

Aproximaciones al concepto de *Animación Experimental*.

Camila Ré

(UNVM | Argentina)

Resumen:

El presente texto tiene como principal objetivo realizar un recorrido a través de la historia a fines de rastrear diversas propuestas teóricas sobre el concepto *animación experimental*.

Si bien en la actualidad aún carecemos de una definición que abarque ciertas características que hoy domina la producción de corte experimental, planteamos realizar un acercamiento a dicho concepto tan dificultoso de definir.

Palabras Claves: Animación Experimental - Concepto - Actualidad.

Lo experimental.

Nos encontramos una vez más con este cuestionamiento -¿Qué es lo experimental en animación?. El adjetivo experimental suele ser utilizado para calificar tanto a una obra de ficción, como documental, etc. Generalmente se lo asocia con el uso de algún determinado tipo de formato -tiempos breves- o con el tratamiento de la imagen -materiales, técnicas, etc-.

Muchas veces también se lo relaciona con la expresión del animador, con lo que transmite, ya sea un mensaje, una sensación, un sentimiento -relacionado a algo más filosófico-. En este caso, el animador realiza una búsqueda expresiva, y recurre en la animación como medio canalizador, como posibilidad de otro lenguaje y modo de transmitirlo.

En el comienzo del desarrollo de una investigación acerca de ¿Qué es lo experimental? Comenzamos a indagar y buscar dónde, cuándo y cómo surge este concepto, en qué contexto y que era lo que se consideraba como experimental en aquel entonces. Aproximadamente por la década de los años '60, surge lo que fue denominado por el artista y educador Jules Engel (1909 - 2003) el concepto de Animación Experimental, quien lo emplea para referirse a un programa de estudios de animación diseñado en CalArts, una institución dedicada a la enseñanza artística en Los Angeles, California.

En el programa de estudios disponible en la web, encontramos dos propuestas de programas posibles para estudiar animación:

1- Animación Experimental

2- Animación de Personajes.

Con esta división de los estudios de animación, podemos presumir que lo experimental no estaría ligado con el diseño de personajes, construcción narrativa clásica, etc.

Centrándonos en la descripción que ellos proponen del *programa de Animación Experimental* descubrimos que es formulado como "...un curso de estudio diseñado para los artistas independientes y aventureros que estén interesados en la expresión personal y que consideran la animación como una forma de arte en constante evolución." Como podemos dar cuenta, el

programa está directamente preparado para animadores independientes, dejando a entender que lo experimental estaría ligado a la producción de animación independiente y a la audacia- expresión personal del artista.

En el *programa de Animación de Personajes* encontramos planteos muy diferentes ya que argumentan que el mismo "está diseñado para estudiantes que buscan una comprensión del arte de la actuación carácter y la narración de cuentos en la animación. Proporciona formación artística y técnica integral para ayudar a cada estudiante a desarrollar como un artista de la animación de pleno derecho dentro de los dos entornos de animación tradicional y generados por ordenador". El *programa de Animación de Personajes* nos hace pensar que está destinado a quienes pretenden realizar animación tradicional: siguiendo el estilo impuesto por Disney, por ejemplo, donde sus personajes poseen ciertas características propias, estética, trazo de dibujos, colores, narrativa clásica, etc. Damos por sentado la premisa de que lo experimental sería todo lo contrario al estilo impuesto por productoras como *Disney, Pixar, DreamWorks*, etc., entonces lo experimental vendría a ser lo abstracto, lo no-narrativo, lo no-tradicional, pero ¿qué es realmente lo experimental? O ¿Dónde se encuentra lo experimental en una obra?

El libro de Robert Russett y Cecile Starr: *Experimental Animation: Origins of a new art* (1976, reimpresso en 1988), plantea, en el prefacio, que los editores optaron por utilizar el título *Animación Experimental* ante la ausencia de un título más conveniente de acuerdo a la temática abordada, explicando que este concepto resultaba ser lo convenientemente amplio y elástico para acomodar la gran cantidad de películas que representan este estilo. Pese a esta cuestión, los editores sugieren que lo experimental está relacionado con las técnicas individuales, la dedicación personal, y la osadía artística. Estos tres tópicos a los que hacen mención estarían relacionados a cuanto el animador se apropia de un estilo, del manejo de las técnicas y materiales con lo que trabaja para realizar sus obras, además de exhibir a su obra como algo original o novedoso.

