

ARTILUGIOS Y SENTIDOS DESBORDADOS

Novedades amenazantes, seductoras y fenómenos cíclicos
en la historia del cine de animación

Sergio Adrián Armand

Universidad de Buenos Aires, Argentina
galileocomunicacion@gmail.com

Resumen

Entre los artilugios que embriagan los sentidos desbordando la vista en pantallas circulares o estimulando la sensación de tridimensionalidad (exacerbando un troquelado que pierde volumen contra nuestra percepción que lo completa en el cine tradicional, erróneamente rebautizado “2D”), encontramos la historia de la animación como germen del cine, síntesis de la realidad y clave para la descomposición del movimiento. El sentirnos engañados, el permiso otorgado, el “prestigio” en la última parte del acto, exige cada vez más trucos para que la construcción no sea detectada. Cuando hablamos de cine nos topamos con el aspecto de la truca, de la feria, de los kinetoscopios, de la “ilusión”. El sabernos engañados forma parte de ese pacto. Cuando hablamos de animación, encontramos también la tensión entre el comentario de la realidad, y la búsqueda de emularla. Este movimiento pendular que nos llevó de crear la ilusión de movimiento a capturar toda la información posible sobre éste desde el inicio del cine y su prehistoria, encuentra el arte de la animación con bisagras e innovaciones tecnológicas en base a pioneros, en muchos casos artesanales e independientes, que al mismo tiempo impulsaron la industrialización de los distintos sistemas y modos de trabajo. Desde el rotoscopiado de Max Fleischer, la cámara multiplano impulsada por Ub Iwerks y la animación CGI de la mano de Edwin Catmull, Loren Carpenter y John Lasseter la incorporación novedosa promovió mayor libertad narrativa y expresiva, para luego convertirse en norma y alimentar el mito de la técnica como clave del éxito. En paralelo al desarrollo de las industrias audiovisuales y la coexistencia de un arte animado independiente o que impulsa la diversidad temática y de público, el avanzar tecnológico ha posibilitado una suerte de

democratización del acceso a los recursos de producción audiovisual, y la desacralización ha venido de la mano de proyectos de alfabetización y el uso del audiovisual como vehículo para la educación y proyectos de integración. En un contexto en el que el público vive estos fenómenos de apropiación, alfabetización y utilización del arte animado (en muchos casos para dar voz a aquellos que en otras circunstancias no logran hacerse escuchar), la animación como vehículo discursivo en los contextos socio políticos cambiantes y las transformaciones que requiere una búsqueda artística muchas veces cercada por un imaginario que estrecha las opciones de mostrarse, la línea divisoria entre la imagen capturada y la aquella creada artísticamente se diluye cada vez más, trascendiendo las fronteras de los géneros cinematográficos. El cine en su historia siguió buscando su “fidelidad a lo mostrado”, mediante formatos visuales y sonidos más envolventes, desde el Vista Visión al IMAX, y desde el sonido estereofónico hasta el código digital de las marcas Dolby Digital y THX. Aquellos fenómenos de las pantallas inmersivas inauguradas por los primeros experimentos estereoscópicos que el propio Edwin Porter esgrimió, el Cinemascope y Cinerama de tres proyectores para llegar a las actuales Monster Screen entre otros formatos convocantes, surge la pregunta acerca de las narrativas y la eterna búsqueda por obtener toda la información posible sobre la realidad ha cambiado de soportes técnicos pero no de enfoque. La misma búsqueda que motivó la crono-fotografía, aquella que llevó al moption capture, el auge de las realidades aumentadas, virtuales e inmersivas, nos mantiene en esa entrega de nuestros sentidos para que sean desbordados.

Palabras clave: artilugios, efectos, animación, cine, percepción.

La animación y su capacidad para construir realidades

Actas del VI Foro Académico Internacional sobre Animación -ANIMA 2019-

Armand, Sergio Adrián: “Artilugios y sentidos desbordados. Novedades amenazantes, seductoras y fenómenos cíclicos en la historia del cine de animación.” - Pág. 13 - 28, 2021

ISBN 978-950-33-1612-2 (E-Book)

<https://www.animafestival.com.ar/forum/home-2/actas-foro-academico/faia-foro-academico-internacional-sobre-animacion/>

Artulugios... una palabra que puede sonar despectiva aunque represente también un atractivo atajo o herramienta para lograr efectos que sometan o atrapen a quienes va dirigida nuestra obra artística. Es inevitable su existencia, y es frecuente, al mismo tiempo, escuchar el vocablo cuando se trata de anular el valor artístico y contenido de una realización. Los momentos epocales de novedades o innovaciones técnicas han sido cíclicos, y por ende no son exclusivas del advenimiento y dominio de la etapa digital en la producción audiovisual que asomó con mayor fuerza en la última década del siglo XX para instalarse definitivamente a inicios del XXI.

