

## Cuadernos de viaje animados: memoria, tránsito y experiencia

### Animated Travel Diaries: Memory, Transit and Experience

#### Resumen

Los cuadernos de viaje animados suponen un interesante subgénero de cortometraje documental, influido por la expresión personal y la subjetividad del artista, donde el animador revive una experiencia o encuentro iniciático mediante las imágenes que ha registrado en su travesía.

En este artículo se analizarán tres películas tan significativas en el panorama reciente de la animación de autor como la nominada al Oscar® *Madagascar, carnet de voyage* (Bastien Dubois, 2009), *Ámár* (Isabel Herguera, 2010) y *Viagem a Cabo Verde* (José Miguel Ribeiro, 2010), que dan cuenta de la vitalidad y atractivo de estos filmes de *arte*, donde el cuaderno de bocetos ocupa un lugar de relieve en la expresión final del filme.

#### Abstract

Animated travel diaries are an interesting subgenre of documentary short films, influenced by the personal expression and the artist's subjectivity, where animators revive an initiatory experience or encounter through the pictures they registered in their journey. This article will examine three significant films at recent auteur animation panorama, such as the Oscar® Awards nominee *Madagascar, carnet de voyage* (Bastien Dubois, 2009), *Ámár* (Isabel Herguera, 2010) and *Viagem a Cabo Verde* (José Miguel Ribeiro, 2010), which demonstrate the vitality and attractiveness of art films where the sketchbook plays an important role at the final expression of the film.

## Introducción

La imagen animada, como reproducción perdurable de un movimiento o de un instante fugaz, mantiene una relación privilegiada con la memoria. Esta memoria puede consignarse en el cuaderno del artista como hecho gráfico, pesquisa o esbozo, donde se preconiza lo que será un gesto, un personaje o una localización antes de adoptar su forma animada. La relación entre la animación y una clase específica de diario gráfico, *el cuaderno de viaje*, ha dado lugar a un interesante subgénero de cortometraje: *el diario de viaje animado*, un modo narrativo cercano a la visión documental, aunque con predominio de la expresión personal y la subjetividad del artista.

En este artículo se analizarán tres películas tan significativas en el panorama reciente de la animación de autor como la nominada al Oscar® *Madagascar, carnet de voyage* (Bastien Dubois, 2009), *Ámár* (Isabel Herguera, 2010) y *Viagem a Cabo Verde* (José Miguel Ribeiro, 2010), que dan cuenta de la vitalidad y atractivo de estos filmes de *arte donde*, en vez de permanecer oculto en la cocina previa de la producción, el carácter visual del boceto ocupa un lugar protagonista en la expresión final del filme. La primera sección de este ensayo revisará los valores del cuaderno de bocetos del animador como repositorio de la memoria, y cómo es llevado visualmente al formato del filme. La segunda sección analiza el carácter que adquieren estas películas como testimonio de sus animadores, a medio camino entre lo personal y lo documental. Por último, la tercera sección dará cuenta de las nuevas formas narrativas que los cuadernos de viaje animados han sido capaces de sugerir a otros espacios, como en la galería de exposición o la animación experimental.

### 1. El cuaderno de bocetos como memoria

La animación es la copia impresa de la memoria psicológica.  
Paul Wells, *Dibujo para animación* (Wells, Quinn, Mills, 2010: 24)

Los *diarios de viaje animados* suponen toda una encrucijada de géneros y tendencias en el panorama de la animación actual. Por

un lado, su carácter estrechamente ligado al dibujo *a mano* desafía el predominio actual de la animación digital, ya vectorizada o en 3D. Por otro lado, su punto de vista personal, casi autobiográfico, choca con el matiz documental de lo narrado en estos viajes, que nos descubren diferentes raíces culturales. La coincidencia en un período reciente de tres películas de relieve como *Madagascar*, *carnet de voyage*, *Ámár y Viagem a Cabo Verde* demuestra que la animación necesita de otras miradas y actitudes discrepantes con lo establecido, que aparentemente sólo pueden proceder del cortometraje *de autor*.

La idea de *diario animado* tiene un claro precedente en la crónica dibujada por Nedeljko Dragić en su película *Dnevnik (Diary, 1974)*, donde la identidad del autor se disuelve en las metamorfosis del yo, utilizando diferentes técnicas, lenguajes y estéticas que oscilan entre la figuración y la abstracción, en un retrato de la vida urbana que incluye crítica social, ironía y erotismo. Así también, el cortometraje de Vuk Jevremović *Tagebuch (Diary, 2000)* es heredero directo del filme de Dragić, haciendo hincapié en el punto de vista subjetivo de la narración, con los ojos del protagonista como cámara, introduciendo en este flujo pequeñas pausas donde la realidad cotidiana adquiere color. Ambos cortometrajes expresan la sensibilidad del autor a través de sus circunstancias y vivencias, si bien la cuestión de su identidad queda soslayada a favor de una visión universal con la que puede identificarse cualquier espectador.

