

ANIMACIÓN, EL MEDIO CONTAMINADO. DIBUJO, PINTURA Y CINE.

Sara Álvarez Sarrat

Departamento de Dibujo - Universidad Politécnica
de Valencia, España.

Licenciada y Doctora en Bellas Artes. Su trayectoria en investigación y producción se vincula a la animación artística y los nuevos espacios para su exhibición. En el 2000 realiza un internship en el magazín *Animation World Network*, Los Ángeles (California), donde inicia la investigación de su tesis doctoral sobre la Pintura-Animada. Comenzó su camino profesional en productoras de Animación de series infantiles para televisión. Su trayectoria docente se remonta a 1997, como profesora de Animación del Departamento de Dibujo de la UPV. Desde entonces participa de forma continuada en exposiciones, proyecciones y publicaciones nacionales e internacionales.

Este trabajo analiza la aparente divergencia entre arte y animación artística, los principales motivos que provocan esta disociación y las posibilidades que brinda la animación hoy en día como medio de creación artística.

El identificador genérico animación acoge obras muy lejanas en esencia, dirigidas además a públicos manifiestamente diferentes. Esta situación dificulta la identidad de los artistas que trabajan con animación, quienes optan por situarse en uno u otro campo del arte en función de las posibilidades de proyección que éste les ofrece. Por otro lado, la escasa presencia de espacios de difusión específicos para la animación artística, frente al elevado número de festivales, publicaciones o websites que tratan la animación en su concepción más extendida, dificulta más si cabe la visibilidad de un arte que pese a todo recibe progresivamente un merecido espacio en los grandes museos.

Podemos constatar cómo la actual accesibilidad a las nuevas tecnologías potencia las posibilidades de la animación como un espacio, sugerente e ilimitado, en el que cada forma de expresión invade la otra, la contamina. En este nuevo contexto la animación adopta un papel destacado frente a otras formas de expresión, promovido especialmente por favorecer una perfecta integración de disciplinas artísticas -dibujo, pintura, fotografía, música- a través de la imagen en movimiento. El

cruce de miradas entre animación y arte, si es posible establecer una diferenciación entre ambos, esboza el mapa de su propio potencial, sugerente y profundo, autónomo y con pleno derecho artístico.

DIBUJAR EN LA PANTALLA

A diferencia de lo que sucede con las películas en las que el ojo o lente de la cámara, graba imágenes del mundo exterior, la animación sin cámara graba, sobre la película de cine, el mundo interior de la imaginación.¹

En el viaje de la animación desde sus orígenes a la actualidad, la adición de soportes y herramientas alternativas a los ya tradicionales ha brindado una apertura significativa de sus fronteras. La labora investigadora de Norman McLaren, admirador del trabajo de Len Lye, ha sido pionera en este campo, por su reflexión sobre el lenguaje propio de la animación. Su legado ha sido fundamental para el trabajo de muchos otros artistas, realizadores o investigadores posteriores, ya desde sus primeras películas abstractas y experimentales,² su aproximación al proceso de producción ha sido siempre paralela a la del artista en su estudio.

La hibridación en la que se encuentra inmerso el arte contemporáneo ha favorecido que la animación experimente una interesante expansión, constituyéndose como uno de los medios con más proyección en el panorama artístico contemporáneo. El medio impuro³ cobra peso ante la especialización más estricta, como campo de experimentación y generación de proyectos complejos. Este tejido interdisciplinar no siempre conlleva una alteración substancial del proceso, generalmente fusiona procedimientos tradicionales y nuevos medios de forma armónica. De hecho, las herramientas digitales reproducen la terminología de las tradicionales: copiar, borrar, aerógrafo, pincel, paleta de color, lienzo. Esto favorece que los artistas de la era digital introduzcan las nuevas tecnologías con naturalidad en sus trabajos. La formación tradicional de las Bellas Artes se abre a otras disciplinas, y aunque esta apertura siempre estuvo latente, la creación artística en la era del píxel favorece la revisión de lo dicho para ofrecer nuevas soluciones y nuevas

¹ Tr. a., REEVES, Richard, s.f.: http://www.awn.com/gas/profile_richardreeves.html (abril 2001).

