

Animación experimental en México

Windsor McCay en una entrevista para el *Buffalo Enquirer* en 1912 comentó:

"llegará el momento en el que el espectador al ver una pintura se preguntará porque todo es rígido y sin vida. Demandará acción. Y para poder responder a esa demanda el artista tendrá que ayudarse de la animación y trabajar en conjunto con la ciencia. Esto Evolucionará la escuela de arte, que revolucionará todo el medio. (O'Sullivan, 1990).

La animación "Disneyesca" también llamada hiperrealista y antiguamente hecha en celuloide -hasta 1990 cuando se dejó de usar por el avance de las tecnologías y las computadoras por las que fue reemplazado- son el tipo de animación que encontramos comúnmente en la televisión. Este tipo de animación producida en masa, a la que Wells Paul en su libro *Understanding Animation* le llama ortodoxa, ha opacado otras técnicas de animación hecha por otros animadores.

Dice Bendazzi al respecto de la animación "Contrario al cine de acción viva, la animación toma sus elementos de la mente humana, ideas que son diferentes en cada animador sobre las formas de vida, movimientos y significados. Todas esas ideas son traducidas al papel por las manos de los animadores. En la concatenación de imágenes -la cuál es ideada también por cada animador- todo tiene su razón. Es por ello que la animación toma un tiempo exageradamente más largo en su producción que el cine de acción viva. Pues el repertorio de ideas humanas es más vasto."

La animación experimental, nace como medio de cuestionamiento de la animación ortodoxa. Es por ello la que expresa los elementos de la mente humana más intrínsecamente sin preocuparse por lo estético, sino por dar un significado más acercado al pensamiento del autor. La animación experimental forma parte de la categoría del cine de animación de autor. Se pretende dar un panorama general sobre la animación experimental en México, un poco de sus antecedentes y sus representantes ahora en el siglo XXI.

Regresando a la primera frase del ensayo, McCay seguramente se refería a pinturas, del siglo XX, que trataban de luchar con el academicismo, es decir pinturas que eran más bien experimentales. Sin quererlo se adelantaba a lo que pasaría con la animación ortodoxa y experimental.

Norman McLaren, uno de los maestros de la animación más reconocidos mencionó que animar no es hacer dibujos que se muevan sino de dibujar el movimiento. "Es más importante lo que sucede entre cada cuadro que lo que sucede en cada cuadro" (Solomon, 1987). Refiriéndose al producto de la persistencia de la memoria e intrínsecamente al significado de estos movimientos.

Hoffer (1981) hacía una distinción acerca de la animación con respecto al cine de acción viva. Un poco invalidando el trabajo de Disney, que desde un inicio se preocupó por copiar la manera de hacer el cine de acción viva enfocándose en movimientos super realistas. "Es el trabajo del cine de acción viva la de presentar la realidad física, la película animada por su parte está más preocupada con la parte metafísica -no en cómo ven las cosas sino en lo que significan-. Esa declaración estaba haciendo alusión a hacer otro tipo de cosas diferentes a las ya vistas en el cine de acción viva.

Cecilia Traslavina, comenta acerca de la animación experimental en su ensayo "Animación Experimental en América Latina" que el término Experimental es lo

suficientemente elástico para abarcar un buen rango de posibilidades expresivas alejadas del entretenimiento con fines comerciales y para sugerir nuevas técnicas con gran entrega y dedicación personal.

Se puede entender el término experimental de varias formas, de acuerdo a Wells Paul, las características de la animación experimental son las siguientes:

Términos y condiciones de la animación Experimental

Abstracción: es decir no redibuja a un personaje, usa formas o líneas, redefine el cuerpo, se concentra en el ritmo y movimiento por sí mismo, más que en el de un personaje. Recordemos la frase de McLaren. William, Moritz dice: "la animación abstracta es de las más difíciles de lograr. La creación más pura o absoluta como Fischinger decía. La de crear formas, colores, imaginativos y expresivos movimientos, requiere una capacidad mental y espiritual mayor así como un buen talento Y expresividad mayor en la mano del artista. (Moritz, 1988)

No continuidad: Se refiere a no seguir una continuidad, priorizando lo ilógico y lo irracional. Estas dependen de la animación en cuestión. Usa su propias formas y condiciones para usarlas como lenguaje distintivo.

Forma interpretativa: Es decir resistiendo la objetividad del mundo exterior y las formas convencionales. Priorizando las formas abstractas en movimiento, liberando al artista y haciéndolo concentrar en su propio vocabulario, Sin que tenga que darle un significado específico.