Sin embargo, en los tres filmes de viajes animados que nos ocupan, la idea de *cuaderno* como registro visual de la memoria predomina sobre la de *diario*, más ligada a lo cotidiano y la confesión escrita. La crónica del animador adopta la forma de imágenes y anotaciones, creando una ligazón ineludible entre la animación y los lenguajes del dibujo para construir las ideas y recuerdos. Como señala Nina Paley, “el dibujo ayuda a pensar. Es una manera de encontrar ideas, igual que escribir notas o un esquema. El aspecto de los bocetos no importa, igual que no importa el aspecto de la caligrafía cuando se toman notas” (Wells, Quinn, Mills, 2010: 146). De esta manera, el *cuaderno de viaje animado* cobra un relieve inesperado, desvelando en el resultado final los hitos de su propio proceso creativo.

Así pues, *Madagascar, carnet de voyage, Ámár y Viagem a Cabo Verde* desafían la convención de unidad estética que suele caracterizar a los productos de la industria animada, a favor de una apabullante diversidad de trazos, diseños, colorido y técnicas. En ellos, es como si el trabajo de Concept Art que precede a la realización de un filme se filtrara hasta la película final. Lo que estos cortometrajes celebran en primer lugar es, pues, el acto mismo de dibujar: el dibujo artístico como un fin en sí mismo, como afirma Sahra Kunz en su artículo “The Role of Drawing in Animated Films” (2012: 52):

Most commonly, drawing is perceived as being an art form in itself. [...] This type of drawing would be best characterized using the term ‘artistic drawing’. In this type of drawing, the act of drawing and the drawing produced by it are ends in themselves. The end product of mark making on a surface is similar to the marks themselves.<sup>1</sup>

En los diarios de viaje animados, el dibujo artístico supera su confinamiento en el marco de la preproducción para alcanzar la superficie más visible del filme, porque el trazo representa la voz del realizador, en primera persona. Estas películas nos muestran la presencia física de las páginas del cuaderno y todo lo que en ellas se encaja como un collage en movimiento, que no es sino la memoria del animador. El cuaderno de bocetos da testimonio del aprendizaje del artista y demuestra su exploración constante, como explica el veterano profesor Peter Parr (Wells, Quinn, Mills, 2010: 102):

Un cuaderno de bocetos puede ser tan público o privado como uno desea. El hecho de tener uno y de utilizarlo de manera regular para observar, dejar constancia de las ideas, fantasear y divertirse es prueba de nuestro compromiso. [...] La principal utilidad de un boceto es su creación. El conjunto de bocetos representa nuestra búsqueda.

Y más a propósito para el animador que viaja, para Peter Parr el cuaderno de dibujo puede entenderse incluso como instrumento de navegación propiamente dicho (ibídem, 103): “el bloc

---

1. “Por lo general, el dibujo se percibe como una forma de arte en sí mismo. [...] Este tipo de dibujo se caracteriza mejor utilizando el término “dibujo artístico”. En este tipo de dibujo, el acto de dibujar y el dibujo por él producido son fines en sí mismos. El producto final de realizar marcas sobre una superficie es similar a las propias marcas.” (Trad. a.)

es el cuaderno de bitácora de nuestra evolución como artistas”.

Por añadidura, la presencia de elementos como comentarios al margen, notas a mano, tarjetas de embarque, etiquetas y recordatorios, refuerzan el carácter corpóreo y testimonial de los cuadernos de viaje que inspiran estos filmes. Isabel Herguera, en su reflexión “Un experimento en el jardín de la ley”, deja constancia de lo esencial del cuaderno como objeto en sí, capaz de proporcionar soporte y textura a lo dibujado (Herguera, 2011: 3):

Escribo en el cuaderno de rayas que me compré esta mañana. Me gustó porque estaba viejo y pensé que todo lo que en él hiciera tendría un lustre de sabiduría, una pátina de misterio con la que mantener vuestro interés.

No en balde, al contrario que la película cinematográfica —que solo existe como proyección y que puede verse indistintamente en salas, pantallas o interfaces—, el cuaderno es un objeto genuino y único, que pertenece al mundo físico y que adquiere valor conforme lo utiliza el artista; los signos de su uso, su desgaste, le aportan algo más que singularidad: veracidad. Un vínculo tácito con la vida real.

En este sentido, *Ámár* respeta profundamente la esencia del cuaderno como memoria, con múltiples momentos donde el filme muestra los dibujos estáticos, tal como quedaron en los cuadernos de Isabel Herguera; o bien solo se añaden sonidos de ambiente y movimientos de cámara, como por ejemplo un *travelling*, para registrar con la cámara la totalidad del formato (Fig. 1). Únicamente hacia el final veremos las tintas del bloc de bocetos animarse en una catártica escena, donde confluyen músicos callejeros y visiones de divinidades hindúes.