"Traditionally, experimental animators have avoided the standard animation stand and the production-line procedures of the commercial studio. One common bond among all experimental animators is that, in varying degrees, they personalize their equipment and techniques, as does any fine artisan or craftman" (Russett y Starr, 1988:9)

Desde los comienzos del uso del término, damos cuenta que lo experimental va a estar relacionado con lo artesanal, con lo manual, donde cada animador podía experimentar de acuerdo a una técnica, equipamiento o al uso de algún material, haciendo ese procedimiento propio como un artesano. Y no con la producción en serie, o con la producción con fines comerciales. En este aspecto, la cuestión de no relacionar lo experimental con lo comercial sigue estando vigente; a lo experimental se lo continúa relacionando con la producción independiente, con la producción de animación de autor, sobre este punto posteriormente ampliaremos.

Hacia el final, los editores señalan que la animación experimental puede tener tanto en común con la música y la pintura como con la animación comercial y el cine. Hacen mención a que películas de animación experimental podríamos encontrarlas en galerías de arte o en museos, dentro de un circuito de comercialización o que, tal vez, podríamos encontrarlas proyectadas en hogares como cualquier otro registro. Es por ello que concluyen con estas palabras:

"The editors hope that this book will help its readers develop new and responsive attitudes and standards of appreciation toward the challenging and ever changing concepts and techniques of experimental animation" (Russet y Starr, 1988:11).

Conceptos de animación experimental/animación ortodoxa/ animación en desarrollo/medios mixtos/animación de autor según Paul Wells.

Paul Wells, uno de los autores contemporáneos que tomo a la animación como objeto de estudio. En 1998 escribe *Understanding Animation* con la intención de generar teorías sobre animación. En uno de los primeros textos desarrolla una tabla de caracterización en el que expone la animación ortodoxa y la animación experimental como dos pares dicotómicos. Esta caracterización de la animación ortodoxa (ligada a la producción tradicional, cuyos exponentes son Disney/ Pixar) y la animación experimental como dos opuestos, van a estar determinados por la manera en que se desarrollen algunos parámetros de la obra animada.

Esto quiere decir, que el análisis de una obra va a estar directamente focalizado en las características que contenga la obra en sí misma. Entre

estos pares dicotómicos que nos describe observamos que la diferencia entre un estilo de animación y otro va a estar dada por:

Configuración (figura) / Abstracción;

Continuidad / No continuidad;

Forma Narrativa / Forma Interpretativa;

Evolución del Contenido / Evolución de la Materialidad;

Unidad de Estilo / Múltiples Estilos;

Ausencia del Artista / Presencia del Artista;

Dinámica del Diálogo / Dinámica de la Musicalidad.

Wells, nos plantea que la mayor parte de las obras animadas fluctúan entre estos dos extremos totalmente opuestos y diferentes, pero que se relacionan. Es por ello que nos aporta el concepto de "developmental animation by definition, harks back to traditional aspects of the animated film but also seeks to embellish or reform these traditions with contemporary approaches." (Wells, 1998:51) Se refiere a una animación en desarrollo como una conjugación entre estos dos extremos.

Si solo nos rigiéramos por este modelo, solo consideraríamos a la obra en sí, y no en su modo de producción. El autor solo se enfoca en considerar aspectos relacionados con lo que vemos y escuchamos o en su forma narrativa y no se piensa en el proceso de creación, de experimentación. Es por ello que consideramos que para pensar a la animación como experimental también se debe tener en cuenta el proceso de creación, su experiencia, su proceso creativo, y no únicamente la obra.

Posteriormente, en el libro *Fundamentos de la animación*, Wells, nos propone pensar en relacionar a la animación experimental con la creación de medios mixtos, con la convergencia entre diversas técnicas, o como hoy en día se sigue planteando: la animación experimental relacionada con la producción independiente.

La creación de *medios mixtos* "es más frecuente en los estudios pequeños e independientes" (Wells, 2007: 64) claramente está haciendo mención de

que a las obras de origen de producción independiente se la relaciona por utilizar medios mixtos para producir, al no poder contar con la cantidad de recursos que una producción comercial posee. Es por ello que todo lo contrario ocurre con los grandes estudios, donde su producción comercial esta tan estructurada, que la producción ya es más acelerada, fragmentada, estructurada, etc.

De la convergencia entre diversas técnicas plantea que está más relacionada con "la tecnología informática, esa interfase digital que permite combinar de forma imperceptible todas las fuentes imaginables" (Wells, 2007: 64). El público en general está acostumbrado a encontrarse con este tipo de películas, obviamente, este espectador no es consciente de este proceso que acabamos de mencionar. Este enlace que las productoras de animación realizan, es imperceptible al ojo expectante común. La fusión entre técnicas digitales y tradicionales, enfatizan la imagen, mezclando por ejemplo: fondos dibujados a mano y digitalizados, figuras en 3D generadas por computadoras, como así también la creación de sombras para generar texturas y profundidad, personajes realizados en materiales como arcilla, plastilina o en 2D, etc.