De alguna manera, el mostrar el artulugio, herramienta o novedad técnica, fue un intento de sumar un valor adicional a la obra artística. Esconder el truco a la manera de los prestidigitadores, o bien exacerbarlo para lograr admiración. ¿Mostrar el artificio ha sido siempre una destrucción de la magia y la ilusión? La revolucionaria propuesta de Dziga Vertov en *El hombre de la cámara*¹ apuntaba a revelar el artificio detrás del hecho cinematográfico con el fin de convertir al espectador en cómplice de ese efecto, dejar al descubierto la construcción. Y este mismo efecto implicaba, para Vertov, el discurso. Discurso acerca del efecto y la conciencia sobre el diseño de la sensibilidad. Generar conciencia de la manipulación, del corte, de la mano detrás de la decisión de fraccionar la percepción de la realidad. Aportaba a la revolución, en este caso, dar cuenta del artificio. El hecho de establecer una inercia en que los efectos provocan respuesta y a la vez difuminan toda bisagra posible que modifique esa estructura preestablecida, nos sitúa en la acera de enfrente².

Varios años antes de que el film de Steven Spielberg³ la hiciera célebre en el mundo, la puesta teatral *Caballo de Guerra* basada en un libro infantil de Michael Morpurgo y adaptada por Nick Stafford, logró de la mano de

1. Film de Dziga Vertov (1929) cuyos principios pueden leerse en Vertov, Dziga (1974): *Memorias de un cineasta bolchevique*. Ed. Labor, Barcelona.

2. Armand, Sergio. "Artulugios. Entre los estímulos visuales, dimensiones ofrecidas y la imagen no capturada" en Sel, Susana, Armand, Sergio, Perez Fernandez, Silvia. *¿Post-analógico? Entre mitos, pixeles y emulsiones*. Prometeo. Buenos Aires. 2013.

3. El film de Spielberg fue *War Horse* (Dreamworks. EE.UU. 2011).

la dirección de Marianne Elliott y Tom Morris -así como la impresionante coreografía y movimientos para el caballo de Toby Sedgwick-, un nivel de vida y emoción a través del vínculo del niño protagonista y un caballo realizado con un armazón visible ante el público, como era también visible también el movimiento del "maestro titiritero" que manejaba la gran estructura. Una historia atravesada por la primera guerra mundial, el alejamiento del niño y el caballo, el reencuentro y una épica que era posible gracias a la complicidad y pacto que el público realiza con los artistas sobre el escenario. Sabemos que hay un artificio. Sabemos que hay un artilugio. Se nos muestra. Y nos hacemos cómplices del engaño, a fin de transportarnos a una historia emotiva que transforme, al menos por unos minutos u horas, nuestra sensibilidad.

La novedad que a fines del Siglo XX desplegó el film *Matrix*⁴ fue doble: sorprender mediante los nuevos recursos digitales de manipulación de la imagen, en la cual la animación digital CGI⁵ se convertía en un apoyo a la narración que invisibilizaba su condición para trasmutarse en realidad y confundirse con la imagen real capturada, y demostrar desde la misma temática la construcción permanente mediante la ilusión: la imposición de una realidad que no es tal. El pacto implícito para aceptar la virtualidad como real, se revela a través de ciertos diálogos a lo largo del film, de los cuales la pregunta "¿crees que estás respirando aire?" queda tallada en la mente del espectador durante el resto de la cinta. Pacto que, en la industria del entretenimiento, se renueva constantemente. En definitiva, la dramática fábula que el film *The Congress* (Ari Folman, 2013) protagonizada por Robin Wright interpretándose a sí misma, desarrolla mostrando la renuncia de una actriz a su propia imagen y actividad artística al cederla a las corporaciones desde su escaneo digital con el fin de que su doble virtual protagonice las películas que los estudios cinematográficos decidan más allá de su voluntad, abre la pregunta acerca de si la captura de la realidad con el lente de una cámara se encuentra en vías de extinción. Y especialmente, si el talento creativo humano puede llegar a convertirse en material prescindible.

4. *Matrix*, Lana Wachowski y Lilly Wachowski. (Village pictures. EE.UU. 1999)