Por su parte, *Viagem a Cabo Verde* también muestra de manera aislada tintas y aguadas del cuaderno que el animador-animado realiza durante el curso del filme-viaje; pero, en este caso, la mayoría de ellas se animan súbitamente, cobrando vida durante el cortometraje (Fig. 2). En varios momentos, el artista aparece dibujando, como cuando distribuye en el suelo múltiples cuartillas para dibujar la totalidad de un árbol centenario; o bien aparece incluso en el interior de su propio cuaderno, porque las escenas de su viaje —rememorado— son indistinguibles del cuaderno mismo.

La personalidad gráfica de los artistas queda patente en ambos filmes: en la película de Herguera, los dibujos de su cuaderno son estilizados, gestuales, con colores vibrantes y hasta arbitrarios, cercanos a la abstracción y el simbolismo; en el corto de Ribeiro, por el contrario, los dibujos de su cuaderno son de un realismo detallado, con elaborada descripción de quienes retrata, y precisión en las perspectivas.



Fig. 1. *Ámár*



Fig. 2. *Viagem a Cabo Verde*

Bastien Dubois en *Madagascar, carnet de voyage*, da un paso más allá en la recreación animada de su cuaderno, pues casi todas las escenas del filme adquieren volumen digitalmente (Fig. 3). Mediante una combinación de animación 3D y texturas pintadas a mano, los pequeños detalles irrelevantes para la historia, pero que enriquecen el ambiente creado, se nos ofrecen en tres dimensiones: la mujer que vende fruta a los viajeros del autocar; un ave zancuda en una charca; una mujer bañándose en el agua; etc. Adicionalmente, el corto ofrece pequeñas escenas realizadas con animación a mano, como la de los coches de stop-motion —animada con juguetes de la isla— hasta bordados animados —en el plano del mercado (Fig. 4), gracias a una combinación de artesanía y edición digital—. La película apuesta, además por una gran riqueza de soluciones visuales, que oscilan entre gráficos 3D realistas, con aspecto de *gouache* o acuarela, hasta meras siluetas de color uniforme sobre fondos neutros.

Como resultado, es importante destacar que, irónicamente, la animación del dibujo artístico y su multiplicidad de técnicas y grafismos no sería hoy posible sin contar con las nuevas tecnologías: los medios de animación digitales, como tabletas o interfaces de coloreado, han demostrado ser un buen complemento para las herramientas tradicio-

nales del dibujo y la pintura, por cuanto su desarrollo y perfeccionamiento “imita al arte” (Sarrat y Lorenzo, 2012: 13), emulando cada vez mejor las propiedades del trazo a lápiz, las aguadas, los emborroneamientos, etc. Aunque, a pesar de ello, y como deja patente el proceso de producción de estos cortometrajes, nada sustituye a la observación del artista y el análisis que realiza mediante el dibujo.



Figs. 3 y 4. *Madagascar, carnet de voyage*

## 2. Vivencia y exotismo: la mirada documental

El diario de viaje es el registro de un viaje a la vez exterior e interior del animador. Por un lado, el diario deja constancia del encuentro con la otredad, penetrando en una cultura diferente; y por otro, sirve como elemento de reflexión para escuchar la propia voz, confrontada con lo desconocido.

Es habitual que un viaje sirva para conocerse a uno mismo, madurar ideas, o desmontar prejuicios; y también para concebir proyectos.<sup>2</sup> Así, las películas de Dubois, Herguera y Ribeiro parten de un registro, más personal que objetivo, que los autores han realizado en sus viajes, llegando a adquirir cierto tono periodístico. La observación

---

2. En el ámbito del *cómic* existe un significativo precedente de estas crónicas de viaje en los diarios de Guy Delisle, un animador canadiense encargado de supervisar varias subcontratas de producción en Extremo Oriente, experiencia que consignó en varias novelas gráficas, siendo la segunda de ellas, *Pyongyang* (2003), su trabajo más aclamado y, curiosamente, uno de los documentos más reveladores que tenemos de la vida en la hermética Corea del Norte. Delisle ha continuado dibujando crónicas de sus viajes en países políticamente controvertidos, como Birmania o Israel, sin dejar de lado su visión como artista a través de sus cuadernos, que también traslada a estos formatos.

