

# La animación, límites y confines de la técnica

Armando Alva Lomelí

Departamento de Síntesis Creativa

**L**A ANIMACIÓN, COMO TÉCNICA Y COMO OFICIO, tiene más de 100 años de existencia. Tal temporalidad que contribuye al establecimiento de bases sólidas en las técnicas de representación no la excluye de la necesidad de seguir construyendo una teoría autónoma de la animación. Así, la necesidad de transparentar los procesos lógicos detrás de las estructuras narrativas podría ayudar a mejorar su producción y su diseño. La herencia de múltiples campos semióticos al propio campo de la animación es indudable, y han contribuido para con ello la pintura, el dibujo, la escultura, la fotografía, etc. Abordaremos ahora la implicación que conlleva el utilizar ciertas técnicas de representación dentro de los procesos lógicos de la producción de animación.

Con la invención de la linterna mágica y los primeros elementos animados derivados de los experimentos de Emile Cohl y Emile Reynaud la animación se adelanta al cine de acción viva algunos años. Como campo de desarrollo de la imagen en movimiento se experimentó con la utilización de dibujos o ilustraciones, los cuales mostraban ciclos repetitivos de acciones o simplemente un fragmento de una historia tendiente al *gag* o al chiste visual.

El desarrollo de la animación, como sistema semiótico, adelanta algunas décadas al incorporar los diferentes aspectos que conforman su lenguaje *filmico*; así por ejemplo, los mecanismos narrativos o la construcción de la comedia, es decir, la codificación de mensajes hacia un público determinado. *La llegada de un tren a la estación de La Ciotat*, según diversos libros de historia del cine, es uno de los primeros testimonios del cine de acción viva (Sánchez Noriega, 2006). Como otro de sus primeros aportes, los hermanos Lumière filman una secuencia de fotogramas que muestran el fin

de turno de la jornada laboral de una fábrica por parte de los obreros. Dicho filme es conocido como *Salida de los obreros de la fábrica Lumière a Lyon*, mismo que fue presentado en París en 1895.

Estos materiales eran apenas retratos breves de aspectos mundanos (*slices of life*), pues aun no presentaban un desarrollo en la narrativa, como sí estaba sucediendo en los primeros intentos de la animación. De acuerdo con lo anterior, los inicios de la animación son herencia directa de la caricatura, o mejor dicho de las tiras cómicas, las cuales aparecían en los periódicos con bastante regularidad. Dicha herencia incluye ya estructuras narrativas y diseño de personajes, entre otros elementos.

Lo primero que intentó la animación fue lograr eficacia en la tarea de lograr comunicar la sensación de vida en una serie de dibujos, es decir, el *acting* (performance) en los personajes. Es en ese aspecto en el que el francés Emile Reynaud logra comunicar y establecer ya un hábito interpretativo, en un producto innovador para la época. En 1889, Reynaud, proyecta

*Un bon bock* (*Un buen vaso de cerveza*), utilizando dibujos animados hechos y coloreados a mano; utilizó para ello un total de 500 imágenes. Más adelante, con la misma técnica genera el cortometraje *Pauvre Pierrot!* (Figura 1).

Un sello particular en los cortometrajes de este creador viene a ser la utilización de la mímica por parte de los personajes y la narración de situaciones cómicas (Ituarte y Letamendi, 2002: 21). Por lo demás, a partir de ahí se hace notar la figura del pícaro como eje narrativo en muchas producciones de animación.

No obstante, quien es considerado el padre de la animación es Emile Cohl (Caceres, 2004: 13), aun cuando James Stuart Blackton habría desarrollado un par de años antes (específicamente en 1906) sus propios experimentos animados. Cohl proyectó *Fantasmagorie* el 17 de agosto de 1908, en París.

En un principio se consideró al dibujo y al *cut-out* (figuras en cartón o papel, marionetas planas), técnicas en 2D como en los cortometrajes de Reynaud, las técnicas fundamentales en la animación. Estas permiten ya el trucaje de la perspectiva y el espacio (Figura 2), pues no se necesitan magnitudes verdaderas para lograr el efecto de verosimilitud. El espectador acepta el acuerdo previo de dibujos con *anima* (sensación de vida) y sobre todo pone de su parte, para activar la maquinaria perezosa como lo denomina Umberto Eco ([1979]), es decir, los mecanismos narrativos que conforman la película o filme de animación.