Hasta aquí, esta mezcla entre lo digital y lo tradicional, entre técnicas y materiales, nos hacen pensar a la hora de clasificar a una obra como experimental, pero convenimos que existen más parámetros para calificar a una obra como experimental.

Otro punto que menciona Wells, es que la producción independiente suscita la experimentación con la diversidad de medios.

"Los denominados 'realizadores artísticos', (...), fueron aclamados por la crítica durante la primera mitad del siglo xx por sus primeros experimentos con medios mixtos. Los animadores contemporáneos que utilizan una amplia gama de medios son considerados experimentales, aunque la realidad es que utilizan tanto la configuración como la abstracción, y tanto componentes convencionales como experimentales." (Wells, 2007: 66)

La producción de los animadores independientes, desde los comienzos de los primeros experimentos que se hacían, estuvo ligada a la libertad de poder utilizar, mezclar, fusionar, hasta unificar técnicas, y materiales, es decir, que esta cuestión de la convergencia entre técnicas, la utilización y creación de *medios mixtos*, estuvo ligada continuamente con la producción

experimental e independiente. Como así también la combinación entre lo figurativo con lo abstracto, el sincronismo de la imagen con la música, la mezcla de colores y formas, etc.

A continuación en su libro, hace un apartado planteando el término 'métodos alternativos' y la problemática de ¿qué es lo alternativo?, ¿alternativo a qué? Si volvemos a la tabla expuesta anteriormente, esa diferenciación entre la animación ortodoxa, muy relacionada al estilo *Disney* o *Pixar*, y la animación experimental, podríamos sospechar que estaría relacionado con este punto el carácter de lo experimental. Porque lo experimental estaría siendo lo alternativo, estaría relacionado como nos menciona Wells, a la creación de una *obra de autor* (Wells, 2007: 146), que representa lo artesanal. La *obra de autor*, sería entonces, lo que no se produce industrialmente, lo que se resiste a las estéticas propuestas por estas dos grandes productoras de animación generadas por computadoras y con estructuras narrativas, técnicas, etc., diferentes. La animación de autor al ser todo lo contrario a lo industrial, relacionado a lo artesanal, a la apropiación de técnicas y materiales, que hacen que las obras del animador se diferencien de otras.

"Se podría afirmar que la animación es un 'medio de autor', puesto que muchas películas animadas son obras individuales que tratan temas complejos y específicos utilizando nuevas técnicas o métodos experimentales" (Wells, 2007: 147)

A este rechazo del *estilo Disney*, Wells nos propone que lo experimental "se asocia más a las obras subjetivas y alineales que, para algunos, son la forma más pura de que existe de animación" (Wells, 2007: 146). Comentando que este término desmerece a obras que no son necesariamente experimentales, sino que rompen con lo clásico que podemos encontrar en técnicas clásicas y tradicionales de 2D o de animaciones en 3D. Expresa que esta cuestión se estaría tratando de una *animación en desarrollo* que

"suele ser una respuesta y una forma de resistirse a las técnicas convencionales con el objeto de crear una visión personal imposible de realizar en el contexto de un estudio o dentro del campo más popular de entretenimiento" (Wells, 2007: 146)

Luego de este recorrido que hacemos sobre lo que Wells nos propone, vamos a disentir en pensar que la animación experimental va a estar relacionada directamente con lo alternativo, con lo que no es industrial y que no cumple con los parámetros que corresponden al *estilo Disney*.

Porque para calificar una obra no solo vamos a tener en cuenta si está compuesta por diversos materiales o técnicas que se mezclan entre sí, o por solo centrarse en personalizar una técnica. Consideramos que agrupando una serie de particularidades que la obra posea podríamos llegar a un concepto más acabado y desarrollado acerca de que es la animación experimental. Pensando en el uso y el rol que cumple el sonido en la obra, en la fusión y diversidad de materiales para mezclar y montar o unir técnicas diferentes, como así también cuestiones narrativas, que no estén ligadas a la forma clásica de narrar, sino que estén ligadas a la representación de un concepto, a transmitir alguna sensación o sentimiento al espectador, por ejemplo.

Pionero en la animación experimental argentina: Luis Bras.