que llevan a cabo se define por la personalidad y bagaje del artista, así como por el modo en que se interpreta lo observado en un nuevo contexto: aquel donde buscan conocerse a sí mismos. Aunque pueda detectarse alguna contradicción entre animación —como forma fabricada— y documental —como género que, al retratar una realidad, parece más dependiente del cine de acción real—, como defiende Paul Ward (2006: 114), animación y documental mantienen poderosos puntos de contacto, que residen sobre todo en el poder de la animación para ofrecer, como hace el dibujante en su cuaderno, un análisis de la realidad:

Animation and documentary are diverse discursive categories rather than simple entities, and it is instructive to examine the points of contact between them. [...] it is something of a myth that animation is a mode that somehow cannot be used by documentary practitioners. Such a way of thinking is based in naïve and simplistic notions of how documentary functions, and in a misguided belief that documentary is somehow 'capturing' reality rather than offering an analysis of it.<sup>3</sup>

Así pues, *Madagascar, carnet de voyage* describe una costumbre tribal a la que rara vez puede acceder un occidental, o puede ser grabada o fotografiada; *Viagem a Cabo Verde* transmite la experiencia personal de Ribeiro de su ruta por el país insular, donde marcha para “aprender a andar”; y *Ámár* sintetiza la experiencia de Isabel Herguera durante cuatro años en la India, donde recuperó el placer por dibujar. Pero, sobre todo, la idea que predomina en los tres trabajos es más la de mostrar las cosas tal como son ellos —como diría Anaïs Nin— que como las registraría una cámara, ahondando en sus estados anímicos mediante la animación. Por esta razón, el camino de autoconocimiento emprendido no hace sino reforzar el carácter documental de sus cuadernos de viaje y de los filmes resultantes.

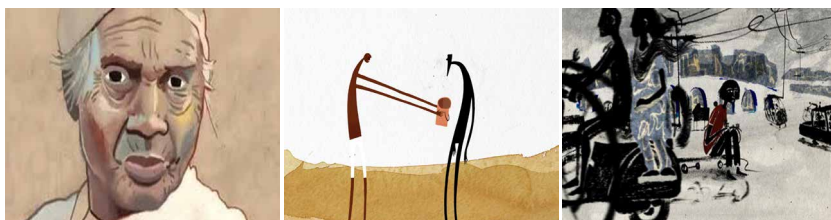
Adicionalmente, la aparición del autor en estos cortometrajes, sumando su propia voz a la banda sonora, les proporciona el aspecto

---

3. “Animación y documental son diferentes categorías discursivas, más que simples entidades, y es instructivo examinar los puntos de contacto entre ellas. [...] Es una especie de mito de que la animación es un modo que, de alguna manera, no puede ser utilizado por los profesionales del documental. Esta forma de pensar se basa en nociones ingenuas y simplistas de cómo funciona el documental, y en la creencia equivocada de que el documental es “capturar” de alguna forma la realidad en lugar de ofrecer un *análisis* de la misma.” (Trad. a.)



de una confesión autobiográfica, consolidando un tono más cercano al reportaje que a la ficción. Sin embargo, estos autorretratos adoptan diferentes formas: si Dubois se representa a sí mismo y a los demás de manera realista (Fig. 5), llegando a utilizar incluso la rotoscopia, Ribeiro aparece como una silueta negra, geométrica, donde no emergen rasgos individuales, sino que recuerda a un *caminante* de Giacometti (Fig. 6). Por su parte, Isabel Herguera se transmuta en un alter ego, “Inés”, porque en sus cuadernos se mezclan las impresiones de su propio viaje con los recuerdos del pasado, en una India imaginada y vivida a través de otros (Fig. 7).



Figs. 5, 6 y 7. Del realismo a la estilización en los tres filmes.

Pero, si algo caracteriza el enfoque que adoptan los tres cortos, es la existencia de una mirada occidental, lo que tiñe de exotismo el resultado. Con todo, las narraciones mantienen un claro interés antropológico para el espectador. Esta vivencia de lo indígena como *diferente* afecta especialmente a *Madagascar, carnet de voyage*, que nos ilustra sobre la *Famadihana* o “regreso de los muertos”, una tradición malgache que demuestra la importancia del culto a los antepasados y es ocasión de importantes festividades (Fig. 8). Cuando el viajero llega a la celebración, un personaje inesperado le da la bienvenida: un danzarín vestido con traje y sombrero, pero que carece de rostro, como un fantasma (Fig. 9). Esta imagen anticipa el significado de la *Famadihana*: el pariente fallecido que es desenterrado ha perdido ya su carne y está reducido a huesos; esto lo convierte en *ancestro*, al que se pide consejo y se rinde culto, haciéndole regalos.<sup>4</sup> Se renueva su sudario y se le ofrecen danzas y sacrificios de cebúes, lo que aparece en el filme con un alto grado de abstracción: al ritmo de los tambores de la danza, un paisaje montañoso se transforma en la giba de un cebú; de su cabeza

cercenada emerge una espléndida flor, y de esta, el cráneo del propio animal, estableciendo una rima visual con los huesos desenterrados del ancestro. A esta secuencia catártica, que refleja el arrebató del propio animador durante la celebración, sucede el desenlace del filme: con un himno malgache de fondo, un vertiginoso trávelin recolecta una serie de escenas del país, como el adiós al muerto, la selva habitada por lémures, e incluso un niño del país vestido con una camiseta del F.C. Barcelona, para terminar con el viajero recogiendo su mochila antes de subir al avión. La estancia en Madagascar ha concluido, quedando de ella una serie de impresiones irrepetibles.