La decodificación de un protocolo de comunicación, en este caso las convenciones del cine de animación, obedece a múltiples causas, entre ellas el conocimiento enciclopédico (Eco, [1979]) o conocimiento gnómico (Barthes, [1970]), el cual permite

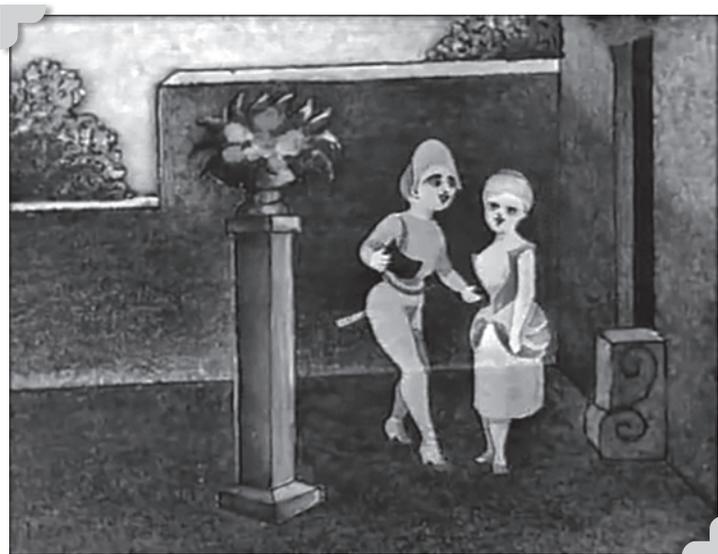


Figura 1. Fotograma de *Pauvre Pierrot!* (1892), de Emile Reynaud. Duración 15 min. Tomada de: essential-films.co.uk

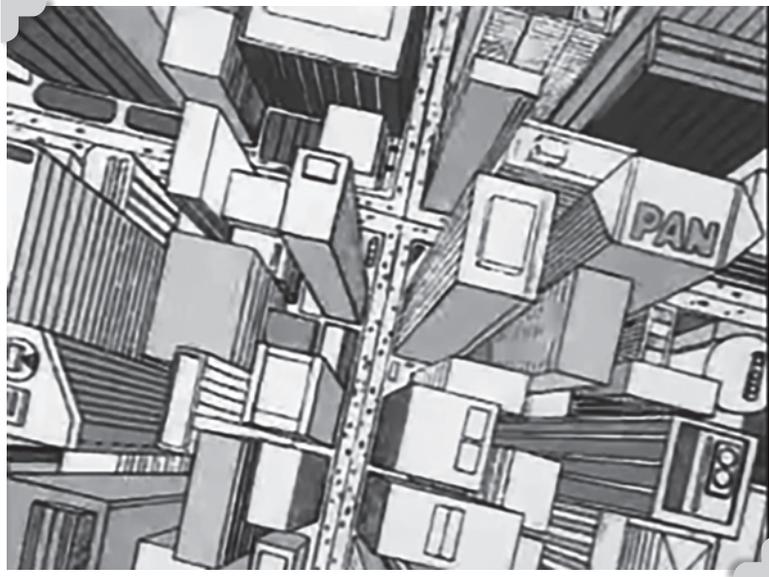


Figura 2. Fotograma del cortometraje *Jumping* (1984), de Osamu Tezuka. Duración 6 min., 22 seg. Tomada de: <http://animatedviews.com/2009/the-astonishing-work-of-tezuka-osamu>

al espectador reconocer aspectos particulares en el mensaje, por ejemplo la representación de un rascacielos en *Jumping*. El acuerdo establecido para delimitar el conjunto de signos en la técnica de animación 2D es una constante definida en gran medida por los materiales elegidos y el soporte donde será ejecutada la obra. Así pues, ciertas marcas sobre el papel pueden definir y apuntar hacia fúntivos (componentes de la gramática del artista), por ejemplo, trazos correspondientes al "signo" de agua, o bien lo que sugiere apenas el fragmento de una tela o el pelaje de un animal (Hjelmslev, [1943]) (Figura 3).

Por otra parte, las técnicas del *stop motion* (imágenes fijas sucesivas de marionetas o modelos articulados) y del *claymation* (modelado con plastilina o arcilla con cambios cuadro a cuadro), implican la manufactura de escenarios o maquetas sobre las cuales las marionetas se desplazan o interactúan. Ello está sometido al espacio disponible a ser ocupado por los escenarios y el sistema eléctrico para la iluminación; de igual manera, la luz natural y la gravedad, o bien el desgaste de los materiales al ser

Lo primero que intentó la **animación** fue lograr eficacia en la tarea de *comunicar* la sensación de vida en una serie de dibujos, es decir, el *acting* en los personajes

manipulados una y otra vez, delimitan los límites de dicha técnica.

Empero, una ventaja sustancial del *stop motion* y del *claymation* sobre el sistema 2D tradicional es el aprovechamiento del uso de magnitudes verdaderas y espacios reales; es decir, la sensación de verosimilitud cuenta con componentes directos del mundo real. Evidentemente, la perspectiva o profundidad del espacio puede ser trucada, pero con muchas restricciones, para que el espectador no *adivine* el uso de la perspectiva forzada.