5. CGI es la sigla para la denominación en inglés *Computer-generated imagery*.

Lo nuevo es permanente

La sorpresa, el regalo, lo que está oculto y a punto de resurgir, nos mantiene en tensión. Hablamos de un imaginario que repite, una y otra vez, aquel “advenimiento de lo nuevo” amenazando el arte existente. Esta reacción acerca de la novedad técnica es identificable a lo largo de la historia del cine y particularmente en la historia del cine de animación. Igualmente constante ha sido la discusión acerca de la visión de los recursos tecnológicos al servicio del discurso y el recurso que se convierte en discurso en sí mismo. Discusión que indudablemente se encuentra superada por una realidad en la cual la percepción de la obra audiovisual desdibuja aquella fina línea de “lo real capturado” y “lo creado desde cero”. Charles Chaplin rehusó utilizar el sistema *Vitaphone* para sumar diálogo a sus films. Paradójicamente, Chaplin realizó su film *Tiempos Modernos*⁶ manteniendo la estructura narrativa de sus obras del período mudo⁷ pero abordándolo con la tecnología del sonoro para ponerle voz al jefe de la fábrica (pidiendo “más velocidad”) y a la máquina que permite comer “sin perder tiempo de trabajo”. Todos los efectos sonoros, la música y la banda sonora integral está realizada con el sonido óptico de entonces, pero Chaplin seguía renunciando al diálogo como motor de la historia. Camufló la técnica y la puso al servicio de su narrativa “silente”. Llama la atención que el propio Chaplin, ya seducido por el poder de la palabra hablada en el cine a partir de *El Gran Dictador*⁸, nos brindara algunas de las obras maestras más emblemáticas de su período hablado, entre las que se destacan *Candilejas* (1952) o *Monsieur Verdoux* (1947).

Entre la resistencia ante la novedad en el arte y su apropiación hay por momentos distancias muy cortas. En el mundo de la animación, la manera

6. *Modern Times*, Charles Chaplin (EE.UU. 1936)

7. El término de “películas mudas” puede ser discutible, o bien aceptable desde un punto de vista meramente técnico, entendiendo por “silente” el hecho de que el soporte fílmico de los primeros años del cine no contaba con pista sonora, y al mismo tiempo es posible relativizar el concepto de “mudo” desde el aspecto narrativo, habida cuenta de que la composición musical que acompañaba a las obras contaba, en algunos casos, con visibles variaciones de clima y ritmos que se enlazaban con el aspecto dramático del film. La música de *El Acorazado Potemkin* (1925) de Sergei Eisenstein y la de *El Pibe* (1921) del propio Chaplin, demuestran el diseño de la trama sonora y su crescendo dramático en la etapa de los films sin sonido.

8. *The Great Dictator*, Charles Chaplin (EE.UU. 1940)

de buscar tridimensionalidad a los fondos, un acercamiento más naturalista a los movimientos de los personajes y buscar un sentido más inmersivo en el espectador, desplegó herramientas e inventos que a la distancia han sido visto como innovaciones al servicio de las historias, y no protagonistas del acontecimiento cinematográfico, como se ha dado más enfáticamente en etapas posteriores.

Es así como Windsor McCay se mostraba a sí mismo dibujando a *Gerthie el dinosaurio* en una suerte de *making of* de los inicios del cine. La combinación de “live action”⁹ y animación que luego se convertiría en novedad era constitutiva de las primeras obras de animación -lo aplicaría también Max Fleischer en su *Koko out of the inkwell* (1919)- centrándose en el hecho de que la verdadera novedad era el personaje que cobraba vida desde el “soporte papel” apenas la pluma del dibujante lo hubo delineado. Sin embargo, ese juego metalingüístico en la pantalla dejaría de llamar la atención rápidamente -algo que aconteció también con las primeras películas de acción cómica dirigidas por Mack Sennett - y pronto la vida animada en pantalla sumaría cuerpo, profundidad y, por supuesto, historias más elaboradas, que progresivamente se encaminarían a superar la mera sucesión de gags. El propio Fleischer creó el famoso Rotoscopio, con el cual podría tomar la referencia de los fotogramas con la filmación de actores reales, para animar sobre una base que podía considerarse, en aquellos tiempos, más “realista”. De la misma manera, Fleischer sumó maquetas reales como fondos para sus cortos animados del personaje Betty Boop, logrando perspectivas y un volumen notables que se despegaba, cada vez más, del dibujo lineal sobre fondos vacíos (algo de lo cual los primeros cartoons mudos de Walt Disney al servicio de Margaret J. Winkle adolecían), y la culminación estética de su búsqueda fue junto a su hermano Dave, al estrenar el largometraje *Los Viajes de Gulliver*¹⁰, en el cual el detalle de los personajes animados “enanos” se engarzaban con un impresionante naturalismo en el personaje de Gulliver, tomando como base una filmación de actor de referencia. En todo caso, las novedades no impedían la emergencia de nuevas formas, quizás con un recorrido opuesto.

9. Término con el cual se denomina la acción filmada sobre personas reales, frecuentemente utilizado para distinguirlo de la acción animada.

10. *Gulliver's travels*. Max y Dave Fleischer (Paramount Pictures. EE.UU. 1939)

Sin duda, en muchos casos estos recursos técnicos tuvieron como fin profundizar la fidelidad de la realidad representada –o comentada- como lo fue la cámara multiplano de los estudios Disney en la década de 1930. Una profundidad en tres dimensiones, un realismo con el fin de lograr una empatía emocional con el espectador, sumaba un valor artístico a la expresión dramática, y se definía al servicio de la obra. El mercado dicta sus leyes, y en tanto valor artístico inherente a su naturaleza técnica, la cámara multiplano fue publicitada como la novedad técnica diferencial en el -según publicitaba la RKO- “primer largometraje de dibujos animados en Technicolor”.