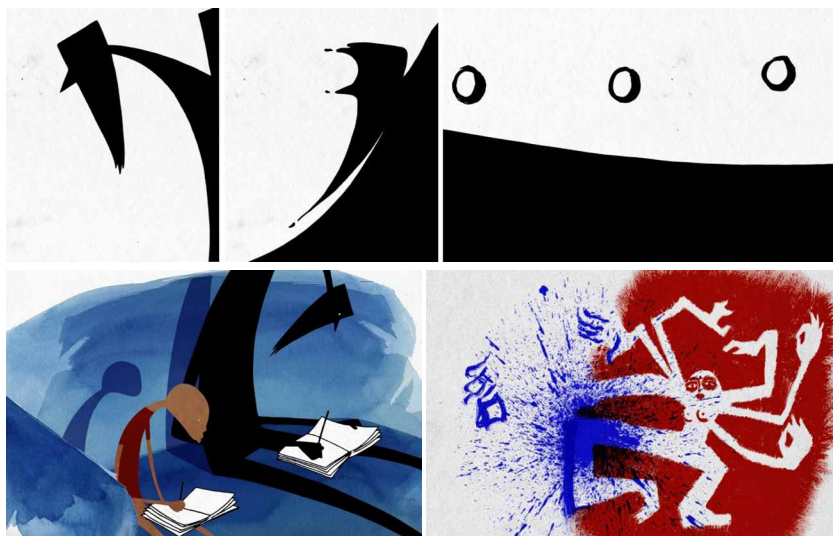
Figs. 8 y 9. El ritual de la Famadihana.

*Viagem a Cabo Verde* condensa sesenta días de marcha por la antigua colonia portuguesa, donde Ribeiro se enfrenta a paisajes inaccesibles y comparte experiencias con amables nativos. El peregrino viaja sin móvil, sin reloj, sin planes preestablecidos, sólo con lo estrictamente necesario en la mochila. Así examina las montañas, los pueblos, el mar, la música, la gente de Cabo verde y, sobre todo, una parte esencial de sí mismo. Allí aprende cosas sencillas pero fundamentales, como sacudir las botas antes de calzárselas, o no planear el día siguiente. Uno de los valores más llamativos del filme radica en el

---

4. Como explica la antropóloga Encarnación Lorenzo acerca de esta tradición malgache, "Cuando muere una persona, se la enterra provisionalmente en el lugar de su fallecimiento. Los Merina piensan que, hasta que no se descompone por completo la carne, los muertos vagan errantes y tienen poder para causar daño a sus familiares. Por el contrario, una vez que sus restos han quedado reducidos a los huesos, se transforman en sus benefactores y es el momento de honrarlos adecuadamente para asegurarse su protección. No debemos pasar por alto la contraposición estructural entre esos dos pares de conceptos: lo húmedo (la carne putrefacta) y lo seco (los huesos), tan habitual en la organización de la vida social de los pueblos nativos." (<http://anthropotopia.blogspot.com.es/2013/06/madagascar-antropologia-y-animacion.htmlcomment-form> [Acceso: junio de 2013])

uso de las metamorfosis para significar cambios de encuadre, e incluso de escena, aprovechándose del carácter estilizado, casi de ideograma, que tiene el personaje principal, lo que proporciona una gran capacidad de cambio —por ejemplo, cuando llega el momento de partir, su perfil se transforma en las olas del mar (Fig. 10)—. En uno de los giros más notorios del filme, los talones descalzos y agrietados de un nativo se transforman en la pendiente rocosa de la misma montaña que están subiendo. Ribeiro dialoga con la gente de Cabo Verde y nos transmite su realidad, utilizando la animación como medio para visualizar coyunturas complejas —como cuántas veces hay que subir una montaña con una mula cargada de ladrillos para poder construir una casa—. Sin duda, el momento más simbólico del filme es cuando el viajero intercambia su cuaderno con un niño y se regalan sendos dibujos (Fig. 11).



Figs. 10 y 11. *Viagem a Cabo Verde*.

Fig. 12. *Ámár*.