Evolución de materialidad: la animación experimental se concentra en su materialidad. En las forma, colores y texturas en la conformación de la pieza.

Estos colores y formas pueden evocar cierto tipo de ideas y estados de ánimo, aunque muchas veces los artistas buscan dar placer solamente con la visión de estas cualidades, sin que realmente tengan que tener un significado asociado.

Variedad de estilos. Mientras que en la animación ortodoxa, el estilo se debe mantener en todo momento, en la animación experimental se combinan diferentes estilos de animación para reforzar lo cambiante de las ideas que quiere expresar el artista y en segundo lugar para interrogar los códigos y convenciones de la animación ortodoxa.

Presencia del artista: todas las animaciones experimentales son muy personales Visiones subjetivas del artista. Algunas se resisten de tener una interpretación. Algunas veces puede ser más accesible su significado, remitiendo a sueños que indagan en el psicoanálisis. Es muy común que la animación experimental esté más ligada a cuestiones de espiritualidad y filosóficas que busquen interpretar cosas que no pueden ser dichas con un lenguaje ortodoxo.

Dinamismo de musicalidad: muchas animaciones experimentales tienen este apego con la música, insistiendo en que si la música pudiera verse sería de colores, formas moviéndose a diferente ritmo, dirección y velocidad. Muchos autores dicen que hay una relación psicológica y emocional con el sonido y color que es característica de la forma libre de animación.

La música tiene una particular importancia en la animación experimental por ser un diálogo en sí mismo. Si la animación ortodoxa se compara es prosa, entonces la animación experimental es poética y sugestiva en su intención. (Wells, 1998)

Wells, hablando sobre el carácter abstracto de la animación experimental dice: que desde un punto de vista donde la abstracción puede ser alejada de la realidad, las figuras primarias pueden representar la forma racional y

representativa de la narración; la cual puede ser entendida de acuerdo al tiempo de movimiento, la división del espacio o bien la forma a la que alude. De tal manera que un trabajo se puede entender de varias formas. La teoría psicoanalítica, sigue esta serie de pasos para la interpretación de lo abstracto para relacionarlo con ciertos modos del pensamiento racional que intentar explicar lo subjetivo y su expresión.

Antecedentes Generales de la Animación Experimental

Al mismo tiempo que Disney estaba formándose, en Europa la animación abstracta y experimental comenzó a surgir, principalmente por medio de animadores como Oskar Fischinger y Walter Ruttmann. Esto fue lo que empezaría a ser parte de la noción de avant-garde en la animación.

Walter Ruttmann fue uno de los primeros con su obra "Opus" (1921) que combinaba música y pintura, su discípulo fue Oskar Fischinger quien hizo una serie de animaciones llamadas "Studie " en la década de los treinta. Hans Richter, considerado uno de los padres del dadá, al mismo tiempo experimenta con encuadres atípicos en Filmstudie (1926), para lograr la abstracción. Después contactó con Victor Eggeling, sueco, y cuya única obra completa es Symphonia Diagonal (1921) pues murió a los 35 años. En Rhythm in Light (1935) Mary Ellen, junto con Melville Webber, presenta imágenes en blanco y negro sincronizadas con la música "Anitra's Dance", usando pelotas de ping pong, brazaletes, batidores de huevo y luces de bengala para crear formas de luz abstractas y sombras, muchas de estas fuera de foco o reflejadas en una pared para darles un matiz suave y distorsionado que disimula su aparición.

Sin embargo la pieza clave es si duda: Norman McLaren, quien empezó con técnicas manuales y que después se valió de la tecnología de la época para continuar con sus obras. "Dots" (1940), es el más conocido por ser el más simple. En 1946 se crea el primer ordenador programable para fines militares, y comenzando así la CG/ o bien "imágenes creadas por ordenador". Benjamin Francis Laposky se le acredita por ser el primer artista digital, por hacer Gráficos mediante ordenador y su primer trabajo "Oscillons" (1950) hecho totalmente por la computadora es una muestra. En 1954-1958 las computadoras evolucionan por la aparición de circuitos integrados, "A man and his dog out of air" (1957) de Robert Breer, hecho totalmente tradicional de líneas que se transforman y "Multidimensional" (1957) De Thomas Willfred son algunas de las animaciones que se realizaron en ese período donde los artistas seguían indagando en la realización totalmente manual de sus obras. Chasse des Touches (1959) de Hy Hirsh, hecho con líneas con los dedos que se mueven al ritmo con la música.