² McLAREN, N., *Stars and Stripes* (1941) y *Dots* (1940).

³ ÁLVAREZ, S., HERGUERA, I. y SMITH, C., *El medio impuro. La animación como herramienta de creación en otras disciplinas artísticas*. Ciclo de conferencias paralelas a la exposición *Historias Animadas*, moderador: Marcelo Dematei. Caixaforum, Barcelona, 4 de julio de 2006.

reflexiones sobre el arte. Prueba de ello es la obra del surafricano William Kentridge, a través de su “animazione povera” muestra la frescura del carboncillo de sus dibujos en continua transformación, camina por el filo de la metamorfosis hacia la más pura metáfora, sin someter las ideas a los medios. Para Kentridge “*la animación no es más que una transformación en sí del acto de dibujar*”.⁴ Su proceso de creación se ha visto potenciado por el elemento temporal que introduce a través de la animación. Fiel a su técnica, este medio le permite incrementar la narratividad de sus trabajos y fortalecer su intensa componente crítica, el apartheid. El dibujo mantiene en su esencia su gran poder de comunicación, de aprehensión de cuanto nos rodea, conformando un medio de expresión directa y rotunda de pensamientos, ideas o emociones. Es la equivalencia entre el dibujo y el pensamiento, tal y como aseveraba Bruce Nauman. Línea, trazo, gesto, contorno, forman parte de un vocabulario percibido mediante el recorrido de la mirada, que nos habla de la expresión personal enfrentada al método colectivo.

Son muchos los artistas que atraídos por la imagen en movimiento buscan preservar la inmediatez de la línea y el gesto sobre el papel y su efecto amplificado en la pantalla. La trayectoria del realizador Pierre Hébert ha dado cabida a numerosas facetas creativas. Su trabajo actual muestra una gran interdisciplinariedad, espectáculos en los que se entremezclan la danza, la música, la performance, el cine de animación. Desde la esencia del dibujo los artistas retoman, revisan y reinventan sus propias estrategias de creación en un mundo tecnológico por antonomasia.

EL SALTO DE LA PANTALLA A LA SALA

No es raro, por tanto, que en un momento como el actual, en el que las pantallas (el cine de exposición) acaparan las salas de los museos y centros de arte actuales, el medio que nos ocupa tenga también (por su proximidad al campo cinematográfico y por ese carácter híbrido que antes se señaló) un lugar que aún no ha sido bien explorado.⁵

Varias iniciativas diacrónicas acaecidas desde 2003 a la actualidad ponen de relieve en España la apertura de los espacios de exhibición de reconocido prestigio a la animación artística. La labor de Juan Antonio Álvarez Reyes como comisario, impulsor de muchas de estas exposiciones ha asentado una relevante base sobre la que seguir explorando. Entre sus apuestas por la animación artística destacan las

⁴ Laurence Hazout Dreyfus: “Obras en exposición: William Kentridge” en A.A.V.V., *Histories Animades*, Fundacio Caixa de Pensions, Barcelona, Eva, 2006, Pág. 98.

⁵ http://w3art.es/weblog_archivos/PDF%20sesiones%20animadas.pdf.

exposiciones Monocanal (2003) y Sesiones animadas (2005). La primera recorría la producción española en vídeo entre 1996 y 2002, y el proyecto contó con la colaboración de Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (MNCARS). El respaldo del museo estuvo también presente en la exposición Sesiones animadas (2005), en coproducción con el Centro Atlántico de Arte Moderno (CAAM). Con esta propuesta se ofrecía una perspectiva de la presencia de la animación dentro de la escena artística contemporánea. En 2005 iniciativas paralelas se hicieron eco de la presencia de la animación en el circuito artístico, como la Casa Encendida, que acoge en Escena Contemporánea (2005) la instalación/performance Naspel, de la compañía neerlandesa De Nooijer. Naspel es un espectáculo de 45 minutos que combina película, vídeo, danza e instalación y cuyo. Los artistas Paul y Menno de Nooijer utilizan en su trabajo gran variedad de técnicas, combinando la acción real con la animación y muy en particular la pixilación, creando un estilo cinematográfico experimental muy personal.