En *Ámár*, el cuaderno cuenta una historia de pérdida y desolación: Inés visita a su amigo *Ámár*, porque desea que éste le ayude a recuperar los recuerdos de un viaje que en el pasado hicieron juntos; pero *Ámár* está recluido en un sanatorio mental. Allí, Inés se enfrenta con el recuerdo de aquel viaje, del que sólo quedan los dibujos y

anotaciones que guarda en sus cuadernos. “Te prometí que volvería” son las últimas palabras del diálogo interior pronunciado por la protagonista, a pesar de que el regreso al pasado es imposible. A la enajenación de *Ámár*, que deja de reconocer a su amiga, sucede el bullicio de la populosa ciudad, reflejo del desconcierto de Inés: una serie de desenfrenadas visiones que incluyen músicos callejeros y danzas de deidades hindúes (Fig. 12). En la escena final, siempre nos quedará el dibujo como elemento que nos reconcilia con la vida: Inés vuelve a rellenar cuadernos de dibujo en las calles de la India, sentada sobre el carrito que le da *Ámár*.<sup>5</sup> Aunque el enfoque del corto es claramente personal y subjetivo, sin preocupación por lo documental o antropológico, lo cierto es que es el único de estos tres filmes que fue producido mayormente en el país que describe, entre el *National Institute of Design de Ahmedabad*, y un pequeño estudio en *Goa*, con participación de artistas indios.

La coyuntura de *Ámár*, como también en *Madagascar, carnet de voyage* y *Viagem a Cabo Verde*, nos recuerda que la memoria es fluctuante y que la autenticidad de lo narrado suele ser relativa, aunque siempre queda un poso de autenticidad incluso en lo que se reinventa.

### 3. *Todo vale*: el cuaderno del animador como vía experimental

El trabajo en bloc de bocetos no solo sigue siendo tan pertinente para el animador como previamente a la era digital, sino que está experimentando una llamativa revalorización que lo ha hecho objeto central de exposiciones y retrospectivas sobre animación. Por otra parte, el concepto de *diario en dibujos* se revela como una de las opciones más interesantes y polivalentes para los animadores noveles, primando en ellos la idea del filme-ejercicio, que sirve para la renovación de

---

5. Como aclara Isabel Herguera en un correo personal, “en la India, para dibujar a gusto y sin molestias es importante encontrar un lugar donde sentarse. Esto es siempre difícil pues el suelo está lleno de basuras, y las piedras cómodas, amplias y bien localizadas escasean o están ya ocupadas. Los primeros años solía salir a dibujar con un cubo de fregar, que me servía tanto para cargar el cuaderno y los pinceles como para darle la vuelta y sentarme en cualquier esquina [...] *Ámár*, el personaje real, nunca me dio ese carrito —un objeto muy personal y valioso y del que no me he desprendido—, pero fue él quien me introdujo a la animación cuando ambos éramos estudiantes de Nam June Paik en Duesseldorf.” (E-mail del 2 de junio de 2013).

estrategias formales y narrativas. Esta potencialidad creativa refuerza las relaciones interdisciplinarias entre la animación y las artes plásticas, así como expande su acción a otros espacios, como la galería.

Durante la *Mostra de Cinema d'Animació Animac 2010*, en Lleida (Cataluña), tuvo lugar una exposición de cuadernos de animadores donde se daban cita dibujos originales de artistas como Maureen Selwood, Sekhar Mukherjee, Izibene Oñederra o Laboratorium. Bastien Dubois aportaba, además, elementos de arte originales de su película, *Madagascar, carnet de voyage*, permitiendo al visitante a la muestra comprender el concepto y realización de la misma, que ha llevado a una impactante mezcla de dibujo, pintura y animación digital (Fig. 13).

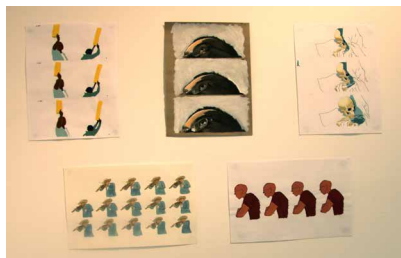


Fig. 13. Trabajo de arte de Bastien Dubois para *Madagascar, carnet de voyage*. *Mostra Animac 2010*.

En general, la exposición no sólo permitía conocer la cocina de producción de un corto, sino principalmente adentrarse en las ocurrencias y posibilidades que quedan plasmadas en el bloc del artista.

