



animación experimental sobre concepciones del condón

Didier Duvan
Camilo Llanten

Universidad del Valle
Facultad de Artes Integradas
Departamento de Diseño
Diseño Gráfico
2016





animación experimental sobre concepciones del condón

Didier Duvan Camilo Llantén

Universidad del Valle
Facultad de Artes Integradas
Departamento de Diseño
Diseño Gráfico
Santiago de Cali
2016



animación experimental sobre concepciones del condón

Didier Duvan Camilo Llantén

Proyecto de grado para optar por
el título de Diseñador Gráfico

Dirigido por:

Tatiana Cuéllar Torres
Maestra en Artes visuales

Universidad del Valle
Facultad de Artes Integradas
Departamento de Diseño
Diseño Gráfico
Santiago de Cali
2016

**UNIVERSIDAD DEL VALLE
FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS
DEPARTAMENTO DE DISEÑO
PROGRAMA ACADÉMICO DE DISEÑO GRÁFICO**

ACTA DE APROBACIÓN DE PROYECTO DE GRADO

El Estudiante DIDIER DUVÁN CAMILO LLANTÉN identificado con Cédula de ciudadanía número 1143845495 de Cali y código 201022007, presentó y aprobó su trabajo de grado titulado “*Gomi, Animación experimental sobre concepciones del condón*”, el cual fue aprobado por el siguiente jurado evaluador:

Jurado Diseñador: Andres Reina Gutiérrez
Jurado Asesor: María Fernanda Ramírez Escobar
Jurado Experto: Juan Alejandro Jiménez Londoño

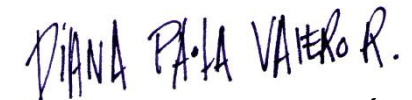
Para constancia de la anterior, se firma en la ciudad de Santiago de Cali, el 30 de marzo de 2017, según 2-2017 del Comité del Programa.



TATIANA CUÉLLAR TORRES
Directora del Proyecto



PABLO ANDRÉS JARAMILLO ROMERO
Vo. Bo. Director del Programa Académico



DIANA PAOLA VALERO RAMÍREZ
Vo. Bo. Jefe Departamento de Diseño

RESUMEN

El presente trabajo, expone la exploración de una metodología recogida de la comprensión que otros autores han expuesto sobre el concepto de lo experimental en la animación, dejando como muestra todo su proceso conceptual y artístico que ha sido recogido del estudio de un fenómeno en particular como son las concepciones sobre el condón y de la comprensión de la animación experimental enfrentada a las temáticas sobre la sexualidad.

Con la intención de explorar el lenguaje de la animación experimental basado en la temática sobre las concepciones del condón, se plantea una metodología de caja transparente, en la que la investigación documental y la observación directa, permiten un acercamiento al objeto de estudio necesario para plantear una propuesta artística. Se indaga sobre el concepto experimental en las artes y como se ha adoptado a la animación; entender el objeto de estudio permite revisar las necesidades que otros autores han expuesto en sus indagaciones sobre animación experimental y posteriormente estos conceptos se enlazan a la temática que se aborda sobre las concepciones del condón y la sexualidad, de los cuales se intenta comprender y clasificar desde estudios especializados los conceptos necesarios para la realización de una propuesta propia. Posteriormente se realiza el análisis del lenguaje de animación experimental en la sexualidad por medio de otros artistas y de los resultados de este, se plantea una producción animada con la intención de enfrentar los conceptos a la práctica.

Los alcances del proyecto presentan al lenguaje de animación experimental abordado desde la temática de las concepciones del condón como un proceso investigativo y artístico, por lo que se demuestra cada paso exploratorio con la intención de exponer los beneficios o falencias que el lenguaje de animación experimental pueda presentar para otros proyectos que pretendan abordarlo.

PALABRAS CLAVE:

Animación, Experimentación, Condón, Anticoncepción, Sexualidad, Rotoscopia, Stop motion, Cell animation.

A mis padres, Orlando Camilo Cabrera y Ludivia Llanten Yule, con los que cuento incluso cuando menos lo espero y me enseñaron a confiar en mis habilidades. Gracias por su apoyo en todo momento.

A mis amigos que esperaron en todo momento ver el resultado de este proyecto, y me ayudaron a concluirlo satisfactoriamente.

A mi directora de proyecto, Tatiana Cuéllar Torres, por su paciencia y su guía.

Contenido

	PÁG.
1. Introducción	1
2. Aspectos generales de investigación	2
2.1. Planteamiento del problema	2
2.2. Objetivos	4
2.3. Justificación	4
2.4. Metodología	6
3. Marco conceptual y antecedentes	10
3.1. Sobre el método experimental traspasado a las artes	10
3.2. Sobre las características de la animación experimental	12
3.3. Antecedentes	14
3.4. Sobre la sexualidad en las artes	19
3.5. Sobre el condón	21
3.6. Conceptos del modelo de análisis	24
4. Modelo de análisis	28
4.1. Objetivo del modelo de análisis y consideraciones	28
4.2. Consideraciones conceptuales de la muestra	29
4.3. Muestra	30
4.4. Resultados del análisis	32
5. Producción	58
5.1. Conceptos	59
5.2. Modelo de análisis y su uso para las pautas generales de diseño	59
5.3. Guión	62
5.4. Exploración artística y pautas específicas de diseño	65
6. Conclusiones	80
7. Bibliografía	84

Figuras

PÁG.

- 12 Figura 1. Paralelo entre animación ortodoxa y experimental según Wells (1998, p.36). Gráfico por Didier Camilo.
- 14 Figura 2. Imágenes: Izquierda, extracto del cuaderno de bocetos en *Yo me llamo Marian Sabogal* (2007, p. 56). Derecha, fotograma de la Animación final por Sabogal (2007).
- 17 Figura 3. Imágenes: Izquierda. *Madre negra entre casas* (1930). Derecha. Extracto del proceso de storyboard de Dimaté (2010, p. 44)
- 18 Figura 4. Imagen: uso de imágenes grotescas estudiadas desde la anatomía en el storyboard de Bravo (2006, p.112)
- 23 Figura 5. Síntesis de las concepciones sobre el condón. Gráfico por Didier Camilo
- 25 Figura 6. Escala de iconicidad de Moles (Moles y Janiszewski, 1992, p.43). Gráfico por Didier Camilo
- 32 Figura 7. Disección de la matriz de análisis, según lo que se puede encontrar en cada parte. Gráfico por Didier Camilo.
- 34 Figura 8. Ficha de análisis sobre el corto *Empollando Crestas* (Vela, 2010).
- 36 Figura 9. Ficha de análisis sobre el corto *The day i killed my best friend* (Rabano Studio, 2012).
- 38 Figura 10. Ficha de análisis sobre el corto *Do you believe in caging hens?* (Gardiner, 2012).
- 40 Figura 11. Ficha de análisis sobre el corto *La formation des nuages* (Turcotte, 2010).
- 42 Figura 12. Ficha de análisis sobre el corto *Karneval zvirat* (Pavlatova, 2006).
- 44 Figura 13. Ficha de análisis sobre el corto *Monstruos Sexuales* (Rojas, 2010).
- 46 Figura 14. Ficha de análisis sobre el corto *A Feather Tale* (Cournoyer, 1992).
- 48 Figura 15. Imagen. Izquierda: fotograma de *Karneval zvirat* (Pavlátová, 2006). Derecha: fotograma de *Do you believe in caging hens?* (Gardiner, 2012).
- 49 Figura 16. Imagen. Izquierda: fotograma de *La formation des nauges* (Turcotte, 2010). Derecha: fotograma de *Monstruos Sexuales* (Rojas Marin, 2010).
- 50 Figura 17. Imagen: Izquierda: Fotograma de *The day i killed my best friend* (Rabano Studio, 2012). Derecha: Fotograma de *Karneval zvirat* (Pavlátová, 2006).
- 51 Figura 18. Imagen. Izquierda: fotograma de *A feather tale* (Cournoyer, 1992). Centro: fotograma de *Empollando Crestas* (Vela, 2010). Derecha: fotograma de *Do you believe in caging hens?* (Gardiner, 2012).
- 52 Figura 19. Imagen. Izquierda: fotograma de *Monstruos Sexuales* (Rojas, 2010). Centro: Fotograma de *Karneval zvirat* (Pavlátová, 2006). Derecha: Fotograma de *La formation des nauges* (Turcotte, 2010).
- 54 Figura 20. Imagen. Derecha: fotograma de *Empollando Crestas* (Vela, 2010). Centro: fotograma de *La formation des nauges* (Turcotte, 2010). Izquierda: fotograma de *Do you believe in caging hens?* (Gardiner, 2012).
- 55 Figura 21. Imagen: Fotograma de *The day i killed my best friend* (Rabano Studio, 2012).
- 56 Figura 22. Imagen: tres fotogramas entre el inicio, mitad y final del filme *La formation des nauges* (Turcotte, 2010).

- 56 Figura 23. Imagen: cuatro fotogramas sobre la evolución del personaje en cada uno de sus estados en *Empollando Crestas* (Vela, 2010).
- 56 Figura 24. Imagen: tres fotogramas sobre la composición de los objetos en *Monstruos Sexuales* (Rojas, 2010).
- 61 Figura 25. Imagen: extractos de la bitácora sobre mapas mentales realizados.
- 63 Figura 26. Imagen: extractos de la bitácora sobre storyboard y su evolución.
- 66 Figura 27. Fotografías. Izquierda: Recurso utilizado para mantener una cámara subjetiva en la grabación. Derecha superior: set de grabación. Derecha inferior: recursos utilizados para stop motion.
- 67 Figura 28. Imagen. Proceso en diferentes fases de la transformación de la escena final del primer corto hacia el símbolo del huevo la escena inicial del segundo corto.
- 68 Figura 29. Imagen: Bocetos del colibrí, extractos de la bitácora.
- 69 Figura 30. Imágenes. Izquierda: organización de 15 fotogramas por hoja, debido a costos de producción. Derecha: exploración de movimiento de rotoscopia para testear la propiedad del estiramiento de la forma.
- 70 Figura 31. Imagen. Fotogramas extraídos de la animática que dan paso a la intención de comprender cada personaje como alguien distinto.
- 71 Figura 32. Imagen. Testeo de materiales en diferentes sustratos (izquierda y derecha) y hoja de bocetos de timelaps con materiales distintos (centro).
- 72 Figura 33. Imagen. Testeo de acrílico sobre plástico y acetato, y su posterior proceso digital.
- 72 Figura 34. Imagen. Testeo de materiales para el guante de los cuales algunos se replican en los personajes del producto final.
- 73 Figura 35. Imagen. Parte del diario personal de anotaciones y fotogramas del corto final donde se replican esas discusiones del diario.
- 74 Figura 36. Imagen. Superior: pruebas de movimiento del colibrí. Inferior: adecuación de las pruebas de movimiento en acciones para comprender la situación a representar.
- 75 Figura 37. Imagen. Testeos de movimiento del colibrí de acuerdo a la psicología del personaje planteada.
- 75 Figura 38. Imagen. Construcción del movimiento del tallo de la flor.
- 76 Figura 39. Imágenes. Izquierda: bocetos de la formación de los pétalos de la flor. Centro: pétalos finales usados en el corto. Derecha: fotograma del corto *Frantic Flowers* (Aguesse, 2013).
- 77 Figura 40. Imagen. Izquierda: parte de la exploración de colores para el colibrí. Derecha: comparación y método técnico para el color definitivo del personaje.
- 78 Figura 41. Imágenes. Izquierda: bocetos de formas del condón. Centro: bocetos de movimiento del condón con el colibrí. Derecha: fotograma del producto final sobre el concepto del condón manejado.
- 79 Figura 42. Imagen: fotograma de la acción final entre el colibrí y la flor.
- 81 Figura 43. Imágenes. Izquierda: fotograma de *Karneval Zvirat* (Pavlatova, 2006). Derecha: Fotograma de *Happy Tree Friends* – ep.42 *icy you* (Navarro, K. [productor], 2004).



INTRODUCCIÓN

El presente documento plantea de forma sistemática la relación entre la experimentación y el lenguaje animado, la exploración de este lenguaje y el análisis de algunos de sus aspectos morfológicos y conceptuales, así como cada una de las ideas que ello encierra y se presenta como base conceptual para la realización de una propuesta audiovisual que involucra el interés por la representación de algunas consideraciones sobre el condón.

Para ello, se indagan autores que exponen el método experimental iniciado por la ciencia y que fue traspasado a las artes en una suerte de búsqueda del rompimiento de lo cotidiano, contexto abordado por autores como Huertas (1984) y Gonzáles (2005), para luego conceptualizarlo en un medio como la animación y, a partir de esta relación, establecer una base conceptual apoyada en autores como Ortuño (1998) y Wells (1998) que permiten determinar una definición clara sobre el lenguaje de animación experimental.

La indagación sobre la animación experimental establecerá características propias de un lenguaje sobre el cual se analiza en diferentes piezas, como parte de la metodología aquí planteada, ya que permite la identificación de diferentes aspectos narrativos y conceptuales que son posteriormente el insumo base de la propuesta que se plantea.

Para esta relación se propone realizar un modelo de análisis que parte de la investiga-

ción de las características del lenguaje animado experimental y que, por medio de conceptos acuñados por autores como Bazin (2008), Moles y Janiszewski (1992) y Sánchez (1996), se busca encontrar patrones de representación tanto morfológicos como narrativos que contextualicen y argumenten todas las decisiones que el producto final presente.

Por lo tanto, los resultados esperados de este proyecto plantean la exploración del enfrentamiento del concepto de animación experimental a una temática como las concepciones del condón.

En el Capítulo 1 de este documento se proporcionan los aspectos de la investigación de forma generalizada, el planteamiento de la problemática, el objetivo de investigación, su esperado legado y el método organizado de indagación, consecuente a esto en el Capítulo 2 se pretende entender tanto el contexto de la animación experimental como su concepto, los estudios previos sobre estas consideraciones, el estudio de algunos conceptos claves para el análisis y, posteriormente, un planteamiento conceptual para la investigación de las obras animadas que son el insumo para la producción final. Por su parte, en el Capítulo 3 se proponen algunas consideraciones sobre las obras a analizar y su resultado. En el Capítulo 4 se exponen los aspectos que encierra la producción desde el uso conceptual que propuso el modelo de análisis, así como la exploración artística.

Cap

1.

Aspectos generales de investigación

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La animación, entendida como un lenguaje visual capaz de proveer casi ilimitados recursos para la construcción de piezas que –a partir de la imagen en movimiento busquen expresar una temática específica de cualquier ámbito de la vida– vienen de lleno con diferentes formas de entenderse, principalmente por esa capacidad casi ilimitada de pensarse, ya que el lenguaje animado es un medio que permite la capacidad de imaginar mundos imposibles o, como lo describe el animador Svankmajer's, bajo el significado de subversión (Wells, 1998, p. 11) en el sentido de

subvertir la realidad. *“La animación puede redefinir las leyes de la gravedad, cambiar nuestra percepción del espacio y tiempo, y dotar vida a cosas inanimadas con propiedades dinámicas y vibrantes”* (Wells, 1998, p. 11).

El proyecto que aquí se aborda busca la incursión entre esas perspectivas de comprender la animación como un lenguaje, al hacer un acercamiento a lo llamado experimental desde la animación, como la capacidad que este proceso tiene para proveer la representación de un fenómeno.

Principalmente, la exploración experimental no ha sido fundamentada como una serie de pasos por desarrollar en el arte (tipo manual), sino que está dada como el modo de proceder casi al ritmo de la concepción de la idea, puede llegar a transformarse en un producto de una riqueza técnica y conceptual mucho más aprovechable que la concebida a partir de procesos más convencionales; proceso notablemente descrito por el autor Huertas (1984), el cual expone el surgimiento de la novela experimental de Emile Zola (1880) en la que el autor retoma el método experimental descrito por el fisiólogo Claude Bernard (1865) y que demuestra el surgimiento de la novela experimental, la cual buscaba elevar a la categoría de ciencia la novela de la época posterior al positivismo. Así pues, *“logra que su novela vaya más allá de la simple representación realista o del naturalismo monográfico de los Goncourt”* (Huertas, 1984, p. 34).

Se entiende así que el método experimental descrito por Claude Bernard en 1865, retomado por novelistas como Zola (1880), conciben una forma metodológica de entender lo experimental, que para Bernard se entendía en tres momentos: *observación y experimentación, prueba y contraprueba y teoría*. Estas se entienden bajo la visión de la medicina, aunque Zola logra adoptarlo a la literatura. Esta metodología nos permite identificar hacia dónde va la experimentación; sin embargo, para el arte, la experimentación se percibe como la necesidad de romper los esquemas tradicionales para ver hasta qué punto se puede seguir haciendo arte con los medios tradicionales, como apunta Ortuño (1998). Esta idea de romper los esquemas es entonces una característica propia de la experimentación, ya que si así se entiende desde el arte, en la medicina de Bernard se concebía por una razón similar.

La noción de lo experimental surge como medida a la preocupación sobre otros métodos existentes en muchos campos del conocimiento de siglos anteriores a la época posi-

tivista, descritos por el trabajo de Paul Janet (1866) en su artículo *“La Méthode expérimentale et la Physiologie”* (como se cita en Huertas, 1984, p. 42).

Es en esta exploración experimental que la problemática del proyecto ahonda. Debido a que no existen lineamientos forzados por los cuales guiarse en cuanto al proceder, el proyecto se concibe de esta manera porque es capaz de poner a colación las formas como en otros momentos se ha percibido la idea de lo experimental en la animación. Comprobar y proponer nuevos momentos del estado de la experimentación, no busca forzar la exploración experimental sino proponer nuevos caminos que dejen percibir lo experimental bajo esa consigna del rompimiento de lo tradicional o la búsqueda de nuevos caminos para llegar al objeto. Comprender un objeto de estudio bajo la experimentación en la animación implica pues, alejarse de cualquier ligamento forzoso y concebir algo impredecible que requiere ser probado y comprobado. *“El investigador debe dudar de sus conclusiones, por lo que se hace preciso la contraprueba para, al final de todo el proceso, poder estar en condiciones de emitir una ley científica”* (Huertas, 1984, p. 43).

Por lo tanto, este proyecto pretende poner a prueba el lenguaje de animación experimental por medio de la comprensión de un fenómeno en específico como son las concepciones sobre el condón, que pretende ser el insumo temático de la propuesta animada, puesto que sus características abordadas en el Capítulo 2.5– proveen un insumo representativo que parte de experiencias personales y externas relacionadas con la sexualidad y que son de interés del autor de este proyecto.

Por esto el proyecto intenta responder a la pregunta: ¿cuáles son los alcances del lenguaje de animación experimental enfocado en un fenómeno como las concepciones del condón?

1.2 OBJETIVOS

GENERAL

Explorar el lenguaje técnico y conceptual de la animación experimental, por medio de la temática: concepciones sobre el condón.

ESPECÍFICOS

- Identificar patrones de representación de los elementos propios de la temática, bajo el concepto de animación experimental.

- Determinar elementos narrativos y simbólicos sobre la temática.

- Representar aspectos de las concepciones sobre el condón en un corto animado.

1.3 JUSTIFICACIÓN

Al ser lo experimental un concepto de la visión metodológica del proceso y en la cual el proyecto busca manifestarse, se plantea entonces una revisión conceptual sobre la animación experimental, teniendo en cuenta que su riqueza está situada bajo características específicas estudiadas por autores que dan cuenta de las nociones propias de la animación experimental, diferenciándola de cualquier otro tipo de animación.

Ahora bien, cualquier expresión audiovisual tiene un proceso experimental, especialmente la animación; sin embargo, no toda animación hace de este proceso la base de su construcción técnica y conceptual. “Se podría afirmar que toda la animación es experimental en virtud de sus rasgos distintivos estéticos, técnicos y culturales, dado que desarrolla su propio arte y continúa siendo aceptada por las corrientes artísticas convencionales” (Dimaté, 2010, p. 17). Es decir, la animación experimental no tiene caminos definidos, no busca la lógica narrativa, se desliga de procesos que mitigan el resultado y al ser su proceder experimental, no se conoce el resultado. Si bien las siete características descritas por Wells (1998) en su libro

Understanding Animation, las define como “abstracción, continuidad no específica, forma interpretativa, evolución de la materialidad, estilos múltiples, presencia del artista y dinámica de la musicalidad” y que se verán con mayor énfasis en los capítulos posteriores de este trabajo, dan pie a definir qué es una animación experimental. No se puede desconocer que el concepto, al igual que los productos que de este surgen, vienen siendo parte de una discusión teórica de muchas interpretaciones; no obstante, la motivación de este proyecto parte de intentar comprender la animación experimental como un lenguaje, en este caso, un lenguaje que a partir de su riqueza previamente recogida en una extensa lista de referentes, pueda proporcionar los elementos suficientes para la representación de un fenómeno en particular, específicamente el de las concepciones en los métodos anticonceptivos, en este caso particular sobre el condón. Si bien el fenómeno de las concepciones en métodos anticonceptivos no hace parte del corpus sustancial del objetivo general del proyecto, sí es tomado como el insumo temático por el cual se busca la experimentación de la animación. Al buscar referentes que hayan tratado este fenómeno como el

eje de una representación audiovisual, no se encuentran proyectos específicamente definidos en esa línea de investigación. Sin embargo, en un estado previo en el que se han revisado referentes cercanos a la animación experimental involucrada en asuntos competentes a la sexualidad, se da cuenta especialmente que existen patrones metodológicos al momento de abordar la temática.

Tal vez el patrón principal del que hasta el momento no se había resuelto como un concepto básico de la creación de este tipo de proyectos, sea la noción de la experiencia. Esta, como un hito de la búsqueda artística de la creación en los proyectos revisados, da cuenta de un gran insumo que lleva a la experimentación por su concepción final. Si bien en proyectos como *Monstruos sexuales* de Giancarlo Rojas Marín (2009), que parten de una investigación con asesoramiento de personal calificado en el área, guían su proceso a la indagación de la experiencia por medio de entrevistas sobre una clasificación que su investigación aborda. Así pues, su resultado da evidencia de la representación de esas experiencias con un toque de su propia percepción del fenómeno.

Como lo dice Wells (1998), una de las siete características diferenciadoras de la animación experimental es la *visión del artista*, entendida como la relación entre la visión de este y su creación en todos los aspectos, tanto conceptuales como técnicos, desde la concepción de la idea hasta el desarrollo de esta, a diferencia de la creación de una animación denominada por el autor como ortodoxa, en la que el autor deja que los aspectos que ligam a la narración, como el *storyboard* y el guion, delimiten cualquier aspecto que el producto busca representar, dejando al autor desde su visión solo con la concepción de la idea en preproducción. Caso concreto se puede ver en el proyecto *Rota* de Andrea Lorenzo Mora (2012) cuya motivación para el desarrollo del proyecto parte de su experiencia personal, al vivir momentos de la violencia de género y querer representarlos como forma de denun-

cia por medio de la animación, que aunque en su caso concreto no lo define como animación experimental, bien se pueden encontrar las características de este en su producto final: la ya mencionada presencia del artista en casi todos sus componentes de preproducción y producción, la abstracción y la gran carga simbólica, y la libre interpretación de la temática abordada.

La noción de la experiencia analizada en ambos casos, parte de relaciones distintas para entender el fenómeno. Por un lado, al partir de la investigación y la entrevista; y por el otro lado, desde la experiencia propia. Esta noción se encuentra perfectamente enraizada en la creación de piezas que, por su temática, intentan dar cuenta de la realidad de un fenómeno diferente a piezas en las que la expresión busca resaltar historias fantásticas o, incluso, en piezas de animación experimental, en las que lo único que se quiere es interpretar el movimiento del sonido como en el caso de *Dots* de Norman McLaren (1940), cuyas propuestas como pionero en la animación experimental, buscan cautivar al espectador bajo un colorido viaje rítmico, dando fuerza a aquella noción de relación entre la música y la animación y los experimentos que de esta surgían en aquella época.

Así pues, lo que el proyecto se propone desde la noción de lo experimental, como proceso para la animación, es su exploración partiendo de las características propias de la estética, de la animación experimental, la aplicación de metodologías ya existentes en este proceso y la búsqueda de nuevos procesos que den cuenta de la forma como se debe abordar un fenómeno de la realidad para su posterior interpretación en una pieza audiovisual.

Por tanto el aporte de este proyecto es la sistematización y separación metodológica en el abordaje de una animación experimental, que si bien se ha entendido por la elasticidad del concepto experimental, no será una especie de guía, sino la huella de nuevos caminos al igual que muchos otros han dejado.

1.4 METODOLOGÍA

A pesar de lo que pueda pensarse de forma abductiva sobre un proceso experimental en el que el investigador desconoce la forma como debe abordarlo, para este caso se opta por adoptar un proceso de caja transparente, ya que el conocimiento exhaustivo del objeto de estudio –en este caso animación experimental y las propuestas que se han planteado tanto metodológica como técnicamente– evitan el encasillamiento del proceso redundante y la caída en el lugar común.

Si bien es cierto que el proyecto consta de dos partes: una investigativa en la que se ahonda en todos los conceptos y relaciones del objeto de estudio que permite encontrar patrones de representación, y una fase productiva en la que la técnica florece por la exploración de diferentes formas de tratar de concebir el movimiento; en ambos casos se relaciona el

concepto animación experimental con todas las nociones que la investigación arroje; así pues, durante la producción se tiene en cuenta el estado del arte y los elementos teóricos que soportan la investigación, sin dejar el proceso de prueba y error que ello conlleva.

Ahora bien, la calidad de la interpretación depende de dos procesos generales: el primero, parte del análisis entre los procesos experimentales cuando se trata del lenguaje de la animación porque a partir de este estudio se obtendrán de manera sustancial los aspectos técnicos de los cuales habrá que valerse en la realización del producto, para lo que se tendrá en cuenta una revisión del estado de la técnica por medio de un cuadro de análisis que permita la observación concienzuda de cada elemento que compone la realización de los trabajos revisados, desde los aspectos más sobresalientes del concepto hasta su representación, para extraer patrones y códigos

tareas desarrolladas

OBJETIVOS ESPECÍFICOS FASES FUENTES DE INFORMACIÓN TÉCNICAS

Identificar patrones de representación de los elementos propios de la temática, bajo el concepto de animación experimental.	Marco conceptual: Experimentación y Animación experimental	Bases de datos electronicas. Bibliotecas	Investigación documental
	Estado del arte sobre animación experimental y analisis de animación	Bases de datos electronicas.	
	Otros conceptos necesarios para la comprensión del objeto de estudio	Bases de datos electronicas. Bibliotecas	Matriz de análisis
	Analisis de obras y recolección de elementos	Fuentes especializadas	

tareas desarrolladas

OBJETIVOS ESPECÍFICOS FASES FUENTES DE INFORMACIÓN TÉCNICAS

Determinar elementos narrativos y simbólicos sobre la temática	Busqueda de concepciones sobre el condon	Bases de datos electronicas Expertos	Investigación documental Observación directa
Representar aspectos de las concepciones sobre el condón en un corto animado.	Preproducción	Realización propia	Experimentos exploratorios
	Producción		Experimentos confirmatorios
	Postproducción		

de estas relaciones. El segundo, parte de la extracción de los aspectos que arroje la investigación del fenómeno, especialmente aquellos en los que sobresalga la noción que se intenta representar: la experiencia; para lo que es necesario que el estudio del fenómeno sea clasificado y delimitado, a través de la recolección de historias de vida sobre concepciones que se tienen sobre el uso del condón.

En este caso en concreto, la temática en general que se pretende abordar: concepciones en métodos anticonceptivos, ha sido considerada como un fenómeno real comprendido como una problemática para el libre desarrollo de la salud sexual y reproductiva, y sustancialmente concebido como un gran riesgo para los programas de planificación familiar (PROMSEX, 2011, p. 46).

Básicamente el fenómeno describe momentos para los cuales alrededor de la información de la anticoncepción se crean imaginarios, conocimiento popular y prejuicios que tergiversan la información científica sobre la eficacia; efectos colaterales o, en algunos casos, del posible riesgo de los métodos anticonceptivos. Los estudios realizados en esta línea de investigación normalmente intentan responder de manera eficaz la veracidad de cada situación con apuntes científicos; para este caso, el estudio que hasta el momento ha llevado la indagación sustanciosa del tema es el llamado *Mitos y métodos anticonceptivos* creado por la Fundación PROMSEX con el apoyo de UNFPA, en el año 2011, en el que se recopilan, en primera instancia, las consideraciones de la creación del mito concebido

por el estudio, como los constructos de la cultura que intentan explicar aquellas cosas que no se conocen bien y, en segunda instancia, se clasifica una cantidad considerable de estos mitos de los cuales no se da conciencia sobre la forma como se obtuvieron. Lo que sí logra el documento es contrastarlos en una sección dedicada a contestar, desde el punto de vista científico, los factores que determinan la veracidad o la falsedad del mito.

La investigación sobre el fenómeno aquí abordado toma el trabajo de la Fundación PROMSEX y todos aquellos estudios que estudien la relación entre concepción y método anticonceptivo, a los que se logre tener acceso. Para este caso, se tienen en cuenta estudios de carácter cuantitativo en los que se haya priorizado la delimitación demográfica así como estudios analíticos a partir de encuestas o métodos que registren determinado número de concepciones o mitos y, en lo posible, sean clasificados. Para este caso, trabajos como *Fecundidad adolescente en Colombia: incidencia, tendencias y determinantes. Un enfoque de historia de vida* (2004) y artículos como *¿Por qué cuesta usar el condón?: opiniones, creencias y conocimientos sobre el uso del preservativo en adultos de un suburbio de Buenos Aires* (2007), serán de gran ayuda ya que clasifican y analizan cada uno de los aspectos que aquí se requieren.

Es claro que estos dos procesos se pueden ir dando en conjunto debido a que uno no depende del otro, sino hasta que se encuentre en la etapa de la documentación de la exploración que sería el siguiente objetivo. Ahora con el respectivo análisis y la aplicación de técnicas, métodos y conceptos en torno a la animación experimental y con la base temática construida –casi como si funcionara a manera de guion– la experimentación empezaría con la búsqueda de cada aspecto del cual se vaya a representar en el fenómeno y que finalmente serán expuestos en la realización de la pieza audiovisual.

El resultado que se espera del proyecto se enfoca en la forma de abordar la experimen-

tación (búsqueda metodológica), que si bien no es un proceso del todo heurístico –ya que por eso se analizarán los aspectos que encierran el concepto de la animación experimental para apropiarse de ella–, será lo que aportará a proyectos futuros o, por lo menos, espera convertirse en referencia metodológica para proyectos similares.



Cap

2.

