reinterpretación de una obra sino un tributo en su estilo al genio del Siglo de Oro español.

Años más tarde el pionero del Pop Art Británico, Richard Hamilton también recurre a *Las Meninas* como referencia, pero no con la pintura Barroca directamente, sino que trabaja con la obra cubista y en 1973 realiza *Las meninas* de Picasso, un aguafuerte con aguatinta sobre papel blanco. En este grabado, Hamilton transforma a Velázquez en Picasso y sustituye a los protagonistas originales con figuras picassianas. Es una escena en la que el autor rinde su personal tributo a Pablo Picasso y muestra su irresistible admiración por Velázquez.

En cuanto al mundo de la animación las referencias siempre han sido parte del proceso creativo, no sólo recurriendo a obras de otros artistas, sino también dándole importancia a generar las propias. Los animadores pioneros, utilizaban espejos junto a sus mesas de luz para poder observar sus propias expresiones mientras animaban. Cuando la expresión del dibujante en el espejo no era suficiente para lograr el acting que deseaba en su personaje, nace la video-referencia como un nuevo material al cual recurrir. Dentro de los primeros estudios de animación que utilizaron filmaciones de actores para sus animaciones, podemos encontrar ejemplos como *Betty Boop* de Fleischer Studios o incluso Walt Disney Studios quienes para producciones como *El Rey León* o *Bambi* llevaron animales

reales junto a los animadores para que pudieran estudiar sus movimientos y serles fiel a sus formas.

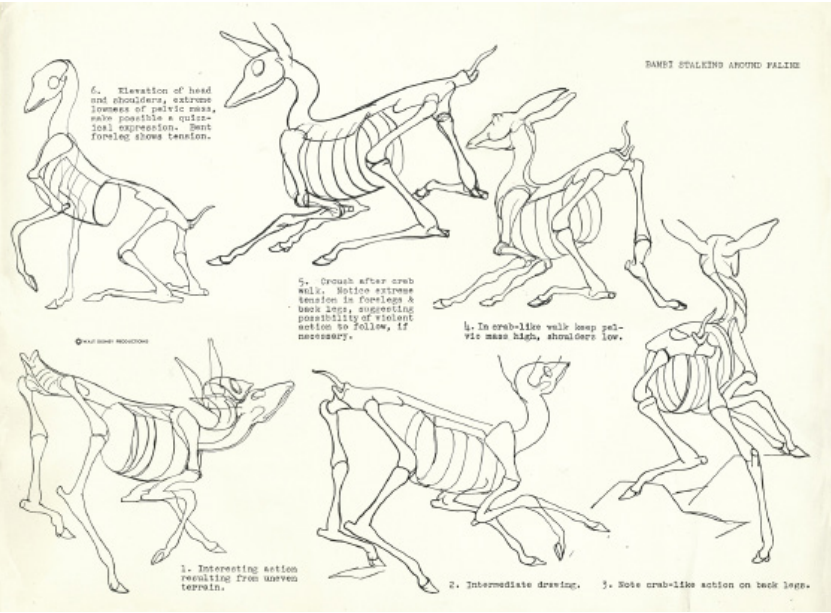
La principal diferencia entre tomar referencias de arte real versus generar referentes propios, es que estamos observando un producto de la visión de otra persona. Dicho de otra manera, estamos frente a una representación de la realidad creada por alguien más; generandonos una experiencia indirecta de su mundo, en la cual observamos y analizamos el proceso de pensamiento de un tercero, de una manera cognitiva, para luego interiorizar ese pensamiento, entenderlo y poder replicarlo.

Idealmente cuando decidimos trabajar con referencias de arte ya existente, estas deberían tener un propósito y tendríamos que comenzar la búsqueda de referentes con algo que tenga sentido según el contexto histórico y cultural de nuestra pieza a desarrollar. Es preciso hacer la discriminación entre contenido que solo nos parece atractivo y material relevante que será un aporte para el buen desarrollo del proyecto.



1*

2*



3*

^{1&2} Registro fotografico de ciervos estudiados por animadores para la película Bambi en Walt Disney Studios.

³ Carta de modelo para la película Bambi de Walt Disney Studios por Rico LeBrun.

¹ Hamilton, R. (2010) *Las Meninas* de Picasso [Aguafuerte] Madrid, Museo del Prado.

CAPÍTULO QUINTO

V

“Siempre he tratado de ocultar mis esfuerzos, deseando que mis obras tuvieran la ligereza y la alegría de la primavera, que no hace imaginar a nadie el trabajo que ha costado. Así, temo que los jóvenes, al no ver en mi trabajo sino la aparente facilidad y el descuido en el dibujo, lo utilicen como pretexto para dispensarse de algunos esfuerzos que creo necesarios.”

Henri Matisse



Conclusiones



5.1 Conclusiones

Durante la realización de este estudio, se ha podido decantar que el amplio desarrollo de las vanguardias artísticas durante el siglo XX no solo significó innovación y revolución en su propia contingencia, sino que sus ideales, trascendiendo el paso de las décadas y generaciones, aún son palpables, influyendo en declaraciones artísticas de diversa índole y formas de pensamiento.

