

INTER-MEDIOS
DIÁLOGOS SOBRE
ANIMACIÓN

ANIMACIÓN ENTRE RELATOS Y TÉCNICAS



JESÚS ALEJANDRO GUZMÁN
EDITOR ACADÉMICO
PRÓLOGO DE WALTER CASTAÑEDA

EDITORIAL
UTADEO


EDITORIAL UNIVERSIDAD DE CALDAS



ANIMACIÓN

ENTRE RELATOS Y TÉCNICAS

Procesos Investigativos en Animación

Editor académico
Jesús Alejandro Guzmán

Lina X. Aguirre
Alejandro R. González
Jesús Alejandro Guzmán
Diego Felipe Ríos Arce
Juan Alberto Conde
Marlene Nascimento
Camilo Hermida



EDITORIAL UNIVERSIDAD DE CALDAS





Carlos Sánchez Gaitán

Rector

Andrés Franco Herrera

Vicerrector Académico

Liliana Álvarez Revelo

Vicerrectora Administrativa

Felipe César Londoño López

Decano de la Facultad de Artes y Diseño

Carlos Francisco Pabón

Director Escuela de Diseño, Fotografía y Realización Audiovisual

Marco Giraldo Barreto

Jefe de Publicaciones



EDITORIAL UNIVERSIDAD DE CALDAS

Alejandro Ceballos Márquez

Rector

Marco Tulio Jaramillo Salazar

Vicerrector Académico

Luisa Fernanda Giraldo Zuluaga

Vicerrectora de Investigaciones y Posgrados

Patricia Salazar Villegas

Vicerrectora de Proyección Universitaria

Paula Andrea Chica Cortés

Vicerrectora Administrativa

Luis Miguel Gallego Sepúlveda

Editor

ANIMACIÓN

ENTRE RELATOS Y TÉCNICAS

Procesos Investigativos en Animación



EDITORIAL UNIVERSIDAD DE CALDAS



Animación: entre relatos y técnicas / Editor académico Jesús Alejandro Guzmán Ramírez ; Lina Ximena Aguirre Prada [y otros seis] ; prólogo Walter Castañeda M. – Bogotá : Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano ; Manizales : Universidad de Caldas, 2020.

160 páginas: ilustraciones, figuras, tablas ; 17 x 24 cm. – (Inter- medios : diálogos sobre animación)

ISBN 978-958-725-284-2

1. Animación - Historia. 2. Animación - Técnica. 3. Animación (Cinematografía). 4. Animación - Enseñanza. 5. Animación por computador. 6. Imágenes tridimensionales. I. Aguirre Prada, Lina Ximena, 1976 - , autora. II. González, Alejandro Rodrigo, 1973- , autor. III. Guzmán Ramírez, Jesús Alejandro, 1978- , autor y editor. IV. Ríos Arce, Diego Felipe, 1979- , autor. V. Conde Aldana, Juan Alberto, 1973- , autor. VI. Nascimento Da Silva, Marlene, 1962 - , autora. VII. Hermida Benítez, Camilo Ernesto, 1972- , autor. VIII. Castañeda M., Walter, prologuista. IX. Tít. X. Serie.

CDD741.58

Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano

Carrera 4 n.º 22-61 Bogotá, D.C., Colombia – PBX: 2427030 – www.utadeo.edu.co

Universidad de Caldas

Calle 65 n.º 26-10 Caldas, Manizales, Colombia – PBX: 57 (6) 878 15 00 – www.ucaldas.edu.co