Marco conceptual y antecedentes

2.1 SOBRE EL MÉTODO EXPERIMENTAL TRASPASADO A LAS ARTES

Como se ha entendido, la experimentación determina la forma metodológica de abordar una noción, pero se entiende que la experimentación no se ha determinado como un concepto plenamente definido, ya que la metodología experimental varía de acuerdo con cada ámbito profesional en el que se quiera aplicar. Si bien lo describió Huertas (1984) al hablar de la obra novelística de Émile Zola (1880), la experimentación se aborda en términos abruptamente abiertos bajo la cláusula

del desligamiento de cualquier noción tradicional que exista; mientras que en el arte, para Ortuño *"El arte experimental abre un universo de posibilidades materiales para articular discursos artísticos más ligados a la experiencia real cotidiana"* (Ortuño, 1998, p. 126).

Si bien el término experimental acoplado a cualquier práctica le entrega un estatus que, en primera instancia, genera rechazo por el simple hecho del miedo que se tiene al fracaso de una comprobación, se entiende que experimentar implica observar, probar y comprobar, así como generar tesis, según las fases del método experimental descrito

por Claude Bernard en 1865 (como se cita en Huertas, 1984, p. 42) y, aún más, genera inquietud en las artes pues se tiende a comprender que el experimento implica realizar todo sin ninguna razón argumental. Hasta cierto punto esto es cierto, sobre todo en las características de la animación experimental o incluso en el cine experimental, pero guarda sus reservas ya que las piezas experimentales plantean discursos cuya riqueza se encuentra en la comprensión artística de un determinado tema elevado a un estatus estético que, en principio, no logra cavidad en las prácticas artísticas convencionales o tradicionales.

En el cine, por ejemplo, el término experimental al igual que en la animación, provoca cierto rechazo porque ambos medios han sido concebidos en sus orígenes para las masas, y las piezas que resultan de procesos experimentales no fueron pensadas para las masas; así lo explica Gonzáles (2005) al afirmar que el cine experimental nunca fue para las masas ni lo es hoy en día, ya que es un arte elitista que busca dar paso a nuevas formas de expresión, jugando con las imágenes, las composiciones, los colores, las formas, las estructuras, el subconsciente, etc. (Gonzáles, 2005, p. 3). En la animación, explica Wells (1998), a partir del surgimiento de los estudios Disney y la globalización de la animación japonesa, se intensifica el reconocimiento de la animación para las masas pero solo para la audiencia infantil y eso lo considera un problema porque no se tienen en cuenta las posibilidades artísticas de la animación y esta tiende a tergiversarse, solo comprendida desde el *cartoon* que Wells denomina bajo el nombre de *animación ortodoxa* (Wells, 1998). Y aunque la animación desde su nacimiento surgió como algo experimental de la mano de la evolución de la fotografía al cine, con exponentes como Walter Ruttmann, Viking Eggeling y Hans Richter en los años veinte, se fue convirtiendo esa experimentación solo en algo del acervo creativo pero que no tenía cabida dentro de la industria. *"(...) En diez años, 1908 a 1917, la animación pasó de ser un experimento a constituirse en exigencia del público, que*

comenzó a hacer famosos a los personajes nacidos para el cine. Félix el gato, Krazy Kat, el ratón Mortimer (...)" (Desplats, 2005, p. 73).

Este intento por reivindicar la animación experimental da pie a la realización de este proyecto que, en cuanto busca explorar, también pretende resaltar la estética que permite la animación experimental en aspectos de representación de un fenómeno como las concepciones sobre el condón.

Comprendida también desde su consideración popular como animación abstracta –entendiendo lo popular como algo abductivo ya que el término experimental para cualquier práctica del arte lo define como se ha expresado aquí, y el término *abstracto* determina solo una de las características propias de la animación experimental–, ayuda a entender con facilidad lo que sería una pieza de este tipo; sin embargo, se opta por retomar el término experimental ya que de esta forma ha sido estudiado por diferentes autores como Paul Wells (1998), Robert Russett y Cecile Starr (1990).

Las características de la animación experimental permiten determinar en este proyecto los posibles resultados de representar un fenómeno bajo las premisas de un lenguaje, cuya suficiencia estética posibilita la presencia de componentes que en los lineamientos tradicionales no serían propiamente posibles o tendrían resultados completamente distintos. Por un lado, los componentes narrativos y, por el otro, los estéticos.

Si bien tratar de definir lo que es una animación experimental puede llevar a una tarea tediosa e inútil, como lo describe Gonzáles (2005) al hablar de cine experimental al afirmar que se le puede clasificar y analizar desde muchos puntos de vista, pero su definición o las que se han expuesto no cumplen los requisitos que los cineastas querían demostrar, sobre todo porque tiene un estado cambiante al ser una práctica que surgió junto con el

cine. De la misma forma, Wells (1998) en su libro *Understanding Animation* delimita siete características propias que permiten comprender la animación experimental, pero al igual que en el cine experimental no se compromete con dar una definición propia, principalmente porque su estudio intenta develar la animación como un lenguaje en conjunto, y la distinción entre ortodoxa y experimental le permite estudiar la animación desde sus modos de expresión y construcción.

Por tanto, este proyecto no intenta exponer la animación experimental como una cosa completamente definida, pero sí retoma las características que han propuesto los autores sobre esta expuestas en la siguiente sección, ya que a partir de estas la comprensión del objeto de estudio en su estado metodológico propuesto será eficiente para la construcción de la pieza audiovisual que se sugiere.

2.2 SOBRE LAS CARACTERÍSTICAS DE LA ANIMACIÓN EXPERIMENTAL

Paul Wells (1998), como teórico de la animación, ha establecido siete características que propone para diferenciar los modos de

expresión entre lo que denomina *animación ortodoxa*, *animación en desarrollo* y *animación experimental*, que se pueden clasificar en los dos campos sugeridos para entenderlos mejor: las características narrativas y las características estéticas (o de la forma).

En cuanto a las características narrativas, el autor propone entender la animación desde *la continuidad*, *la forma narrativa* y *el uso del sonido*; y desde las características estéticas, se comprende la *priorización del contenido*, *el estilo* y *la presencia del artista*; sin embargo, abarca una característica más: que define la iconicidad, la cual entiende solo desde la forma, pero que puede encerrar completamente la forma narrativa de una animación experimental. Por tanto, puede ser vista desde ambos factores tanto en narrativa como en estética.

En la Figura 1 se exponen las características descritas por el autor para cada tipo de animación como el autor las comprende, y se le añade la subclasificación que se ha propuesto aquí para encerrarlas en las que competen a los aspectos narrativos y a los estéticos:



Figura 1. Paralelo entre animación ortodoxa y experimental según Wells (1998, p.36). Gráfico por Didier Camilo

En cuanto a la animación experimental, estas características descritas por Wells comprenden a grandes rasgos las nociones de la metodología, puesto que en primera instancia define una completa oposición a los aspectos convencionales en la construcción de la narrativa; la estética, en segunda instancia, determina que la animación experimental posee un lenguaje propio del cual surge el objetivo de este proyecto: explorar ese lenguaje; en tercera instancia, las características permiten delimitar el objeto de estudio que posteriormente serán recogidas para realizar un análisis descriptivo de algunas piezas que permiten reconocer patrones de representación para la temática aquí abordada.

Para comprender de forma sintetizada las características propuestas por Wells, se explicarán desde lo que se comprende como experimental, entendiendo que contrapuestas a estas pertenecen las características de lo comprendido como ortodoxo:

•ABSTRACCIÓN:

se prioriza un intento por tratar de rehuir a la representación común de las cosas, opuesto en el caso de lo ortodoxo en el que la forma pretende ser más figurativa para comprender la narración en su totalidad.

•CONTINUIDAD NO ESPECÍFICA:

se prioriza la continuidad ilógica y la discontinuidad por medio de la irracionalidad narrativa.

•FORMA INTERPRETATIVA:

ligada de manera directa a la continuidad no específica. Lo que se intenta aquí es que las convenciones estéticas determinen nuevas formas narrativas que den al usuario la libre interpretación, a diferencia de lo que sucede en lo ortodoxo donde la continuidad está ligada a los parámetros narrativos por las situaciones dadas y son las situaciones las que conforman el relato.

•DINÁMICA DE LA MUSICALIDAD:

en la animación ortodoxa la evolución de las situaciones por medio de personajes es muy importante, por tanto el diálogo se hace relevante. En la animación experimental, dado el caso de su continuidad ilógica, se hace menos divisible la importancia del diálogo, dando paso a priorizar la música, al ser esta en muchos casos la que determina el ritmo de las situaciones.

•MÚLTIPLES ESTILOS:

se refiere a la utilización de varios estilos gráficos que comúnmente se asocian con momentos relevantes en la narración.

•PRESENCIA DEL ARTISTA:

hace referencia al efecto que tiene la producción personal que en la animación experimental normalmente prevalece. Aunque puede existir el trabajo colectivo, siempre se intenta reivindicar un estilo muy personal surgido también de pulsiones personales, mientras que en la animación ortodoxa, por el efecto industrializado de los estudios de animación, la mano del artista se ve opacada y se prioriza siempre la historia.

•EVOLUCIÓN DE LA MATERIALIDAD:

se hace importante resaltar la forma en la que ha sido creada la animación desde sus aspectos estéticos, ya que estos son los que dan forma a muchas de las cosas importantes del filme; diferente a la producción ortodoxa en la que se prioriza el contenido y la materialidad es solo un medio para resaltar la narración (Wells, 1998).

A partir de estas características expuestas por Wells y lo anterior establecido en cuanto a lo experimental, se pretende comprender en otros trabajos sobre animación experimental, la forma como estos autores entienden el concepto y lo han abordado para sus estudios específicos.

2.3 ANTECEDENTES

Ana María Caro Sabogal (2007) nos presenta en su trabajo *Yo me llamo Marian* la indagación sobre el concepto de la memoria y el tiempo, a través de teóricos como Henry Bergson (1977). A partir de las reflexiones teóricas recogidas intenta realizar la reconstrucción de su propia memoria por medio del ejercicio del diario, cuando empieza a encontrar relaciones de su vida que creía perdidas y que paulatinamente las va convirtiendo en imagen en movimiento.

En su método de entender la memoria realiza ejercicios artísticos para entender de forma visual las emociones que los recuerdos de su diario y sus reflexiones le fueran proporcionando. Estas obras las compara con trabajos de la misma autora realizados anteriormente, los cuales fueron su motivación para

entender el concepto del pasado y, a partir de estos experimentos, presenta a la animación como la forma adecuada de mostrar sus emociones, justificándolo desde la libertad expresiva que el lenguaje animado provee para su discurso.

La artista comprende la animación experimental como un juego paulatino del enfrenamiento del movimiento, por esto dedica gran parte de su proyecto a realizar ejercicios animados desligados de cualquier temática, incluso de la suya, que más tarde van desembocando en su discurso sobre la memoria. Lo experimental para ella significa encontrar en el movimiento las emociones que desea expresar; por eso su método artístico es tan abstracto.

Su proceso productivo desemboca, después de la indagación exhaustiva sobre la me-

moria, en un ejercicio de tres pasos; escritura, bocetación y conceptualización, y de este ejercicio empiezan a surgir todas sus pautas de diseño, siempre intentando ser sinceras en cuanto a su proceso emocional. Por esto se puede apreciar que en algunos momentos las primeras imágenes que crea, en relación con lo que su diario expone, son aquellas que decide dejar para el producto final; por tanto no existe una evolución de bocetación como tal, sino que sus emociones y su concepto adecuan el dibujo que sale de su pensamiento al cuaderno para después adaptarlos a las técnicas que utiliza en su proyecto y de las cuales expone algunas influencias artísticas muy arraigadas a su estilo.

Fredy Andrés Dimaté Palacios (2010) pretende exponer por medio del lenguaje de animación experimental las obras de los pintores latinoamericanos más representativos entre el periodo 1890-1930, ya que su hipótesis plantea que el lenguaje de animación experimental le permite exponer las vicisitudes que los artistas sufrieron en su contexto y que influyeron para sus obras.

El autor comprende la animación experimental de una forma más metódica, recurriendo al concepto como una suerte de sublevación del espíritu comercial de la animación. Por esto expone en su tesis la necesidad de ponerla en paralelo a los aspectos de la animación comercial que comprenden básicamente lineamientos básicos de la producción animada, o de algunas características que destacan por la construcción de personajes o historias lineales.

Su metodología empleada parte de lo que define como modelo en cascada, el cual sugiere cuatro pasos de desarrollo que son: el análisis, el diseño, el desarrollo y las pruebas. El autor determina la eficiencia de este modelo, puesto que le permite extraer substancialmente todo lo necesario de la temática que está tratando, a un producto que define como experimental, pero cuya experimentación radica explícitamente en la forma técnica,

puesto que para él el cuerpo substancial de la temática sobre los pintores latinoamericanos del periodo 1890-1930 le permite el entendimiento exhaustivo de los contextos que posteriormente representa y de los cuales extrae de forma sistemática sus pautas de diseño.

Así para el contexto mexicano enmarca el movimiento del muralismo como una necesidad artística de la expresión ideológica que el pueblo sufría en aquella época, con artistas como Diego Rivera (1886) o José Clementino Orozco (1883) y de los cuales extrae obras pictóricas representativas de ese contexto, para posteriormente analizar la pieza de forma técnica y aprovechar de este análisis los elementos gráficos que componen su obra. Es así como el artista compone su guion a partir de la imagen y el contexto que las obras analizadas sugerían. El artista las va adecuando en una especie de ejercicio de escritura en el que se componen fondos y personajes en un tipo de mezcla de pinturas de diferentes artistas de ese periodo.

El trabajo de Dimaté Palacios es consecuente en cuanto a su temática, pero un poco vago en lo referente a su comprensión conceptual sobre lo experimental. Si bien el artista no lo especifica, el ejercicio de guion realizado –aunque parte de la visión pictórica de otros artistas en otro periodo y que fue sustancialmente estudiado en su análisis– es un ejercicio plenamente experimental, puesto que las obras que ha estudiado son las que le definen la discontinuidad de su corto. Así pues, cuando las acciones entre la madre y el hijo en la obra de Lasar Sengall terminan a consideración del autor, este plantea la transformación del fondo como un ejercicio de transición entre la obra de su siguiente artista: José Orozco (ver figura 3). No obstante, el artista hace uso de los recursos como el storyboard y la bocetación como una forma evaluativa de su proceso artístico y que en su producción determina como importantes.

Anatomía de una mariposa de Adriana Elena Bravo Morales (2006) parte de su interés por el concepto de la muerte que rodea el



Figura 2. Imágenes: Izquierda, extracto del cuaderno de bocetos en *Yo me llamo Marian* Sabogal (2007, p. 56). Derecha, fotograma de la Animación final por Sabogal (2007).

Día de los Difuntos en México y que, por medio de sus indagaciones, relaciona a esta con el concepto de fototropismo, más específicamente el de la mariposa de la muerte. Para su metodología, parte de la indagación documental e histórica y basa todo su marco conceptual en establecer las bases visuales y los conceptos de diseño que propone en su obra final. Así pues, la artista realiza una investigación desde la anatomía como práctica médica y extrae de ella algunos conceptos gráficos como lo grotesco, lo monstruoso y lo abyecto y, a partir de sus reflexiones, intenta adecuarlas por medio de un ejercicio analítico a la conceptualización del cuerpo en relación a la definición de la mariposa de la muerte.

La indagación de la artista, que es extraordinariamente substancial, le permite tanto el estudio de su discurso como el estudio de la forma animada y la conceptualización del movimiento, que plantea a partir de la espiral en relación al transcurso de la vida a la muerte. La carga simbólica, por lo tanto, recae en el corpus principal del trabajo de la autora.

Por otro lado, se realiza una indagación sobre el concepto experimental tanto desde el cine con autores como Jean Mitri (1974) y desde la animación con Paul Wells (1998). Para la autora, la comprensión de la animación experimental parte de entenderla como una animación trasgresora que se entiende como "aquello que se queda fuera de lo que es animación tradicional" (Bravo, 2006, p. 99) y para ella las clasificaciones aportadas por Wells son la base para entender el concepto general de animación experimental y así lo ejecuta en su etapa de producción.

La fascinación de la artista en su búsqueda por lo grotesco, lo monstruoso y lo abyecto relacionado con la anatomía, definen sus pautas artísticas; por eso, su forma interpretativa y la inherente presencia del artista en su obra, reflejan su concepción reflexionada desde las características expuestas por Wells y que se observan al momento de revisar las decisiones tomadas, tales como el uso del color ne-

gro sobre blanco, traspasado de su indagación sobre los estudios anatómicos o decisiones como la inclusión de figuras de alto contenido grotesco que son la base de los códigos propios creados por la autora (ver figura 4).

No obstante, la noción experimental –que como pudimos ver en la obra de Sabogal Caro (2007) o de Dimaté Palacios (2010) – no solo parte en el momento de la animación sino desde mucho antes: cuando la idea se ha concebido. En el caso de Sabogal Caro desde la concepción del diario de sus recuerdos, y en el de Dimaté Palacios desde el análisis de las obras pictóricas y la creación del guion. En lo que tiene que ver con Bravo Morales (2006), solo se puede divisar en la etapa de montaje, ya que aunque la autora plantea una concepción de experimento bajo la idea de la prueba y el error, esto solo puede divisarse en su etapa de montaje cuando plantea la inclusión de imágenes sobre anatomía y empieza a ju-

gar con estas, debido a que en su storyboard no se aprecia el movimiento exacto de estas, pero ella decide incluirlos. La planeación en el caso de Bravo Morales es un estado de alta complejidad y rigurosidad, quizá por esto la conclusión que la autora expone, contempla en gran medida la altísima complejidad simbólica que planteó entre la mariposa y la muerte, mientras que la decisión de la animación experimental queda relegada a un ejercicio de práctica eficiente para representar lo que planteaba con los códigos que pretendía exponer.

Se puede decir que la forma metodológica de los autores pretende tres momentos en general: el estudio de su temática, la formación del concepto y la producción final. Aunque estos pasos, como en el caso de Sabogal Caro, tanto del estudio de la temática como de la formación del concepto van de la mano, puesto que su propia memoria debe enfrentarla a

las reflexiones que los autores exponen sobre el concepto de memoria, para extraer de ellos el guion escrito. Para el caso de Dimaté Palacios el estudio de la obra pictórica le va dando al tiempo las bases de la construcción del guion y, por otra parte, la exhaustiva construcción conceptual de Bravo Morales le permite a posteriori las bases narrativas, estéticas y conceptuales de su propuesta.

Para la propuesta presentada en este documento en relación con los objetivos planteados y la metodología empleada, se propone que la exigencia del estudio de la temática tratada, en este caso el lenguaje de animación experimental en relación con las concepciones del condón, sea analizada de tal forma que de ella se puedan extraer pautas de diseño para una proposición propia.

Esta idea es rescatada de la exigencia al momento de analizar las imágenes pictóricas de Dimaté Palacios, la cual le va presentando

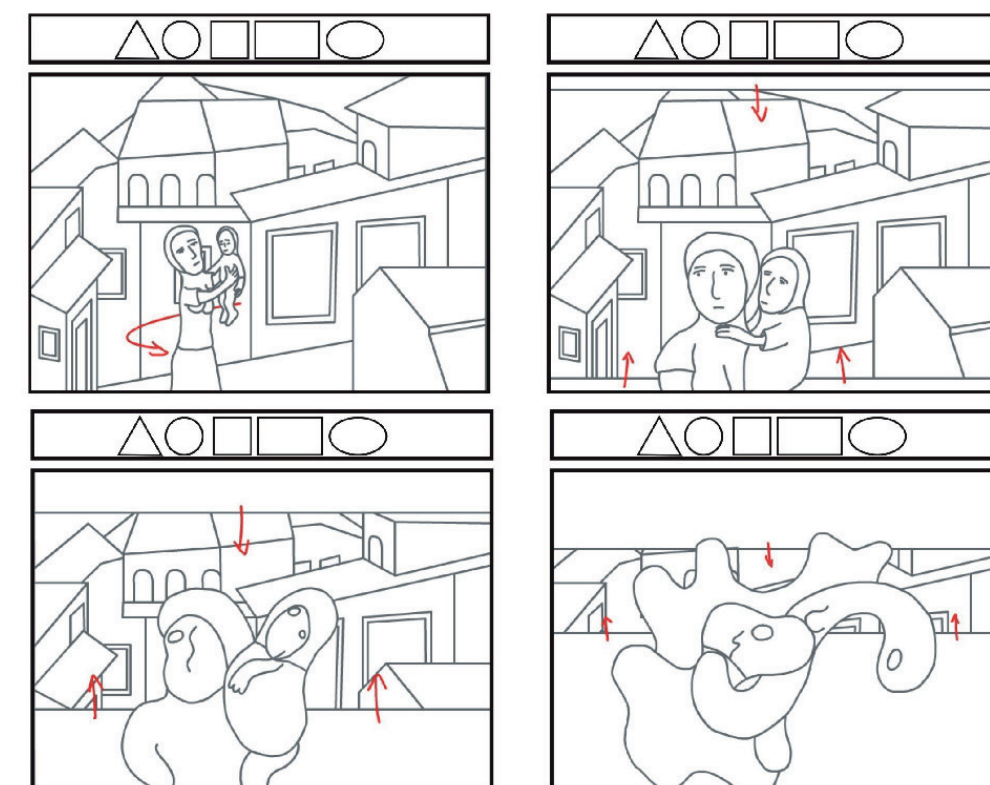
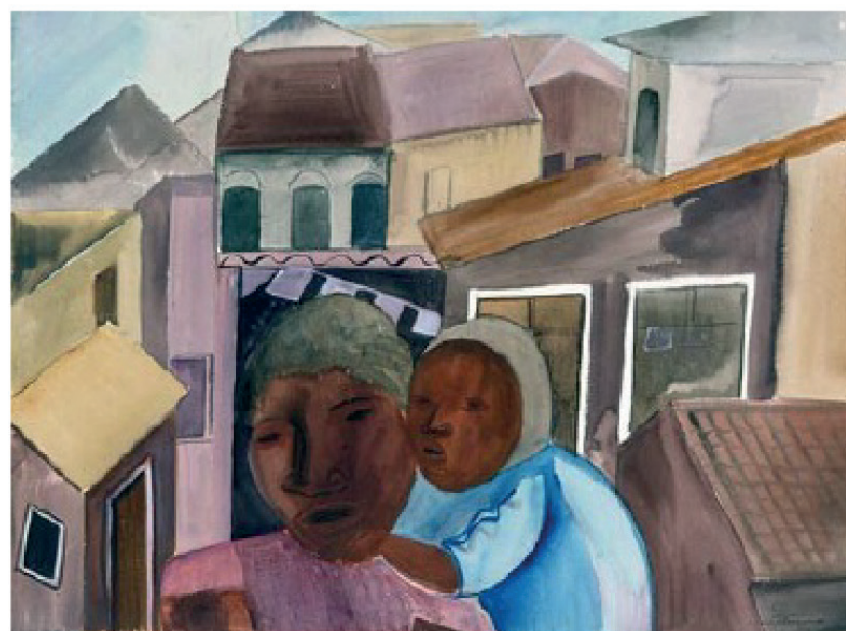


Figura 3. Imágenes: Izquierda, *Madre negra entre casas* (1930). Derecha, Extracto del proceso de storyboard de Dimaté (2010, p. 44)

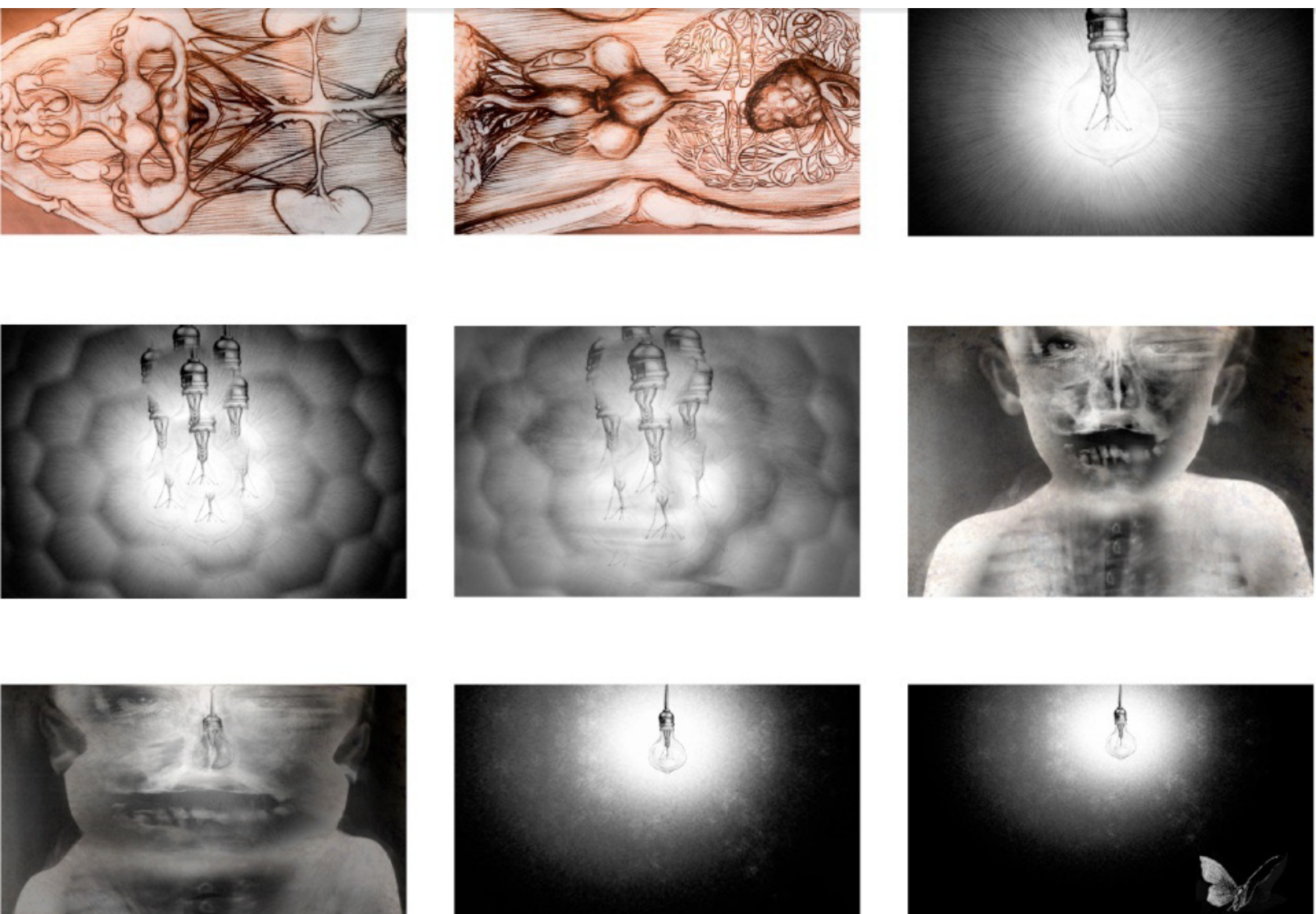


Figura 4. Imagen: uso de imágenes grotescas estudiadas desde la anatomía en el storyboard de Bravo (2006, p.112)

el guion, o del método en general usado por Bravo Morales al analizar la anatomía a través de conceptos como lo grotesco, lo monstruoso y lo abyecto. Para ambos, a partir de lo estudiado, resultan sus propuestas de diseño, mientras que para Sabogal Caro su proposición parte de una noción mucho más personal; entonces el objeto de estudio debe ir al igual que el proceso creativo.

Para la realización de este proceso de análisis se ha pretendido revisar también estudios

en los que consecuentemente la animación haya sido descompuesta y analizada con la intención de exponer una hipótesis sobre un contexto específico, con la finalidad de entender cómo en otros trabajos se trata la forma animada para su análisis, ya que es lo que el primer objetivo de este proyecto plantea.

Algunos de los estudios que pretenden analizar la animación se desenvuelven desde la concepción de querer comprender el contenido de otras animaciones bajo particularidades como:

La *interacción* en la tesis de Andrés Fabián Agredo Ramos (2010) en la que el intento por comprender la animación desde el diseño, en un medio como el internet, lleva al autor a entenderla gracias a la descomposición de los elementos gráficos y su análisis en cuanto a forma, función y representación, hasta la relación de estos con el espectador.

Otros estudios cuyo interés recae bajo criterios de la búsqueda de los reflejos de la cultura y las ideologías, como en la tesis de Nadia Vélez Campos (2004), en la que por medio del estudio de la cultura genera relaciones entre dos producciones de Disney, a partir del análisis de su contenido, la psicología de los personajes, la descomposición de la historia y su representación.

Y otros bajo la comprensión de la fuerza mediática de la animación en la tesis de María Alejandra Solano Vargas (2008), en la que a partir del estudio del contexto histórico y el estudio de la adaptación, genera relaciones entre la representación de los personajes y del sentido de la narrativa en varias producciones de Disney.

De estos análisis se puede revelar que la identificación de patrones comunes para cada uno de sus criterios de interés, les permiten concluir sobre sus objetos de estudio parámetros que son luego son analizados y cuantificados, según como sus objetivos se lo exijan. Tal es el caso de la finalidad de la imagen en ciertas páginas web al descomponer los factores técnicos utilizados en las animaciones analizadas por Andrés Fabián Agredo Ramos (2010), o como el sentido emotivo en los contenidos narrativos de Disney que permiten a María Alejandra Solano Vargas (2008) identificar el corpus psicológico manejado por el triunfo del bien sobre el mal en dichas producciones.

Aunque de los anteriores estudios sobre el análisis de la forma animada ninguno maneja el criterio diferenciador entre el lenguaje animado ortodoxo y el experimental, se identi-

ca que los estudios sobre el análisis de la animación experimental son consecuentemente escasos, y ya que las características del lenguaje de este son diferentes de la animación tradicional, este estudio permite apropiarse de algunos de los criterios metodológicos que los autores han utilizado para su análisis, tanto los que han planteado la animación experimental como su recurso lingüístico en el caso de los estudiados anteriormente señalados como Sabogal Caro, Bravo Morales y Dimaté Palacios, así como los que analizan la forma animada en general para comprender ciertos aspectos de la sociedad de su interés, en el caso de Campos Vélez, Vargas Solano y Agredo Ramos, ya que así se puede comprender el manejo del estudio de la imagen en movimiento desde diferentes perspectivas.

2.4 SOBRE LA SEXUALIDAD EN LAS ARTES

Entender las obras estudiadas en este proyecto bajo los aspectos que se han considerado sobre animación experimental, pretende comprender que la temática bajo la que se está estudiando, en este caso las concepciones sobre el condón, involucre que sean representadas dentro de las propuestas las reflexiones sobre la sexualidad. Esto debido a las consideraciones sobre la muestra analizada que se presenta en el Capítulo 3, por lo tanto, entender la sexualidad en las artes en este punto es un insumo contextual sobre el discurso que aquellas obras plantean.

Sin ánimo de excluir que el concepto del erotismo ha sido acuñado por el hombre en las artes, casi desde el inicio de su existencia como plantea Lucie-Smith (1992, p. 11) al afirmar que lo erótico y lo sagrado venía relacionado casi en el momento en que el hombre era reconociblemente humano, parece ser que la evolución del concepto, aunque trasmataba en diferentes periodos, solo hasta la modernidad ha considerado cambios abruptos.