Luis Bras quien fue uno de los animadores más importantes de nuestro país, especialmente por su producción en animación experimental. Fue un animador reconocido por su carácter innovador durante su época y por su búsqueda por experimentar con las técnicas, las formas y el sonido. Volviendo a lo que plantea Wells la característica principal de la "animación experimental la priorización de las formas abstractas en movimiento, donde la evolución del material en lugar de la narración y el contenido temático se privilegian. Del mismo modo, prevalece la relación con la música, en la que comúnmente se crean sonidos inusuales que redefinen las nociones de *lenguaje* que se utilizan para crear diferentes tipos de expresión". (Wells; 1998: 46) Pensándolo desde esta perspectiva que nos plantea Wells, la obra de Bras vendría a ser experimental tanto por la utilización de diversos materiales, como así también en su forma de trabajar. con palabras del animador podemos afirmar nuestra observación previa:

"Con el apoyo de sistemas tradicionales, por lo menos en su esencia, traté siempre de equiparar ese cine que experimentaba como arte por sobre todas las cosas. La concepción debía ser total. La técnica al servicio de la idea y la creación, de su lenguaje y su comunicación con novedad, con audacia y sensibilidad, con humor a veces y otras con poesía, variando permanentemente los medios de trabajo, extrayendo del mecanismo todo lo lírico que mi temperamento podía concebir, haciendo que el formidable medio de comunicación masiva visual agrade, persuada, distraiga, amenice y retoce el espíritu del espectador" (Rodríguez Jáuregui, 2000:21).

Como método para producir plantea que la técnica esté al servicio de la idea, y es en este punto donde podemos acordar esta cuestión. Tal es así que pensando en términos realizativos, es la forma más conveniente, ya que pensar la técnica de acuerdo a la idea que tengamos para realizar, nos ayudaría a descartar técnicas o materiales a utilizar. Esto nos permitiría ahorrar tiempo y dinero a la hora de rodar un cortometraje.

¿Cierre? O ¿comienzo?

A modo de conseguir una definición acertada, concreta, que abarque todas y cada una de las características sobre lo experimental, podemos empezar a pensar ¿qué es lo experimental actualmente? Para comenzar a armar un concepto que encasille ciertas características con la que podamos calificar a una obra como tal.

Lo experimental que era considerado como tal en sus comienzos, ya dejó de ser experimental en su estado puro, aunque hoy se siga realizando teniendo cierto romanticismo al uso del material y la técnica: el rayado de película. Si bien una obra, que es trabajada en rayado de película, es experimental; también son experimentales los cortometrajes en donde los animadores optan por mezclar diversos materiales y técnicas, construir a partir del error en lo digital, o enlazando un video de acción en vivo con animación. Estas son algunas de las características que podemos encontrar actualmente en una obra, y que son consideradas experimentales. Es por ello que insistimos en que se necesita crear y tener ciertas consideraciones acerca de este tan indefinido y abarcativo concepto.

Deducimos, a partir de lo expuesto, que existe la posibilidad de pensar a la obra de acuerdo a determinados aspectos como la mixtura de técnicas y materiales, la producción independiente, con lo abstracto, la no continuidad, etc. Pero estas características hoy en día no alcanzan para calificar a una obra como experimental. Si bien el término experimental podría reemplazarse por otro que abarque características específicas a la hora de considerar la obra, habría que revisar los parámetros que un festival, por ejemplo, tiene en cuenta para elegir a una obra para la categoría experimental.

Damos cuenta que lo experimental va a estar ligado al momento en que se realizó la obra, el contexto, pero sigue siendo necesario conseguir un concepto más acabado y desarrollado.

Referencias Bibliográficas

RODRÍGUEZ JAUREGUI, Pablo (2000). *Haciendo Dibujitos En El Fin Del Mundo*, El Libro De La Escuela Para Animadores De Rosario. http://www.centroaudiovisual.gov.ar/uploadsarchivos/haciendo_dibujitos_en_el_fin_del_mundo.pdf (última visita 14/10/2015)

RUSSETT, Robert y STARR, Cecile (1988). *Experimental Animation. Origins of a new art* (2° Edición). Da Capo. New York.

WELLS, Paul (1998). *Understanding Animation*. Routledge. London.

WELLS, Paul (2007). *Fundamentos de la animación*. Parramón Ediciones. Barcelona (España)

Camila Ré

Contacto: cammila.re@gmail.com

El Estado de Independencia.

Actas del IV Foro Internacional sobre Animación - ANIMA 2015

Ré, Camila: "Aproximaciones al concepto de Animación Experimental."

Pág. 181 - 190, 2017

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

<http://www.animafestival.com.ar/forum/home-2/actas-foro-academico/2015-iv-foro-iv-forum/>

Córdoba

Noviembre de 2017