Es a partir de los 60 que aparecen los primeros ordenadores sofisticados para hacer CGI, John Whitney, fue el primero que desarrolló su propio ordenador para crear sus animaciones, que le sirvió para crear su empresa Motion Graphics Inc. Que es el nombre para designar las animaciones hechas por ordenador y que lo convirtió en padre de la imagen sintética. Una de estas animaciones es: "Catalog" (1961), que presenta formas de diferentes colores que se dividen en líneas y que no le pide nada a los efectos realizados actualmente. Al mismo tiempo Ed Zajec desarrolló programas gráficos donde el azar y la probabilidad definían las dinámicas de las formas. En TvC(1961) de Edward Zajec, consiguió que los programas por sí solos hicieran estrategias combinatorias.

Alexieff y Parker en Europa en 1963 realizaron "La Nariz", animación surrealista que experimentaba con los tiempos de la animación, por medio de la llamada *pinscreen* –tablero con alfileres retraíbles-. En *Symchromy* (1971) de Norman McLaren, fue de las primeras que hace con la computadora y que presenta sonidos característicos e imágenes rectangulares abstractas. Herbert Franke hizo algo parecido experimentando con números aleatorios, "rotation, projection" (1970).

Animación experimental y videoarte en México

Aunque sí hubo animaciones desde los años 30 y 40, al tener mucha influencia norteamericana, todo es más vinculado al cartoon, es decir ortodoxo. Aunado a esto la pérdida de gran material de animación en el incendio de la cineteca en 1982 que hizo que se quemara casi el 90% del acervo fílmico en México. Entonces para hablar un poco de la animación experimental, citaré un poco el videoarte y mexicano, dado que algunos de los pioneros usaron animaciones en algunos de sus trabajos.

En el cine se hace una división semejante entre el cine comercial y el cine abierto a la interpretación. Sin embargo el cine veía mal al vídeo por la calidad de la imagen que tenía. (Minter, 2012).

En la década de los 70, Pola Weiss, fue pionera del videoarte - que tiene estrecha relación con la plástica, no sólo en el sentido manual o analógico sino también dentro del campo digital de posibilidades"(Ramis, 2008)- en México, de la misma generación del grupo Fluxus -movimiento de George Maciunas en 1962 y que reunió a un centenar de artistas plásticos, músicos, poetas y performers bajo consignas cercanas al dadaísmo-. Experimentaba con los efectos, *el blue screen* o pantalla verde, que se usaría después en la industria de los efectos especiales. Funda su productora llamada ArTv. Es *Flor Cósmica* (1976) la primera producción de su productora en donde, basado en la retroalimentación, simula una flor animada que crece y gira con fondo del video atrás, quizá este podría ser considerado como un híbrido de animación experimental y videoarte por ser el primero en mostrarse en México de este estilo.

Sus demás videos son más ya apegado al videoarte pero por medio de los efectos que usaba parecía que había secuencias animadas, que en realidad eran hechas con efectos hechas a mano con espejos, en "Salto 2/2" (1982) En este video vemos que juega con la animación de colores y de las transiciones de un video a otro.

En 1986 crea "Mi-co-ra-zón", que es de los videoartes más famosos de Weiss. Pareciera que vemos una animación en ciertas partes, lograda por el uso de videos encima de otros, círculos que cambian de colores, líquidos que pasan encima de imágenes estáticas a manera de "sangre", grietas que crecen y los fundidos entre los pasos de cada escena parecieran animación de un líquido.

Entre otros exponentes del videoarte esta Sarah Minter quien estando más cercana al cine quería transmitir su experimentación sin tener que cumplir con nadie. Entre sus trabajos esta "Frenesi" la hizo 50min 16mm junto con Gregorio, presenta juegos con el traslape de vídeos e inclusive pareciera que en determinado momento estamos viendo una pixilación, por el recorte de cuadros intermedios en algunas partes del vídeo. También juega un poco con el "desplazamiento" u *offset* de un vídeo arriba de otro, provocando a veces la ilusión de una animación.

Buscar el discurso contrario a los medios masivos es lo que buscaba Pola y Sara Minter, pero es en general lo experimental es lo que busca, inclusive ahora con la animación experimental.