EQUIPO EDITORIAL UTADEO

Marco Giraldo Barreto
Jefe de Publicaciones

Luis Carlos Celis Calderón
Coordinación gráfica y diseño

Mary Lidia Molina Bernal
Coordinación editorial

Juan Carlos García Sáenz
Coordinación revistas científicas

Sandra Guzmán
Distribución y ventas

María Teresa Murcia
Asistente administrativa

ISBN impreso: 978-958-725-284-2

ISBN epub: 978-958-725-286-6

ISBN digital: 978-958-725-285-9

EDICIÓN

Laura Daniela Londoño
Correctora de estilo

Luis Carlos Celis Calderón
Diseño portada, pauta gráfica y retoque fotográfico

Mary Lidia Molina Bernal
Diagramación y revisión editorial

Panamericana Formas e Impresos S.A.
Impresión

El presente libro hace parte de la línea de investigación: Diseño, Técnica y Tecnología, de la Escuela de Diseño, Fotografía y Realización Audiovisual, Facultad de Artes y Diseño. Estudios de la Imagen, código gruplac COL0079739

Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano | Vigilada Mineducación.
Reconocimiento de personería jurídica: Resolución No. 2613 de 14 de agosto de 1959, Minjusticia.
Acreditación institucional de alta calidad, 6 años: Resolución 4624 del 21 de marzo de 2018, Mineducación.

Impreso en Colombia - Printed in Colombia © Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano

Prohibida la reproducción total o parcial por cualquier medio sin autorización de la universidad

Tabla de contenido

Prólogo

Walter Castañeda M.

13

RELATO

“Las casas viejas crujen, crujen”, espacios interiores y afectividad en la animación experimental chilena reciente 27

Luis 30

Maleza 34

Lucía 39

¿Hacia un cambio de paradigma en la animación argentina de autor? 45

A modo de cierre 60

EXPLORACIÓN

Enseñando a animar, navegando entre los sistemas de representación y la técnica. Procesos iterativos de enseñanza de animación dentro de la Universidad Jorge Tadeo Lozano basados en el dibujo 65

Aprendiendo a enseñar animación 65

Planteamiento de la construcción temática 67

Estructuración práctica y conceptual del proyecto 70

Una arqueología del sonido animado 93

Máquinas de escritura y grabadoras de voz: la arqueología del registro sonoro 93

Planteamiento metodológico para la revisión cronológica de la producción intelectual del diseño de animación en Colombia	103
Consideraciones iniciales	103
Características de la búsqueda documental de la producción intelectual en el área de animación en Colombia	104
Clasificación de la muestra documental	106
Sistematización de la información	109
Análisis de la muestra documental	109
Descripción de los documentos fundacionales	111
Enfoques epistemológicos relacionados con las líneas de investigación	112
Conclusiones	114

TÉCNICA

Desarrollo y aplicación de los recursos de lenguaje específicos del 3D estereoscópico en las películas largometraje de animación argentinas del 2009 al 2016	121
Los recursos de lenguaje específicos de la técnica 3D estereoscópica	121
La observación inmersiva es en el siglo XXI	123
Las películas largometraje de animación en Argentina del 2009 al 2016	125
El desglose de los filmes plano por plano	125
Discusión	128
Agradecimientos	130

Los inicios de la creación tridimensional digital	131
Antecedentes	131
Creación tridimensional por computador	138
La animación y el 3D en Colombia	143
Consideraciones finales	147
Referencias bibliográficas	153

Lista de imágenes

Imagen 1. Luis	31
Imagen 2. Luis	33
Imagen 3. Luis	33
Imagen 4. Maleza	35
Imagen 5. Maleza	36
Imagen 6. Maleza	36
Imagen 7. Maleza	38
Imagen 8. Lucía	39
Imagen 9. Lucía	41
Imagen 10. Lucía	42
Imagen 11. Storyboard, desarrollo conceptual de personaje y búsqueda técnica para implementación estética.	72
Imagen 12. Proceso técnico de generación de modelo de ilustración a 3D	85
Imagen 13. Propuesta conceptual de fondos para proyecto Crónicas del borde del mundo	86
Imagen 14. Ejemplo de resultados de la integración estética final	88
Imagen 15. Poses clave para despiece de <i>cut-out</i> digital y transiciones	89
Imagen 16. Poses clave para despiece de <i>cut-out</i> digital y transiciones	90
Imagen 17. Resultado de procesos de replanteamiento de la técnica de ilustración propuesto para los estudiantes de Utadeo	91
Imagen 18. Mutoscopio	134