Estos cambios principalmente van relacionados con las ideas progresistas en las que la

participación de la mujer en el arte y en las sociedades permitía el advenimiento de diferentes visiones, además de la del hombre sobre la sexualidad. De igual forma, la expresión libre sobre los deseos sexuales en ambos géneros que traspasaban baches que anteriormente se tocaban de forma más sutil, el travestismo, el homoerotismo, lo escatológico, el fetichismo, etc.

Cuando damos un repaso sobre la definición de erotismo en el arte en Lucie-Smith (1992), se puede encontrar que el concepto anterior al periodo contemporáneo en el que la figuración de la forma predominaba en todas las técnicas, se comprendía como el impulso sádico del hombre hacia la mujer (Lucie-Smith, 1992, p. 246). Un sadismo que se podía ver de dos formas: del hombre hacia la mujer como el más común, y viceversa como el menos común.

Estas dos formas de sadismo aparentemente han persistido durante varios siglos, tal como presenta el autor al analizar la manera dominante de la diosa minoica de las serpientes de 1600 a.C., comparándola con la pintura *Lucrecia* (1537) de Lucas Granach en la que, al igual que la anterior, considera que la mujer domina la forma fálica que se presenta de forma no figurativa; en la primera, las serpientes; en la segunda un cuchillo. *“El temor del hombre a la agresión femenina es igualado, e incluso superado (...) por los impulsos sádicos hacia las mujeres”* (Lucie-Smith, 1992, p. 239).

Este sadismo predominante entonces, como la forma de entender lo erótico en las artes, se puede considerar como el hito de la concepción de la sexualidad en las artes, pero que a pesar de que trasmutaba en diferentes periodos como se presenta al hablar de la fascinación por el lesbianismo, que era una práctica común en los prostíbulos, para las obras de Toulouse-Lautrec (1893), también el modernista de principios de siglo deseaba ser el heredero de los románticos por lo que las *“imágenes eróticas se convierten así en un arma importante en la batalla por el modernismo”* (Lucie-Smith, 1992 p. 162), por lo

que autores como Salvador Dalí y Hans Bellmer aún representaban de manera visceral la figura de la mujer como evidencia de la agresión sádica hacia la mujer.

Es entonces que el autor considera que a partir de la sátira feminista con autoras como Cyndi Sherman (1980) o Judy Chicago (1970), el uso del erotismo en el arte toma un enfoque aparentemente distinto, cubierto por el arte de la sátira. Chicago utiliza el erotismo para fines políticos y sus reflexiones sobre el feminismo empezaron a traspasar el género. Entonces artistas como John Kirby (1987) se autorretratan frecuentemente con ropas de mujer, pero sin la intención de parecer disfrazado (Lucie-Smith, 1992, p. 264).

La sátira pasa a transformarse en denuncia y es así como desnudos del artista Jean Rustin (1981) *“hablan de la muerte de la esperanza y el colapso de ideologías actuales”* (Lucie-Smith, 1992 p. 266) y empieza a surgir el desnudo masculino como oposición al feminismo en una suerte de resurgimiento del arte homosexual durante la década de 1980, siendo un medio de expresión para estos artistas que antes no encontraban cabida en la sociedad excluyente.

Sin embargo, algo que siempre ha preocupado en el arte erótico ha sido el punto hasta donde lo permisivo dentro de los cánones convencionales de cada sociedad en la historia diferencia lo erótico de lo pornográfico. Esta ardua discusión, que si bien ha sido tratada por autoras como Michaela Marzano (2006) y analizada en trabajos como el de Elena Cortés (2012), es válida en este trabajo en particular para comprender el discurso de las obras a analizar.

Mientras para Marzano (2006) considera la pornografía bajo el concepto de la obscenidad y esta como una *“reducción del cuerpo a un objeto parcial (...) lo obsceno borra lo desnudo reduciendo el cuerpo a un conglomerado”* (Marzano, 2006, p. 103), Elena Cortés (2012), por otro lado, considera que la importancia del discurso puede prevalecer sobre la imagen aun si es obscena y se mira con obs-

cenidad, al tomar el ejemplo que da sobre el artista Thomas Ruff quien se apropia de imágenes pornográficas de internet y las expone en gran formato lo que genera un efecto que denomina Richteriano que es básicamente un desenfoque sutil y que pone en tela de juicio al espectador quien intenta desvelar la imagen mientras la observa. *“Pornografía convertida en arte, una fusión perfecta de dos disciplinas totalmente contrarias, que ataca y protege al mismo tiempo la reputación de los dos ámbitos”* (Cortés, 2012, p. 35).

Sin intentar entrar en el debate pornografía versus erotismo y su validez en el arte, se puede establecer que la idea del discurso, tal como lo presenta Cortés (2012), tiene suficiente autenticidad en este trabajo. Así pues podríamos entender hasta qué punto la obra de Giancarlo Rojas Marín (2009) con la presencia visceral del pene y la vagina y el acto de la penetración competen a una buena representación de la sexualidad, contra otros trabajos del mismo corpus como el de Marie Hélène Turcotte (2010) quien a partir de la sutil representación de la lluvia intenta representar el primer orgasmo de una mujer.

Por lo tanto, el concepto y la visión artística van ligados al discurso que el autor se plantea coherente para su producción. Entonces para Rojas Marín (2009) su visión de los miedos sexuales como algo *aterrador* muestra la sexualidad de forma visceral y grotesca, mientras que para Turcotte (2010) en su visión de la *inocencia* representa el sexo como algo desconocido y lo poetiza.

2.5 SOBRE EL CONDÓN

CONSIDERACIONES SOBRE LA TEMÁTICA

“CONCEPCIONES SOBRE EL CONDÓN”

Como se consideró en la sección sobre justificación y metodología, el fenómeno desde el cual el proyecto de la propuesta animada busca representar es sobre las concepciones sobre el condón.

La motivación sobre el abordaje de este fenómeno parte por dos circunstancias; la primera, relacionada con las experiencias personales que, como ya se ha visto al momento de analizar propuestas similares, forman un campo recurrente en este tipo de proyectos que pueden generar mayor fuerza al momento de la producción en animación experimental, como exponía Wells (1998) al hablar de la *presencia del artista*, una obra en la que el mismo autor enfrenta sus concepciones del mundo que presenta, posee fuerza para su propia motivación, en este caso las primeras relaciones sexuales que sesgadas sobre una educación puritana y conservadora acerca las propias concepciones del autor de este texto sobre la sexualidad a un fenómeno sobre el cual también se ha enfrentado: las decisiones, los cuestionamientos y procedimientos que se tiene al encarar por primera vez la necesidad de un método anticonceptivo como el condón y todos los pensamientos que sobre este conlleva.

La segunda circunstancia está relacionada al deseo de explorar una temática que puede ser controversial según como exprese. Pues bien, el estudio del Centro de Promoción y Defensa de los Derechos Sexuales y Reproductivos [PROMSEX] (2011) considera que los mitos en métodos anticonceptivos deben ser vistos desde la mirada preocupante sobre la falta de educación sexual y las consecuencias que esta genera a corto o largo plazo, mientras que el artículo *¿Por qué cuesta usar el condón?: opiniones, creencias y conocimientos sobre el uso del preservativo en adultos de un suburbio de Buenos Aires* (2007) ejerce una mirada hacia estas concepciones, un poco más documentalista y permite reconocer en una particular población las diferentes ideas que se tiene sobre el condón.

Aunque ya se ha planteado con anterioridad, es pertinente destacar en esta sección que el fenómeno sobre el que se tiene interés no pretende ser el pináculo del proyecto. La representación de este no muestra un interés de intervención ni la presentación de una problemática susceptible de ser cambiada. Se ha optado por alejarse de estos patrones pues-

to que, por un lado, la expresión experimental de la que se ha hablado en capítulos anteriores se vería sesgada por el interés de plantear un cambio de conciencia para el espectador, y segundo porque lo que se pretende es la búsqueda de representar un fenómeno personal arraigado a lo que ya se ha escrito sobre él.

CLASIFICACIÓN DE LAS CONCEPCIONES SOBRE EL CONDÓN

Se considera en este apartado que la búsqueda de documentación sobre este fenómeno intentó ser de forma mucho más objetual, por lo que se descartaron de primera mano aquellos recursos de carácter institucional que pretenden llevar la información a ciertos grupos de la comunidad, ya que estos recursos aunque con la más mínima mirada se espera que sean profesionalmente documentados, no fichan en documentación indexada y en lo posible el proyecto busca que sus fuentes sean lo más verídicas posibles. Así pues, muchos documentos que incluían ciertos mitos, verdades e instrucciones respecto al condón y otros métodos anticonceptivos proporcionados por la institución Profamilia, no fueron considerados debido a su carácter de inmediatez. De estos se destacan, básicamente, folletos, información instructiva en manuales y portales educativos informáticos. Por otro lado, la información proporcionada por censos realizados por la misma institución tiene más cabida, pero aquellos a los que se tuvo acceso del año 2015 no proporcionaban información suficiente sobre el carácter que se esperaba.

Consecuente con esto se recurre a la investigación documental indexada, principalmente tesis, artículos médicos e informes realizados por otras personas e instituciones.

La forma de abordar estos documentos es con el fin de generar un listado sobre las concepciones sobre el condón que los documentos registran, en este caso el listado que proporciona PROMSEX (2011, p. 15) en el que se presentan diferentes concepciones en varios métodos anticonceptivos y, paralelo a estos, información científica sobre la validez

o invalidez de tal concepción. En el artículo *¿Por qué cuesta usar el condón?: opiniones, creencias y conocimientos sobre el uso del preservativo en adultos de un suburbio de Buenos Aires* (2007) se hace un acercamiento a una determinada población y mediante la entrevista registrada en mesas de grupo se registran historias de vida y diferentes concepciones sobre el condón. En el documento *Fecundidad adolescente en Colombia: incidencia, tendencias y determinantes. Un enfoque de historia de vida* (2004) se intenta comprender a partir del estudio de múltiples autores, los posibles factores que llevan a concebir estas concepciones, no solo en cuanto a métodos anticonceptivos, sino también a la sexualidad en general, lo que permite divisar una pertinente clasificación de ellas. En el artículo *Conocimientos mitos y creencias frente al condón y la sexualidad en jóvenes escolarizados de Pereira* (2001) se recolectan, por medio de la encuesta, ciertas tendencias y comportamientos que presentan cuatro momentos relacionados al condón como son el momento de comprarlo, el momento de colocarlo, el momento del uso y el momento de deshacerlo que permiten develar ciertas creencias sobre el uso del condón. En el artículo *Condón masculino: nivel de conocimientos y creencias acerca de su uso. Prevenir infecciones de transmisión sexual en alumnos de la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco* (2007) se recoge información con un grupo de estudiantes de medicina sobre la efectividad, el uso adecuado y las actitudes frente al uso del condón a través de ciertos tópicos interesantes en la sección sobre la correcta utilización del condón que plantean ciertas creencias relacionadas por el paralelo entre usuario y objeto, en este caso hombre-condón y otras implicaciones sobre la pareja y cuestionamientos sobre las situaciones en las que se debe usar o no condón.

Pertinente a esto se opta por realizar un listado sintético entre las concepciones documentadas por estos textos, debido a que sintácticamente muchos eran similares a otros,

o la idea general de una concepción podría ser la misma de otra, por tanto se propone el siguiente listado:

- Primera relación sexual no necesita condón.
- No se necesita condón si se tiene relación solo con una persona.
- Usar condón es un acto de desconfianza e irrespeto.
- Utilizar doble condón protege mejor.
- Concepciones sobre la reutilización del condón.
- Concepciones sobre la forma de interactuar con el condón.
- Concepción sobre la pérdida de sensibilidad.

A partir de este listado y gracias a la metodología utilizada en el método de recolección de datos del artículo *¿Por qué cuesta usar el condón? opiniones, creencias y conocimientos sobre el uso del preservativo en adultos de un suburbio de Buenos Aires* (2007) se opta por clasificar el listado en dos de los aspectos generales que se divisaron en los documentos.

Por un lado, la *confianza* que encierra todas aquellas concepciones que involucran la relación de pareja más allá de la relación sexual. En este concepto se abarcan aquellas concepciones que involucran a la mirada de la pareja, puesto que para momentos como la primera relación sexual como un asunto de alta intimidad para algunos puede ser descrita como placentera, para otros puede ser desagradable. En otros aspectos en los que la libertad sexual se antepone ante los prejuicios morales que pueden llegar a concebir ideas como el uso del condón, es un acto de irrespeto porque se considera a la otra persona insana para el acto sexual o concepciones sobre la promiscuidad.

En cuanto a la *correcta utilización del condón*, no es más que aquella en la que la interacción del condón con el usuario generó dudas que nunca fueron respondidas debido a falta de información o a que entre la misma comunidad se generan creencias sobre lo que se puede y no se puede hacer con el condón.

Por último, se propone una tercera instancia que si bien es única y no tiene relación con las anteriores, ha sido descrita en todos los documentos como una creencia muy común que es aquella sobre la pérdida de la sensibilidad, que no entraría en la clasificación sobre la correcta utilización del condón porque ha sido descrita como un apartado fisiológico

- | | |
|---|----------------------|
| ● Primera relación sexual no necesita condón | CONFIANZA |
| ● No se necesita condón si se tiene relación con una sola persona | |
| ● Usar condón es un acto de desconfianza o irrespeto | |
| ● Utilizar doble condón protege mejor | CORRECTA UTILIZACIÓN |
| ● Sobre la reutilización del condón | |
| ● Sobre la forma de interactuar con el condón | |
| ● Sobre la perdida de sensibilidad | SENSIBILIDAD |

Figura 5. Síntesis de las concepciones sobre el condón. Gráfico por Didier Camilo

más subjetivo; en otras palabras, no se puede concluir la veracidad de la pérdida o no de la sensibilidad porque para algunos puede que sea cierto pero para otros no. No obstante, aunque los fabricantes se jacten de la calidad de su producto para esta situación, esta concepción tiene aspectos calificativos más allá de su veracidad porque debido a esta, muchas parejas se prohíben la utilización del condón, por lo que se prioriza la satisfacción sexual por encima de la responsabilidad sexual.

La clasificación planteada se puede apreciar de forma sintetizada en la Figura 5.

2.6 CONCEPTOS DEL MODELO DE ANÁLISIS

A partir de las características de la animación experimental propuestas por Wells (1998), las reflexiones recolectadas de lo experimental en las artes de la sección 2.1. de este capítulo y la forma como otros autores han abordado esas nociones en la sección 2.3., se propone aquí que el lenguaje de la animación se puede comprender desde lo *narrativo* y lo *estético*. Se ha decidido acoplar en estos dos componentes como se aprecia en la Figura 1 de la segunda sección de este capítulo, ya que la clasificación que hace el autor abarca estos componentes de la siguiente forma:

Lo narrativo desde los aspectos que consideran tanto la continuidad del relato como la forma en la que esta se presenta, la cual describe Wells (1998, p. 45) al hablar de los códigos que el propio autor crea y en la manera como se relaciona con los recursos narrativos auxiliares, como el caso del sonido o del diálogo para Wells. Desde lo *estético* en la forma material o tangible como se presenta la representación, su relación con la pulsión artística más pura y con la correspondencia contemplativa entre el espectador y lo que se presenta, que para Wells se identifica en la evolución de la materialidad (Wells, 1998, p. 45).

Gracias a esta síntesis, la propuesta de análisis que aquí se plantea se estudiará desde lo llamado *discontinuidad* (referente al factor

narrativo) y *recursividad técnica* (concerniente al factor estético). Sin embargo, como se expresó anteriormente, la propuesta de Wells (1998) comprende el estudio de la forma desde la *abstracción* o la *configuración*, según el tipo de animación. Y en lo que se puede revelar, este apartado puede comprender una relación cercana entre lo *narrativo* y lo *estético*, ya que la representación y el movimiento de la forma, bien sea abstracta o figurativa, aporta tanto a la comprensión narrativa como a la estética del filme, por lo tanto, desde esta sección se estudia aquí como la *iconicidad de la forma*. A continuación, se explicará de manera más detallada cada uno de los elementos que se estudian en la propuesta de análisis aquí planteada:

ICONICIDAD DE LA FORMA:

Comprendiendo entonces que el efecto que causa la abstracción o la configuración de la forma, afecta tanto al sentido estético como el narrativo de las propuestas, se ha considerado que el estudio de esta sección debe objetivizarse por dos razones: por un lado, la importancia de identificar hasta qué niveles de la iconicidad se han propuesto los autores la representación de esta temática en particular; y segundo, precisamente para identificar las formas más significativas de la temática y su significación para la representación.

Al entender el término iconicidad como el “grado de similitud entre una imagen y el objeto a representar” (Moles y Janiszewski, 1992, p. 41) se propone llamarlo y estudiarlo desde este criterio, ya que hablar solo de abstracción como propone Wells (1998) para la animación experimental, es sesgar la comprensión de la forma a un muy bajo nivel de figuración y esto no siempre es así. En este sentido se propone retomar la propuesta de Abraham Moles (1992) con base en su escala de iconicidad porque sugiere trece niveles de forma creciente, en los que el nivel inferior abarca la abstracción más pura de la forma mientras el nivel máximo comprende la presentación del objeto representado como tal (ver Figura 6).

NIVEL	DEFINICIÓN	CRITERIO	EJEMPLOS
12	El propio objeto para designarse como especi	Eventual colocación entre paréntesis en el sentido de Husserl	El objeto en el escaparate de la tienda. La exposición
11	Modelo bi o tridimensional a escala	Colores y materiales arbitrarios	Muestrarios fáticos
10	Representación bi o tridimensional reducida o aumentada. Representación anamorfoseada	Colores y materiales escogidos según criterios lógicos	Mapas de tres dimensiones, globo terráqueo, mapa geológico
9	La fotografía industrial o la proyección realista sobre el plano.	Proyección perspectiva rigurosa, medios tonos y sombras	Catálogos ilustrados
8	Dibujo o fotografía del tipo llamado “recortado” (operación visual del universal aristotelico) Perfiles en diseño	Continuidad del contorno y cierre de la forma	Catálogos de venta por correspondencia. Prospectos. Fotografías técnicas
7	Esquema anatómico o de construcción	Apertura del cárter o de la envoltura. Respeto de la topografía arbitraria de los valores. Cuantificación de los elementos y simplificación	Sección anatómica - Seccion de un motor de explosión. Esquema del cableado de un receptor de radio. Mapa geográfico
6	Vista de “despiece”	Disposición perspectiva artificial de piezas según sus relaciones de vecindad topográfica	Objetos técnicos en los manuales de montaje o de reparación
5	Esquema de “principio” (eléctrico o electrónico)	Substitución de los componentes por símbolos normalizados; paso de la topografía a la topología; geometrización	Plano esquematizado de la red metro, Esquema de cableado de un receptor de TV o de una parte de un radar. Esquema unihilo en electrónica
4	Organigrama o Bloque esquema de programa de ordenador	Los elementos son cajas negras" funcionales, conectadas lógicamente; presentación de funciones lógicas	Organigrama de una empresa Flow chart de un programa de ordenador. Serie de opeaciones químicas
3	Esquema de formulación	Relación lógica, no topológica, en un espacio no geométrico, entre elementos abstractos. Los lazos son simbólicos y todos los componentes, visibles.	Fórmulas químicas desarrolladas. Sociogramas
2	Esquemas en espacios complejos	Combinación en un mismo espacio de representación de elementos esquemáticos pertenecientes a sistemas diferentes	Fuerzas y posiciones geométricas en una estructura metálica. Esquemas de estadística gráfica. Polígono de Cremona. Representaciones sonográficas
1	Esquema de vectores en los espacios puramente abstractos	Representación gráfica en un espacio métrico abstracto, de relaciones entre tamaños vectoriales	Magnitudes vectoriales en electrotécnica triángulo de Kapp Polígono de Blondel para un motor Triángulo de las vocales
0	Descripción en palabras normalizadas o en fórmulas algebraicas	Signos abstractos sin conexión imaginable con el significado	Ecuaciones y fórmulas, Textos

Figura 6. Escala de iconicidad de Moles (Moles y Janiszewski, 1992, p.43). Grafico por Didier Camilo

Se decide que la escala de iconicidad es adecuada para este nivel del análisis porque permite identificar un grado aproximado de la iconicidad de la forma representada. Es aproximado porque aunque cada nivel tiene su criterio específico, en algunos casos los criterios de la forma en la animación son cambiantes dentro de la narración (ejemplos de esto se pueden encontrar en el Capítulo 3.4.). También es importante la propuesta de Moles porque al ser aplicada en el ejercicio de la imagen en movimiento, permite realizar un muestrario de formas repetitivas o que tienen un *criterio de fascinación* (Moles y Janiszewski, 1990, p. 47) dentro de la narración.

DISCONTINUIDAD

Aunque Wells (1998, p. 43) ha descrito que el criterio narrativo de la continuidad en la animación experimental busca priorizar la forma ilógica o la discontinuidad narrativa, es importante para este nivel del análisis divisar desde que aspectos lógicos se comprende en cada propuesta la continuidad o discontinuidad de su obra audiovisual.

Para esto se han tomado como base las teorías del montaje cinematográfico en las que corresponde a la continuidad, por un lado desde las características de la escala y duración del plano y, por el otro, desde la continuidad dentro del plano.

También se ha optado por adoptar la teoría de André Bazin (2008) retomada en el libro *Teoría del montaje cinematográfico* de Sánchez Vicente (1991) sobre la que sugiere que por medio del recurso de la cámara pueden comprenderse dos tipos de montaje:

Montaje de tipo analítico (o externo) en el que la utilización de los planos cercanos y la corta duración de estos muy seguidamente, se utilizan como un recurso para el drama y el énfasis en lo expresivo y psicológico, permitiendo al espectador inmiscuirse dentro de la narración con la expectativa de conocer la verdad revelada. *“El fraccionamiento de los planos no tiene otro objeto que analizar el*

suceso según una lógica material o dramática de la escena” Bazin (2008, p. 82).

Montaje de tipo sintético (o interno) en el que la utilización de la profundidad de campo, planos lejanos y determinantes ubican al espectador en una relación más próxima con la realidad, por lo que son planos que plantean el contexto más cercano a la veracidad del propio filme (Bazin, 2008, p. 74).

La utilización de la propuesta de Bazin para el modelo de análisis es importante porque en cuanto a los aspectos de la narración que comprende a la animación en general, la utilización de figuras retóricas y “estrategias narrativas” (Wells, 1998, p. 68) son derivantes de las propias del cine, pero al comprender el espacio animado como ilimitado, la utilización de la cámara para estas propuestas es muy importante para comprender la continuidad del filme, sobre todo para las de animación experimental en las que el autor puede plantear ilimitadas formas de entender el espacio.

Dentro de estas se encuentran también lo denominado como *raccord* que en fines últimos se entiende como “*el garante de la imperceptibilidad del montaje*” (Sánchez, 1996, p. 31) y de los cuales se ha optado por retomar desde la propuesta de Sánchez (1996) y de las propuestas descritas en la obra *Estética del cine* de Amount, Bergala, Marie y Vernet (1985) las diferentes clases de *raccord* que como expresan los autores al intentar desvelar la cantidad infinita de estos que se pueda establecer -debido a su concepto y su propia evolución- hay que comprender el concepto del *raccord* como algo funcional, lo que permite decir de este que “*(...) puede funcionar poniendo en juego elementos puramente formales (movimiento, independiente de su soporte) y elementos plenamente diegéticos (una “mirada” representada)*” (Amount, Bergala, Marie, Vernet, 1985, p. 77) por lo que es prudente afirmar que el *raccord* se puede comprender tanto en -continuidades actanciales- haciendo referencia a esto como las relaciones entre personajes y objetos (que pueden ser de dirección, de mirada, de movimiento) y de continuidades mecánico-

discursivas refiriéndose a esto como el nivel estilístico (que puede ser óptico, luz, objetual), esta clasificación puede ser encontrada también en el trabajo de Gomez Tarin (2003, p. 315) donde expone el concepto de *raccord* como la adecuada continuidad de un plano del cual deriva el tipo de llamada que la imagen da entre estos.

La comprensión de los tipos de *raccord* dentro del análisis permitirá identificar la intencionalidad de la continuidad o discontinuidad del artista, y también la forma como lo plantea técnicamente. Reconocer los tipos de *raccord* también posibilitará considerar patrones narrativos sobre los cuales las decisiones se toman en torno al discurso de la narración.

RECURSIVIDAD TÉCNICA

Al encontrarse el artista en pleno desarrollo de la estética de una producción experimental, el recurso técnico comprende una gran decisión que si bien puede ser arbitraria, también puede considerarse desde el concepto que el artista quiera componer. De cualquier forma, la diferencia entre animación experimental y la ortodoxa al derivarse del concepto general de animación, comparten su origen técnico, es por eso que no puede hablarse de técnicas exclusivas de la animación experimental o viceversa. Se ha decidido entonces que para este apartado se hace necesaria la clasificación de los componentes técnicos por tratar.

Por un lado, por el hecho de que hoy en día las capacidades tecnológicas pueden llevar a un número infinito de técnicas y, por el otro, porque el medio audiovisual determina de inmediato un formato digital establecida, aunque puedan encontrarse piezas de animación en plataformas teatrales o performísticas como ocurre con el proyecto *Ciudad Intervnida* (2013) de la Ciudad de México donde el formato trasciende a un espectáculo en vivo de la animación sobre objetos en la puesta en escena; lo importante de la clasificación en este sentido tiene que ver con la sintonización de las técnicas, tomando como base

estructuras metodológicas de autores como Ortega Vidal (2008) quien propone en su tesis una clasificación consecuente con los materiales utilizados en cada una de las técnicas. Para ello sugiere animación bidimensional, animación tridimensional y animación 3D por computador.

Para el modelo que aquí se propone, se tomará como base la propuesta de Ortega Vidal (2008, p. 165) con respecto a los materiales según las técnicas empleadas, pero se requiere tener en cuenta la acción que el realizador utiliza en relación con el soporte. Se sugiere entonces lo siguiente:

- Pigmento sobre soporte, que comprende cualquier tipo de animación en la que la utilización del pigmento sea lo principal. Así se puede entender que encierra todos los derivantes del cel animation o animación cuadro a cuadro, normalmente plasmado sobre un soporte plano y la utilización de papel u otro apoyo acorde al pigmento.

- Utilización de material maleable u objetos separados del soporte, que considera, a grandes rasgos, cualquier tipo de animación en el que el material tenga la capacidad física de moldearse, trasladarse o transformarse. Se concentran aquí generalmente todas las variantes del stop motion, por lo tanto el registro del movimiento por medio de la fotografía es la clave de esta clasificación (stop motion, clay animation, pixilación, cut out, etc.).

- Digitales en los que se considera la utilización del recurso del software, que bien puede ser tanto en la percepción 2D como en la 3D.

Cap 3.

Modelo de análisis

3.1 OBJETIVO DEL MODELO DE ANÁLISIS Y CONSIDERACIONES

Con el fin de apropiarse de los recursos del lenguaje que la animación experimental provee diferenciada de la animación ortodoxa o tradicional, se propone un modelo de análisis que permitirá identificar patrones, conjuntos o códigos de representación desde los aspectos *narrativos* y *estéticos* en una determinada selección de animaciones cercanas a la temática “concepciones sobre métodos anti-conceptivos”; patrones que servirán de referente para la producción final del proyecto y que son relevantes para comprender el es-

tado actual del objeto de estudio, ya que por medio de este se pueden revelar metodológicamente decisiones importantes al momento de la producción audiovisual.

Es necesario apuntar que el modelo de análisis se ha construido con base en la lectura de diferentes teorías que recopilan formas distintas de hacer objetivos los elementos que se pretenden analizar, como se aprecia en Capítulo 2.6. de este proyecto, ya que aunque la animación experimental en su propia concepción metodológica, concebida como experimental, se fundamente bajo la subjetividad del proceso artístico. Es decir que muchos de los aspectos conceptuales y técnicos

en cada pieza están cargados de significados que bien pueden ser accidentales o intencionales, esto puede develarse por supuesto desde las mismas características propuestas por Wells (1998) porque se ve claramente que el proceso artístico destacable de la animación experimental recae en la misma libertad que tiene el artista para construir la narrativa o la estética de su propuesta; por lo tanto, las conclusiones que arroje el análisis no serán propiamente inductivas, por lo que sería prudente afirmar que las conclusiones se basan en un razonamiento deductivo y abductivo.

3.2. CONSIDERACIONES CONCEPTUALES DE LA MUESTRA

Siendo consecuentes, el primer criterio que permite este modelo de análisis es la forma sobre cómo abordar en primera instancia las producciones audiovisuales que se han seleccionado. En vista que la animación entendida como la imagen en movimiento debe ser analizada por su contenido, se pretende identificar en cada producción los momentos en los que se reconozcan las alusiones de los estados de la sexualidad latente descritos por Masters y Jonhson (1966), ya que su estudio permite diferenciar los momentos precisos por los que atraviesa el acto sexual correspondido, el cual constituye la base propia de la salud sexual y reproductiva a la que universalmente se reconoce en la declaración del 13° Congreso Mundial de Sexología realizado en Valencia (España) en 1997 en el que se hace relevante el derecho a la reproducción que concibe la práctica de la anticoncepción bajo la responsabilidad de la pareja.

Si bien este estudio es de carácter científico, el cual a grandes rasgos describe los cambios físicos del hombre y la mujer en cuatro etapas, es natural reconocer que permite diferenciar uno de otro fácilmente y consecuentemente en este proyecto, reconocer aquello que los artistas se han propuesto simbolizar ya que es en esas representaciones en las que se encuentran los elementos que se buscan recolectar. Los momentos que describe el estudio de Masters y Jonhson (1966) compren-

den las etapas de Excitación, Meseta, Orgasmo y Resolución, lo que permite diferenciar la temática de las producciones que se pretenda analizar y que facilitan dos decisiones metodológicas importantes.

En la primera, consecuente con la recolección de la muestra, debía existir un corpus temático diferenciador, por lo tanto en esta se debían identificar producciones relacionadas con la temática “concepciones sobre el condón”; sin embargo, la escasez de este tipo de animaciones obliga a abrir el espectro del corpus temático. En este caso se optó por recolectar producciones asociadas con la sexualidad, concepto estudiado en el Capítulo 2.4. de este proyecto. A partir de esto, se tienen en cuenta dos aspectos importantes correspondientes con el tema de este proyecto.

Por un lado, unido en su asunto con la anticoncepción, tanto por el hecho de que es un derecho reproductivo asociado a los derechos sexuales (Declaración del XIII Congreso Mundial de Sexología, 1997), como por el suceso de que la anticoncepción es un momento naturalmente concebido en una relación sexual correspondida, por lo que tanto el hombre como la mujer tienen la responsabilidad en sus manos.