Otro de las piezas claves fue Andrea Di Castro, nacido en Italia, y radicando en México desde 1966, es a partir de 1970 que emprende estudios autodidactas en fotografía, cine y video, disciplinas en las que desde entonces desarrolla trabajos experimentales en forma independiente y donde partir de 1984 incorpora a la computadora en sus trabajos de video. Él Es muy importante dado que en 1993 inicia el proyecto del Centro Multimedia en el Centro Nacional de las Artes, Al respecto Andrea Di Castro dice: “Desde los años 80 se vio una gran cantidad de artistas que querían expresarse con las nuevas tecnologías. Todas esas necesidades se hacían en lugares particulares y privados. Se pensó en hacer un centro para desarrollar este tipo de proyectos, coincidiendo con el proyecto Centro Nacional de las Artes que tiene dos propósitos: la Conservación del arte electrónico y enseñanza de las nuevas tecnologías. La Bienal de vídeo, también se creo, para estimular la creación nacional con este tipo de tecnología, después se incorporan otras tecnologías. El arte digital es un subconjunto del arte electrónico. Se crean espacios para la exhibición como el ExTeresa y el Arte Alameda”

A finales de los 80, Rafael Corkidi y Andrea di Castro, crearon el festival llamado “Videofilme” (1986) , primer festival de vídeo en México. Y es hasta los 90 que se transforma en el Festival de Video y Artes Electrónicas “Vidarte”. También en los noventa se da la legitimación del video en el aparato cultural: el Fonca (Fondo Nacional para estimular la Creación Artística) comienza a apoyar proyectos de video desde 1992 hasta la fecha y ese mismo año la fundación Rockefeller y McArthur abren en México las becas a medios audiovisuales. Se consolidan escuelas y talleres de video en el país, festivales e intercambios internacionales hacen que el número de gente que trabaja con vídeo crezca radicalmente.

Con respecto a la última década y siendo que el video y el arte digital se expande, Andrea Di Castro comenta: “El problema de la exhibición es que mucho del arte contemporáneo usa espacios de la web, y redes sociales para distribuirse, donde se mueve el pensamiento expresivo contemporáneo. A veces de personas que no son artistas que planean cosas maravillosas. En la última década es cuando se hace este cambio.”

En 2007 es cuando apenas se abre el primer foro dedicado a la animación experimental con Animasivo. Centrándose en ese tipo de animación e impulsando su combinación con otras disciplinas artísticas como el performance, la instalación, la danza, los interactivos y la programación. “Nació porque no existía un espacio específico que reflexionara sobre animación y la animación venía tratada como un subcategoría en los festivales de cine. También fue el primer concurso de cortometrajes animados del país.” Comenta Lucía Cavalchini directora de Animasivo.

Las temáticas más usadas en la animación experimental van desde: cuerpos, formas, abstractas, historias no lineales, trucos ópticos y magias visuales.

En este siglo XXI destaca:

Lourdes Villagómez con “Síndrome de Línea Blanca”(2005) que ganó varios festivales completamente animado por medio de objetos reales y que representa la vida de una mujer.

El colectivo doble A conformado por Andrea Robles y Adriana Bravo. *Instantes* (2008): creado con el Apoyo a la producción e investigación en Arte y Medios del centro multimedia. hecha a base de gotas en movimiento que forman diferentes formas en bucle interminable.

Viumasters, radicada desde 2009 es una cooperativa de trabajos audiovisuales. El grupo se organizó para hacerse de sus propios medios productivos. Su característica es la constante participación de una amplia red de colaboradores y que ha logrado caracteres irrepetibles. Entre sus fundadores están: Carlos Gamboa, [Esteban Azuela](#), Guicho Núñez, Mara Soler, Rodrigo de la Vega y entre sus colaboradores: [Abril Castillo](#) [Alejandra España](#) [Alejandro Iglesias](#), [Aldo Lugo](#), Amaranta Verdugo Bertha Aguilar, [Daniel Farah](#), [Israel Hernández](#) [Fernando Aponte](#) [Federico Gutiérrez](#), [Gabriela Muñoz](#) Gerardo Muñoz, [Jesse Lerner](#), José Miguel Enriquez, Julia Arnaut, Julio Fernández Talamantes, [Lourdes Grobet](#), [Marcos Castro](#) [Maribel Suárez](#) [N.I.N.A.](#) Nuria Díaz, [Noizel](#), Pablo Azuela, Paula Arroio, Philippe Dureault [Rodrigo Imaz](#), [Rubén Imaz](#), [Sandra Rozental](#), [Simón Gerbaud](#).

Negro Taller, nacido en este último siglo, su primera proyección se dio en 2012, es una base de archivos visuales, una red artística, el cual consiste en generar redes de proyectos itinerantes abierto a discursos y temáticas de todo tipo cuyo principal objetivo es la libre creación. Se centra en la animación experimental. Son varios sus colaboradores y entre ellos podemos mencionar Nuria Menchaca, Victoria Karmín, Marco García, Bit Bang Studio, Mario Cornejo, Mónica Olivera, Josué Vázquez y Droide.