Imagen 19. Gafas anaglíficas	136
Imagen 20. Gafas polarizadas	137

Lista de figuras

Figura 1. Dimensiones del dibujo propuesto por George Hlavács en el texto “ <i>The Exceptionally Simple Theory of Sketching</i> ”, reinterpretadas con las interacciones entre ellas los autores del documento	76
Figura 2. Multidimensionalidad de la imagen ilustrada en el marco de la cultura técnica	84
Figura 3. Ejemplo de las figuras tonales (Klangfiguren) de Ernst Florens Friedrich Chladni (Ullmann, 1983)	94
Figura 4. Ejemplo del Principio de Funcionamiento de un Lector Óptico de Sonido. 1. Fuente de luz. 2. Lentes convergentes. 3. Película. 4. Lente. 5. Orificio. 6. Celda fotoeléctrica (Langlois, 2012)	97

Lista de tablas

Tabla 1. Resultados de clasificación	100
Tabla 2. Listado de programas de desarrollo 3D y Render	140

Prólogo

Walter Castañeda M.

 Es posible dar vida a un dinosaurio?, esa pregunta se la hacía en 1914 Winsor McCay quien, a partir de un reto, generó una cantidad copiosa de dibujos para fotografiarlos luego y crear, la que se conoce hasta ahora, como el primer personaje animado con rasgos expresivos de personalidad. El reto de animar algo, así como el acto de contar historias con objetos o seres, no solo ha deslumbrado a los académicos sino que despierta la curiosidad y el entusiasmo del público de varias épocas. Desde los albores de la animación en las que el protagonista era uno de estos animales extintos, ya se veía el fervor del público maravillado por la escena del simpático Gertie, un brontosaurio que juguetea y retoza en las orillas de un lago; tales imágenes se apreciaban reales y hacían creer que el lagarto estaba allí respondiendo a su interlocutor McCay quien interactuaba con su proyección (Gertie el dinosaurio, 1914). El diletantismo por el movimiento animado no es exclusivo de los espectadores del inicio del siglo xx, a quienes apresuradamente podríamos creer ingenuos por asombrarse de una ficción que, a los ojos de los avances técnicos actuales, parece burda. Es notorio destacar que, incluso nosotros, los espectadores de esta época que hemos

adquirido técnicas de observación soportadas en las tecnologías de la imagen y en la cultura visual actuales, asistimos en masa a ver cómo cobran vida las criaturas del Parque Jurásico de 1993.

Resulta que, con estos ejemplos, o los de las Silly Symphonies de Disney (1929 a 1939), la creación artística se ha preocupado por abrir los horizontes de lo que es posible; este libro versa acerca de la animación ocupándose de los modos como se hace y de las historias que se proponen. Por eso, para entender lo que se propone con este documento, se hace necesario ver que la animación como producto es la resultante de varias inquietudes que hacen parte del discurrir humano, así como de sus intereses por mover las fronteras de lo que se concibe como irrealizable. Animar algo ha sido la aspiración más elevada de quienes hacen representaciones, pues se convierte en la manera fidedigna mediante la cual se evidencian hechos, se explican acciones, se imaginan ideas o se hacen creaciones; para ello, se han usado las tecnologías a disposición mediante los paradigmas de lo representable, de acuerdo con las ideas de los grupos sociales de diversas épocas y latitudes. Es así, por ejemplo, como en el antiguo Egipto, en Mesopotamia o en el medioevo europeo, se usaron recursos iconográficos para contar historias narrándolas mediante la pintura en estelas, iluminaciones o en rocas.