Esta invención de 1933¹¹ desarrollada por Ub Iwerks -el primer animador con el que Disney dio vida al ratón *Mickey, Mortimer* en su bautismo anterior, y mutación gráfica de *Oswald the Rabbit*, a cuya paternidad debieron renunciar por problemas de derechos con la citada productora M. J. Winkler-, se vislumbra como una innovación técnica emergente de un artista que fusiona industria con expresión plástica. Pero así como en el recorrido de las últimas décadas del Siglo XX saludaron los importantes desarrollos de la computadora integrada en distintos procesos de animación hasta consumarse en protagónica -de hecho generó inicialmente una idea de invasión sobre el dibujo tradicional que amenazaba a los artistas-, el método *Xerox* implicó, a inicios de los sesenta, la supresión de los profesionales que entintaban los dibujos sobre acetatos transparentes pertenecientes al departamento de *Tinta y Pintura* de los estudios Disney¹². Estos inventos fueron impulsados por artistas fundacionales, y algunas lecturas pueden mostrar un panorama diferente: el abaratamiento de costos de mano de obra en perjuicio de otros

11. En realidad, la novedad de los estudios Disney se basaba en un concepto utilizado anteriormente por la animadora Lotte Reiniger, ya que la idea era dividir diferentes capas de fondos para lograr el efecto tridimensional en los acercamientos de cámara y movimientos horizontales en forma de *travellings*. Iwerks logra formalizar en un gran aparato los diferentes soportes para los distintos cells de animación (tanto de personajes como de fondos en varias capas) y un sistema de precisión para el control de movimientos de la cámara y las diferentes partes a animar.

12. Precisamente, en el film de 1988 *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* (*Who framed Roger Rabbit?*, Robert Remeckis, 1988, Touchstone Pictures y Amblin Entertainment) se realiza un homenaje a este departamento que implicó un despido masivo en los estudios Disney. El “club tinta y pintura” es, en la ficción, un café concert en el que se reúnen los clásicos personajes de los dibujos animados de las décadas del treinta, cuarenta y cincuenta.

artistas, muchos de ellos despedidos. Se da una paradoja particular. Por un lado, el eliminar un eslabón de la cadena de producción al lograr imprimir directamente los dibujos de los animadores en papel sobre el acetato y por otro, que los tradicionales animadores del estudio¹³ se mostraran satisfechos porque lo que finalmente se proyectaba en la pantalla, era realmente su trazo, sin intermediarios. Esta realidad revisa la vieja dicotomía entre industria y arte. Un grupo de artistas defiende la fidelidad de su obra original, mientras esto implica el sacrificio -dicho sin eufemismos, el despido- de otros artistas. Al mismo tiempo, esto condujo a un cambio de estilo importante en el naturalismo de las películas que surgían de los estudios de Walt Disney. Como sus propios animadores señalaban, los trazos directamente negros (la acción de la fotocopia sobre el acetato transparente) y la exclusión de las líneas de color que se realizaban manualmente en el departamento de tinta y pintura, sintetizaban el inicio de una suerte de “modernismo” en estas películas: trazos y rasgos angulares (que en la década del 90 se marcarían aún más dramáticamente) y la progresiva desaparición de las formas redondeadas, para dar lugar a un clima con más ironía, parodia y un apenas sugerido aire de desenfado.

Resulta interesante, no obstante, establecer una comparación epocal a partir de la relación entre la tecnología y la búsqueda artística: la animación con la lógica del cartoon inicial que impuso Estados Unidos (es importante no perder de vista que en Europa se mantuvieron desarrollos diferentes), frente al naturalismo que tuvo un desarrollo progresivo entre ciertas búsquedas de los Fleischer y la definición de estilo buscada por Disney -quien en los 60 fundaría el *Instituto de Arte de California* para reclutar como docentes a sus famosos “nueve”-, hubo acontecimientos de orden social, relacionados con la profesionalización de los artistas pero también a cierta desvalorización. Las desigualdades en los sueldos que creaban situaciones de competencia interna, condiciones de trabajo explotadoras y premios en ganancias que nunca llegaban dieron lugar en 1941 a la búsqueda de sindicalización de

13. Los “nueve ancianos” de Disney refieren a un término originalmente acuñado por el presidente norteamericano Franklin Roosevelt para citar a los nueve jueces del tribunal supremo de Estados Unidos, y Disney lo tomó a modo de ironía para hacer referencia a los animadores que dieron vida al estudio desde un inicio y fueron los motores de sus primeros largometrajes. Entre ellos destacan Ollie Johnston, Milt Kahl, Marc Davis, Les Clark, Frank Thomas y Ward Kimball.