En 2006 la Fundación ICO presenta Nunca salgo sin mi cámara. Vídeo en china (2006), la primera exposición que se realiza en Europa sobre el videoarte contemporáneo chino. En ella 17 artistas de origen chino exploran la relación entre el individuo y la sociedad, abordando el excitante y contradictorio cambio social operado en la China actual desde que comenzó su apertura al mundo. Esta nueva generación de artistas trabaja con nuevas tecnologías, reflejando en sus obras los grandes cambios socioeconómicos que se han ido sucediendo en su país. Entre los artistas que reúne esta muestra destacan los trabajos Ink City (2005) de Chen Shaoxiong o The Gooley Gentleman (2002) de Zhou Xiaohu. Este mismo año dos importantes exposiciones abren en España una ventana a la animación artística *Histories Animadas*⁶ (2006) y *Geopolíticas de la animación* (2007)⁷, en ellas la animación se erige en un lenguaje audiovisual de máxima actualidad, un poderoso vehículo de transmisión de ideas sobre valores y modelos culturales dispares.

El circuito de los festivales de animación, marco por excelencia para la difusión las obras más destacadas del campo, cuenta en España con *Animac*⁸, una propuesta alternativa a los festivales de competición que ha

⁶ *Historias Animadas*, Obra Social Fundación la Caixa, Caixaforum Barcelona, 16 junio al 8 de octubre de 2006.

⁷ *Geopolíticas de la animación*. Comisario: Juan Antonio Álvarez Reyes. CAAC Centro Andaluz de Arte Contemporáneo, Sevilla, España. Del 27 de Septiembre al 9 de Diciembre de 2007.

⁸ *Animac* Mostra Internacional de Cinema d'Animació de Catalunya (Lérida), cuenta su primera edición en el 2001.

sabido mantenerse a lo largo del tiempo con un formato altamente selectivo y no competitivo, dos factores que han facilitado mostrar la obra de artistas que no tienen cabida en otros eventos análogos. Su estrecha colaboración con Arteleku⁹ muestra, asimismo, el afán de promocionar el espíritu investigador y experimental de la innovación en el arte, haciendo gran hincapié en la animación artística. Otras iniciativas institucionales promueven a su vez propuestas muy interesantes, es el caso de la proyección en Tabakalera¹⁰ de Ere Erera baleibu icik subua aruaren (1968-70), de José Antonio Sistiaga, “el pintor de celuloide” como lo describe Begoña Vicario en un artículo de gran belleza para la versión española de Cahiers du Cinema¹¹. Tabakalera, una antigua fábrica de tabaco, ha sido recuperada por las instituciones vascas para reconvertirlo en centro cultural. Está concebido como un centro de producción, de reflexión, un foro de debate e intercambio de ideas, un lugar de archivo y difusión y formación especializada.

En el panorama internacional, las incursiones de la animación en los museos han sido de muy variado calado. Básicamente retrospectivas en la mayoría de los casos o adquisición y archivo de obras multimedia para sus propios fondos. La Asociación Internacional de Críticos de Arte reconoció la exposición Kara Walker: My Complement, My Enemy, My Oppressor, My Love, como la mejor exposición monográfica del 2007. El trabajo de la realizadora norteamericana, cercano al teatro de sombras, inició en ese año su itinerancia por destacados museos dentro y fuera de Estados Unidos.¹² Al otro lado del océano, entre mayo y agosto del 2008, otro centro de referencia la Tate Modern invitó al artista Blu a ocupar una de las fachadas del museo para la exposición colectiva Street Art.¹³ El artista italiano, graffitero de gran

⁹ Centro de la Diputación Foral de Gipuzkoa dedicado a la creación artística.