Por otro lado, desde el punto de vista de la experiencia sexual ya que hablar de concepciones en la sexualidad comprende el acto social de la transformación de la información que afecta a sectores específicos de la comunidad como el religioso, el social o la edad (PROMSEX, 2011, p. 9). Por lo tanto, la experiencia sexual vista como un acto natural desde lo desconocido, es un formato válido dentro de las producciones por analizar.

La segunda decisión metodológica está ligada a la representación de la sexualidad correspondida ya que, como se puede ver, tanto la experiencia como la anticoncepción son conceptos relacionados con la salud sexual y reproductiva, pero todo ligado a la decisión concebida. Esto se hace para descartar cualquier relación de la sexualidad ligada a cualquier otra práctica; claro está que estas con-

sideraciones se toman cuidadosamente luego de hacer una primera revisión de la muestra en la que por efectos de la búsqueda se encuentran muchas relaciones al abuso sexual o a cualquier otro determinante de la sexualidad, fuera del tema que se quiere abordar y que no son de interés en este estudio porque son temáticas que aunque relacionadas, son también fuertemente opuestas en su representación.

Estas reflexiones sobre la sexualidad estudiadas en el Capítulo 2.4., dan cuenta en este punto para exponer la problemática del discurso que, como se pudo observar, la relación entre la visión del artista y el concepto en paralelo al discurso manejado plantean la coherencia de la obra. Para el caso concreto se puede exponer la creación de la artista Michèle Cournoyer y proponer en este plano dos de sus obras: *A Feather Tale* (1992) y *The Hat* (1999).

El primero es una historia sobre el acto de la seducción en la relación sexual. Una mujer que al introducirse en el juego sexual de su pareja termina atrapada por la degradación de su propio juego. El segundo es un relato sobre los recuerdos de una mujer que fue ultrajada sexualmente a una edad temprana y que ahora vive seduciendo hombres. Ambas producciones pretenden una mirada de la sexualidad pero de diferentes formas.

En *A Feather Tale* sobre el acto de la seducción, la artista pretende mostrar –de la forma más real al hacer uso de la rotoscopia y la figuración más fina de los objetos–, el acto sexual y la reproducción que en un principio son juguetones y concienzudos y terminan en la degradación del cuerpo, para el cual la artista rechaza incluso la forma del cuerpo humano y convierte a la mujer en una gallina, sin perder la figuración de las formas. En *The Hat* la artista pretende mostrarlos de forma visceral y misteriosa, con figuras abstractas y mediante el uso del sonido para transmitir un tono de terror. Las dos propuestas de una misma artista tratan una temática global similar,

pero con tonalidades completamente distintas. En otros ejemplos, trabajos como *On Rape* de Nicky Rose Kaveny (2015) o *Grace* de Kat Hulka (2006) hablan sobre la violación y tienen en su propuesta la representación de la sexualidad con una tonalidad violenta sesgada por experiencias aterradoras que no pueden ser representadas de otra forma, más que por el propio terror que los artistas intentan plasmar.

3.3. MUESTRA

Gracias a las características que Wells (1998) propone para diferenciar el lenguaje de una animación experimental (ver Figura 1) se hace un primer vistazo en la muestra recolectada de diversas fuentes de información, tanto informales como especializadas: YouTube, Vimeo, National Film Board of Canada, Moebius Animation. A partir de esto, se intenta corroborar la compatibilidad con la temática que se quiere analizar por medio de la información que se presenta en las bases especializadas sobre la sinopsis de cada propuesta o, en su lugar, en fuentes de información externas en las que el autor exprese lo que ha intentado representar en su propuesta. Esto se hace debido precisamente a que en algunos casos la experimentación sacrifica la comprensión precisa de la temática del filme, tal como dice Wells al hablar de la *forma interpretativa* en la que los códigos estéticos definen la comprensión narrativa, en algunos casos muy difícil de comprender (Wells, 1998, p. 43).

A partir de estas consideraciones, se toman las siguientes producciones para analizar y se incluye la sinopsis para aquellas donde en las que la fuente especializada ha proporcionado una descripción oficial:

• *The day I killed my best friend* - Rabano Studio, España (2012): *Regla odia la hora del baño y siempre tiene que ser ordenado para hacerlo. Sin embargo, por lo general se deshace de su agua de baño sin que su madre lo sepa. Un día Regla y su amigo imaginario indulgente se ven obligados a hacer frente*

a la repentina llegada de su primera menstruación y los problemas que vienen con ella.

• *Do you believe in cagin henges?* - Hannah Gardiner (2012): *esta pieza se produjo después de que leí el libro 'Coño'. Su realización desde la meditación y la planificación, hasta la acción fue un proceso de catarsis en la que me reencontré con algunas de las cosas más profundas que significa ser mujer. Durante la duración del video hago la acción repetitiva de romper un huevo, volver a conectar con los periodos que no he experimentado durante años, debido a mi uso de anticonceptivos. Refleja un proceso en el que me enfrenté a muchas de las cosas que he tenido miedo de mi propio cuerpo. A medida que envejezco me vuelvo más y más consciente de la fugacidad de la realidad, y más consciente de los cismas en la sociedad que me separaban de los procesos naturales en la naturaleza y en mí misma. Este es un paso hacia la reconciliación, listo para el viaje por delante.*

• *La formation des nuages* - Marie-Hélène Turcotte (2010): *evocación delicada y sensible del nacimiento del deseo y de la infancia como territorio íntimo y frágil. Este corto de animación sigue los pasos de una chica joven en el centro de la transformación. Por la sencillez de diseño y efectos a través de la estratificación, Turcotte captura todas las sutilezas de la transición entre la niñez y la edad adulta. Con gracia y sensibilidad, este primer cortometraje se convierte en un poema visual que juega con los límites entre la realidad y la imaginación. Una película sin palabras.*

• *A Feather Tale* - Michèle Cournoyer (1992): *en este corto de animación, una mujer que tiene fantasías de su amante, se adorna con sus mejores plumas y asume un papel de seductora pero degradante. Atrapado en su propio juego, el hombre juega hasta el final amargo, un juego cruel en el que el amor es despojado de su brillo dora-*

do, dejando solo la realidad desnuda de la dependencia y la desesperación.

• *Karneval zvirat* - Michaela Pavlátová (2006).

• *Monstruos sexuales* - Giancarlo Rojas Marín, Colombia (2010).

• *Empollando crestas* - Clara Josefina Vela, Colombia (2010).

3.4. RESULTADOS DEL ANÁLISIS

A partir de los conceptos para analizar planteados en el Capítulo 2.6. se realizó una matriz de análisis que quedó de esta forma:

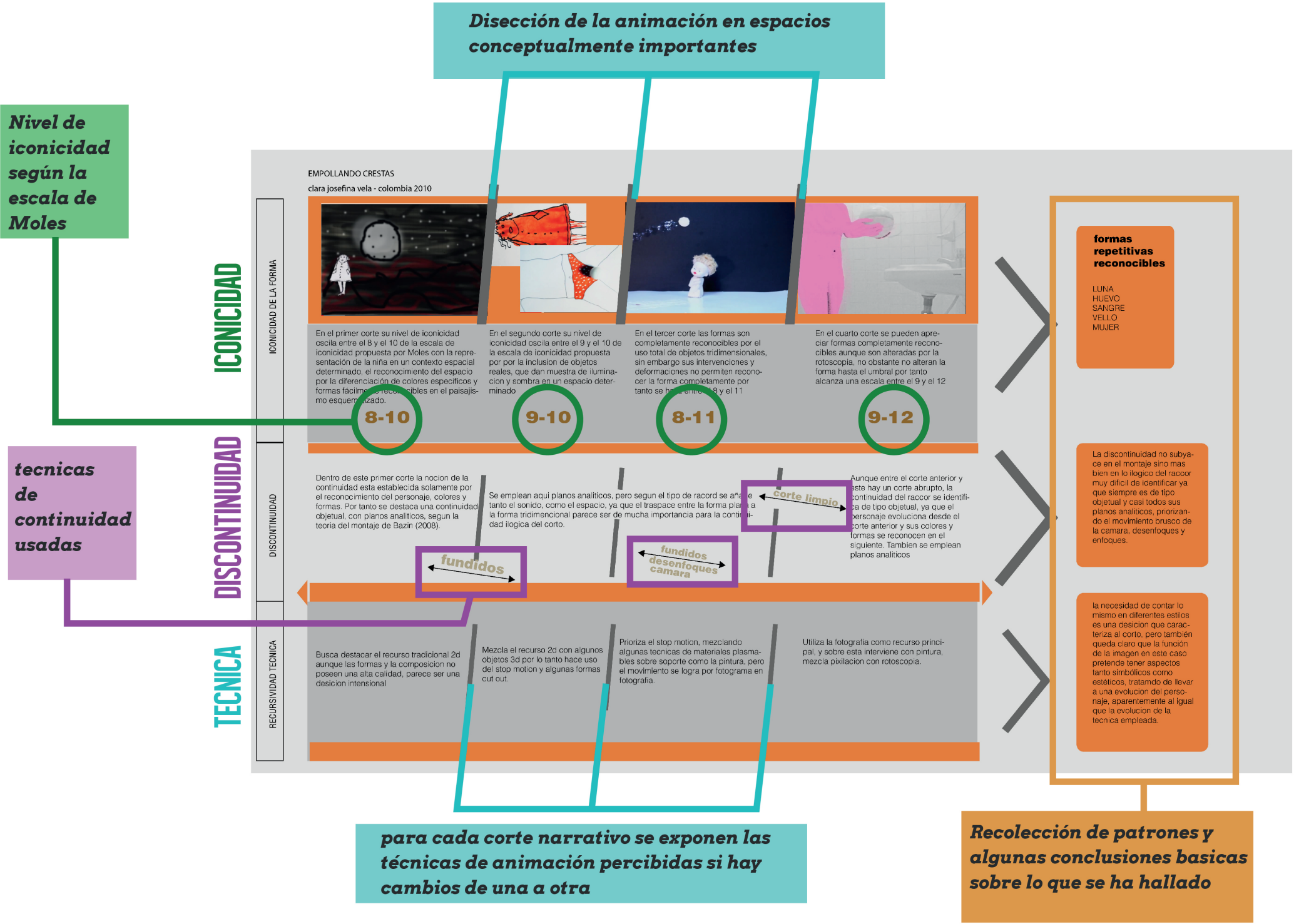


Figura 7. Disección de la matriz de análisis, según lo que se puede encontrar en cada parte. Gráfico por Didier Camilo.

Como se puede apreciar, se han diseccionado las obras teniendo en cuenta los criterios estudiados en el Capítulo 2.6., los cuales encierran tanto la forma narrativa como la forma visual. El resultado es el siguiente:

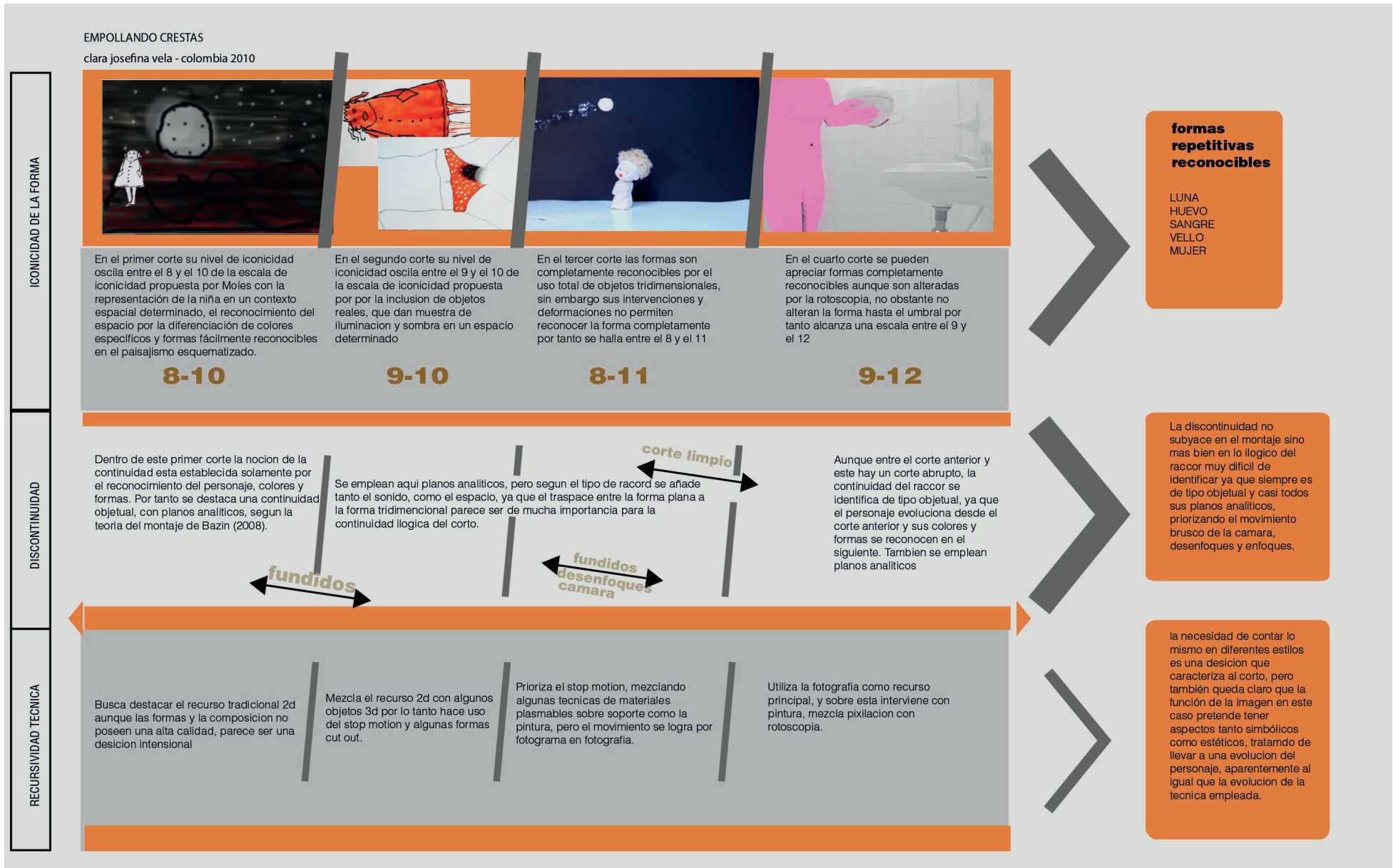


Figura 8. Ficha de análisis sobre el corto *Empollando Crestas* (Vela, 2010).

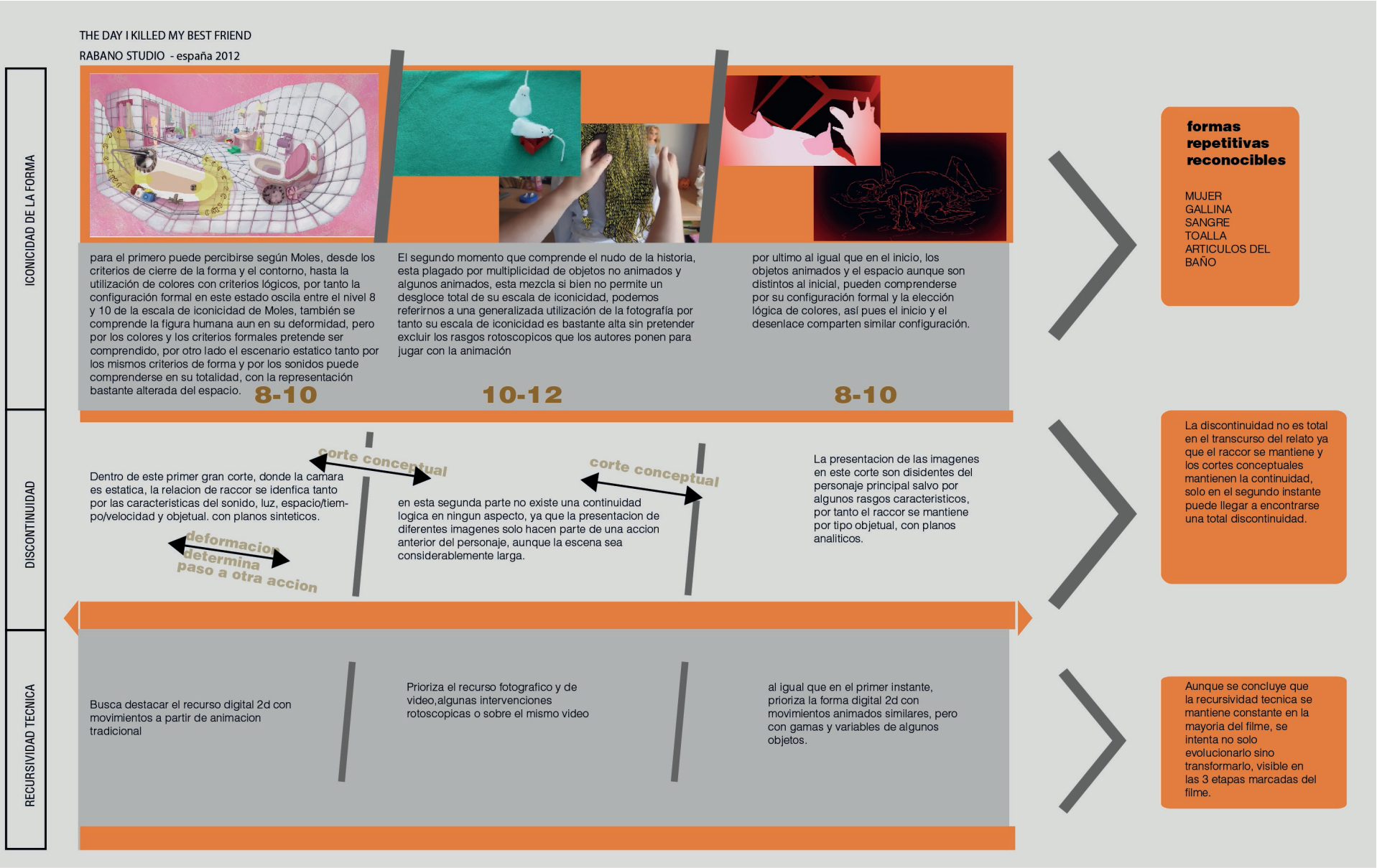
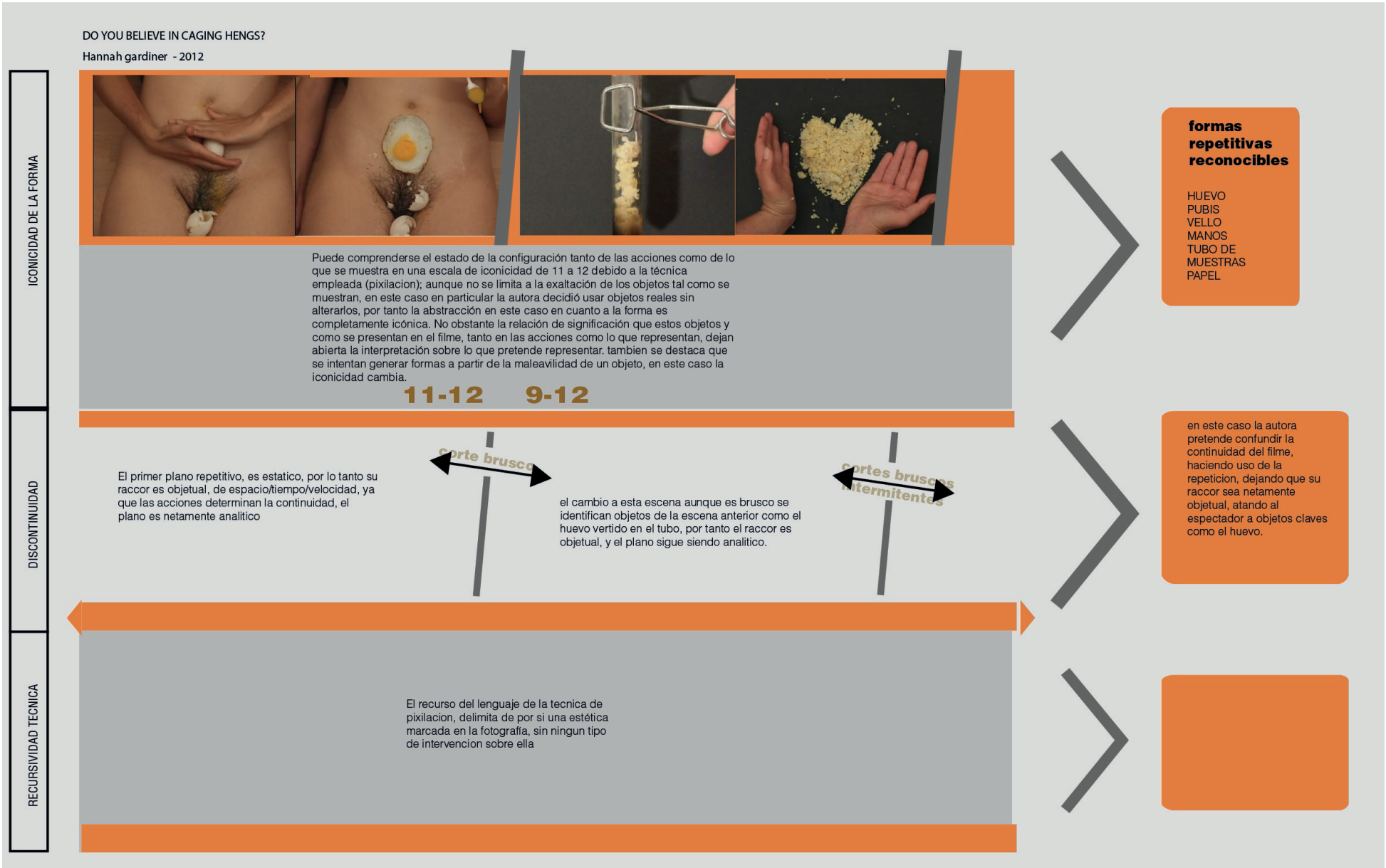
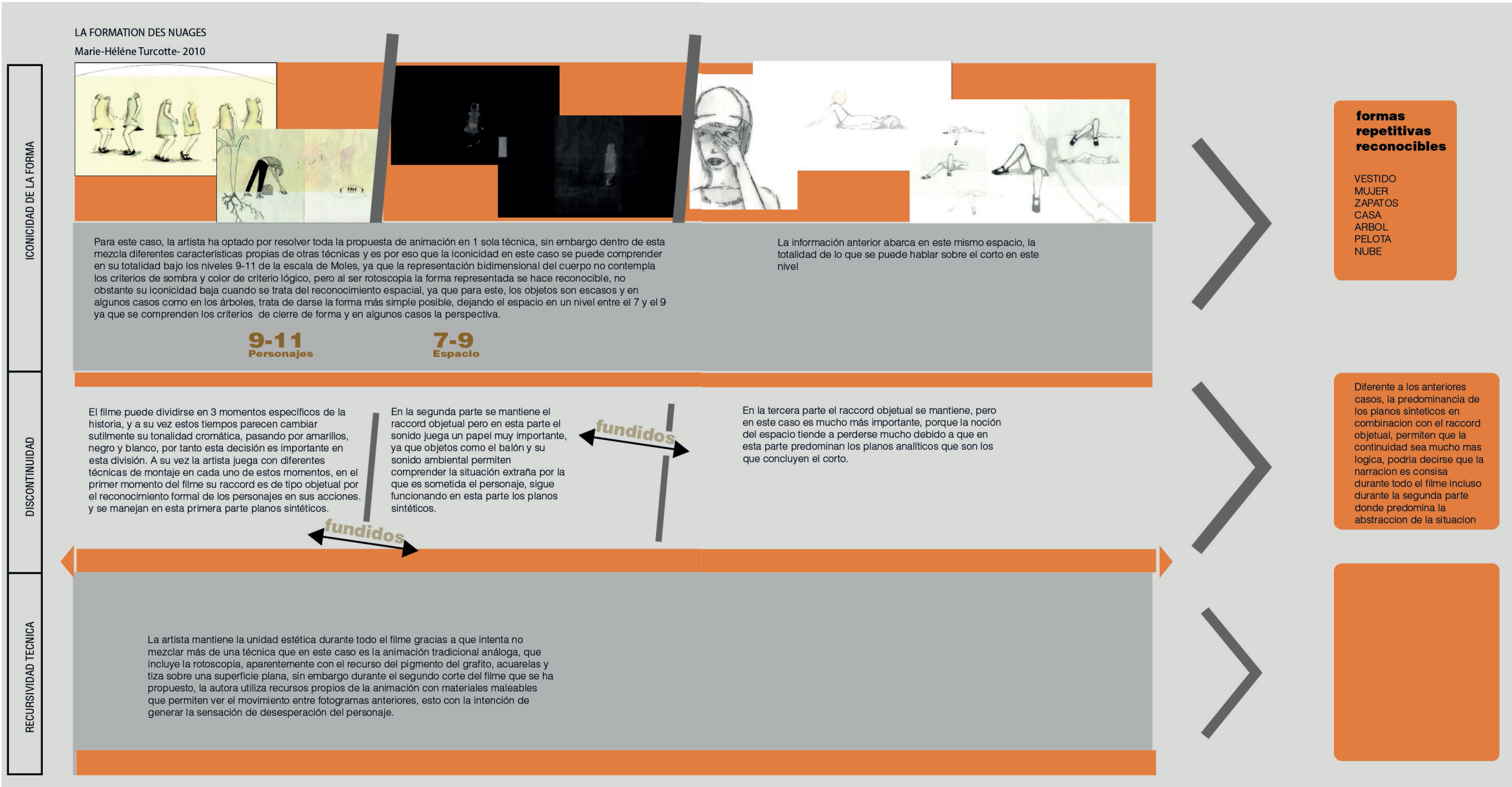
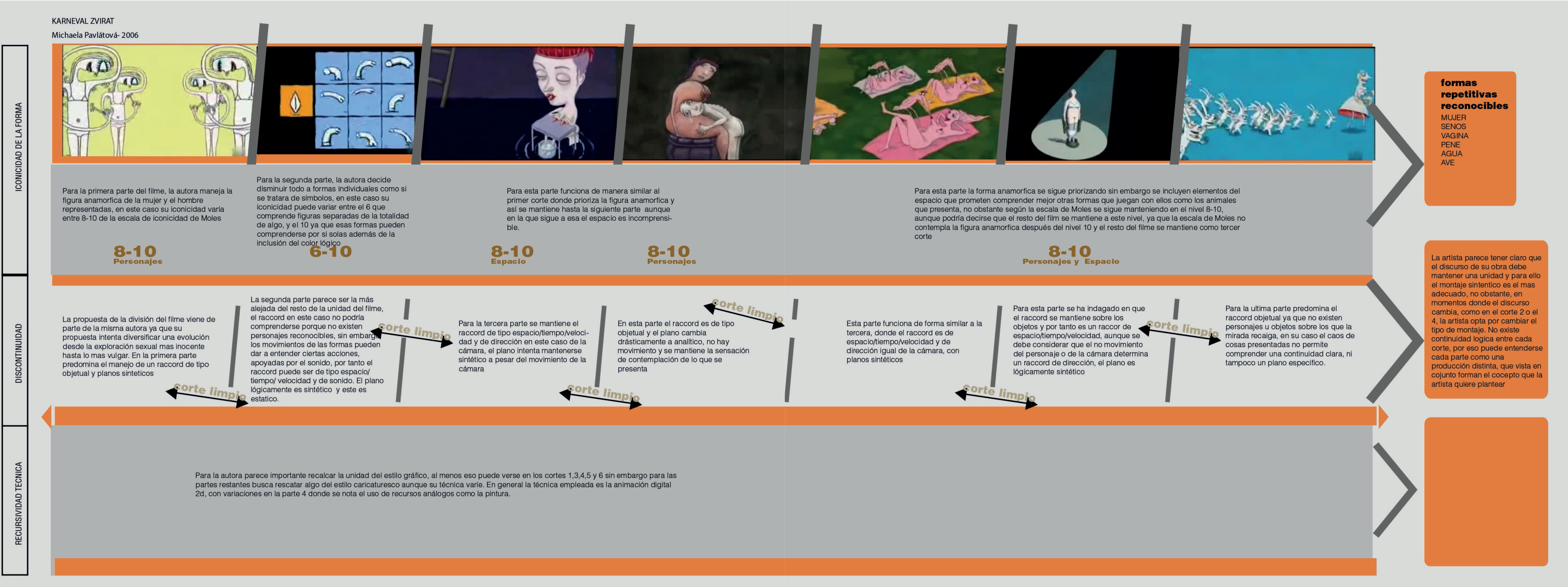
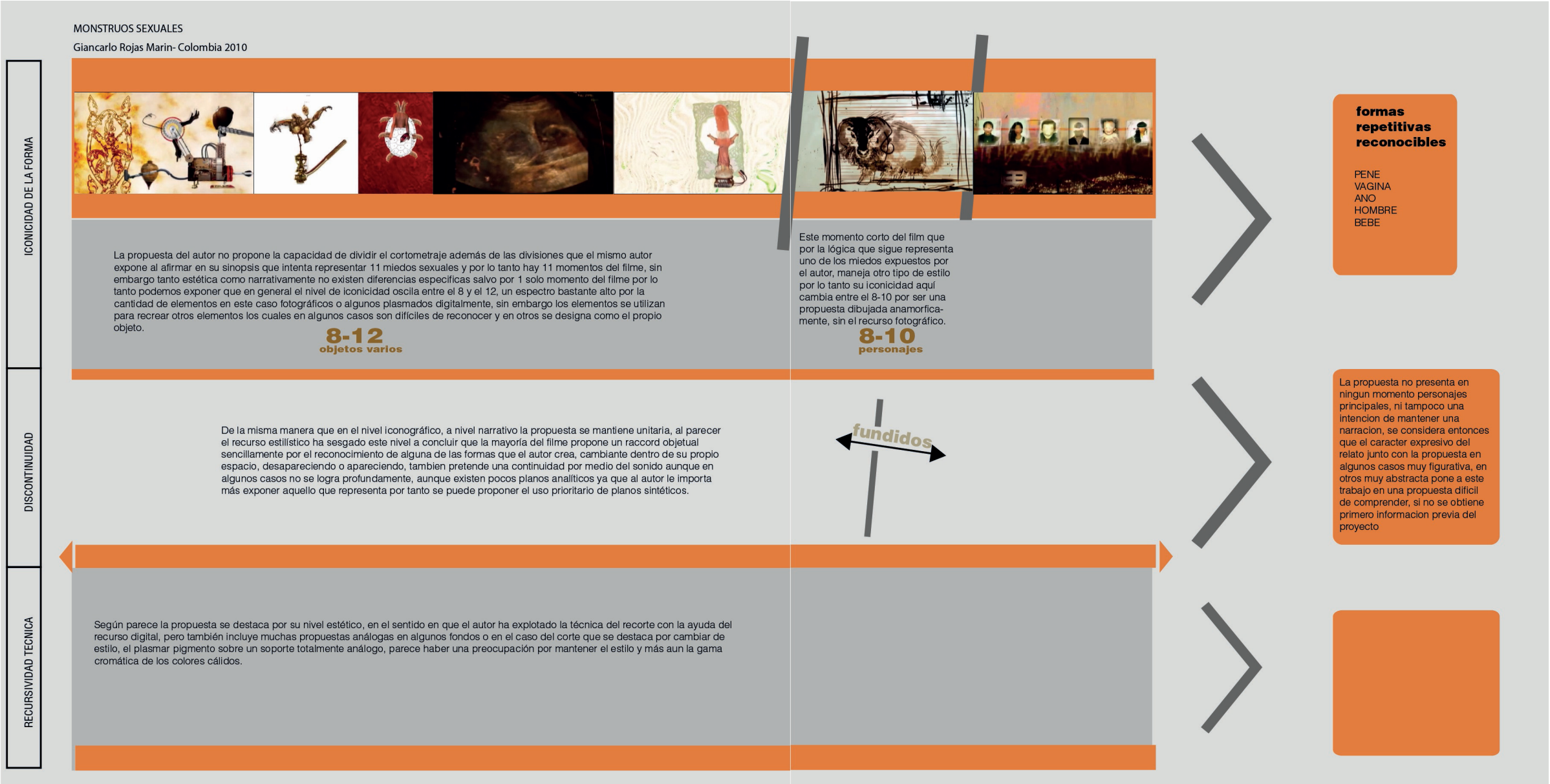