los trabajadores del área y a la huelga de animadores de Disney. Muchos animadores fueron despedidos, y esto trajo como colofón la migración de varios de ellos. Algunos anclaron con referentes como Walter Lantz¹⁴ -creador de los personajes conocidos en Argentina como *El Pájaro Loco*, *Pedro Morsa* y *Andy Panda* y quien, además, en su momento declaró su apoyo a la huelga de animadores en los estudios Disney- y otros establecieron estudios propios de historietas y dibujos animados. Uno de ellos, quizás el que destaca por la notoriedad de un estilo que se apartaba del naturalismo “disneyano”, fue el de la *United Productions of America*, o más sencillamente, *UPA*. Con un estilo estético y narrativo que muchos llamaron “animación limitada” (término que sería más justamente aplicable a posteriores modos de producción para televisión que reutilizaban ciclos de animaciones y partes de los personajes) el cortometraje *Gerald McBoing Boing* (convertido luego en un show televisivo) ganó el Premio de la Academia y fue, ante una audiencia que ya se acomodaba a la animación naturalista de Disney como la única existente y posible, una demostración de que había otros caminos por explorar para la animación y un nivel de expresión que condensaba síntesis y una manera de extender los límites de la realidad “comentada” desde la obra del artista. Sin embargo, cuando en las últimas décadas del Siglo XX el trabajo de Loren Carpenter, Edwin Catmull y John Lasseter, algunos refugiados en los experimentos impulsados desde *Lucasfilm*, empresa de George Lucas, desarrolló las bases de la animación por computadora¹⁵, el camino hacia una nueva técnica expresiva abriría la puerta a la construcción del mito: el futuro era la animación tridimensional¹⁶. Independientemente de la búsqueda de los fundadores de

14. Mención aparte, así como Walt Disney exhibió en algunos episodios de su programa televisivo algunos secretos acerca de la realización de sus dibujos animados, era más frecuente el segmento de *El Show del Pájaro Loco* en el que Walter Lantz interactuaba con su personaje. Fue un acercamiento importante de la audiencia infantil al proceso de realización de animación, con mayor detalle sobre cada faceta, y las formas de mejora y evolución de los personajes.

15. Teniendo en cuenta que el soporte digital es base para muchas técnicas de animación, nos referimos a “animación por computadora” a la que originalmente se definió como CGI.

16. Es justo destacar que durante ciertas etapas de la historia del cine, se llamaba animación tridimensional a la técnica del *stop-motion*, al trabajar con muñecos, con un concepto de lo “corpóreo”. El libro de Aardman, estudio responsable de los célebres cortometrajes británicos protagonizados por *Wallace & Grommit* y el largometraje *Pollitos en Fuga*, entre otros, dedicado a divulgar las técnicas de animación en stop motion, se titula *Creating 3-D Animation*.

Pixar, emergente de la necesidad de contar historias con una curiosidad sobre las posibilidades técnicas y estéticas, los propios estudios Disney entraban en esta lógica pronosticando la muerte del arte que había originado su propia existencia. Al distribuir los films de *Pixar* (y renunciar en un inicio a involucrarse creativamente ante el fracaso de sus “consejos”) Disney comenzó a producir sus propios films en CGI. Era notoria la diferencia con respecto al impacto que *Toy Story* (John Lasseter, 1995), *Bichos* (John Lasseter, 1998) o *Monsters Inc.* (Pete Docter, 2001) se veía respecto a las producciones que emergían del seno del estudio que, con el sello del castillo inicial, expresaban una extraña paradoja entre mantener sus íconos tradicionales y descuidar las historias y desarrollos. Numerosas productoras fueron sumándose a este modo de producción y herramienta artística, y algunos coincidieron en que la garantía de éxito estaba en la técnica de animación, desechando el dibujo animado tradicional, cuyo proceso ya se había modificado con la utilización de los ordenadores. Más allá de bisagras que en lo temático y narrativo demostraron films de otras productoras como *Dreamworks* con la novedosa *Shrek* (Andrew Adamson y Vicky Jenson, Dreamworks, EE.UU. 2001), las convicciones corporativas llevaron a que, en un determinado momento -y con Michael Eisner a la cabeza de la presidencia de Disney- se quisieran cerrar los emblemáticos estudios de animación tradicional (llamados, desde el surgimiento de la animación CGI, como “2D”). De alguna manera, la novedad trajo consigo, en lugar de una ampliación de mirada, una cierta estrechez en cuanto a “formatos aconsejables”.