Más adelante, en octubre de 2010, tuvo lugar en la galería Artek de San Sebastián la exposición de Isabel Herguera *Cuadernos de viaje*. La muestra rescataba los cuadernos de bocetos realizados durante sus años de estancia en la India y que le habían permitido idear *Ámár*, pero el público también tenía la oportunidad de ver una intervención sobre la galería, por la cual el propio espacio expositivo se convertía en un efímero cuaderno en tres dimensiones: al igual que en el propio bloc de la artista, las paredes de la galería ofrecían un lugar donde improvisar, revisar perspectivas, incorporar nuevos objetos, imágenes, texturas, mensajes, etc. Como resultado, la exposición se transformó en todo un collage sobre la India, único e irrepetible (Fig. 14). Isabel Herguera lo explicaba así:

El cuaderno es un espacio de juego en el cual no hay ningún tipo de supervisión, ni de juicio, ni lo tienes que mostrar a nadie. [...] Todo esto surge con esa misma actitud: hay una serie de dibujos, de elementos que tengo, ¿cómo componerlos para que configuren una narrativa? [...] Todos los días me atrevía a traer un elemento más, a incorporar una cosa más, sin pensar, realmente

## Cuadernos de viaje animados: memoria, tránsito y experiencia

otra vez recuperando esa actitud del cuaderno. [...] Funcionaba porque me apetecía ponerlo en ese momento. <sup>6</sup>

En esta confluencia de artes, géneros y espacios, el cuaderno ya no es meramente un objeto físico, sino un concepto, una forma de entender y registrar una realidad. En animación, el recurso del diario en dibujos ayuda a crear una atmósfera o un tono concreto para implicar al espectador en lo relatado. Pero, como forma no narrativa, el diario en dibujos cobra protagonismo por sí misma, facilitando soluciones innovadoras con las que superar convencionalismos en el proceso creativo.



Fig. 14. Exposición Cuadernos de viaje.

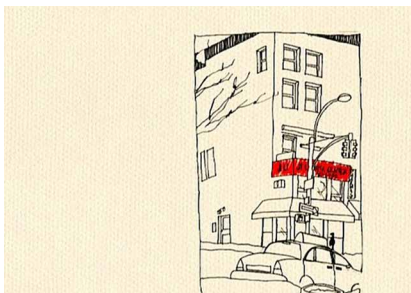


Fig. 15. Trying to Draw New York.

Como observa Marcel Pié Barba, animador experimental, “en definitiva, todas las técnicas son buenas, y todo se puede animar”.<sup>7</sup> De esta manera, cada cortometraje es una aproximación diferente a la realidad, haciendo de la animación el diario propiamente dicho del artista. Así, el corto *Trying to Draw New York* (2006) reproduce fotograma a fotograma el proceso de dibujar en un cuaderno de viaje, captando instantáneas de la ciudad, personas, bares, detalles que se materializan en papel y se disuelven, como una memoria del momento en cuestión (Fig. 15). Su siguiente trabajo, *La 86.721 mil·lèsima parte del any* (Marcel Pié Barba, 2008), es el diario en imágenes de un año entero: Marcel Pié Barba se obligó a sí mismo a crear quince fotogramas al día durante 365 días, haciendo un total de 5.475 fotogramas —que, a

---

6. Eitb.com, 21 de octubre de 2010 ([https://www.youtube.com/watch?v=z\\_1epJ7aeNjQ](https://www.youtube.com/watch?v=z_1epJ7aeNjQ) [acceso: junio de 2013])

7. <https://vimeo.com/1190385> [acceso: junio 2013]

una velocidad de 12,5 fotogramas por segundo, suman 7 minutos y 18 segundos, o lo que es lo mismo, la 86.721 milésima parte de un año—. Con este proyecto, Marcel encontró nuevos métodos de producción y formalización del discurso narrativo, con el objeto de encontrar modos de animar más adecuados a las situaciones imprevistas y los condicionantes del día a día, haciendo de la improvisación y el azar dos valiosos aliados de la inspiración.

El cuaderno del artista, como elemento de reflexión y creación, sigue estando en la base de las acciones animadas más audaces, proporcionando fórmulas que mantienen fresca la imaginación y que reavivan las distintas artes.

## Conclusiones

La verdad es que no hay atajos. Hay que sentarse y dibujar.  
Luis Cook, *Dibujo para animación* (Wells, Quinn, Mills, 2010: 166)

Como indica Carlos Plasencia, el dibujo artístico sigue siendo el principal instrumento de reflexión gráfica y visual del animador en pleno s. XXI.<sup>8</sup> Frente al acomodamiento a un número limitado de recursos y materiales, el cuaderno continúa ofreciendo al animador una ventana abierta a la variedad de estilos, técnicas, soportes, grafismos y hallazgos, sin despreciar los ensayos y errores, en una búsqueda de libertad creativa para el artista animador, así como de crecimiento y reflexión.

Así pues, el cuaderno de viaje sirve al animador para confrontar su propio yo con la otredad que encuentra en sus viajes: la fascinación por lo nuevo y desconocido que renueva las ganas de vivir, o lo que es lo mismo, de dibujar.