Vanesa Quintanilla, la cual tiene trabajos desde 2003 en donde experimentaba con animaciones que podrían caer más en lo llamado videoarte. Actualmente (2013) goza del apoyo de IMCINE para realizar un cortometraje titulado “La última Cena” el cual es una pixilación (animación que combina gente real y objetos) de la vida de un ama de casa en su cocina que transforma su vida cotidiana en acto de circo.

Simon gerbaud, francés radicado en México, creador de animaciones en “stopmotion” y por medio de “flipbooks” recurre mucho al cuerpo humano, y a sus excrecencias. Tiene trabajos desde 2008.

De ahí actualmente están saliendo varios otros animadores de la Esmeralda y de la ENAP cada año.

En México, dado el atraso con el video y luego con la pérdida de gran material fílmico, podríamos decir que la animación experimental en algún momento estuvo unida al videoarte, pues sus discursos se traslapan en determinados momentos de su historia conjunta y actualmente más por el avance de la tecnología y el nacimiento de lo digital. Lo bueno es que vamos por buen camino y sólo falta reunirlos para clasificarlos.

Referencias

Cavalchini, L. (2013) Entrevista por correo electrónico

Consejo Nacional de las culturas y el arte(2009) *Transitio mx 12 Autonomías: #12 Andrea Di Castro*. Recuperado el 26 de noviembre del 2013 de: VIMEO. Sitio web: <http://vimeo.com/19938886>

Del Valle, G (2012) *Negro Taller*. 1 de diciembre 2013. de AZ Revista de Educación y Cultura. sitio web: <http://www.educacionyculturaaz.com/cultura/negro-taller/>

Hoffer T. (1981) *animation: a reference guide*. Westport, Connecticut: GreenWood Press.

O'Sullivan (1990) *the great american comic strip: one hundred years of cartoon art*. Boston: bullfinch press.

Montero, Valdéz (2012) *conversación con Sarah Minter*. 24 de noveimbre 2013 de YouTube. Sitio web: http://www.youtube.com/watch?v=N6wcAGqGWKg&feature=youtube_gdata_player

Moritz, W. (1996). Mary Ellen Bute: Seeing Sound. 23 de noviembre del 2013, de Animation World Network Sitio web: <http://www.awn.com/mag/issue1.2/articles1.2/moritz1.2.html>

Ramiz, M (2006) Sobre el video experimental y la animación el 25 de noviembre del 2013, de blog San Pedro, sitio web: <http://blogsanpedro.com.ar/bsp/?p=7#more-7>

Ramos, E (2000) *Pola Weiss: Del cuerpo Visto al ojo amoroso*. 2 de diciembre 2013 de Foro Universitario. sitio Web: <http://www.stunam.org.mx/8prensa/8forouniver1/forouni18/8fu18-12.html>

S/A (S/A) Fluxus o el movimiento internacional contra el convencionalismo. 23 de noviembre del 2013, de Arte de hoy.com. Sitio web: <http://www.artedehoy.net/html/revista/fluxus.html>

S/A (S/A) *Viumasters*. 2 de diciembre del 2013. de Viumasters. Sitio Web: <http://home.viumasters.com/nosotros>

Sánchez (S. A.) *Hace falta reconocimiento al videoarte hecho en México*. 1 de diciembre 2013, de [Crónica.com.mx](http://www.cronica.com.mx) ,Sitio web: http://www.cronica.com.mx/especial.php?id_tema=1237&id_notas=451886

Sedeño C.(2009) *REVISIÓN GENERAL SOBRE LA VIDEOCREACIÓN EN MÉXICO*. 30 de diciembre de: RAZÓN Y PALABRA. Primera Revista Electrónica en América Latina Especializada en Comunicación. Sitio web: <http://www.razonypalabra.org.mx/Sedeno.pdf>

Sierra (2012) Pola Weiss, la madre del videoarte mexicano. 26 de noviembre del 2013 de la web: <http://www.eluniversal.com.mx/cultura/69724.html>

Solomon, Ch. (1987) *THE ANIMATED WORLD OF McLAREN* el 23 de Noviembre del 2013, de Los Angeles Times Sitio web: http://articles.latimes.com/1987-02-08/entertainment/ca-1055_1_ishu-patel

Traslaviña C.(2008) *Animación Experimental en América Latina*. Bogotá

Wells, P. (1998). *Understanding Animation*. Londres: Routledge