Las pantallas inmersivas

El cine en su historia siguió buscando su fidelidad a lo mostrado, mediante formatos visuales y sonidos más envolventes, desde el *Vista Visión* al *IMAX*, y desde el sonido estereofónico hasta el código digital de las marcas *Dolby Digital* y *THX*. Cuando en Estados Unidos el color llegó a la televisión en la década del 50, el cine necesitó ampliar sus pantallas para justificar la presencia del público en las salas. El formato tradicional, fue progresivamente pasando de un formato rectangular apaisado pero con poca diferencia entre ancho y alto, siendo de una proporción 1.33:1 y siendo sustituido luego por el de 1.37:1

(llamado posteriormente “académico”) cuando el cine sumó la banda sonora. Con experimentos como el sistema de tres proyectores que formaban una sola imagen llamado *Cinerama* que presentó Lowell Thomas y Michael Todd¹⁷, que llevó de la novedad en forma de documental al acostumbamiento del público, lo que exigió, una vez más, llevar la ficción al gran formato. Quizás el caso más emblemático sea *La Conquista del Oeste* (*How the West Was Won*, John Ford, Henry Hathaway, EE.UU.1962).

La necesidad de simplificar el formato para poder llevarlo a más salas trajo la posibilidad de trabajar con una sola película. El formato doble en 70mm, y los formatos anamórficos como el *Cinemascope*, la *Panavisión* y el intento de *Paramount* de trabajar con un fotograma más ancho posicionando horizontalmente el film durante el rodaje, dando origen al Vista Visión (con una relación de aspecto que nos acercaría al actual formato 16:9) fueron algunos de los nuevos artilugios convocantes. Los grandes panoramas, las pantallas curvas, y los experimentos en cine estereoscópico -que tuvieron intentos en la década del 20 de la mano de Edwin Porter y luego en los 50 con *Museo de Cera* (*House of Wax*, André De Toth, EE.UU. 1953) y en los 80 con *Tiburón 3* (*Jaws III*, Joe Alves, EE.UU. 1983) y *Dinastía* (Chang Mei Chung, China, 1977)- eran el prelude de lo que regresaría a fin de los 90 e inicios del nuevo siglo con el *IMAX*, las *Monster Screen* y el cine *FullDome18*. Aún así, la competencia actual con “la otra evolución” que lleva a pantallas y dispositivos cada vez más diminutos, desafían la dicotomía -quizás falsa- de lo “inmersivo” ante la “portabilidad”.

Este vínculo entre las pantallas inmersivas o abarcativas y la animación tiene un peso particular en el momento de escribir estas líneas, pero tienen más de una nota interesante en la historia cinematográfica del Siglo XX. Una de las anécdotas más interesantes nos ubica otra vez en el mundo del dibujo animado tradicional, con foco nuevamente en *Walt Disney*. El film *La Dama y el Vagabundo*¹⁸ fue realizado en el formato académico, pero con el advenimiento del *Cinemascope*, *Disney* se vio impulsado a distribuir el filme

17. Mítico productor que luego desarrollaría el sistema *Todd-A-O* y produjo la emblemática versión de *La Vuelta al Mundo en Ochenta Días* de Julio Verne.

18. *The Lady and the Tramp*. Wilfred Jackson, Hamilton Loske y Clyde Geronimi, 1955

en pantalla ancha. Se compuso todo el material nuevamente, redistribuyendo los personajes sobre los mismos fondos (y en algunos casos, con mucho aire en los laterales al no poder modificar todas las acciones) y se estrenó *La Dama y el Vagabundo* como el primer filme animado en *Cinemascope*. El hermano de Walt, Roy Disney, le hizo saber que no todos los cines de Estados Unidos estaban equipados con proyectores para *Cinemascope*. Por ende, se volvió a realizar una versión en formato “tradicional”. Y ambas se distribuyeron en el mundo. Se trata de dos versiones con composiciones diferentes. Y en función de la distribución, muchos recuerdan la película en una forma distinta. Cabe destacar que en los tiempos de auge del *Cinemascope*, muchas obras clásicas del cine se re estrenaron adaptadas al nuevo formato, provocando el “crimen” de reencuadrar destruyendo la composición original de la obra filmica¹⁹.

El mito de la computadora (breve conversatorio)

“Hay un botón que oprímis en la computadora y te hace la animación sola.... No, en realidad eso no existe” afirma el realizador y animador Juan Pablo Zaramella, acerca del mito de la computadora como una herramienta que puede automatizar procesos creativos y tomas de decisiones. “Una computadora puede animar, pero estamos hablando de cosas muy elementales. Una computadora nunca va a realizar un cortometraje completo en todos sus procesos. La animación es un arte y por más digital que sea, siempre tiene que haber un animador detrás tomando las decisiones e imprimiendo su alma en los personajes”²⁰. Con respecto al modo en que ciertos procesos pueden ser facilitados desde el soporte digital, el animador Julián Cristiano asegura que “la computadora te ayuda a eliminar lo que se llama trabajo odioso”. El animador Daniel Duche, acerca del mito de las capacidades de autonomía de los ordenadores en los procesos creativos, manifiesta: “esa fantasía se la he detectado a gente que no era animadora, a veces en productores que no conocen la especificidad del área”. Cierta descategorización de distintas

19. El documental ganador de los premios Goya *Cineastas contra magnates* de Carlos Bempar (2005) explora todas las violaciones que las corporaciones, entre ellas las televisivas, han tenido para con las obras filmicas.