Los intereses del arte han fluctuado entre la búsqueda por hacer creíbles y entendibles las representaciones, e igualmente se han interesado en dar vida a los objetos inanimados. El propósito principal de este libro aborda la animación como producto contemporáneo de la creación audiovisual, apoyados en esto y para explicar su trascendencia, se trae la reflexión sobre la animación a los ámbitos del arte para crear un marco mediante el cual se presenta su valor. Es valioso exponer que la animación se remonta a las más profundas intenciones del ser humano por dar vida a sus creaciones, para ello, se ha hecho uso de recursos espirituales, mágicos o técnicos. En estos casos se ha buscado transferir ánima a lo creado, esto es, que las imágenes subsuman el carácter de eidolon a fin de generar idolatría, pues se veía en la roca, el papel o el busto, la vida que se insufló a los ídolos por la gracia del artista o el sacerdote (Debray, 1994). Ahora bien, debe diferenciarse en esta presentación que, al referirnos al ánima, se le toma como la representación duradera del espíritu

que abandonó el cuerpo, pero también se hace referencia al dios que habita en el ídolo contenido en la escultura.

De otra parte, surge la noción de *éikon*, quizás más cercana a las concepciones de imagen con las que hemos entendido las representaciones pictóricas de los recientes 500 años y en las que se enmarcan las animaciones de corte artístico o comercial que hacen parte de la nutrida revisión que presentaron sus autores en el presente texto. En este caso, el del *éikon*, el uso de imágenes adquiere relevancia para su autor, quien ve en ellas un mecanismo para exponer maneras particulares de entender el mundo, sin que sea necesario que la imagen encarne entidad alguna. Más bien, la imagen se comporta como superficie en la que se depositan los avances y las reflexiones procedentes de áreas como la óptica, la física, el color y el tratamiento de los símbolos; aspecto que tuvo lugar en el dibujo y la pintura posteriores a la edad media. En esta categoría se debe mencionar que los ejemplos de creaciones con las que se intenta prolongar las capacidades creadoras del ser humano son innumerables, algunas de estas creaciones son sorprendentes, por ejemplo, los autómatas del siglo XIX que encarnaban movimientos similares a los de los seres humanos o recreaban complejos escenarios de bailarines, artistas, panaderos sin la aparente intrusión de un titiritero. Al parecer dichas creaciones se alzaban como la más pura manifestación de lo que se animaba con aparente voluntad propia. Tales manifestaciones de la curiosidad humana se remontan en realidad al desarrollo de instrumentos de alta complejidad técnica en los que se cruzaron intereses científicos que, a su vez, permearon el cruce de técnicas para mejorar la percepción y representación del mundo, dando como resultado artefactos curiosos como la cámara oscura, el zootropo, el kinetoscopio, entre otros.

Según lo visto, se muestran tres categorías: primero, la imagen que cobra vida por decisión del sacerdote, segundo, la imagen vive porque con su técnica se interpreta el mundo con fidelidad y, tercero, la imagen simula el movimiento haciendo con ello que cobre vida al ojo del receptor. Es en este último escenario donde el concepto de animación retorna, ya no porque la imagen adquiera ánima, sino porque se le anima y es allí donde Gertie, el dinosaurio mencionado en las primeras líneas, vuelve a la conversación, porque su creación involucró dominios

técnicos, apropiaciones tecnológicas y el asombro del espectador, para cuestionarse por el engaño asimilando su fuerza ficcional como parte de un lenguaje naciente.

Según las apreciaciones previas que han visto en la representación con imágenes un modelo en constante exploración, cabe preguntarse: ¿qué ha significado el arte de la animación para la creación? Creemos que en este libro se están dando algunos avances, debido al modo como se han integrado los diversos discursos cuyos enfoques variados inspeccionan desde la animación como medio para expresar situaciones políticas, o bien, revisan asuntos sobre su enseñanza, su historia hasta la exploración de nuevos lenguajes visuales y sonoros. Estas líneas temáticas del libro muestran que el interés por la animación es creciente y despierta preguntas en distintas latitudes del continente americano. Esto es significativo porque es frecuente la intención de creadores e investigadores de generar voces con sello latinoamericano a un lenguaje que se creía exclusivo de Walt Disney.