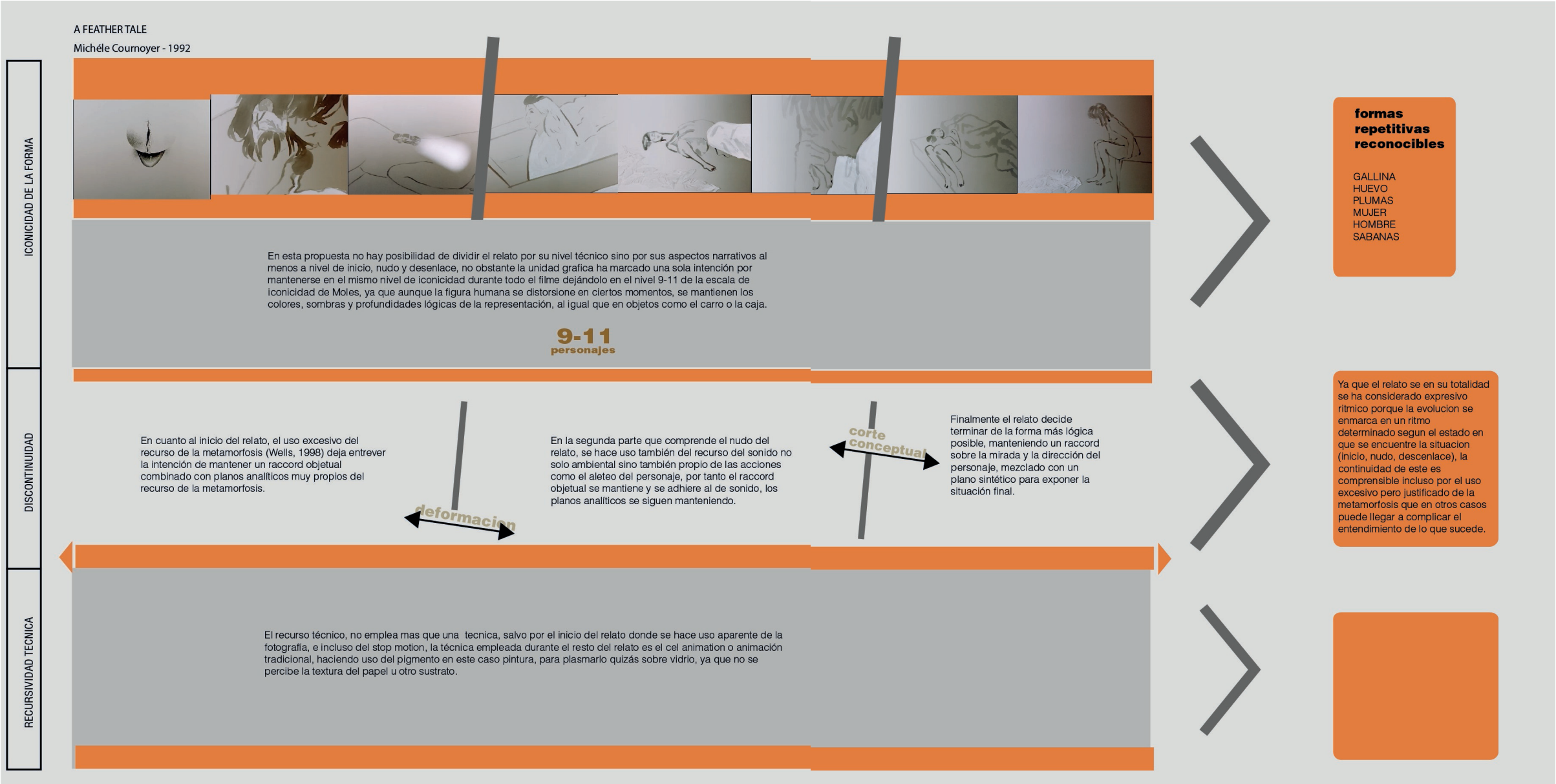
Figura 9. Ficha de análisis sobre el corto *The day i killed my best friend* (Rabano Studio, 2012).











ICONICIDAD DE LA FORMA

Por un lado, la utilización del modelo de iconicidad de Moles (1992) ha sido una propuesta acertada porque ha permitido encontrar, como se proponía, un nivel mínimo y uno máximo de la representación en este tipo de producciones. Por el otro lado, porque ha resuelto un inventario de formas, las cuales en muchas ocasiones suelen ser repetitivas para dar a entender ciertas situaciones del filme.

Se puede ver que aunque la propuesta de Moles es muy específica en determinar que el nivel máximo de iconicidad de algo es el objeto mismo, en niveles inferiores se comprenden sus representaciones bidimensionales y tridimensionales, y los criterios que estos poseen. Por lo tanto, al tratarse de la forma animada en este caso experimental se puede pensar que la representación de los objetos estará siempre relacionada con la abstracción más pura posible, en algunos casos de animación experimental como el trabajo de Norman McLaren. Esto es excepcional pero en estas propuestas narrativas se ha podido evidenciar que aunque el nivel máximo al que

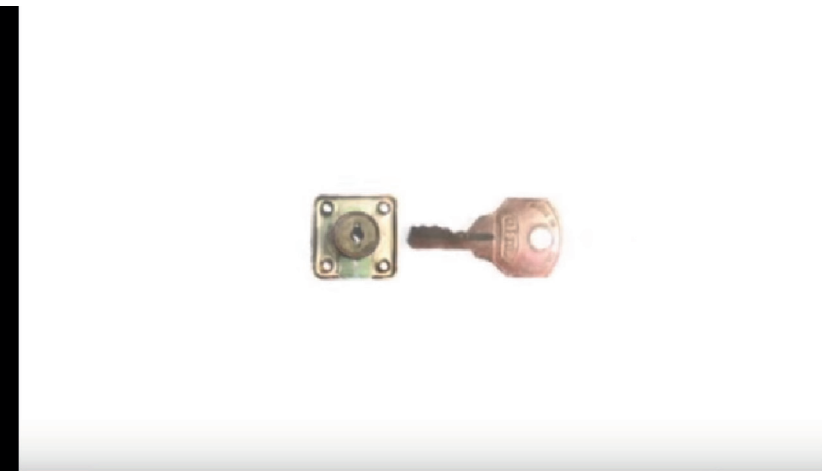
pueden llegar es al 11 de la escala de iconicidad de Moles, siempre existe un intento por dar a comprender la lógica de la representación del cuerpo humano.

Evidentemente esto es cambiante según la situación presentada, como en la propuesta de Clara Josefina Vela (ver Figura 8), y aunque la representación visual por medio del dibujo para la escala de Moles venga desde el nivel 8, los criterios que proponen desde el nivel 6, como el despiece de la forma, se toman en algunas partes de las propuestas analizadas.

En este sentido es prudente deducir que para este tipo de representaciones, el cuerpo humano al ser el portador de las decisiones de la sexualidad, necesariamente debe ser reconocido por el espectador, si bien en algunos casos diseccionado como en la propuesta de Michaela Pavlatova, también presentado como tal como en la de Hannah Gardiner (ver Figura 15). Se puede evidenciar entonces que el nivel máximo de iconicidad puede ser encontrado en el grado 11 de la escala de iconicidad de Moles, y el nivel mínimo de la re-



MARIA HELENE TURCOTTE



GIANCARLO ROJAS MARÍN

Figura 16. Imagen. Izquierda: fotograma de *La formation des nauges* (Turcotte, 2010). Derecha: fotograma de *Monstruos Sexuales* (Rojas Marin, 2010).

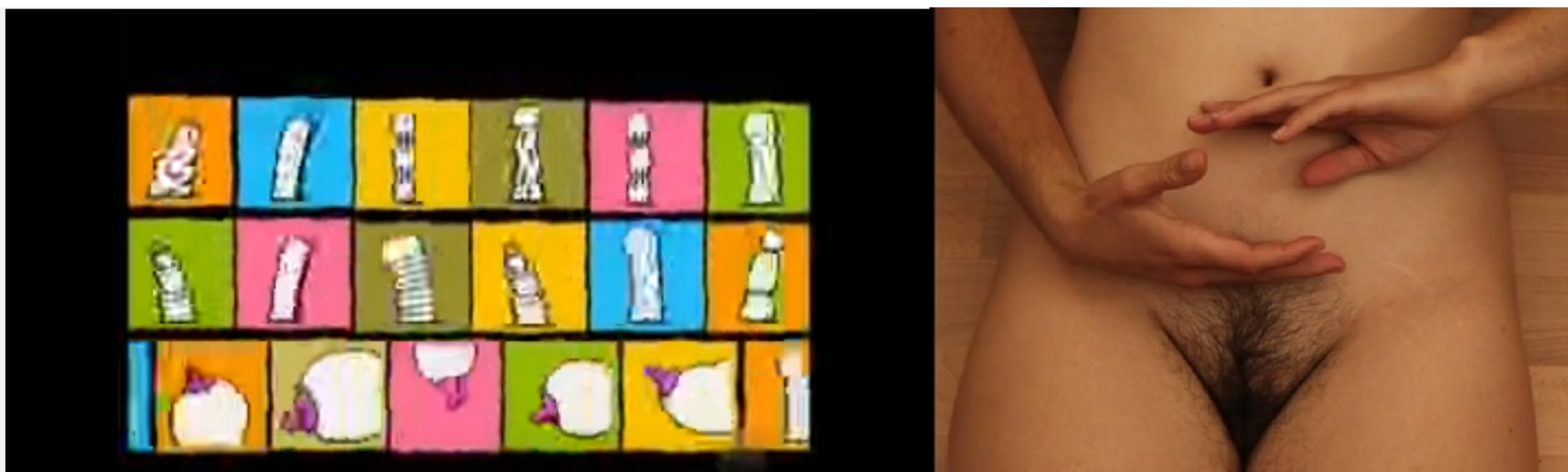
presentación en el 6 de la escala; esto para la forma más relevante de este tipo de producciones que es el cuerpo humano.

Directamente relacionado con la relevancia del cuerpo humano, se encuentran otros aspectos como el espacio y los objetos con los que se interactúa. Si bien para cada propuesta esta decisión es distinta, la necesidad de recrear un espacio diégetico no parece tener una relevancia completamente importante para la relación con los personajes. Esto se puede ver en la propuesta de Giancarlo Rojas Marín o, en menor medida, en la propuesta de Marie-Hélène Turcotte en la que la importancia recae sobre la presentación total del personaje o de los objetos como personajes como en el caso de Giancarlo Rojas Marín (ver Figura 16), no obstante el nivel de iconicidad directamente relacionado con el estilo gráfico que los artistas se proponen, no parece desligarse de la representación del cuerpo, al parecer por una decisión lógica de la comprensión del espacio. Por eso, para la mayoría de propuestas tanto la representación del cuerpo como de los objetos con los que interactúa tienden a ser reconocidos desde un nivel entre el 8 y el 10 de la escala de iconicidad de Moles, ya que para estos niveles en los que el dibujo apare-

ce, la relación con el color y con los criterios de sombra y profundidad están asociados con la representación del cuerpo humano.

Así pues, para la propuesta de Rabano Studio, la distorsión del personaje juega con la forma distorsionada del espacio y los objetos, igual que sucede en la propuesta de Michaela Pavlatova (ver Figura 17).

A la luz de estas deducciones, se ha propuesto recolectar las formas más relevantes que para este tipo de producciones parece ser de importancia destacar, algunas desde el nivel del símbolo visto abductivamente y otras simplemente por la repetición. Al ser consecuentes con esto, el cuerpo humano, en este caso el de la mujer, es la forma más representativa de este tipo de producciones, por un lado relacionado quizá con la experiencia propia de los autores, que en este caso en su mayoría han sido mujeres y, por el otro lado porque parte importante de la salud sexual recae en la decisión de procrear y para estas producciones el acto reproductivo parece ser importante de ser revelado sobre todo desde lo poético del relato que plantean. Así para varias propuestas se evidencia la utilización de la forma animal y la reproducción animal especialmente de la gallina directamente rela-



MICHAELA PATLATOVA



HANNAH GARDINER

Figura 15. Imagen. Izquierda: fotograma de *Karneval zvirat* (Pavlátová, 2006). Derecha: fotograma de *Do you believe in cagin hengs?* (Gardiner, 2012).



RABANO STUDIO



MICHAELA PAVLATOVA

Figura 17. Imagen: Izquierda: Fotograma de *The day i killed my best friend* (Rabano Studio, 2012). Derecha: Fotograma de *Karneval zvirat* (Pavlátová, 2006).

cionada con el huevo, como en las propuestas de Michèle Cournoyer, de Clara Josefina Vela, de Hanna Gardiner y, en algunos momentos, en la propuesta de Giancarlo Rojas Marín (ver Figura 18).

En otros casos, además de la presentación desnuda del cuerpo humano, intenta develarse por medio de la sinécdoque la forma de los órganos sexuales tanto femeninos como masculinos, en muchos casos tratados de forma más sutil posible y, en otros, de la manera más visceral, relacionado esto con el discurso que maneja el relato. Así pues, para la propuesta de los miedos sexuales de Giancarlo Rojas Marín, la presentación visceral de los órganos sexuales parece ser por decisión de la temática relacionada con el miedo, mientras que en la propuesta de Michaela Pavlatova, el órgano sexual visto desde el deseo y el placer se muestra de forma cómica danzando o exagerándolo. A su vez, en la propuesta de Marie-Hélène Turcotte la relación de la lubricación en la resolución de la relación sexual se muestra sutilmente con la formación de una nube (ver Figura 19).

Por lo tanto, es factible deducir que mien-

tras el cuerpo humano se presenta de manera más directa por el hecho de la necesidad de ser identificado en la narración, los órganos sexuales parecen estar ligados al discurso que maneja el relato, y que si bien todas las propuestas intentan representar experiencias sexuales desde distintas formas de pensamiento, los órganos sexuales y el acto sexual parecen ser los instrumentos poéticos para la narración.

DISCONTINUIDAD

En muchas de las producciones analizadas se optó por subdividir dentro de estas, algunas secuencias determinadas por dos razones: en varias ligadas a la recursividad técnica como se ve en la propuesta de Clara Josefina Vela, Rabano Studio y Michaela Pavlatova (ver figuras 8, 9 y 12), y en otras más profundamente ligadas a la continuidad narrativa estudiadas desde lo que propone Bazin (2008) dentro de la continuidad de los planos y también sobre la utilización de los *raccords* descritos por Sánchez(1996) y Amount, Bergala, Marie y Vernet (1985).

Por esto, en aquellas subdivisiones en las que prevalece la recursividad técnica se evidencia la intención de mantener junto con este tipo de estilo una relación con la continuidad que propone el autor. Así, en la propuesta de Clara Josefina Vela parece ser importante que su personaje sea reconocido como el mismo en cada uno de sus momentos, por lo tanto para esta proposición de la evolución del personaje la autora decide mantener un *raccord* de tipo objetual en el que el reconocimiento del color y la importancia de los fundidos de cámara permitan reconocer su personaje como el mismo en todas sus fases.

Algo similar ocurre con la propuesta de Rabano Studio que decide diferenciar técnicamente tres momentos distintos de la historia, pero para cada uno la utilización tanto de planos como de *raccords* varían, dándole al *raccord* objetual la importancia de mantener la continuidad.

Se puede ver aquí que la relación entre la decisión de utilizar varias técnicas se torna directamente ligada a la propuesta narrativa, por un lado para mantener la unidad si bien



MICHELE COURNOYER



CLARA JOSEFINA VELA



HANNA GARDINER

Figura 18. Imagen. Izquierda: fotograma de *A feather tale* (Cournoyer, 1992). Centro: fotograma de *Empollando Crestas* (Vela, 2010). Derecha: fotograma de *Do you believe in cagin hengs?* (Gardiner, 2012).



GIANCARLO ROJAS MARÍN

MICHAELA PAVLATOVA

MARIA HELENE TURCOTTE

Figura 19. Imagen. Izquierda: fotograma de *Monstruos Sexuales* (Rojas, 2010). Centro: Fotograma de *Karneval zvirat* (Pavlátová, 2006). Derecha: Fotograma de *La formation des nauges* (Turcotte, 2010).

no en el relato, sí en el personaje como en el filme de Clara Josefina Vela y, por el otro lado porque el cambio de técnica demanda una modificación en la construcción narrativa. Por ello, Rabano Studio diferencia el inicio, conflicto y desenlace de su obra por medio de tres técnicas distintas. Otro ejemplo de esto, de forma más sutil quizá, se encuentre en la obra de Marie-Hélène Turcotte en la que por momentos de la historia se nota una evolución de la gama cromática pasando de amarillos a negros y, finalmente, a blancos, aunque en este caso esa decisión parece no influir directamente con la estructura narrativa pero sí se acomoda quizá no intencionalmente al desarrollo de la historia.

Como caso particular del filme de Michaela Pavlatova, la decisión de dividirlo en tantos momentos con estéticas, algunas más distintas que otras, no se relaciona con la estructura narrativa ya que parece ser una decisión más del tipo de contar desde varios puntos de vista una sola temática. Ninguno de los cortes tiene relación directa con el anterior y cada uno tiene particularidades de plano y *raccord* distintos. Sin embargo, esta decisión puede ser debido a la tonalidad de la narración, ya que si bien los filmes de los otros autores son del

tipo dramático, esta no cuenta con ello pero evidencia una intención por mantener la sátira y lo cómico por encima del resto, lo que se puede ver en la construcción de sus representaciones siempre exageradas y cómicas y en situaciones jocosas. También se nota con la diferenciación del recurso del audio en el que, a diferencia de los demás, la musicalidad expresa jocosidad.

Se puede exponer entonces hasta esta parte, primero que el recurso técnico no está indispensablemente ligado con la estructura narrativa, pero puede ser estratégico en el caso que sea necesario el concepto de la evolución del personaje como en el de Clara Josefina Vela, o del relato como en la propuesta de Rabano Studio, pero para estos casos mantener un *raccord* es indispensable si se quiere dar a entender el concepto.

Segundo, que la tonalidad del discurso también puede tener relación con la estructura narrativa del filme y, en ese sentido, puede ser estratégica la transformación de la continuidad del relato. Lo que se expone aquí en cuanto a ser estratégico parece ser divisible del proceso experimental de las obras porque estas decisiones metodológicas hacen parte de lo llamado por Wells (1998) como la *for-*

ma interpretativa anteriormente descrita, ya que en estas decisiones surgen las convenciones estéticas creadas por los autores que determinan su propia narración, por lo tanto pueden ser infinitas.

Dicho esto, para el resultado del análisis se puede dar cuenta de dos patrones narrativos: por el lado del montaje del plano en las propuestas analizadas predomina el montaje analítico descrito por Bazin (2008) y por el de la continuidad del plano predomina la utilización del *raccord* objetual.

Se puede ver que el excesivo uso del montaje analítico parece responder, en algunos casos, al discurso dramático. Si bien el concepto del montaje analítico según Bazin (2008) se relaciona con el hecho que se intenta no dar a entender la totalidad de la verdad con los planos cercanos, esto genera suspenso. En el caso de las animaciones aquí analizadas es sobre el suspenso de reconocer lo que se representa, como en muchas escenas del filme de Clara Josefina Vela, o muchas de las situaciones en el de Marie-Hélène Turcotte o de las situaciones del de Hannah Gardiner (ver Figura 20).

Para estos casos, debido a la utilización de planos cercanos y la intensión del suspenso las formas suelen ser confusas, por lo tanto es

regular que la utilización del *raccord* objetual sea prioridad ya que es gracias a este que se reconoce una forma por sus características puestas en otra escena; sin embargo, se puede ver que esto no solo sucede para los casos en los que predomina el montaje analítico, sino que también en los del montaje sintético, el *raccord* objetual es indispensable como en la primera parte del corto de Rabano Studio en el que la cámara es estática en un plano abierto, pero la distorsión del personaje y otras formas que van apareciendo requieren de un reconocimiento objetual. No obstante, el mismo plano abierto permite reconocer mucho más lo que sucede en pantalla (ver Figura 21), por lo que afloran al instante otros tipos de *raccord* como de espacio/tiempo y velocidad ya que la contemplación de todo el espacio se convierte en una herramienta de la continuidad.

Se puede concluir entonces que en cuanto a la continuidad del relato en este tipo de animaciones, parece ser indispensable que la forma sea reconocible durante todas sus situaciones, priorizada sobre lo que se comprende en la totalidad del relato. En ocasiones en las que el discurso dramático prevalece sobre la totalidad del relato, como en el filme de Marie-Hélène Turcotte, parece indispensable que la herramienta del *raccord* se utilice para darle relevancia al personaje y no a la continuidad de la situación (ver Figura 22); quizá por eso Clara Josefina Vela se concentra en que su personaje sea reconocido en cada uno de sus cambios (ver Figura 23), o que la excesiva utilización de objetos para crear un solo objeto, en el caso de Giancarlo Rojas Marín, prevalezca sobre lo que sucede en la escena (ver Figura 24).

RECURSIVIDAD TÉCNICA

De lo concluido referente a la forma narrativa, se pudo comprender que en ocasiones la figura narrativa responde al recurso técnico de manera estratégica. Para ello los autores determinan los estados evolutivos de la situación en su historia y para cada uno utiliza elementos estéticos diferentes, como en el ejemplo de Clara Josefina Vela.

Entendiendo que Wells (1998) define una de las siete características de la animación experimental como la *multiplicidad de técnicas*, refiriéndose a la recurrencia de la combinación de técnicas como parte del mismo proceso experimental, se puede evidenciar que esta decisión en estos casos no parece ser suficientemente viable. Grosso modo se ha identificado solo en dos de los siete casos estudiados, la necesidad de mezclar técnicas completamente variadas, como una decisión ligada a la evolución del relato como en la obra de Rabano Studio, o del personaje como en el caso de Clara Josefina Vela, ambos con resultados muy distintos y quizás opuestos. Mientras tanto, en la obra de Clara Josefina Vela se aprecia que utiliza todos los recursos posibles desde plasmar sobre un soporte con cualquier tipo de pigmento, hasta el recurso del *stop motion* y lo netamente digital en 2D. Lo hace siempre intentando pasar por varios estados de la situación o de la evolución de su personaje que, como ya se ha dicho, se mantiene gracias al *raccord* objetual (ver Figura 23). En la obra de Rabano Studio la decisión de incluir en medio de su filme una secuencia completamente diferente, viene con una de-

cisión narrativa para introducir al espectador a una visión conflictiva de la historia, y para ello pasa del recurso digital 2D, al análogo de la pixilación en general y otras técnicas mezcladas con rapidez, para pasar de nuevo al recurso digital 2D (ver Figura 9).

Parece ser que la característica de la multiplicidad de técnicas no es aplicable a las historias de este tipo; sin embargo, se puede inferir que la diferencia entre las propuestas de Clara Josefina Vela y de Rabano Studio, difieren de los otros filmes estudiados con base en la sutileza de la estética en el sentido más exacto de la palabra, ya que la suciedad visual del filme de Clara Josefina Vela, al igual que la deformación exagerada en el de Rabano Studio, sugieren un sentido más brusco de la historia, mientras que en los otros filmes – aunque intentan mantener una unidad en la técnica– siempre se identifican cambios en ellos para momentos específicos de sus historias, como en el caso de Marie-Hélène Turcotte quien utiliza dentro de los mismos recursos técnicos el cambio brusco de la tonalidad en momentos como el nudo de la historia y el desenlace. Quizá de forma más sutil lo pre-

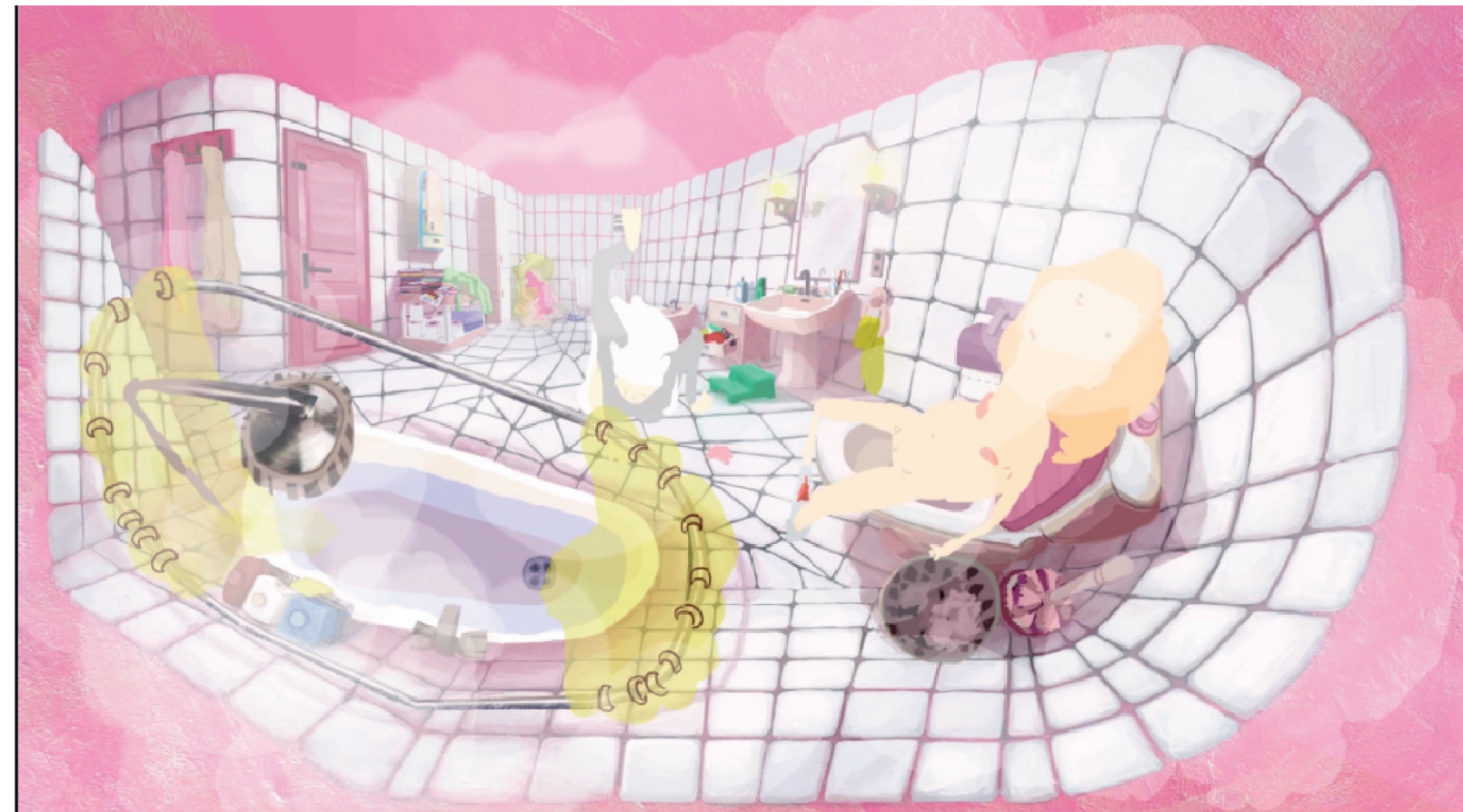
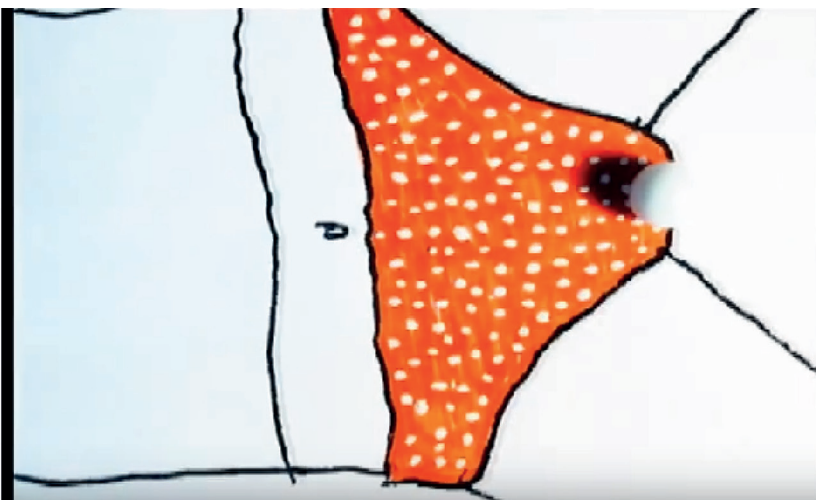


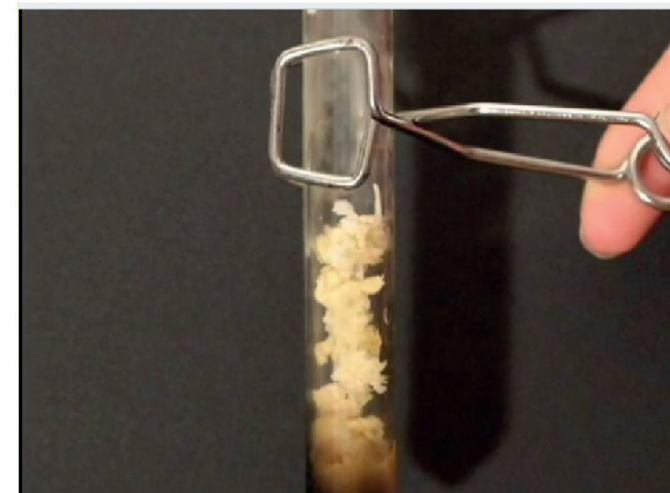
Figura 21. Imagen: Fotograma de *The day i killed my best friend* (Rabano Studio, 2012).