20. Entrevista con el autor realizada en 2018 Buenos Aires en 2018.

especialidades de los trabajadores del cine de animación se generó en los años 40, con el famoso “enojo de los animadores” en Disney y una suerte de transformación del arte en una pieza de engranaje casi fordista, con una descalificación de la mano de obra, en este caso originalmente artesanal. Paradójicamente, los tiempos actuales nos encontramos con titulares en los diarios asegurando que “todos somos fotógrafos” describiendo las bondades de un software para teléfonos celulares que “enfocan” la imagen que originalmente no lo está, y con una ilusión de que el usuario es capaz de animar con plantillas y diseños predeterminados y ya cargados en el programa, así como collages digitales con su propio rostro. El investigador y realizador Raúl Manrupe asegura que: “antes, para un comercial, había que realizar trucas, efectos de laboratorios, y mucho trabajo para lograr que un logotipo corpóreo girase en pantalla. Eran días o semanas de trabajo. Todo eso también hoy se acercó al alcance de la gente”.

Carla Gratti, realizadora cinematográfica y animadora, asegura: “hay un consumo de crear videos. Existe un disfrute en tener al alcance de la mano, en forma hogareña y cotidiana, esta posibilidad; este juego de aplicar efectos especiales con el celular en unos segundos para poder transformar tu rostro en otro tipo de personaje. Lo que sucede es que se invisibiliza el trabajo que hay detrás, de quienes crearon ese software. Es de alguna manera un ocultamiento de una infraestructura enorme tras el logo de una aplicación.”

Un animador de los estudios de Manuel García Ferré y en producciones contemporáneas como *Ánima Buenos Aires*²¹, Alberto Grisolia comenta: “por supuesto que lo digital permite mejorar muchas cosas. Es sin dudas un aporte impresionante”. Julián Cristiano aclara: “la animación CGI te puede impresionar también por ciertos desarrollos de softwares de renderizado para simular más la realidad. Que el agua parezca agua, que la arena parezca arena... pero es acercarse mucho más a algo que no es. El cine de acción viva”. En esta desmitificación, Zaramella agrega: “en el caso de los conocidos *keyframes*²²: plantear que el personaje comienza a caminar en un punto y

21. Obra animada culminante y legado del artista, humorista gráfico y divulgador del cine de animación Caloi, con la producción y dirección de María Verónica Ramírez.

22. Fotogramas clave, término que surge de las “poses clave” en la animación tradicional y

termina en otro muy distante. Digamos que, por ejemplo, la computadora llega a resolver la caminata. Sí. Digamos que la resuelve. Pero esa caminata no va a tener ninguna intención.” Esta afirmación es fortalecida por Grisolia, que sostiene que “no es el sistema que de por sí va a resolver todo. Hay gente que cree que con el programa se pueden lograr muchas cosas y los resultados no siempre son muy felices”. Daniel Duche agrega: “Se buscan tips o fórmulas claves, en tanto suele olvidarse que detrás de muchos trabajos hay una persona pensante, que resuelve las cosas de una manera determinada valiéndose de herramientas digitales, sin por ello depender de un menú previo de posibilidades. El tan ansiado tip, en ese sentido, no existe. Hay una frase muy vieja y muy dicha: es el indio, no la flecha”.

La búsqueda de la información del movimiento: buscando el hiper-realismo

La relación entre el arte de la animación cinematográfica y una actitud meticulosa y paciente no siempre aparecen el imaginario colectivo, máxime en tiempos en que se difunden materiales de divulgación y promoción acerca de las posibilidades de la tecnología digital. En el siglo XX, los documentales y *making of* de Walt Disney y Walter Lantz, entre otros, marcaban énfasis en la cantidad de dibujos necesarios para realizar un *cartoon* de siete minutos, y la idea de trabajo titánico de los animadores se encontraba, de alguna forma, mayormente instalada. Al inicio de este trabajo citamos a Windsor McCay. Cabe destacar que en un pasaje de Gerthie, el dinosaurio, se ve una suerte de secuencia no exenta de humor, en el que alguien trae un gigantesco barril en cuya superficie se lee “tinta”, y un joven que trae una pila gigantesca de papeles dibujados que se le cae y desparrama en el suelo. No obstante, la búsqueda de allanar terreno y desarrollar herramientas que faciliten ciertos aspectos de la tarea y al mismo tiempo apunten a mejorar el resultado ha sido una constante. Distintos desarrollos técnicos que implicaban también posibilidades plásticas dan cuenta de ello, como los ya citados *rotoscopio* de Max Fleischer y la cámara multiplano que Ub Iwerks. Aquí cabe detenerse en una suerte de unión de dos caminos diferentes. El camino del pre-

que fue trasladado a fotogramas clave para modificaciones y cambios en los *time lines* de los *softwares* de animación.