Para entrar en materia, es valioso destacar que la cercanía entre la política y medios de representación, como el arte, es una práctica antigua en occidente, bien sea porque este sirve de propaganda o porque es utilizado como instrumento de resistencia, pues los símbolos que emplea, los insumos con que los expresa y los modos de ensamblarlos, lo convierten en un medio práctico para transmitir ideas o expresar emociones. En el presente libro, el lector encontrará un capítulo que trata con especial delicadeza un tema recurrente en el arte, la arquitectura, el cine y la literatura como lo es el del espacio; característica que trata la colombiana radicada en Georgia, Lina X. Aguirre quien, a través de diferentes animaciones, realiza una curaduría en la que revisa las tensiones existentes entre la persona y el espacio. El espacio que ocupamos se convierte en entidad en las reflexiones de Aguirre, pues a las personas les sirve de protección, las abriga, pero también las amenaza, pues sus límites lo sofocan y agobian. Esta lectura que a veces recuerda los relatos angustiantes de la expresionista Alejandra Pizarnik, habla de la fragilidad de los cuerpos que se acomodan en muros de 60 por 60 acogiendo funciones orgánicas, pero también familiares y fraternales, recordando que afuera está la maleza que quiere retomar el espacio que le usurpamos. “Las casas viejas crujen” dice Aguirre y con esta metáfora analiza la animación chilena “Lucía”,

en la que el desasosiego habitacional expone las transformaciones que ocasiona la gentrificación y que duelen en el cuerpo de quienes habitaron las casas viejas. Casas que reflejan las transformaciones sociales a las que se están sometiendo las comunidades en América Latina durante los recientes decenios.

La vida en la casa es el hilo que conecta la edición del presente libro bajo esta temática, Alejandro González analiza el corto “Padre” del creador argentino Santiago ‘Bou’ Grasso, en el que destaca, entre otras cosas, la técnica del stop motion. González discurre infiriendo por qué Grasso eligió la técnica mencionada, misma que pareciera ser inconveniente por aspectos de practicidad, pero que permite lograr efectos psicológicos en la narración que aborda reflexiones sobre la dictadura, concretamente con los últimos años de los generales en retiro. Según narra González, la animación ocurre en el espacio de una casa en la que la elipsis vincula diferentes personajes, tales como una hija, su padre, unos pájaros que colisionan con la casa y un reloj que determina la diégesis del relato. Esos elementos funcionan como símbolos de la complejidad política y social argentina expresados a través de un padre decrepito, pero que evidencia su autoridad mediante actuaciones demandantes sobre la hija. Es interesante observar cómo en la curaduría del presente libro se conecta la reflexión de González con las de la colombiana Lina X. Aguirre al tratar enfoques analíticos de la animación en los que la casa aparece como presencia omnisciente o incluso como protagonista activo, pero en todo caso, se le ve como personaje incidente en las acciones de los demás personajes.

En *Aprendiendo a enseñar animación*, Jesús Alejandro Guzmán y Diego Felipe Ríos Arce exploran varias ideas, comenzando por el estado actual de la animación en Colombia y generando discusiones acerca del papel que cumple el dibujo durante el proceso de conceptualización de la pieza animada. En su capítulo los autores destacan el carácter racional que se desprende de los trazos del dibujante y reclaman que este lenguaje expresivo supera la connotación técnica con la que se le ha visto. Para los autores, el dibujo es un conector entre la sensibilidad del diseñador con múltiples ajustes intelectuales que garantizan un discurso ajustado a requerimientos y también la consolidación del proyecto que