CLARA JOSEFINA VELA



MARIA HELENE TURCOTTE



HANNA GARDINER

senta Michèle Cournoyer, ya que la tonalidad del pigmento utilizado en su filme se empieza a desaturar, según el desarrollo de la historia. Como ejemplo contrario, la saturación de formas y la suciedad del estilo de Giancarlo Rojas Marín lo ha llevado a mantener durante todo su filme el mismo estilo con el recurso digital mezclado con algunas formas análogas. Sin embargo, esta propuesta es similar a la de Michaela Pavlatova quien también mantiene su estilo de animación tradicional 2D durante todo el filme, pero ambas intentan contar algo con muchas historias separadas. Tal vez esta decisión de separar las historias alrededor de un mismo tema les permita mantener un estilo igual (ver figuras 11, 14, 13 y 12, en ese orden).

Figura 20. Imagen. Derecha: fotograma de *Empollando Crestas* (Vela, 2010). Centro: fotograma de *La formation des nauges* (Turcotte, 2010). Izquierda: fotograma de *Do you believe in cagin hengs?* (Gardiner, 2012).



MARIA HELENE TURCOTTE

Figura 22. Imagen: tres fotogramas entre el inicio, mitad y final del filme *La formation des nauges* (Turcotte, 2010).

Se puede concluir aquí que la *multiplicidad de técnicas* no siempre es una decisión viable, y su viabilidad depende de factores como el tipo de historia, las estrategias narrativas o simplemente las decisiones arbitrarias como el estilo del autor. Como forma de recolección de datos, según las clasificaciones planteadas anteriormente, las siguientes fueron las técnicas empleadas en los casos estudiados:

•Pigmento sobre soporte

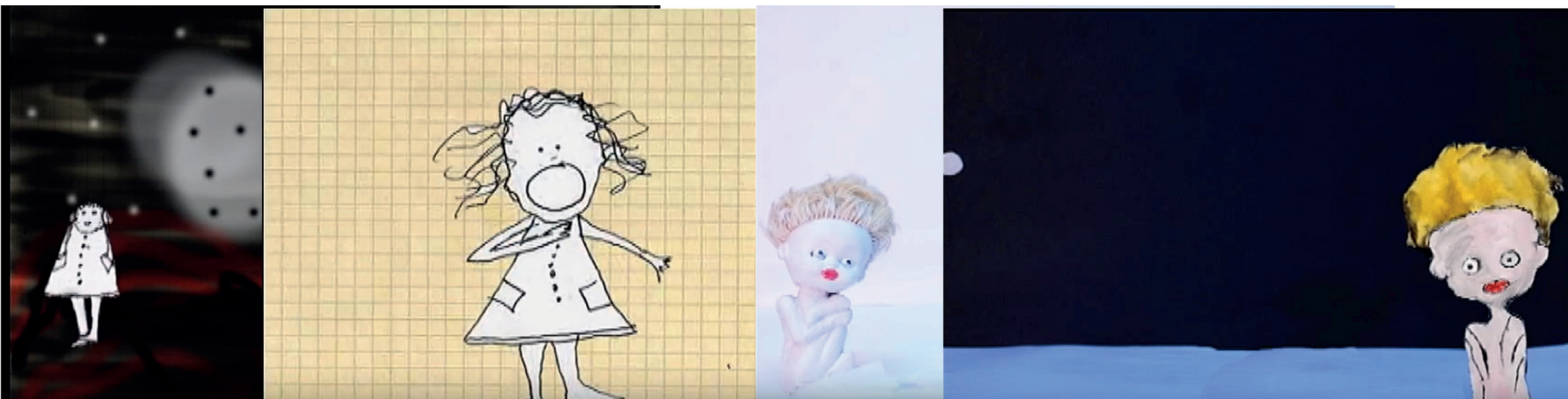
Cel animation o animación tradicional en cuatro de los siete casos estudiados, solo en dos en su totalidad. Se emplearon los siguientes recursos: utilización de pinturas y tintas sobre papel tinta, sobre vidrio, grafito y tiza sobre papel transparente.

•Material maleable u objetos separados del soporte

Stop motion y pixilación en tres de los siete casos estudiados, solo en uno en su totalidad.

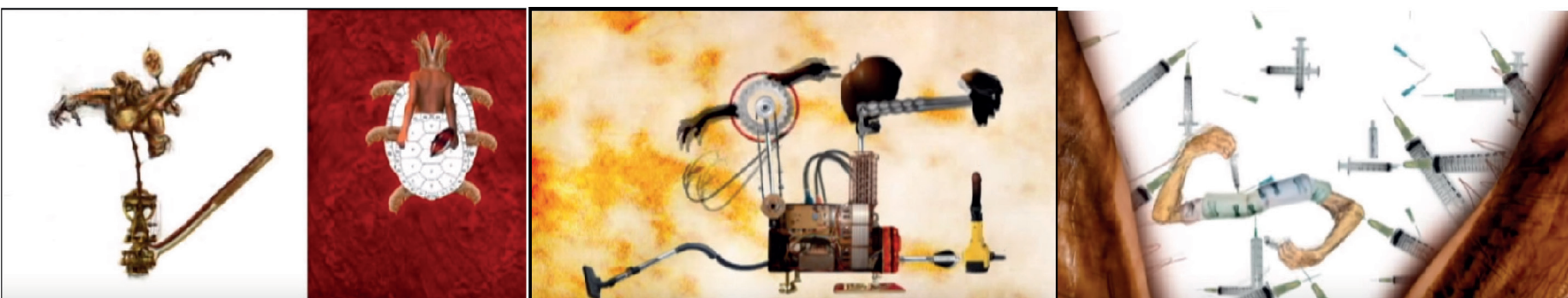
•Digitales

2D en cuatro de los siete casos, pero solo en dos se utiliza en su totalidad, además se nota la ausencia del recurso digital 3D.



CLARA JOSEFINA VELA

Figura 23. Imagen: cuatro fotogramas sobre la evolución del personaje en cada uno de sus estados en *Empollando Crestas* (Vela, 2010).



GIANCARLO ROJAS MARÍN

Figura 24. Imagen: tres fotogramas sobre la composición de los objetos en *Monstruos Sexuales* (Rojas, 2010).

Cap

4.

Producción

Como primeras anotaciones del proceso de producción, cabe destacar que la limitación financiera y los recursos humanos y técnicos fueron escasos al momento de la producción. No se pretende hacer notable esto como una excusa para cualquier inconveniente del producto final sino como anotación para el lector sepa que algunos factores externos como los mencionados fueron decisivos técnicamente para la producción, y algunos de ellos incluso obligaban a tomar lineamientos artísticos de los que a consideración se lograron satisfactoriamente, según los objetivos anteriormente planteados. El principal de ellos puede ser el ejercicio y la experiencia de realizar todo

con productos asequibles, al hacer la experimentación mucho más cercana al artista, lo cual en algunos puntos del producto final tomaron forma dentro del corto como estrategia de montaje.

Con lo anterior mencionado es prudente afirmar en este punto que toda la producción fue dada en un momento justo, después de documentar todo lo necesario para una buena generación de la idea central del producto. Justamente el proceso de producción empezó tras la documentación sobre las concepciones del condón, ya que a partir de la lectura y apreciación de estas se planteó un guion. No

obstante, el proceso no fue dado linealmente porque surgen momentos en los que en medio de la producción se plantean conceptos que se prueban o se descartan; por lo tanto, es un vaivén de instantes específicos que permitieron la propuesta final.

4.1. CONCEPTOS

El concepto general del corto surge a partir de la comprensión en su totalidad del tema, las concepciones sobre el condón tratadas en el Capítulo 2.5., las cuales, como se observó, fueron recolectadas de fuentes especializadas que pretendían la extracción de datos científicos y de las que se recoge un listado (ver figura 5) del cual las concepciones recolectadas fueron analizadas bajo una mirada personal. Aquellas concepciones adquiridas se trataron de manera sensible más que científica, por tanto el ejercicio de agruparlas en tres grandes grupos permitió la extracción de conceptos claves sobre toda una situación dada y permitió comprender la totalidad de la coyuntura que se plantea en un tópico clave: la protección.

La protección como concepto global fue desvelada por la recolección de ideas en aquellas concepciones encontradas tanto del condón como objeto que cubre el pene y no permite que entre ni salga nada de él, y del condón como concepto protector de todas las vidas que interactúan con él. Como objeto concebido a favor de la vida, al enfrentar el dilema de la responsabilidad sobre una vida y la vida propia.

También en relación con aquellas concepciones encontradas en los documentos, el concepto de *protección* encerraba situaciones que se permite dejar en un primer estado de bocetación de premisas, tales como el miedo por aquello de lo que se quiere proteger, la curiosidad sobre aquello de lo que se debe proteger, desconocimiento sobre lo que sucede si no se protege, etc., y que luego evolucionan a conceptos más específicos que finalmente son los elegidos para la propuesta.

Estos conceptos específicos se adecuaron al estudio de los documentos sobre las concepciones del condón, anteriormente recolectadas, y que se observan en la Figura 5, pero que también competen a otros aspectos más puntuales.

Para el caso del grupo de la confianza, las historias recolectadas en algunos documentos como el caso de aquellas anécdotas someramente narradas en el artículo *¿Por qué cuesta usar el condón?: opiniones, creencias y conocimientos sobre el uso del preservativo en adultos de un suburbio de Buenos Aires* (2007), permitió la recordación de experiencias propias y anécdotas de amigos y familiares que llevaron a indagar sobre el concepto de la confianza, involucrando concepciones como el desconocido, el conocido, el miedo, etc., que luego en la sección del guion de este capítulo se hablará sobre su evolución.

Para el caso del grupo competente a la correcta utilización del condón y gracias a las concepciones relatadas en el artículo *Condón masculino: nivel de conocimientos y creencias acerca de su uso. Prevenir infecciones de transmisión sexual en alumnos de la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco* (2007), surgieron conceptos como la responsabilidad, la consecuencia, la falta de atención y el desconocimiento que luego evolucionan a una historia más específica que se detallará en la sección de guion.

4.2. MODELO DE ANÁLISIS Y SU USO PARA LAS PAUTAS GENERALES DE DISEÑO

Como se observó en el Capítulo 2.6. del presente documento, se realizó un modelo de análisis cuyos objetivos planteaban la recolección de patrones narrativos, conceptuales y técnicos en animaciones experimentales similares a la temática aquí trabajada. Las conclusiones de aquel modelo presentadas en el Capítulo 3.4. permitieron la generación de las pautas generales de diseño del producto final.

Para empezar, como se desveló en el campo de la *iconicidad de la forma*, el haber utilizado el modelo de Moles nos permitió establecer que existe un mínimo y un máximo nivel tratado que va directamente ligado a la intención del autor y el discurso de su producción y que, por lo tanto, en la temática de la sexualidad, la representación del cuerpo humano y/o el acto sexual es de vital importancia y no se abstraía de un nivel inferior al 6, según la escala de iconicidad de Moles. Por supuesto no desvelaba esto una intención definitiva de la representación ya que se presentaban casos en los que aunque la abstracción más mínima permitía el reconocimiento de las formas, el mismo autor sacaba de nuevo la forma y la presentaba de otra manera, como en el caso de Clara Josefina Vela cuyo personaje presentaba de tres maneras distintas (ver Figura 23) y en lugar de que su intención fuera el reconocimiento de la forma de su personaje, utiliza esta abstracción como estrategia narrativa.

Este ejemplo de Clara Josefina Vela permite, en este estado, pensar la abstracción más allá de la propia figura que se presenta. Así pues, la primera estrategia tomada para la producción viene en el uso de la metáfora para mostrar el objeto condón. La abstracción en este caso del objeto condón influencia directamente el discurso narrativo que se presentará más adelante.

También se concluyó en el modelo de análisis la representación del acto sexual, y al ser los órganos sexuales los instrumentos para esto se toman estrategias similares a las de Hanna Gardiner, Marie-Hélène Turcotte y Michèle Cournoyer de reemplazar el acto sexual por su poetización. Estrategia elegida por cercanía a que sus cortos eran más personales y las emociones plasmadas se evidenciaban en su amor por la metáfora, muy de la presencia del artista que enfatiza Wells (1998) un amor propio al aparente rechazo de la visceralidad que personalmente se comparte en la producción de este proyecto, puesto que tanto las experiencias compartidas con la temática, las experiencias leídas y los conceptos recolectados de este empujaban a una comprensión más poética del asunto.

Se pensaron en algún momento propuestas que involucraban la utilización del condón como objeto real, interactuando con sustratos u objetos abstraídos, o ideas que involucraban la representación de la penetración pero que se rechazaron por lo anteriormente descrito.

Por último, en cuanto a las conclusiones de esta sección, los patrones de representación de algunas formas extraídas se toman en cuenta como insumo en caso de que la producción planteada lo requiera. Para el caso de aquellos referentes a la fertilidad fueron de mayor utilidad, así pues el símbolo del huevo como representante del embarazo, el cual fue visto en cuatro de las producciones analizadas, fue siempre tenido en consideración, y más adelante se verá la forma de su utilización; otros surgieron en un momento más avanzado de la producción y que en la sección del guion serán tratados con más detalle.

En cuanto a la *discontinuidad* fue complicado establecer los patrones narrativos que podían ser de utilidad para el producto final; sin embargo, ciertas consideraciones se tomaron en cuenta a partir de lo surgido de esa indagación, como se pudo ver en las conclusiones del modelo de análisis. El aparente uso del montaje analítico descrito por Bazin (2008) parece responder al discurso dramático, un discurso que se pudo apreciar y que es patrón en cuatro de las siete animaciones analizadas y, con razón, al tratarse de temáticas personales, los artistas pretenden que las situaciones sean tomadas seriamente. Esto sumado a que el uso de *raccord* de continuidad mecánico-discursiva como el objetual fue también un tópico de estas producciones, desvela el interés de los artistas por presentar el misterio en sus situaciones.

En contraste, aquellas propuestas en las que el montaje de tipo analítico no era tan evidente como el caso de Giancarlo Rojas Marín, de Michaela Pavlatova o la propuesta de Rabano Studio no parecían pretender llevar un discurso poco dramático, más bien parece ser que el no usar planos cercanos, como lo plantea el montaje analítico de Bazin, les permitía explorar el uso total del espacio y ge-

nerar propuestas de un nivel importante de abstracción que se concentrara en sus personajes elegidos.

Se tomó en cuenta para esta situación que el llevar un discurso dramático basado en planos cercanos limitaba la narrativa en relación con los personajes que se utilizarían, pero tomando en cuenta que todo esto debía ir directamente relacionado con el discurso que se planteara.

Para el caso concreto se optó por realizar primero un guion consecuente de la documentación recolectada y, a partir de él, se tomarían las decisiones narrativas. Se describirá esto con mayor detalle en la sección de guion.

En cuanto a la *recursividad técnica*, como se pudo observar en el modelo de análisis en el que Wells (1998) plantea el uso de la multiplicidad de técnicas como una característica clave de la animación experimental, esta parece responder a las decisiones narrativas o discursivas y solo se pudo observar que en dos de los siete casos se utiliza *multiplicidad de técnicas* en efecto, como respuesta a la evolución de su relato. No obstante, cabe destacar que aquellos en los que solo se utiliza una técnica, el autor demuestra habilidad para explotarla en todos los niveles que le permite y esto partiendo de la noción de experimentar anteriormente estudiado, es totalmente válido; por lo tanto en este punto solo se dejan esas consideraciones que se detallarán con más cuidado en el Capítulo 4.4.

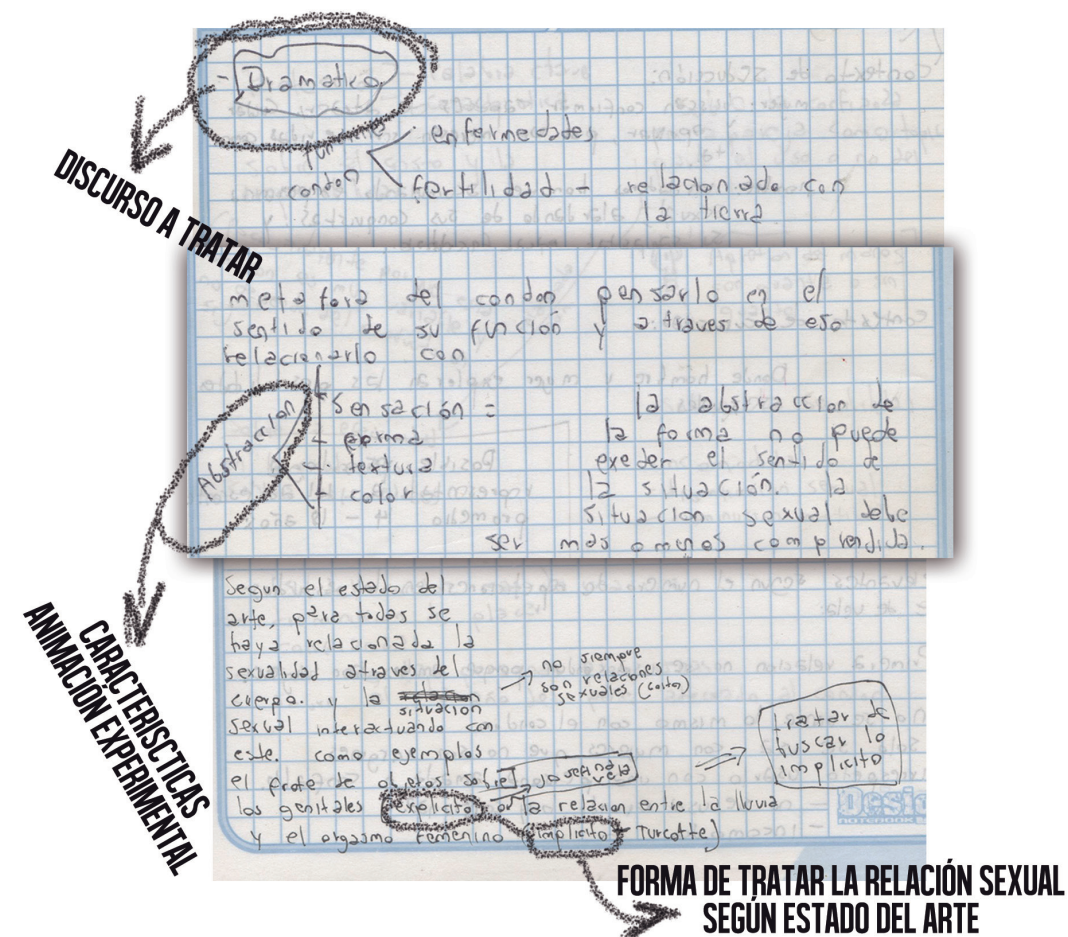


Figura 25. Imagen: extractos de la bitácora sobre mapas mentales realizados.

4.3. GUIÓN

Como plantea el concepto general de animación experimental divisado por Wells (1998), los lineamientos forzados que una animación ortodoxa plantee parecen ser rechazados por esta, lo que aparenta incluir etapas de preproducción pero que no se limitan a ello. Se plantea esta idea surgida de la necesidad que Wells (1998) tiene al encajar la animación ortodoxa, hablando de su característica la *ausencia del artista* y plantear que la animación ortodoxa en función de una idea, bien sea entretener, comunicar, advertir, etc., está desligada de cualquier concepción propia que pueda tener el artista y se limita a la creación de personajes o relatos en función de un público. Lo anterior contrastado con la idea de la *presencia del artista* que Wells (1998) propone como los lineamientos que el autor se plantea para su obra, sus propios códigos y el uso constante de su estilo, lo cual para un proceso como el guion parece poco representativo.

No obstante, la decisión del guion surge más como estrategia evaluativa y concienzuda de la exploración, que como un proceso ortodoxo que cualquier producción requiera. Las características y la función de este guión, como más adelante se observa, sufren cambios solo durante la etapa artística.

La primera decisión surgida de la forma como se ha clasificado las concepciones sobre el condón en este proyecto, fue realizar un corto para cada una de esas clasificaciones, y para cada uno se plantearon concepciones detalladas en la sección de conceptos anteriormente descritos. Durante esta etapa, teniendo en cuenta las pautas de diseño anteriormente divisadas y los conceptos claros, se empezó a dar un proceso de escritura creativa, bocetación de la representación de conceptos, conversaciones, revisión de otras producciones audiovisuales, etc., que obligo a enfrentar a los conceptos anteriormente descritos, la *protección* en función de la *confianza* y en relación con la *responsabilidad* al hacer uso de mapas mentales que se pueden ver con más detalle en la bitácora.

Según las pautas de diseño que ha arrojado el análisis sobre la iconicidad, se plantea el objeto condón en sentido solo de su función y de ahí empiezan a surgir los primeros bocetos, al relacionar la acción de proteger en cualquier situación que no fuera la que involucrara el pene y la vagina, ya que como se ha visto existía una intención de desligar cualquier situación visceral del cuerpo anteriormente explicado. Así pues, de pasar por varias ideas sobre la *protección* en relación con la *confianza* (cabello - gorra - lluvia; cactus - ¿? - orificio; el uso de la burbuja como metáfora de la sensibilidad; el concepto agresivo de la vagina dentada) se pretendió llevarlo a una acción muy cotidiana como es el saludo. Al recordar en algún momento el trastorno obsesivo compulsivo que padecen algunas personas sobre la higiene y relacionar la experiencia propia con el condón, la cual en términos generales solía ser de extrema precaución las relaciones sexuales del autor de este texto, se planteó llevar al extremo la misma situación que con tanta frecuencia se hace: el saludo. Para este ejemplo, la idea básica surge de la acción mano desnuda estrecha, mano de recién conocido, al igual que la acción del sexo casual, hombre y mujer que recién se conocen y tienen relaciones sexuales. Por tanto, esta acción de saludar fue metaforizada como el acto sexual casual, y para el caso perfecto de la protección, el guante tenía un valor simbólico fuerte y, a partir de esta idea básica de relaciones -mano con guante estrecha mano de desconocido- surge la primera historia a representar.

La sinopsis del primer corto entonces comprende la siguiente idea:

-Personaje (dejo a interpretación del espectador su sexo) en busca de mujer atraviesa un camino lleno de desconocidos que pretenden ganar su confianza, pero él/ella es muy precavido(a) y solo quiere llegar a ella.-

Ya que el concepto del guante reemplazante al condón parecía una estrategia válida,

se decidió otorgarle los valores de uso de un condón, al ser el principal de ellos un objeto desechable de un solo uso. Esta idea se presenta aquí como la principal durante toda la realización del guion, el *storyboard* e incluso después de haber obtenido los sustratos necesarios para animar. Sin embargo, por accidente que es visible en la bitácora, en el momento de animar y testear el color en diferentes sustratos se planteó otorgarle otro valor de uso al guante compartido con el condón, que es la variedad otorgada por los fabricantes de condones, pero característico del objeto.

El proceso anterior descrito hizo parte del desligamiento forzoso de un guion bien estructurado que, en este proceso experimental, fue tomado como base de la producción general y se dejó que fuera el procedimiento animado el que tomara algunas de las decisiones más importantes los cuales se describirán en el apartado siguiente sobre la exploración artística.

Posterior a la sinopsis se plantea un *storyboard* con el fin de comprender la idea del espacio que se pretende representar y, a partir de este, se describen todas las acciones a sugerir con sus respectivos tiempos, los cuales se tomaron como una guía básica de lo que resultó finalmente (ver Figura 26). Lo anterior puede ser visto con mayor detalle en la bitácora.

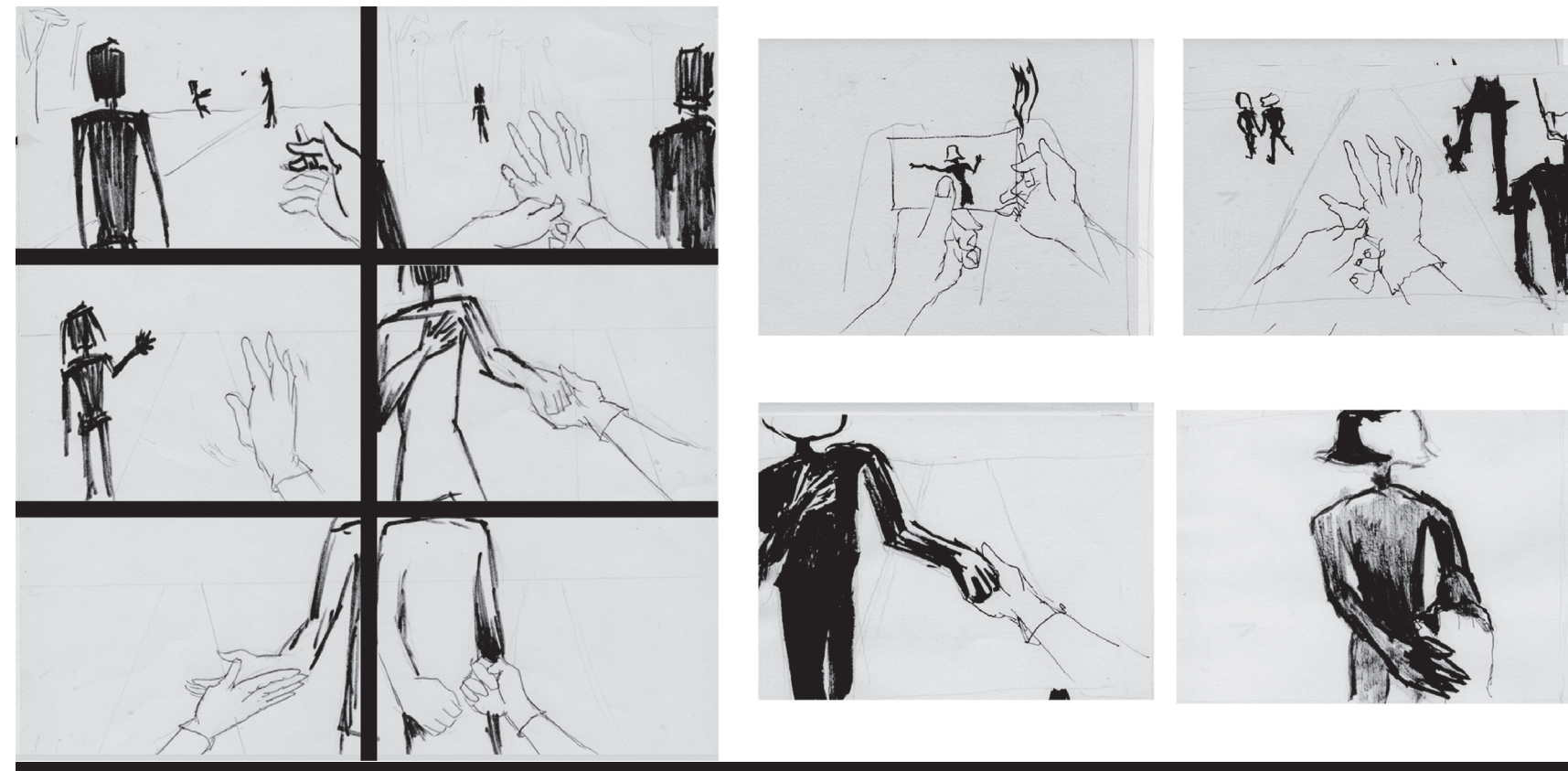


Figura 26. Imagen: extractos de la bitácora sobre storyboard y su evolución.

Consecuente al guion sobre los otros cortos a producir, referente a la correcta utilización del condón se retomó los documentos sobre las concepciones del condón y las posibles situaciones que lo encerraban como insumo de la escritura y bocetación, tales como:

“No es necesario revisar la fecha de caducidad antes de usarlo, Hay que utilizar un condón nuevo en cada relación. El condón debe colocarse con el pene en erección. Es necesario aplicar un lubricante de aceite al usar un condón. Los mejores lubricantes son los hechos a base de agua”.

Tomado de: *Condón masculino: nivel de conocimientos y creencias acerca de su uso. Prevenir infecciones de transmisión sexual en alumnos de la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco* (2007, p. 48).

A partir de esto, se pensaron situaciones directamente encaradas con el hecho en general de la primera vez que se utiliza el condón, recordando vivencias y explorando historias que enfrentaban al adolescente virgen que pasaba por todo el proceso, desde la idea de la vergüenza al adquirir el condón en la droguería, pasando por el momento de leer las instrucciones de uso del condón, el ejercicio de ponerlo y, finalmente, usarlo y desecharlo.

Esta idea general del uso del objeto desconocido se quiso evidenciar en una historia que, al igual que la primera, involucrara de la forma más abstracta posible el objeto condón y el acto de copular, por lo que se pensó en buscar en el mundo animal una representación acorde.

La primera idea vino con la mitosis como acto reproductivo en el que una célula se divide, pero esta representación rechazaba la interacción entre dos personajes distintos que pretenden protegerse; por lo tanto, la idea traspasó a la simbiosis como el acto reproductivo de relación entre dos organismos de distintas especies: el llamado mutualismo,

en el que a partir de esas relaciones entre las especies existe un beneficio común. Para el caso concreto, la polinización es uno de esos ejemplos de mutualismo.

La polinización entonces parecía el proceso de reproducción adecuado, ya que no involucra la exposición visceral de un organismo asaltando sexualmente a otro, como ocurre en otros ejemplos de simbiosis como el comensalismo o parasitismo en el que solo una de las especies encuentra beneficio en la relación, como los hongos en un árbol, las hormigas en las flores e infinidad de especies que solo utilizan a la otra especie como huésped para la reproducción.

La polinización pensada entonces como la premisa de la historia, empezó a evolucionar. Se pensó la adecuación de lo anteriormente nombrado sobre el uso del condón como objeto desconocido y se reflexionó en las diferentes especies relacionadas con la polinización que en biología se definen como entomófila (referente a los bichos) y ornitófila (a las aves). En cuanto a los bichos, al ser sus principales exponentes la abeja y la avispa, el proceso de polinización se da por medio del transporte del polen, por parte del animal en su cuerpo. Así, las patas y el pelaje permiten que el polen entre en la vulva de la flor. En cuanto a las aves, en el colibrí como su principal exponente, el proceso de polinización se produce cuando el ave introduce el pico (que es muy delgado) en la vulva de las flores para extraer el polen.

Para la escritura de este corto se pensó inicialmente en la abeja como el personaje a representar, puesto que parecía ser el principal exponente al hablar de la polinización en una revisión muy somera del asunto, y se planteó un bosquejo de guion que acentuaba la realidad a plasmar que se pretendía.

La sinopsis queda planteada en una primera instancia así:

-Abeja curiosa en su afán por probar néctar, va de flor en flor cargando todo lo que su cuerpo recoge, pero al encontrar una flor muy peculiar se cuestiona sus acciones.-

Esta historia a la que se dio luego un guion escrito, visible en la bitácora, planteaba muchos problemas. El principal, la forma como se haría visible el uso del condón y su representación, y después de pensarse como algo complicado no solo para el espectador sino para el proceso animado, se descartó por completo y se dejó en pausa, transformando la misma historia pensada en este caso para el grupo de las aves, como el colibrí.