¹⁰ [Http://www.tabakalera.eu](http://www.tabakalera.eu). Tabakalera ha convertido la antigua fábrica de tabaco de Donostia-San Sebastián en un Centro Internacional de Cultura Contemporánea, especializado en cultura visual, en el que el arte contemporáneo, la televisión, el vídeo y el cine, el diseño y el sonido confluirán en un mismo espacio. Un espacio singular de exposiciones y programas audiovisuales y, sobre todo, un lugar para trabajar, para producir, para crear. Una fábrica de imágenes. Tabakalera organiza exposiciones, ciclos, debates.

¹¹ VICARIO, B., “El universo de las salpicaduras”, en *Itinerarios*, Cahiers du Cinema España, nº2, junio 2007, páginas 92-93.

¹² ARC/Musee d’art moderne de la ville de Paris, Francia (20 junio / 9 septiembre 2007), Whitney Museum of American Art, New York, Estados Unidos (11 octubre 2007 / 3 febrero 2008), Hammer Museum, Los Angeles, California, Estados Unidos (2 marzo / 8 junio 2008), Museum of Modern Art, Fort Worth, Texas, Estados Unidos (6 julio / 9 octubre 2008).

¹³ Blu (Bolonia, Italia), Faile (Nueva Yor, E.E.U.U.), JR (Paris, Francia), Nunca y Os Gêmeos (São Paulo, Brasil) y Sixeart (Barcelona, España): Street Art, Tate Modern, Londres,

limpieza de línea que prescinde de los aerosoles, revoluciona el tamaño del lienzo comparando edificios completos y muros infinitos a la hoja de papel. El dibujo se convierte en el invasor del espacio público, en un elemento más de la realidad que nos rodea, en una imagen para pensar. El pequeño formato al que parece confinado el dibujo, excede aquí todas sus fronteras ante la necesidad de salir del propio museo para adquirir otra dimensión y abrirse a todo aquel que se cruce en su camino, incluso de la manera más circunstancial. Los accidentes del muro se convierten en parte de la composición, huecos abiertos que conectan físicamente el mundo real con el mundo imaginado. La obra de Gordon Matta-Clark y su modo de utilizar el edificio como una escultura, son un referente para Blu, con el que establece un paralelismo en el desarrollo de sus acciones.

INCURSIONES EN EL PROCESO Y SU PROYECCIÓN

Las nuevas tecnologías proponen asimismo nuevas vías para la difusión del arte. Ante la mirada del espectador y la del propio artista, surge la posibilidad de acceder a una mayor permeabilidad en la exhibición, de acceder al desarrollo de los procesos creativos y la generación de las ideas a través de los portfolios, sketchbooks, blogs o webs de los artistas. A pesar de la pérdida en estos cuadernos de artista de parte de los factores sensoriales, si los comparamos con las que subyacen en el libro de artista (tocar, oler, manipular, sentir), sus características hacen de ellos un medio con unas posibilidades mucho más amplias, que se suman a las disciplinas tradicionales. Estas pequeñas galerías del espacio virtual, ventanas abiertas al imaginario de cada artista, nos facilitan paseos por sus talleres, la ojeada voyeur de sus diarios y la lectura de reflexiones teóricas propias o de críticos especializados. Estos lugares de exhibición permiten ampliar de forma ilimitada los contenidos y soportes. Se convierten además en espacios idóneos para acoger aquellas piezas en las que, además del dibujo, el tiempo y el sonido son imprescindibles para comprender su significado.