El cuaderno se revela, además, como un estimulante formato narrativo con que encarar una visión o suma de visiones, que implican

---

8. “[El dibujo] Se trata de algo fundamental a la hora de resolver el trascendente momento germinal del proceso de creación, lo que Miguel Ángel llamaba el “primo pensiero”: la resolución material de la imagen mental, pero también [...] para que el artista siga descubriéndose a sí mismo en el “feed-back” que comporta ese ejercicio.” (Plasencia, 2013: 86)



la disolución del animador en el filme, e incluso la ficción disuelta en la realidad, posibilitando la creación de una realidad alternativa. Como pretexto estético, el cuaderno o diario de viaje animado también puede servir para crear una visión falsamente documental, al servicio de lo ficcional, estableciendo nuevas reglas de juego en el planteamiento de la puesta en escena.

Por último, es importante señalar la paradoja que supone el carácter artesanal de estos filmes-cuaderno y la dependencia en su realización de las nuevas tecnologías, con las que se consigue transmitir mejor a formato cinematográfico las prestaciones y aspectos del dibujo a mano. Como indica Sahra Kunz (2012: 64):

It is possible to conclude that the use of drawing in animation is still essential to its success, whether it be in traditional or in computer animation. One must draw a distinction between what is considered 'computer animation' on one hand, and on the other of the use of digital media as tools for animation. While the abandonment of drawing in any artistic activity, and especially animation would be prejudicial, one must not deny some advantages that can come from the use of digital tools.<sup>9</sup>

Como demuestran los filmes de Dubois, Herguera y Ribeiro, lo que finalmente cuenta en ellos es la entrega con que están realizados: la misma que tuvieron sus autores al esbozar los episodios de sus vivencias, para reanimar su memoria tras el regreso.

## Referencias Bibliográficas

ÁLVAREZ SARRAT, Sara, y LORENZO HERNÁNDEZ, María (2012): "Cómo la informática ha reanimado los procesos y estéticas de la animación artística", en *Deforma Cultura Online*, 2012. Valencia, Sendemà, Ministerio de Cultura ([http://www.deforma.info/es/product.php?id\\_product=125](http://www.deforma.info/es/product.php?id_product=125) [acceso: mayo 2013])

HERGUERA, Isabel (2011): "Un experimento en el jardín de la ley", en *Animac Magazine '11. Escrits sobre animació*, núm. 10. Lleida: La Paeria. Pgs. 3-4.

KUNZ, Sahra, 2012, "The Role of Drawing in Animated Films", en *CONFIA. I Conference on Illustration & Animation*. Portugal, IPCA. Pgs. 51-66.

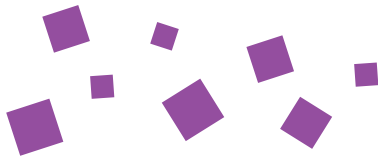


LORENZO HERNÁNDEZ, Encarnación (2013). “Madagascar: antropología y animación documental”, en *Tinieblas en el corazón. Pensar la antropología* (<http://anthropotopia.blogspot.com.es/2013/06/madagascar-antropologia-y-animacion.html#comment-form> [acceso: junio 2013]).

PLASENCIA, Carlos (2013): “Dibujar, dibujar y dibujar”, en *Con A de Animación: Animación al rescate*, nº 3. Valencia, Editorial UPV. Pgs. 82-90.

WARD, Paul (2006): “Animated Interactions: Animation Aesthetics and the World of the ‘Interactive’ Documentary”, en BUCHAN, Suzanne (ed.), *Animated ‘Worlds’*. Londres, John Libbey. Pgs. 113-129.

WELLS, Paul, QUINN, Joanna y MILLS, Les (2010): *Dibujo para animación*. Barcelona, Blume.



**María Lorenzo Hernández:** (Alicante, 1977) es Doctora en Bellas Artes por la Universitat Politècnica de València, donde es Profesora Titular de Animación. Ha dirigido los cortometrajes de animación *Retrato de D.* (2004), *La flor carnívora* (2009), y coordinado el filme colectivo *El gato baila con su sombra* (2012). Ha colaborado como autora y publicado artículos en las revistas *Animac Magazine*, *Animation Studies*, y *Animation: An Interdisciplinary Journal*. Desde 2011 dirige la revista de investigación *Con A de animación*.

*La Animación y las otras Artes. Actas del III Foro Internacional sobre Animación - ANIMA 2013:*

María Lorenzo Hernández: “Cuadernos de viaje animados: memoria, tránsito y experiencia”

Pág. 135-151, 2014

ISBN 978-950-33-1096-0 (E-Book)

<http://www.animafestival.com.ar/forum/home-2/actas-iii-foro-2013/>

CEAn - Dpto. de Cine y TV – Facultad de Artes – Universidad Nacional de Córdoba – Argentina