El proceso creativo en este punto involucra el enfrentamiento entre dos historias: por un parte, la representación de la *confianza* en el primer corto y sobre la *responsabilidad* en el segundo, así que se decidió por iniciar a recolectar todos los insumos necesarios para el proceso animado del primero, sin olvidar que el ejercicio del guion, tanto del primero y en especial del segundo corto, era un proceso elástico que sufre cambios en la siguiente etapa.

4.4. EXPLORACIÓN ARTÍSTICA Y PAUTAS ESPECÍFICAS DE DISEÑO

Para empezar a describir este proceso, la mejor forma de comprenderlo sería el término *accidental* comprendiéndolo como el ejercicio de realizar una acción que desemboca en el descubrimiento a partir del error o, en otros términos, encontrar lo que no se buscaba, un proceso reflexionado por Katrina Mitcheson (2010) en el cual, por medio de los conceptos dados por Roland Barthes en su libro *Camera Lucida* (1980) sobre *Punctum* y *Stadium*, plantea la idea de que incluso en un proceso planeado, el surgimiento de lo accidental puede fortalecer el efecto de lo que se desea comunicar:

“A photographer may communicate to us through the stadium and still allow the irruption of a punctum, which pierces it without fracturing it or breaking it apart. These dual aspects exist in tension but this tension can enhance their effect” (Mitcheson, 2010, párr. 31).

El proceso accidental toma forma desde el momento de recurrir a la extracción de los recursos necesarios para la animación, empezando por el hecho de que algunas técnicas animadas requerían de material que, en su momento y bajo algunas condiciones, no era posible obtenerse como cámaras especiales, grabadoras de video de más calidad, sustratos que en cantidad no se podían adquirir como papeles de calidad, algunas pinturas especiales, etc.; así que siempre se piensa en los posibles problemas que la producción pueda tener por falta de recursos y se recurre a prácticas más sencillas como se aprecia en la Figura 27.

Para empezar con el primer corto descrito en la sección del guion, la idea sobre el atravesar un campo de desconocidos y la concepción de presentar al personaje principal como incógnito, permitieron pensar en un espacio subjetivo y una mirada subjetiva, así que se planteó hacer la realización en primera persona y para ello el uso de la rotoscopia parecía ser una decisión inteligente en relación al modo de plantearse la historia, los objetos relacionados y cualquier decisión narrativa que se involucrara dentro el corto.

Como insumo de la rotoscopia por realizar, la ayuda visual del *storyboard* y los tiempos planteados en una etapa previa, sirvieron de base al momento de grabar las acciones. No obstante, la interacción real con los actores, el espacio de la cámara, la actuación propia y las horas de trabajo produjeron cambios en el guion a favor de la etapa producida. Se redujeron algunos tiempos, se alargaron otros, se eliminaron escenas y se plantearon nuevas concepciones como la forma de las transiciones. Estos cambios se pueden evidenciar en las comparaciones de la grabación final con los del *storyboard* inicial.

Como se vio en la etapa de guion sobre el segundo corto, cuyo proceso fue en otras palabras fallido, la idea de finalmente incluirlo con un personaje como el colibrí surgió de esta experiencia con la grabación del primer corto, y fue por las transiciones que llegó la idea de que tanto el primer corto como el se-



Figura 27. Fotografías. Izquierda: Recurso utilizado para mantener una cámara subjetiva en la grabación. Derecha superior: set de grabación. Derecha inferior: recursos utilizados para stop motion.

gundo estuvieran unidos por una transición metafórica del embarazo, debido a la escena final del primer corto en la que el personaje toma con su mano desnuda la mano desnuda de la mujer a la que buscaba; así el personaje colibrí podría surgir como consecuencia de esta última escena representado en el huevo como símbolo del embarazo (ver Figura 28).

A partir de aquí, los procesos de bocetación y producción de ambos cortos van de la mano.

Por una parte, se pensó en el personaje del colibrí como un contraste de las acciones del personaje principal del primer corto. Por lo tanto, se empezó a plantear un perfil psicológico del colibrí que, en relación con lo des-

crita en la sección del guion sobre el segundo corto, se optó por convertirlo en un personaje joven, inocente, tonto e inquieto. Un perfil salido en representación de todos aquellos jóvenes que los documentos utilizaron para sus encuestas demográficas, expuestos a todas esas preguntas y que recordaron al propio artista de este proyecto. Un joven curioso sobre la sexualidad, con una pareja igual de inocente que se enfrenta por primera vez al uso del condón. Se empezaron a realizar bocetos del personaje (ver Figura 29) y su evolución hasta finalizar la etapa de preproducción que se observa con más detalle en la bitácora.

Al tiempo, el proceso de rotoscopia del primer corto exigía una exploración de las posi-

bilidades que esta técnica permitía explotar. Para empezar, el movimiento del cuerpo humano que con ayuda de esta técnica es posible presentar de forma más precisa, es de vital importancia porque las acciones involucraban movimientos complicados de replicar. Por otra parte, el guante como objeto voluble y maleable poseía acciones que por medio de la rotoscopia se vio la posibilidad de enfatizar como el estiramiento, la adecuación con la mano y el material propio. Así pues, lo primero que se pensó fue en la cantidad de fotogramas que se requerían para producir la rotoscopia, en función de los recursos que se necesitaban ya que se tomó la decisión del uso análogo de los sustratos con los que se contaba porque permitían una exploración de texturas que, a

conciencia, parecen visualmente más ricos (ver figura 30).

Se realizaron pruebas de movimiento básicos para testear el número de fotogramas por segundo adecuados a la producción. Se decidió por 12 fps (fotogramas por segundo) y para ejercicios económicos en relación con la técnica elegida se tomaron estrategias como la reproducción de los fotogramas repartidos en una sola hoja tamaño carta, puesto que el espacio de trabajo análogo y el de copiado así lo exigía. Para ejercicios prácticos se repartieron 15 fotogramas por hoja que de acuerdo al tiempo exacto del corto: 1:45 minutos, exigía aproximadamente 112 hojas de dibujo, siendo esta solo la animación básica sin contar los

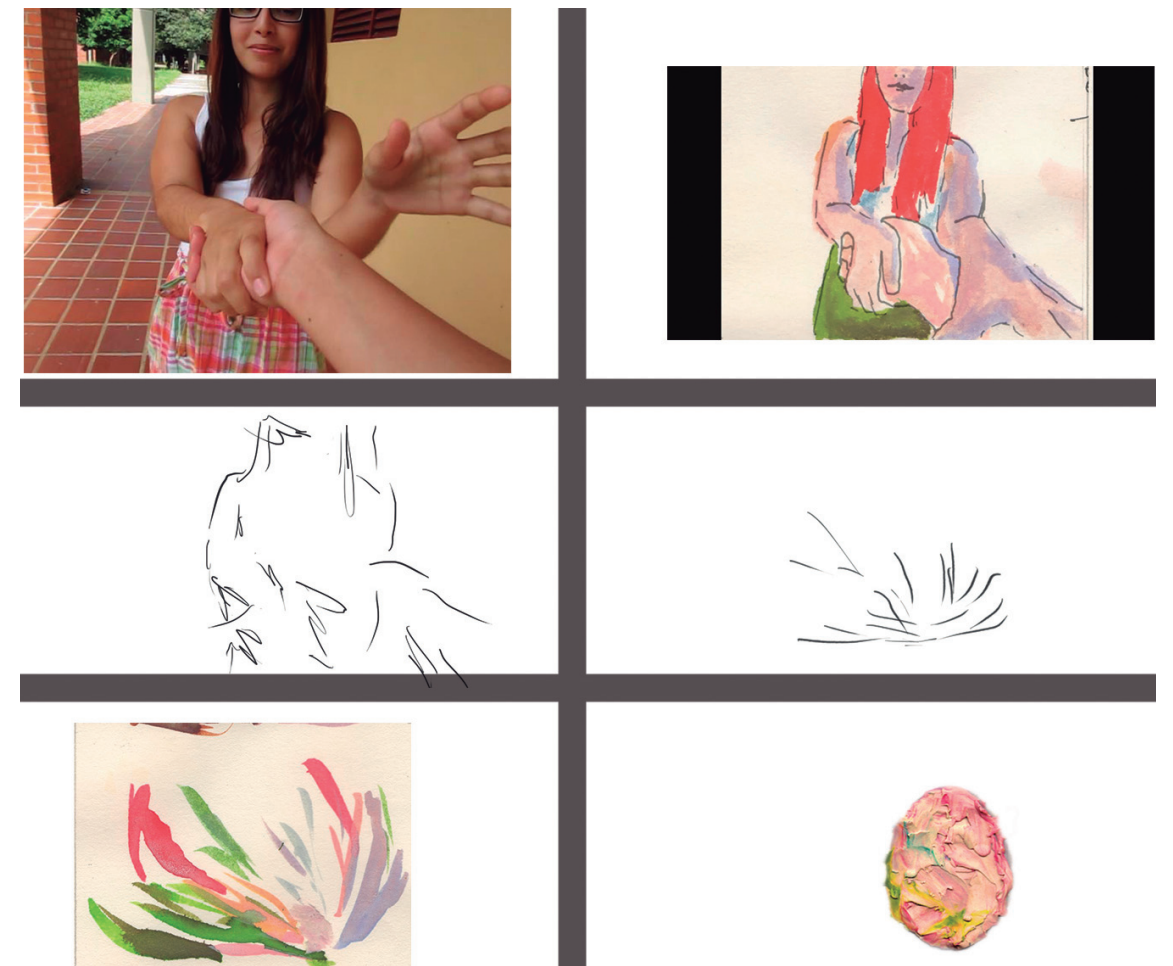


Figura 28. Imagen. Proceso en diferentes fases de la transformación de la escena final del primer corto hacia el símbolo del huevo la escena inicial del segundo corto.



Figura 29. Imagen: Bocetos del colibrí, extractos de la bitácora.

posibles experimentos que posteriormente exigían duplicar esa cantidad. Por lo tanto, luego como un ejercicio exigido se presentó una animática con colores básicos que desveló la diferencia entre personajes, y estos en relación al concepto del *desconocido* como efecto en su totalidad de la concepción del corto sobre la confianza. Por lo tanto, se planteó darle una diferencia sustancial a la presentación de cada personaje con el que se interactuara (ver Figura 31).

Esta decisión proponía entonces la exploración material del sustrato aplicado sobre el papel. A continuación se hace una lista de los papeles y materiales usados como el soporte del dibujo con los que se pudo contar en su momento, por una decisión de un previo conocimiento del uso de estos en la mayoría:

- Papel esbozo (100 g).
- Papel propal libro (150 g).
- Papel baronial ivory (90 g).
- Papel bond (100 g).
- Papel cansón texturizado (tres tipos diferentes).
- Papel calco.
- Papel guarro.
- Acetato.
- Plástico.

Se exploraron otros sustratos pero se rechazaron ya que solo se pudo acceder a una pequeña cantidad debido a su costo y porque sus propiedades no facilitaban el dibujo.

A continuación se da una lista de las herramientas de dibujo y los pigmentos con los que se pudo examinar en cada uno de los sustratos anteriormente descritos:

- Lápices de grafito (de todos los grosores).
- lapices de colores.
- Crayones.
- Tizas.
- Rapidógrafos (0.05, 0.1 y 0.8).
- Témperas.
- Acrílicos.
- Óleos (y algunos químicos para este como trementina, craquelador, etc.).
- Ecolines.
- Tinta china.
- Aerosoles.

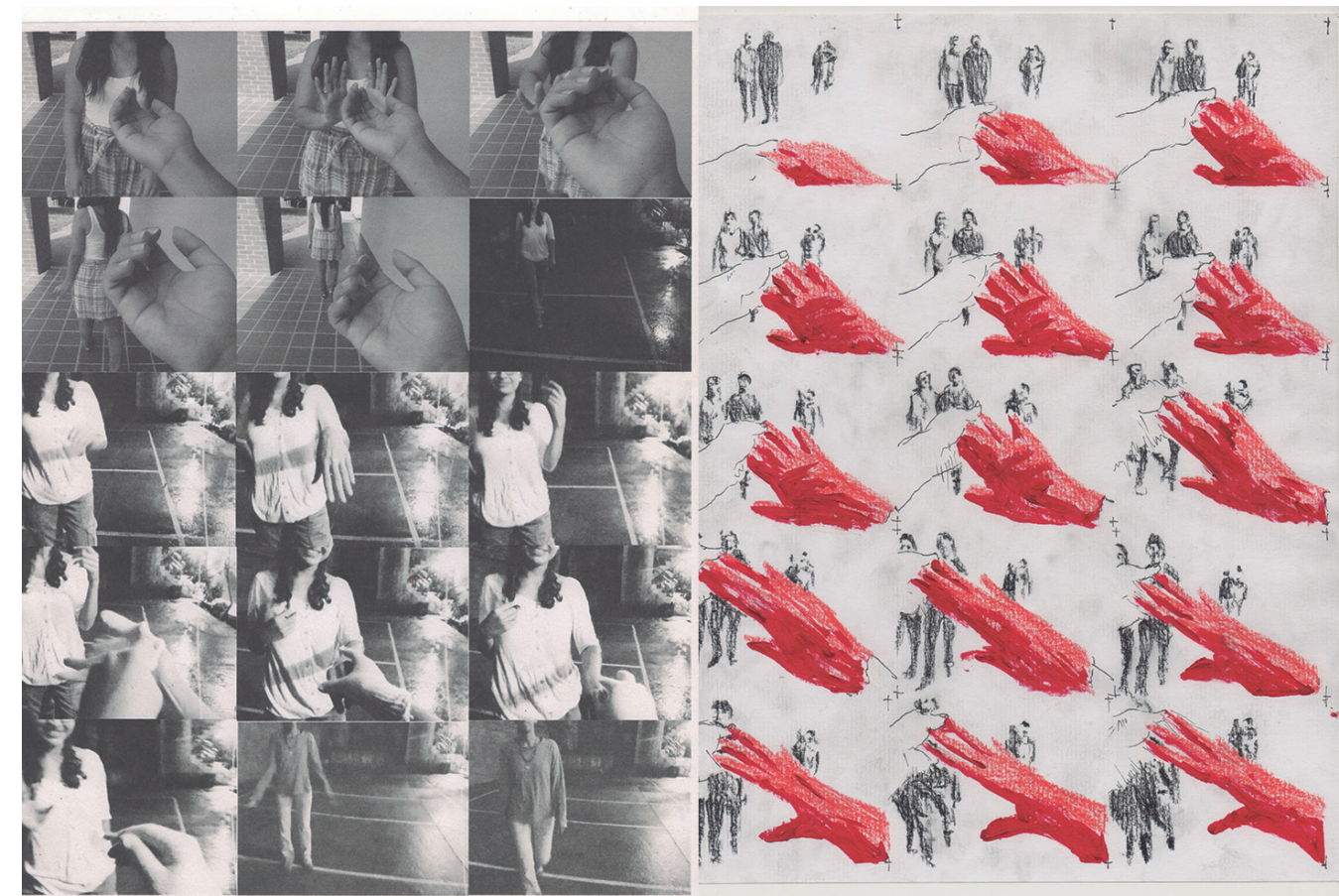


Figura 30. Imágenes. Izquierda: organización de 15 fotogramas por hoja, debido a costos de producción. Derecha: exploración de movimiento de rotoscopia para testear la propiedad del estiramiento de la forma.

Durante la etapa de testeo del material que se puede observar en la bitácora, se tomaron decisiones como las propiedades del papel contra la intensidad del color (ver Figura 32) y se realizaron pequeños *timelaps* de movimiento para probar las propiedades que podrían aportar ciertos materiales.

De esta etapa explorativa surgieron decisiones accidentales como el uso del acrílico sobre el plástico, diferente al acrílico sobre el acetato por sus propiedades rugosas encontradas al derramar algunas pinturas sobre él. Al escanear, jugar con sus posibilidades y editar digitalmente sus colores permitían la mezcla de colores que no se lograban con los materiales análogos (ver Figura 33). Esta primera exploración llevó a pensar en el contraste que debía proponerse entre el guante y los personajes, al ser este accidente una decisión de diseño que se replicó en el resto del corto.

La decisión venía con la libertad que daba el jugar con los colores lo más que permitirían los recursos, así que para cada guante se dejó un registro de testeo sobre cómo se vería

si se usaran cada uno de los materiales anteriormente listados, y al hacer pruebas de color aparecieron algunas mezclas con las que finalmente se optó para usar en los personajes (ver Figura 34), como las mezclas al exponer las sombras del video base sobre acrílico, mientras el resto del dibujo llevaba lápices de colores, lo cual daba como resultado que el uso de las sombras definieran la forma final de un personaje, lo que se replicó luego en dos personajes usados.

El proceso de dibujo y pintura toma entonces el mismo método. Mientras se enfrentaba al dibujo se iban testeando propiedades, se escaneaba y se hacían pruebas, siempre teniendo en cuenta la importancia del contraste entre el guante y los personajes que interactuaban con él. Esta fue la base del proceso artístico para este corto. Algunas decisiones, como el uso de colores diferenciales para el personaje que aparece al final, fueron tomadas por la relevancia y el contraste que generaba en relación con los demás personajes los

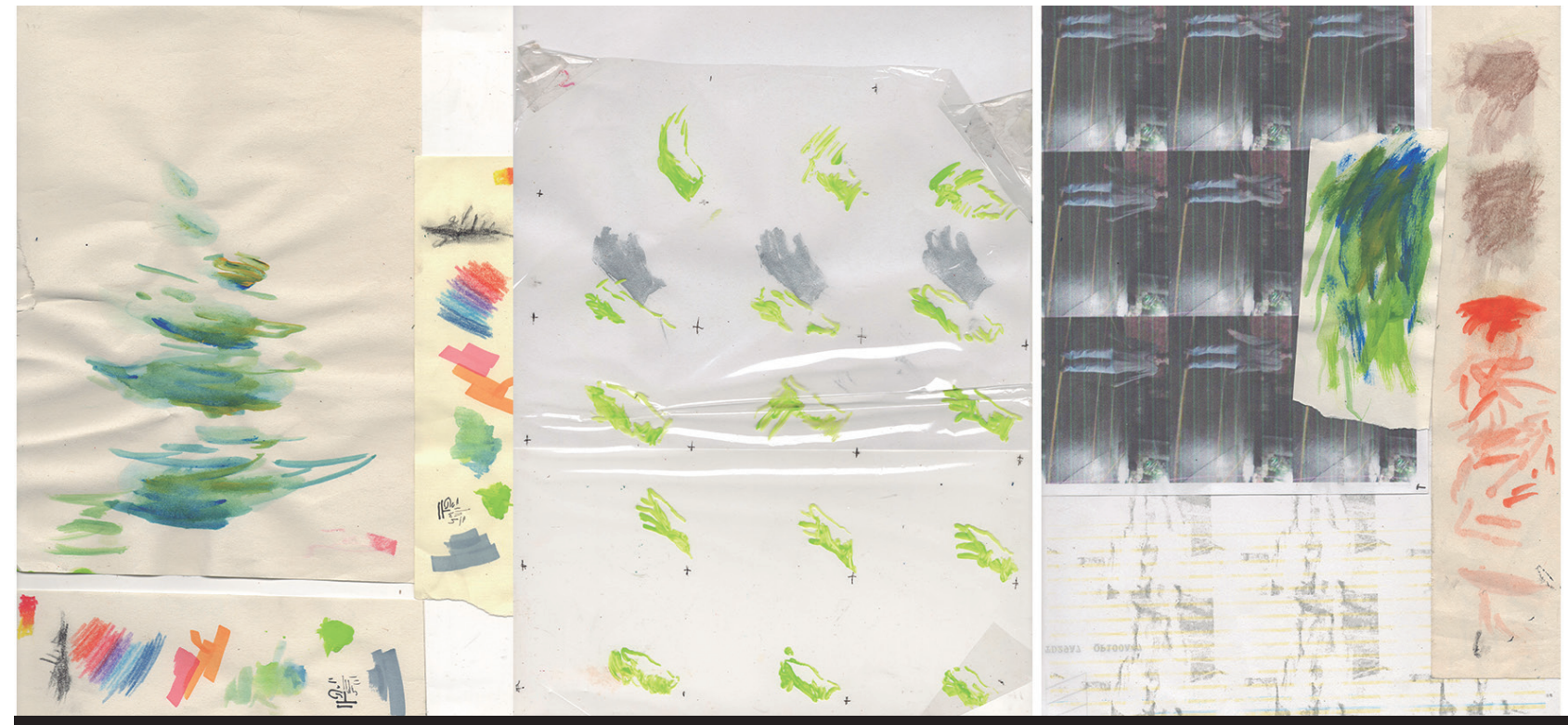


Figura 32. Imagen. Testeo de materiales en diferentes sustratos (izquierda y derecha) y hoja de bocetos de *timelaps* con materiales distintos (centro).



Figura 31. Imagen. Fotogramas extraídos de la animática que dan paso a la intención de comprender cada personaje como alguien distinto.

cuales, aunque diferentes todos, se intentan poner en un mismo estatus bajo la idea de – si es desconocido para mí, no puede ser igual que el anterior– Estas decisiones se pueden ver en un pequeño diario de ideas escritas en la bitácora que iban surgiendo durante la producción y que luego tomaban forma en el dibujo. El ejercicio de estas anotaciones que pretendían ser una charla mucho más personal sobre lo que se estaba haciendo en su momento, enfrentaban conceptos y posibles pensamientos en cuanto al color contra lo que se quería contar (ver Figura 35). De este ejercicio se recalcan decisiones como el no darle color a la piel del personaje que observa y que solo tomara color y adoptara algunas propiedades de los otros personajes cuando estuviera con ellos, para fortalecer la idea del acercamiento al desconocido e intentar ser lo más agradable posible; o decisiones como el discurso sobre la escena final que pretende pasar al corto dos, por medio de una transición metafórica del embarazo.

Cabe destacar que algunas decisiones de dibujo, como el uso excesivo del rapidógrafo, además de ser herramientas que por el formato eran las más adecuadas, también son decisiones de dibujo personales, al igual que el uso de marcadores, ya que durante el proceso de bocetación se adquirió un gusto insano por las propiedades que estos lograban en el papel.

Otras apreciaciones y ejemplos más sobre la exploración artística en este corto se pueden apreciar en la bitácora.

Sobre el corto dos se tomó la decisión de que al no encontrar el ejercicio del guion eficiente para la fluidez de la propuesta, se pretende encarar al personaje resultante de la bocetación frente al movimiento mismo, para estimular las posibles acciones que se pudieran plantear. Durante las pruebas de movimiento se enfrentó a la necesidad de plantear pequeños *storyboards* presentando poses del

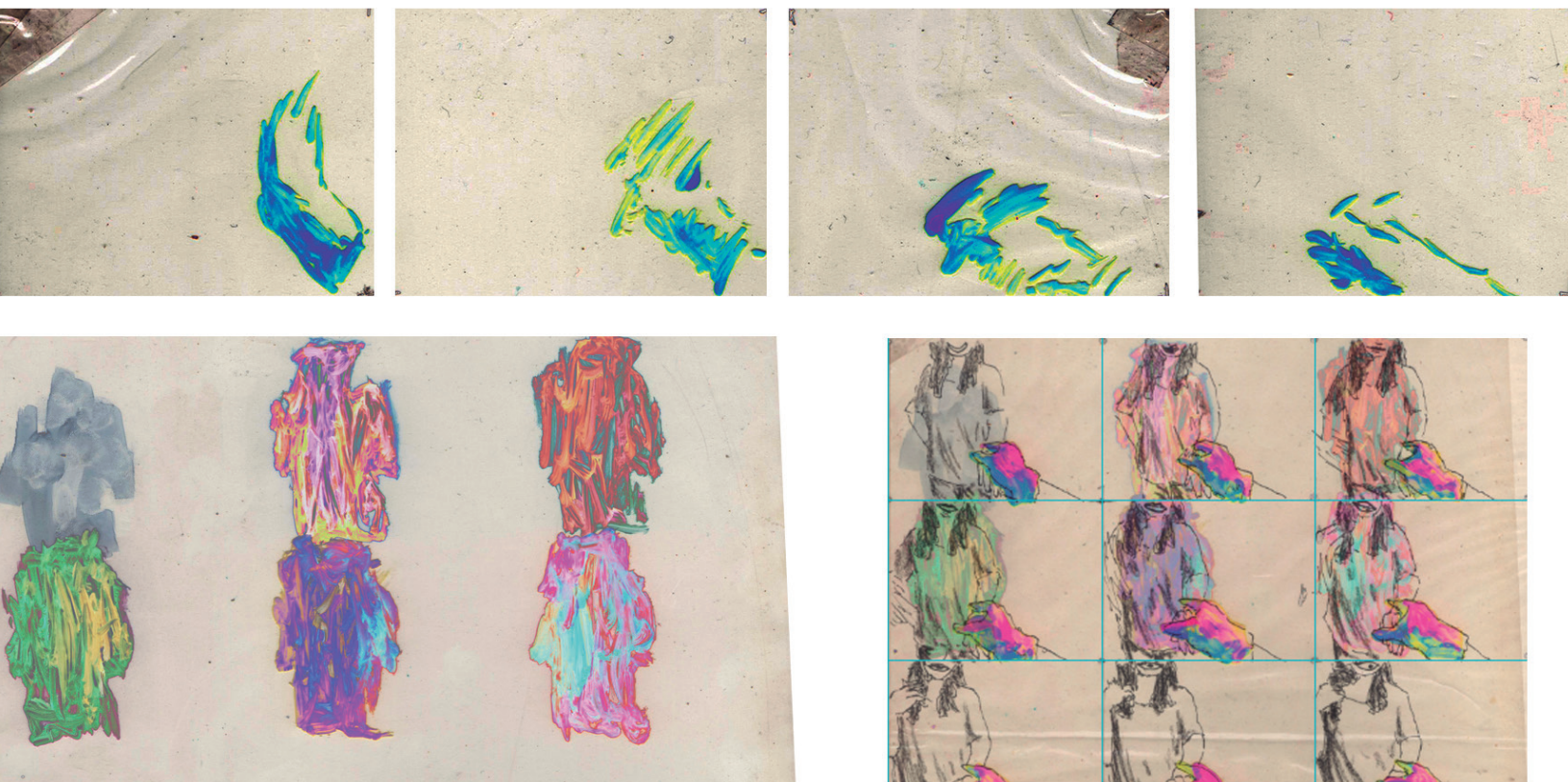


Figura 33. Imagen. Testeo de acrílico sobre plástico y acetato, y su posterior proceso digital.



Figura 34. Imagen. Testeo de materiales para el guante de los cuales algunos se replican en los personajes del producto final.

odio el grafito sobre este papel, hace ruido como de tiza y me produce ganas de matarme cada vez que lo escucho

rotoscopia cris y eli, cuerpos extraños solo contorno con rapidografo, interior sombras con colores (azul cris, eli rojo)

guante: ecolines - verde creo - interior líneas con rapidografo

momento del saludo todo ecolines del mismo color - separacion de mano guante y otra mano con rapidografo

que el brazo propio adopte cualidades de los que vaya saludando, puede interpretarse como ineficacia del guante, por otro lado la adaptacion de la cualidad del desconocido se puede interpretar como ademan de la intencion de congeniar con el extraño. por lo tanto durante las transiciones de cambiarse el guante, cambiar tambien las cualidades del brazo desnudo.

stephania: la conocida

primer boceto intento de hacerla mistica, lo mistico lo hace mas desconocido por lo tanto es un concepto contradictorio con el personaje.

segundo boceto uso de colores reales, o al menos diferenciales tanto para piel como para ropa, lo importante es la variacion de color?, lo importante es que se vea real?

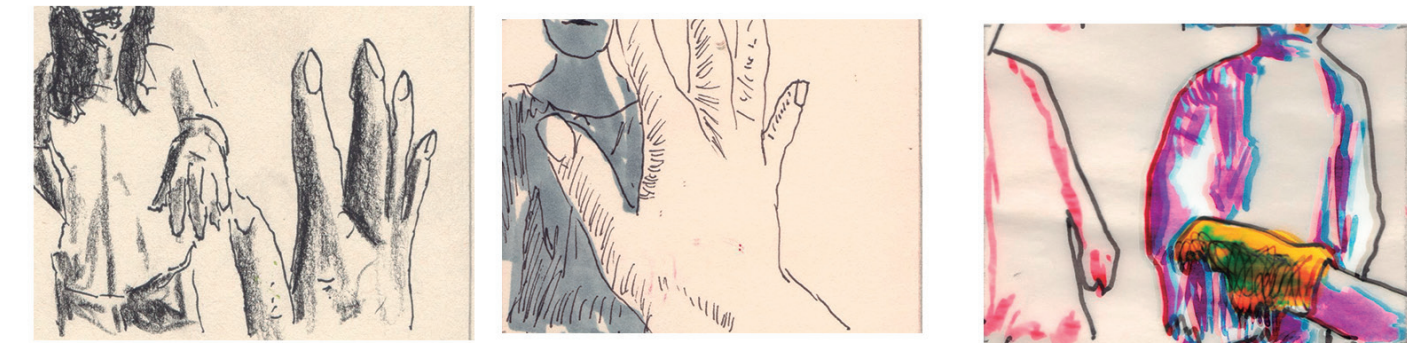


Figura 35. Imagen. Parte del diario personal de anotaciones y fotogramas del corto final donde se replican esas discusiones del diario.

personaje frente al personaje dos, en este caso la flor, que sería el personaje a interactuar y así, a partir de pruebas de movimiento de dibujo básico hechas digitalmente con ayuda de tableta digitalizadora, se empezó a formar la historia que se fue adecuando y transformado según lo que se requería (ver Figura 36).

Teniendo en cuenta siempre la premisa principal descrita en la sección de guion sobre el adolescente que se enfrenta por primera vez al condón, se planteó que el colibrí, como adolescente torpe, inocente y curioso, fuera castigado por la flor cada vez que este no usaba la protección adecuadamente. Así se originó la idea del *loop* como recurso expresivo de la torpeza del colibrí y darle su recompensa cuando hiciera un buen trabajo. Esto planteaba entonces el inicio, nudo y desenlace de una historia cuya sinopsis en este sentido quedaría así, ya que no se ha escrito sobre ella con anterioridad por el proceso anteriormente descrito:

- Colibrí curioso desea introducir su pico en el interior de la flor, pero esta no se lo permite hasta que él no esté bien protegido -.

Teniendo esta premisa clara, se plantea de forma escrita una lista de acciones, el tiempo aproximado que deben demorarse y se empieza con el proceso de dibujo. Para el proceso artístico de esta propuesta se pretendió tener una animación básica de todo el corto, con la finalidad de usarlo y explorar sobre ella los diferentes elementos artísticos que se pudieran explotar, y al igual que sucedió con el proceso anterior, fue durante la etapa de dibujo que se dieron lineamientos de diseño que se adoptaron y replicaron en el producto final.