Tanto así que su característica innovadora es asociable a la técnica misma de animación, la cual ha sabido renovarse y reinventarse a lo largo de los años acompañada de los avances tecnológicos y los nuevos medios. ¿No es acaso la animación por computadora, una revolución en sí misma? Originada cuando los animadores tradicionales que trabajaban en papel, plantearon en sus cabezas la interrogante de buscar un resultado homólogo generado desde un computador. Algo que ahora parece muy cotidiano, puesto que estamos acostumbrados a profesionales muestras de esta técnica, pero en su momento la idea pudo haber parecido descabellada.

Según lo que respecta al objetivo primario de este estudio, se puede declarar, que efectivamente, existe un vínculo que une las lecciones impartidas por los movimientos artísticos con obras de cine animadas en la actualidad, no solo en cuanto a recursos e iconografías gráficas, sino también en relación a ideales de contenido y formas de transmitir pensamientos y emociones. Esto a pesar de que en medio del siglo XX ninguno de los artistas aquí mencionados, recurrió efectivamente a la animación como un formato para expresar sus ideales, lo hicieron a través de lienzos, textos, poemas, esculturas y los más osados, como ya vimos,

se atrevieron a incursionar en el cine. No obstante, en la actualidad, artistas de una nueva era se atreven a encarar proyectos animados de gran envergadura con altas aspiraciones y no rehúsan revisar el trabajo de sus antecesores para influenciar el propio, dándole un giro con las nuevas herramientas que manejan a su disposición, tanto técnicas como de conocimiento.

Como quedo claro en la fase analítica de estas páginas, el ismo que con más fuerza se evidencia, es sin duda el Expresionismo. Puede esto, guardar relación con que también es el movimiento que más se manifestó en el cine, pensando en la relación que mantiene con la animación. Teniendo a directores como Tim Burton totalmente vigente en la grandes ligas de la escena cinematográfica actual y como alternativos artistas experimentales, como Allison Shulnick, se vinculan tan naturalmente con el sentir de estos representantes del expresionismo. ¿Podría ser, quizás, la vigencia de un director tan importante como Burton, la que mantiene viva la influencia expresionista en otros artistas? o ¿Es acaso la vanguardia misma, la que sigue encendiendo la iniciativa artística de los autores?

Durante la búsqueda de obras, también se reconoce la -quizás errónea- asociación a cualquier material pseudo fantástico al Surrealismo. Sin embargo, considera a ésta una vanguardia que aún influye e inspira el trabajo de nuevos realizadores, confiando en su condición de artistas y como tal, de seres que no temen reflejar sus sueños e interioridades en sus trabajos.

Representar el ismo cubista con obras animadas, probablemente

significó el mayor desafío durante esta investigación, encontrar piezas de cine-animación con una calidad que haga justicia a las cualidades y características desarrolladas por el provocador movimiento cubista, siendo ésta la vanguardia sobre la cual menos material audiovisual se encontró, considerando incluso, el cine.

Como última conclusión, reitero la importancia de un estimulado bagaje artístico y destaco el valor que aporta una nutrida biblioteca visual, a la hora de generar una propuesta clara en un proyecto gráfico, particularmente, de animación.

3.2 Bibliografía

- De Micheli, M. (2016). *Las Vanguardias artísticas del siglo XX*. España: Alianza Forma.
- E. H. Gombrich. (2011). *Historia del arte*. New York: Phaidon.
- Herrera, J. (2005). *El cine Guía para su estudio*. España: Alianza Editorial.
- Wolf, N. (2004). *Expresionismo*. Alemania: Taschen.
- Ganteführer-Trier, A. (2004). *Cubismo*. Barcelona: Taschen.
- Lucie-Smith, E. (1998). *Movimientos Artísticos desde 1945*. Barcelona: Ediciones Destino.

Filmografía

- *Hobo Clown*. (2008). [Cortometraje] Estados Unidos: Allison Schulnik.
- *Frankenweenie*. (2012). [Película] Estados Unidos: Tim Burton.
- *El niño y el mundo*. (2013). [Película] Brasil: Alê Abreu.
- *Coco*. (2017). [Película] Estado Unidos: Lee Unkrich, Adrián Molina.
- *Anima Pars*. (2014). [Cortometraje] Brasil: Tiago Saad.
- *My favourite music memory*. (2017). [Cortometraje] España: Device.
- *Loving Vincent*. (2017). [Película] Polonia: Dorota Kobiela, Hugh Welchman.
- *Destino*. (2003). [Cortometraje] Estado Unidos: Dominique Monféry.
- *El gabinete del doctor Caligari*. (1920). [Película] República de Weimar: Robert Wiene.



Este proyecto de Tesis fue escrito durante los meses de Marzo a Agosto e impreso en Bazar July en Santiago de Chile el año 2018, para optar al título profesional de *Realizador en cine animación* de la Universidad Mayor.



SOLO USO ACADÉMICO