En el caso de esta técnica, el espectador reconoce los signos en la pantalla como marionetas, así como su funcionamiento y lógica interna (por ejemplo, la colección de gestos para cambiar de expresión, equi-

valentes a los fonemas cuadro a cuadro) (ver Figura 4). La colección de gestos de Jack se puede definir como una *langue* al contener un número limitado de signos y como una *parole* cuando se generan las combinatorias entre cada uno de estos signos por parte del animador (Saussure, [1910]), pero sobre todo al definir el tipo de articulación que se tendrá al combinar el gesto

de felicidad con el de tristeza, y al pasar de uno a otro. La habilidad del animador consiste en realizar un *acting* (performance) a través del personaje/marioneta y generar una *parole* lo más convenientemente posible al relato cinematográfico animado.

Esto da apenas un panorama de cómo la elección de la técnica de representación en la animación obedece a principios esti-



Figura 3. Página del manual de dibujo de Jack Davis. Tomada de: [www.michaelspornanimation.com/splog/?p=2825](http://www.michaelspornanimation.com/splog/?p=2825)

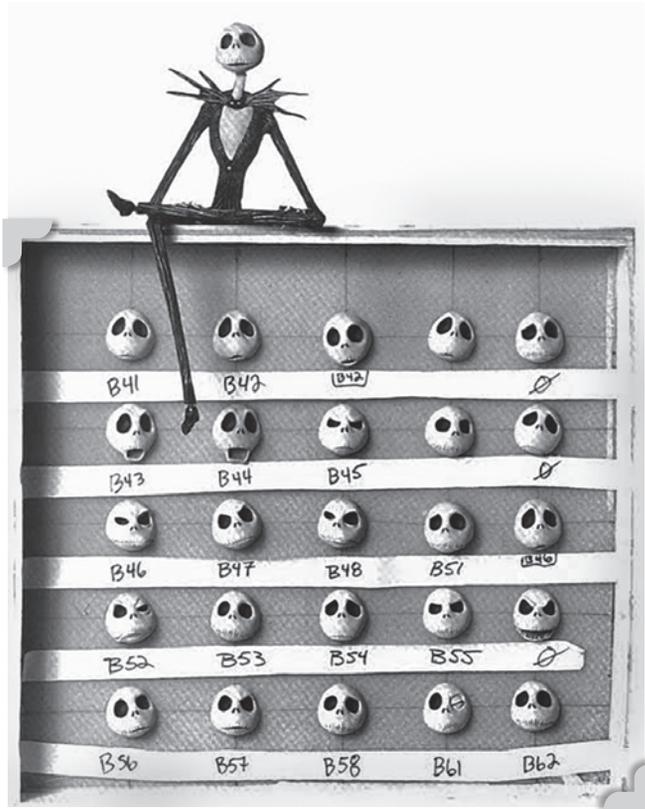


Figura 4. Colección de gestos de la marioneta Jack Sellington en el filme *Pesadilla antes de Navidad* (1993) de Tim Burton. Tomada de: [retrocrush.com/100monsters/57.html](http://retrocrush.com/100monsters/57.html)

lísticos y conceptuales. Baste recordar los 12 principios de la animación de Disney (debidos en realidad a Ollie Johnston y Frank Thomas), los cuales son una combinación de elementos conceptuales y prácticos. Tal relación del plano del contenido y el plano de la expresión está presente asimismo en el modelo biplanar propuesto por Hjelmslev ([1943]). Los momentos de la historia planteados en la trama (plano del contenido) se evidencian en las formas plásticas (plano de la expresión). El tipo de relato dicta el tipo de técnica adecuado para la generación de un efecto dramático preciso. 📷

#### Referencias

- Barthes, Roland (2009) [1970]. *S/Z*. México: Siglo XXI.
- Cáceres, Germán (2004). *Entre dibujos, marionetas y pixeles: notas sobre cine de animación*. Buenos Aires: La crujía (Colección Aperturas).
- Eco, Umberto (1987) [1979]. *Lector in fabula: La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Barcelona: Lumen.
- Hjelmslev, Louis (1972) [1943]. *Prolegómenos a una teoría del lenguaje*. Madrid: Gredos.
- Ituarte, Leire y Jon Letamendi (2002). *Los inicios del cine: desde los espectáculos precinematográficos hasta 1917. Antología*. Barcelona: Del Serbal.
- Sánchez Noriega, José Luis (2006). *Historia del cine: teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Madrid: Alianza.
- Saussure, Ferdinand de (1980) [1910]. *Curso de lingüística general*. Madrid: Akal.