cine con los juguetes ópticos apuntaban a la simulación y, por ende, al comentario de la realidad mediante la síntesis. El *taumátropo* o la *linterna mágica* hasta novedades más complejas como el praxinoscopio desarrollado por Émile Reynaud, con un meticuloso trabajo manual en fotogramas que preanunciaban la secuencia fílmica²³. De este último, el corto *Pobre Pierrot* (1892) realizado con este soporte fue traspasado a fílmico posteriormente para su conservación. El otro camino que confluiría con el de los juguetes ópticos en la formación del cine, es el de quienes a fines del siglo XIX experimentaban con distintos aparatos para capturar el vuelo de un pájaro o el trote de un caballo en secuencia de imágenes. Los experimentos de Etienne Jules Marey, Jaques Demeny y Eadweard Muybridge con dispositivos emblemáticos como el *fusil fotográfico* que permitía capturar las fases del movimiento de las alas de un ave durante el vuelo, y la *cronofotografía* resultante que permitía reconstruirlo, eran movidos por intenciones que se acercaban más a la obsesión por tener toda la información posible que a un sentido creativo inspirado por la vida misma frente a los ojos. La apuesta de la que formó parte Muybridge para demostrar que el caballo tenía en algún omento de su galope las cuatro patas en el aire -situación que llevó a revelar que dicho instante era el momento de contracción de las patas en vez de extensión como muchas pinturas contemporáneas mostraban- coexistía con estudios de la anatomía humana y su comportamiento.

Sin duda, el motion-capture que revolucionó el final del siglo XX y el inicio del XXI con la novedad de poder tener toda la información que, a través de marcadores en su cuerpo, brindaba el movimiento de un actor para ser capturado en un ordenador y diseñar a partir de allí un personaje animado, se emparenta visiblemente con los caminos fundacionales de la *cronofotografía*.

Pero también esta técnica, que ubica a distintos profesionales en veredas opuestas, con sentencias condenatorias acerca de si la misma reviste o no el carácter de “animación”, encuentra un estrecho vínculo comparativo con la citada utilización del *rotoscopio* y la existencia de la actuación de referencia para los animadores.

23. Un interesante panorama de la evolución de los juguetes ópticos lo brinda el documental *La Magia de Méliès* (Jacques Meny, Francia, 1997)

Cambian los soportes, los dispositivos y herramientas existentes, evolucionan las tecnologías y nos permiten acercarnos a detalles que ya no asombran en sí por su realismo, si no, por el contrario, por mostrarnos algo más allá de lo posible en nuestra experiencia perceptiva humana. El despliegue de las alas de una mariposa, o el aleteo de las lechuzas de *Legend of the Guardians: The Owls of Ga'Hoole* (2010), parecen sumar una existencia que no creíamos posible. Y en ese sentido, nos alejamos cada vez más de aquel espacio en negro, aquel faltante de información e imagen, el parpadeo, el espacio entre fotogramas que, al decir de Norman McLaren, es más importante que el contenido de los fotogramas en sí.

Sin duda alguna, en esta exploración de los detalles en movimientos y transformaciones en el cine de acción viva que antes requerían de un importante trabajo de maquillaje o animación más artesanal, encontraron en la precisión y el extremo realismo del desarrollo del diseño digital (tanto estático como animado) la posibilidad de abrir al público imágenes que en otros tiempos hubieran sido evitadas ya sea por elecciones estéticas o incluso -abierto el debate- éticas. La sangre, heridas, degeneración de la piel, quemaduras extremas o desintegraciones varias aparecen no sólo en producciones destinadas al público adulto o adolescente sino en aquellas orientadas a la audiencia infantil que promedia los ocho años de edad.

Cabe preguntarnos: ¿Cambió nuestra búsqueda? ¿O quizás sólo la apetencia por absorber un nivel de detalles que ya no es comparable con la vida de todos los días? Los caminos que el arte, la ciencia y la industria audiovisual tejen día a día seguramente deparan artilugios o posibilidades que nos llevarán al asombro una y otra vez. El riesgo, en todo caso, no es otro que quedarnos quietos en ese camino, imposibilitados de asumir que es posible ir también por los senderos alternativos, bifurcaciones e incluso a campo traviesa... alejarnos de las ideas de técnicas y formas como sinónimo de éxito y explorar desde las posibilidades más primigenias o rústicas hasta las que están por venir.