El acceso personalizado a la información que ofrece Internet, a través del webs, blogs... estimula el salto del arte a medios de difusión que discurren paralelamente a los institucionales, y convierten a la Red en el medio con el que más fácilmente se identifica el público hoy en día. En un momento en el que la pantalla se ha convertido en parte esencial de nuestras vidas, el espectador es capaz de detenerse ante la imagen en movimiento, que suele conllevar una narración más o menos concreta, más o menos comprensible, ante la que se identifica con mayor facilidad.

Inglaterra, 13 mayo - 25 agosto, 2008.

El soporte digital es además un recurso relativamente económico, factor importante en los tiempos críticos que atraviesa la sociedad, que mueve a los artistas a elegir este soporte para continuar trabajando sin renunciar a una activa creatividad. No obstante, otros motivos han atraído a múltiples artistas a aprovechar las posibilidades de los nuevos formatos. Han Hoogerbrugge inició su trayectoria artística en la pintura e instalaciones, pero Internet y, en particular, las posibilidades de la animación e interactividad de Macromedia Flash y de establecer una relación “one to one” entre el espectador y su obra a través del ordenador le sedujo por completo. Su trabajo ha sido definido como performances online en los que su autorretrato se convierte en protagonista. *Modern Living: Neurotica Series* (1998-2001) una crónica en clave surrealista, espejo y espejismo de la civilización contemporánea reflejada en el arte. Señas de identidad de una sociedad de víctima de su propia contrarreloj hacia la evolución.

Podemos afirmar que la animación aglutina en un amplio abanico de posibilidades desde proyectos estrictamente comerciales hasta las propuestas más personales y alternativas. Como resultado, estas últimas se encuentran especialmente dispersas por la heterogeneidad con la que son valoradas en su catalogación –video creación, animación, pieza audiovisual, dibujo en movimiento– hecho que dificulta enormemente el seguimiento de estos trabajos. En consecuencia, observamos con frecuencia cómo los espacios de exhibición en los que se muestran estas obras varían sensiblemente según hagamos referencia a una u otra denominación.

Por otro lado, la introducción de las nuevas tecnologías ha provocado una diversificación en la gestión cultural, que afecta a la animación artística y en general al arte, suscitando una democratización en la divulgación del arte contemporáneo. Ya no son los museos, las salas y galerías los únicos seleccionadores de lo exhibido. Esta desacralización, esta apertura masiva que oferta la red, supone cada vez más un abaratamiento del medio, que si bien no lo exime del uso insustancial del mismo, promueve un movimiento sin precedentes en la gestión cultural y para la difusión de la creación artística. Ante esta tendencia es fácil caer en el abismo del exceso de información, en la más absoluta desinformación. Ahora más que nunca, tanto el espectador como el propio artista se convierten en responsables de su propio disfrute y aprendizaje, de su propia búsqueda e investigación a través de la selección de los espacios que visita.

REFERENCIAS

ÁLVAREZ REYES, Juan Antonio, “Kara Walker, la cara b del sueño americano”, *Arte*, 19 de enero de 2008 - número: 833. Disponible en <http://www.abc.es/abcd/noticia.asp?id=8878&num=833&sec=36> Última consulta 28 de julio de 2009.

Monocanal, 2003, MNCARS Audiovisuales - Departamento de Artes Visuales de la Dirección de Proyectos e iniciativas Culturales de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. 1ª ed.

PILLING, Jayne, *A Reader in Animation Studies*, John Libbey & Company Pty Ltd, 1997.

RICHARD, Valliere T., Norman McLaren *Manipulator of Movement*. The National Film Board Years, 1947-1967, East Brunswick, N.J., Londres, Toronto, ed. Associated University Presses, Inc., 1982.

RUSSETT, Robert- STARR, Cecile, *Experimental Animation. Origins of a New Art*, Nueva York, Litton Educational Publishing, 1976 (ed. Consultada, 1988, Nueva York, ed. Da Capo Press.).

Vicario, Begoña, “El universo de las salpicaduras”, en *Itinerarios: Cahiers du Cinema España*, nº2, junio 2007, páginas 92-93. Caimán.