Para empezar, el personaje del colibrí -del cual ya se tenía un diseño final observable en su evolución en la bitácora- tenía una forma básica similar a un frijol que fue la decisiva para su movimiento, puesto que la flexibilidad que permitía desde el centro de la figura manejaba el personaje en su totalidad. Así se em-

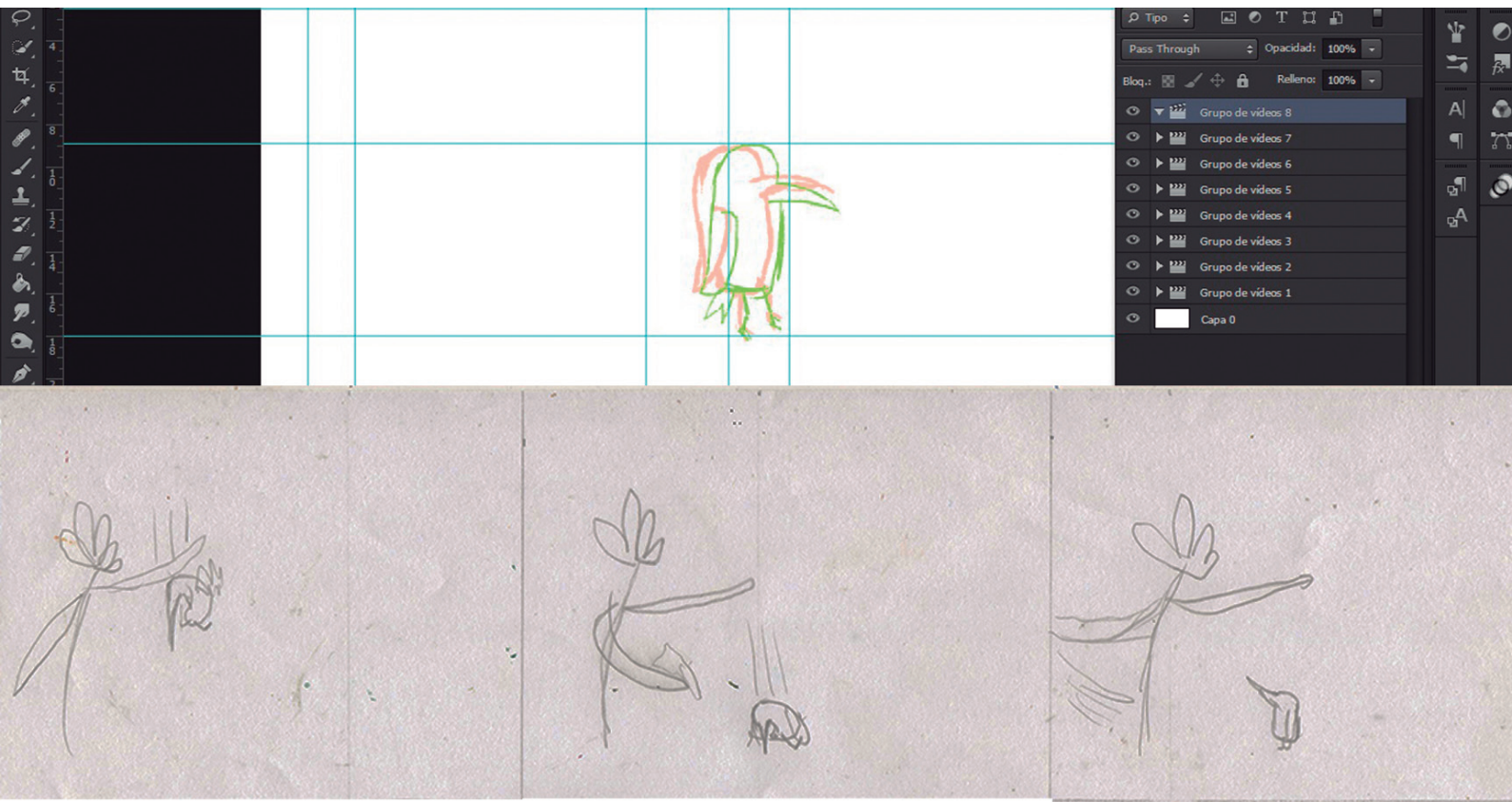


Figura 36. Imagen. Superior: pruebas de movimiento del colibrí. Inferior: adecuación de las pruebas de movimiento en acciones para comprender la situación a representar.

pezó a reproducir movimientos que una persona normal hacía, y que se plantearon en las acciones anteriormente descritas, tales como agacharse, caminar, saltar, levantarse y para algunas de ellas por medio del video se grabaron acciones que cuadro a cuadro se repetían adecuándose a la forma del personaje. De esta manera, la forma básica del colibrí controló los posibles movimientos que este realizara. La más notable de ellas en el producto final es la forma de caminar. Al tener patas flacas y cabeza grande, se pensó en el movimiento de la gallina y de la paloma, las cuales mueven su cabeza hacia adelante cuando caminan, y al adaptarlo al personaje se obtuvo el movimiento tan característico que se logró, el cual le daba un aire despreocupado sobre la situación planteada (ver Figura 37) –ve y protégete y luego vuelve a mí–.

De la misma forma, los movimientos de la flor fueron representados por movimientos

de una persona y adecuados a su cuerpo alargado. Básicamente solo necesitaba brazos y tallo. Brazos representados como las hojas del tallo, idea más básica tomada como referente de antiguas animaciones de Disney como *Flowers and Trees* (1932) o *Fantasia* (1940), pero que luego durante el proceso de dibujo tomaron un poco más de personalidad, dejando a un lado la línea de contorno y utilizando algunos de los recursos que se obtuvieron en el primer corto (ver Figura 38), como el uso del acrílico sobre el acetato, el cual permite que con un objeto punzante se raye sobre la pintura y se dejen líneas finas. A este punto no se tomaba una decisión sobre la forma de realizar la cabeza de la flor, ya que surgió un interés por el recurso del *stop motion* que, por cuestiones externas, no se pudo realizar en el primer corto y que para este podía tomar escena, así que se planteó que la cabeza de la flor fuera hecha con varios materiales, pensando

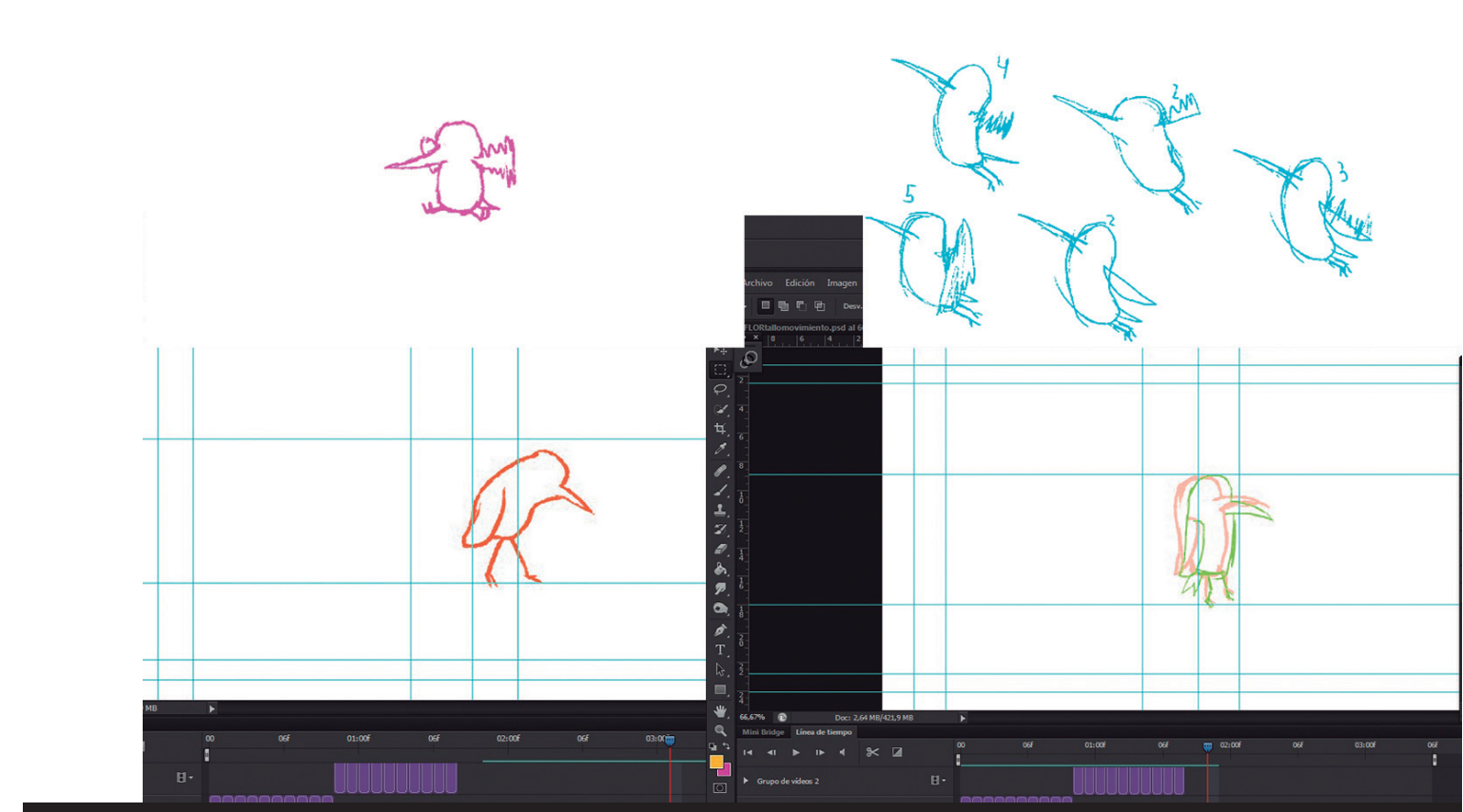


Figura 37. Imagen. Testeos de movimiento del colibrí de acuerdo a la psicología del personaje planteada.

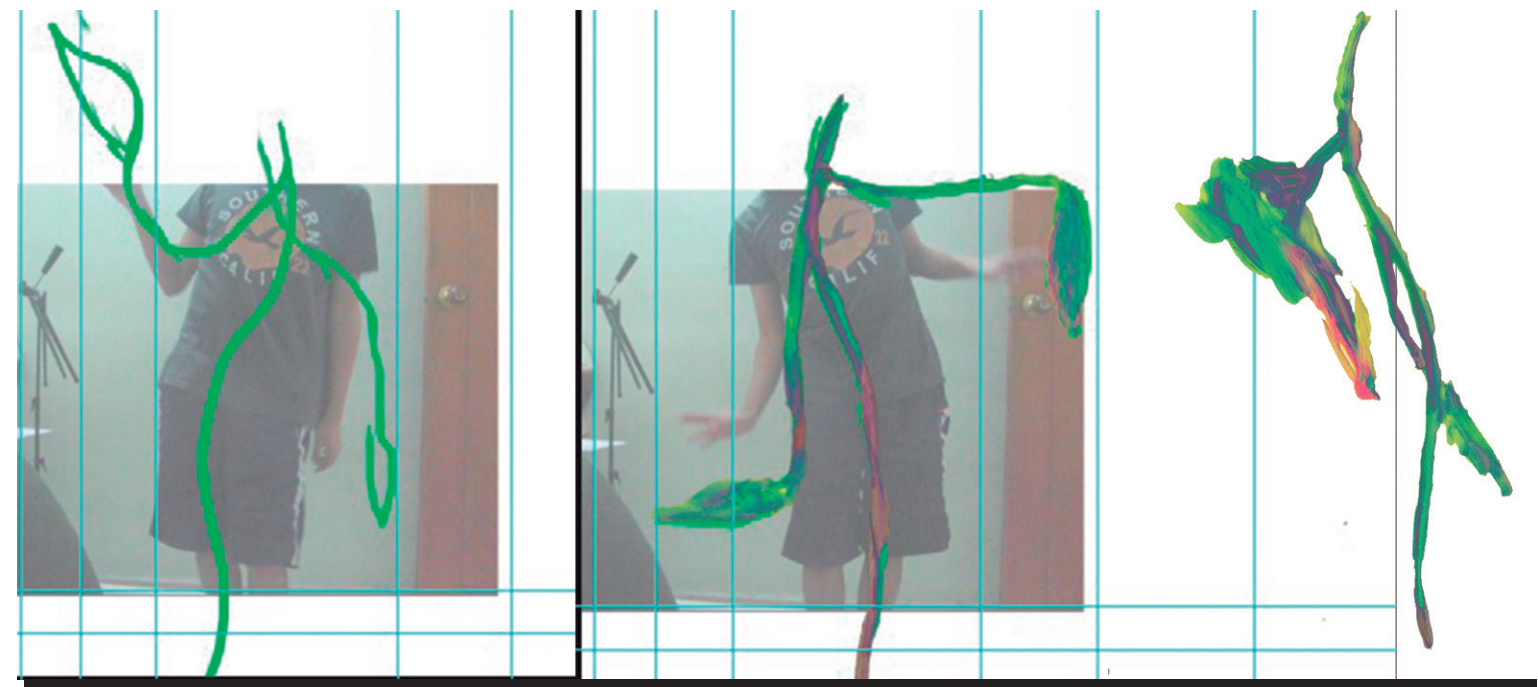


Figura 38. Imagen. Construcción del movimiento del tallo de la flor.

se adopta es la más abstracta posible, siendo las formas geométricas el recurso utilizado, por lo que la acción de rodear al pico con algo fue la opción más válida. Justamente por esto se opta por otorgarle una acción de interacción en la que el colibrí acomoda a su criterio aquello que ha recogido e inmediatamente vuela hacia la flor. Esta acción involucra de forma metafórica el desconocimiento sobre el uso del condón (ver Figura 41).

Para esta acción lo único que se debía diferenciar era la representación del uso correcto, ya que del incorrecto las mismas formas geométricas lo facilitaban, dependiendo de la forma del pico y las formas usadas como condón. Por lo tanto, para la acción definida como correcta en la que el colibrí finalmente hace uso correcto del condón, se opta por los gestos de la flor, ya que el *loop* involucra desde la orden que le da la flor al colibrí, hasta el castigo que le da por no hacerlo bien. Entonces para la escena final las acciones de la flor sobre el colibrí hacen notable que ha hecho un buen trabajo, para lo que el uso de figuras retóricas como la exclamación, resaltan al condón en

relación con las poses de los personajes que fueron el lenguaje usado en la producción (ver Figura 42).

Para el apoyo de lo anterior, el diseño sonoro fue producido en base a las acciones tomadas del colibrí, siendo el uso de notas musicales el código que permite identificar si una acción ha sido bien hecha o viceversa; siendo la desafinación como las acciones incorrectas y la afinación como la correcta.

Para ampliación y otros apuntes sobre la utilización del fondo y las decisiones del montaje, se debe revisar la bitácora.



Figura 42. Imagen: fotograma de la acción final entre el colibrí y la flor.

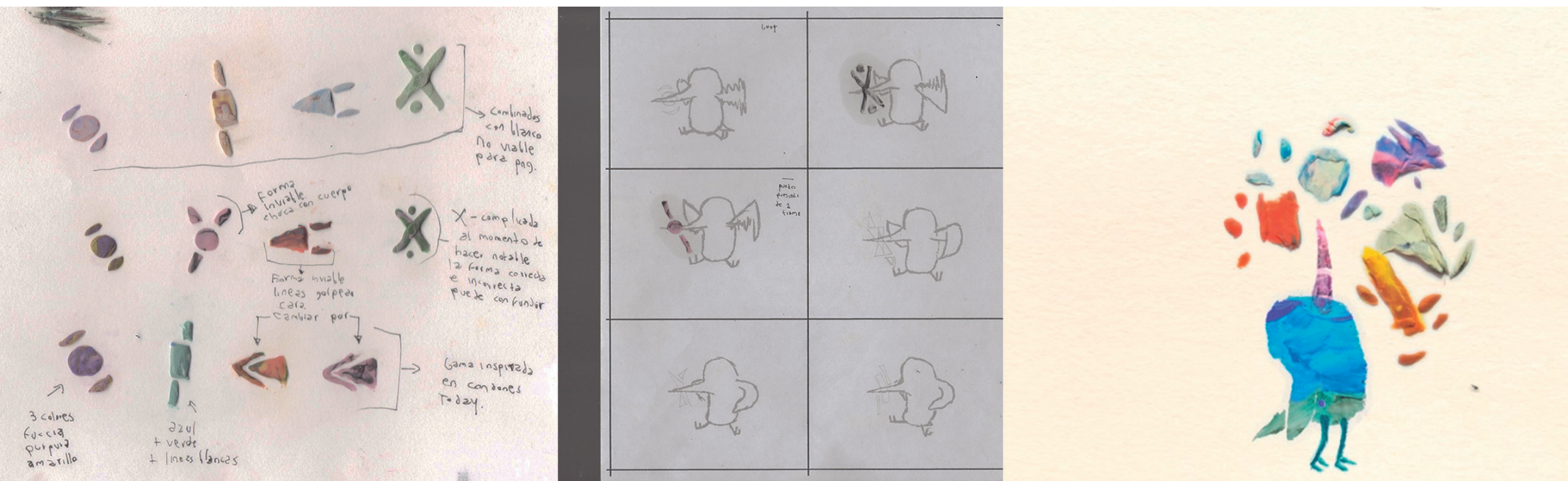


Figura 41. Imágenes. Izquierda: bocetos de formas del condón. Centro: bocetos de movimiento del condón con el colibrí. Derecha: fotograma del producto final sobre el concepto del condón manejado.

CONCLUSIONES

Explorar el lenguaje de animación experimental de la forma como se planteó en este proyecto permitió generar algunos apuntes esenciales sobre el lenguaje estudiado y aplicado de este tipo de animación.

En primera instancia, en el momento en que se planteó la necesidad de estudiar otras propuestas animadas como insumo de la representación de una propuesta propia, de forma inconsciente se estuvo explorando el concepto general de animación experimental que proporcionaban los autores, por lo que enfrentar de esa manera analítica los productos experimentales de otros artistas influía en la forma como se adopta el concepto de animación experimental, puesto que los autores planteaban características esenciales que diferenciaban a este lenguaje animado del lenguaje animado ortodoxo, y se planteaban dudas sobre la elasticidad de estas características enfrentadas unas a otras.

Estas dudas son planteadas también por el autor Wells (1998) al acentuar la existencia de un concepto animado que podía atravesar ambas fronteras entre animación experimental y ortodoxa, pero del cual es prudente sobre su concepto definitivo. Lo llama *development animation* (Wells, 1998 p. 35) queriendo indicar animación en desarrollo o propuestas que toman características de ambos extremos y lo adoptan a sus producciones.

Como ejercicio exploratorio en lo presentado en este proyecto, estudiar el concepto desde siete artistas con perspectivas diferentes, sumadas al ejercicio propio de la producción animada del autor de este proyecto y teniendo en cuenta las reflexiones de Wells sobre la elasticidad del concepto, se plantean las siguientes consideraciones:

Primero, que bajo las normas del autor existen contradicciones conceptuales de las que no se puede escapar más que por la salvación de la elasticidad de los conceptos. Se puede ver que para el autor existen características de forma planteadas en el Capítulo 2.2. de este

documento como son la *abstracción*, la *musicalidad*, la *discontinuidad* y la *materialidad*, que básicamente definen el aparato visual de una animación, pero también consideran que tanto la *forma interpretativa* como la *presencia del artista* se hacen visibles. En este caso, conformarían el aparato conceptual de una producción de animación experimental.

Segundo, teniendo en cuenta lo anterior, se plantea aquí que el gran problema de aquellas características descritas por Wells se limitan a pensar que tanto la *presencia del artista* y sus intenciones en la *forma interpretativa* van pensadas en función de la *abstracción* de todas sus formas. El rechazo de la narrativa convencional y el uso obligatorio de múltiples técnicas limitan al artista a pensar de esta forma. Para efectos prácticos se puede entender que en cualquier producción de animación experimental, siempre se debe pensar desde estas perspectivas, pero el forzar esos lineamientos contradice la libertad planteada por el autor cuando se refiere a la *presencia del artista* como la relación subjetiva que existe entre él y su obra, y la relación de la audiencia mediada a través de su trabajo (Wells, 1998 p. 45) puesto que para él la subjetividad del trabajo de animación experimental siempre representa una intención de abstraer los conceptos en función de la *forma interpretativa*, en la cual el autor expresa que el artista crea sus propias convenciones y las entrega a la audiencia con la finalidad de que sean interpretadas (Wells, 1998 p. 44). Esto lleva a plantearse el lugar de las producciones en las que las situaciones en las que el artista influenciado por la subjetividad de su trabajo, plantea códigos interpretativos más cercanos a los códigos ortodoxos de animación porque así el autor desea expresarse y plantea que son los códigos adecuados.

Para entender lo que para Wells pretenden ser códigos convencionales, se recalca su apreciación al hablar de la contraparte de la *presencia del artista* en la animación ortodoxa, en la que lo plantea como la *ausencia del artista* y expone la apreciación sobre los principios básicos de animación trabajados

en el *cartoon* y adoptados industrialmente por empresas como Disney que luego traspasan e influyen a muchos artistas, siendo estos principios básicos de animación del *cartoon*, códigos tradicionales de animación (Wells, 1998 p. 38).

Para ilustrar lo que se pretende plantear en este caso, se puede retomar el trabajo de los artistas revisados en este proyecto; como ejemplo, en el trabajo de Marie-Hélène Turcotte en su corto *La formation des nuages* (2010), la artista pretende que su personaje "la niña" sea comprendida como tal por sus características psicológicas, la inocencia, la curiosidad y los vestigios de la niñez en general, y para ello adopta una postura de poca abstracción frente a su personaje, por lo que los movimientos son adaptados del movimiento real y sus códigos del lenguaje planteado pretenden ser lo más reales posibles, dentro de un mundo sereno pero agresivo que es la esencia general del filme. Con lo anterior se puede apreciar que tanto la intención de la artista como la mirada subjetiva sobre lo que plantea, requerían del uso de códigos más convencionales, porque así la artista lo planteaba. Sus códigos interpretativos enfrentan la intención y su discurso.

Otro caso para ser analizado es *Karneval Zvirat* (2006) de la artista Michaela Pavlatova

en el que sus personajes, propios de su línea gráfica, abstraídos de muchos perfiles psicológicos posibles y que durante la totalidad del fin son distintos, tanto en animación como en forma, comparten rasgos animados con el *cartoon* de los años veinte. En la escena final y solo en esta escena hacen aparición conejos, caracoles y mosquitos, porque la intención y el discurso que se pretendía de esa situación era la comedia, influenciada quizá por estos cartoons y un poco por las producciones animadas de principios de siglo como *Happy Tree Friends* que comparten la exageración de las extremidades al moverse y la configuración formal de las mismas. La artista decidió que estas convenciones se presentaban adecuadas para el discurso de su situación y así lo presenta (ver Figura 43).

Para el ejemplo final se toma la producción animada aquí realizada *GOMI*, la cual como se ha evidenciado en la etapa de producción, pasó por un ejercicio exploratorio tanto de contenido como de forma, por lo que la experimentación se hace evidente en el método de producción artística accidental y en la forma en la que el concepto general fue concebido. Por lo tanto, cabe apuntar que en relación con la problemática aquí expuesta, los códigos planteados por esta producción se tomaron por parte de los códigos tradicionales, de manera más evidente en el corto dos, al adoptar



Figura 43. Imágenes. Izquierda: fotograma de *Karneval Zvirat* (Pavlatova, 2006). Derecha: Fotograma de *Happy Tree Friends - ep.42 icy you* (Navarro, K. [productor], 2004).

códigos propios del *cartoon* contemporáneo. El uso excesivo del estiramiento de la forma en movimientos rápidos, como se realizó con el colibrí, parten de la influencia directa de este *cartoon*, pero estas decisiones surgieron de forma inconsciente al querer representar la psicología del personaje, como joven, tonto, inocente e inquieto, y esos códigos del *cartoon* permitían un mejor entendimiento de la situación. Otros códigos que la animación ortodoxa permitió en la producción de este proyecto provienen de la mano de la preproducción, el planteamiento de un guion, la configuración formal de un personaje y otras decisiones de planteamiento más acordes al proceso ortodoxo, se tomaron como base pero en ningún momento se pretendía dejarse guiar por ellas. Por eso es evidente que la conformación de la historia del segundo corto, tomó forma una vez que se empezó a experimentar con el movimiento del personaje, o los cambios importantes que el ejercicio de dibujo planteó en el corto uno cuando los conceptos cambiaban por el descubrimiento accidental (ver Figuras 37 y 33 respectivamente).

Por lo tanto, la relación entre artista-concepto-intención definen la narrativa y la forma artística animada, pero la libertad narrativa y artística no se puede limitar a seguir o no las normas tradicionales de la animación ortodoxa, ya que eso es forzar el concepto a una narrativa propiamente dicha. Estas son flexibles y es en esa flexibilidad en la que se experimenta un lenguaje libre de lineamientos forzosos.

Lo que se pretende evidenciar aquí entonces es que bajo los términos dados por Wells no se realizó una animación experimental, y no se pretendía si se seguían sus lineamientos, puesto que la contradicción que no permitía la libertad en su totalidad de las decisiones del artista sobre el trabajo no lo permitían, ya que se hallaban choques al momento de querer destacar otras nociones de lo que para Wells es animación experimental, como son el rechazo de la *continuidad lógica* o el rechazo a los códigos convencionales de animación. Pero bajo el concepto básico

fundamental que encierra el concepto de la experimentación explicado en el Capítulo 2 sí se realizó porque el espíritu exploratorio y accidental propio del método experimental se mantuvo durante la producción, lo que dio como resultado el producto que aquí se presenta.

De forma consecuente al objetivo del proyecto, en cuanto a la exploración del lenguaje conceptual, se puede evidenciar en las decisiones de guion, conceptos y pautas de diseño que se presentaron durante la producción relacionadas directamente con las apreciaciones que aquí se dan sobre el concepto de la animación experimental, puesto que el paso por el análisis del objeto de estudio permite comprender sustancialmente lo que se desea plantear, proponerlo de muchas maneras y tomar una decisión al respecto.

En cuanto a la exploración técnica del lenguaje, la animación en su libre expresión, el enfrentamiento con la forma animada y todas sus propiedades, el color, el movimiento, los materiales, al tomar un método accidental como se expone en el capítulo sobre la exploración artística, se evidencia una fuerte relación de la esencia de lo experimental en el ejercicio de proponer, probar, fallar y volver a proponer lo que permitió un entendimiento de la temática sobre el condón aquí tratada de una forma y su posterior representación animada, según los lineamientos aquí expuestos.

BIBLIOGRAFÍA

Agredo Ramos, A.F (2010). *Diseño de animación: Análisis de la animación en nuevos medios de comunicación desde la perspectiva del diseño*. (Tesis de maestría) Universidad de Caldas, Santiago de Cali. Recuperado de <http://www.new.maestriaendisenio.com/pdf/10AndresFabianAgredo.pdf>

Aguesse, B. [Ben Aguesse]. (2013, Marzo 23). *Frantic Flowers* [Archivo de video]. Recuperado de <https://vimeo.com/62503948>

Amount, J., Bergala, A., Marie, M., Vernet, M., (1985) *Estética del Cine: Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona, España: Paidós Iberica

Basualdo, N., Giraudo, N., Discacciati, V., Capellato, N., López M., (2007) *¿Por qué cuesta usar el condón?: opiniones, creencias y conocimientos sobre el uso del preservativo en adultos de un suburbio de Buenos Aires*. Archivos de medicina familiar y general, 4(2), 18-26. Recuperado de <http://www.sidastudi.org/es/registro/2c9391e41fb402cc011fb453a0c75d79>

Bazin, A., (2008) *¿Que es el cine?* 8va ed. Madrid, España: RIALP

Bravo Morales, A.E (2006). *Anatomía de una mariposa: animación experimental* (Tesis de maestría) Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)

Campos Vélez, N. (2004). *Análisis de contenido de dos producciones de Walt Disney, Mulán y Pocahontas como reflejo de cultura, representaciones e ideologías* (Tesis de licenciatura) Universidad de las Américas Puebla, México. Recuperado de http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/velez_c_n/indice.html

Centro de Promoción y Defensa de los Derechos Sexuales y Reproductivos [PROMSEX]. (2011). *Mitos y métodos anticonceptivos*. Recuperado de <http://www.unfpa.org.pe/publicaciones/publicacionesperu/PROMSEX-Mitos-Metodos-Anticonceptivos.pdf>

Cortés, E (2012). *El orgasmo en imagen* (Tesis de maestría) Universitat Politècnica de València, Valencia. Recuperado de <https://riunet.upv.es/handle/10251/28105>

Cournoyer, M. [Michèle Cournoyer]. (1992). *A Feather Tale* [Archivo de video]. Recuperado de https://www.nfb.ca/film/feather_tale/

Cournoyer, M. [Michèle Cournoyer]. (1999). *The hat* [Archivo de video]. Recuperado de https://www.nfb.ca/film/the_hat/

Declaración del XIII Congreso Mundial de Sexología, (Junio de 1997). En Pérez-Conchillo (presidencia), Revisada y aprobada por la Asamblea General de la Asociación Mundial de Sexología (WAS) el 26 de agosto de 1999, en el XIV Congreso Mundial de Sexología, Hong Kong (República popular China). Declaración llevada a cabo en Valencia, España. Recuperado de <http://www.espill.org/wp-content/uploads/2016/01/Derechos-Sexuales-1997.pdf>

Desplats, O.M. (2005) *La animación: En busca de la creatividad*. En XIII Jornadas de Reflexión Académica en Diseño y Comunicación. Febrero 2005. Buenos Aires. Argentina: "Formación de Profesionales Reflexivos en Diseño y Comunicación" (pp. 72-74) Buenos Aires, Argentina: Kurz

Dimaté Palacios, F.A (2010). *Animación experimental: aspectos socio-políticos de la pintura latinoamericana entre 1890 y 1930* (Tesis de pregrado) Universidad Militar Nueva Granada, Bogotá D.C. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10654/3324>

Flórez, C.E., Vargas, E., Henao, J., González, C., Soto, V., et al., (2004) *Fecundidad adolescente en Colombia: incidencia, tendencias y determinantes. Un enfoque de historia de vida*. Santa Fe de Bogotá: Universidad de Los Andes; (Documento CEDE 2004-31). Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/5007735_FECUNDIDAD_ADOLESCENTE_EN_COLOMBIA_INCIDENCIA_TENDENCIAS_Y_DETERMINANTES_UN_ENFOQUE_DE_HISTORIA_DE_VIDA

Gardiner, H. [Hannah Gardiner]. (2012, Septiembre 27). *Do you believe in cagin henges?* [Archivo de video] Recuperado de <https://vimeo.com/50322281>

Gómez Ossa, R., Herrera Giraldo, A.C., Herrera, A.L, Delgado, A., Liliana Mejía, C., et al., (2001) *Conocimientos mitos y creencias frente al condón y la sexualidad en jóvenes escolarizados de Pereira*. Revista médica de Risaralda, 7(2), 9-14. DOI: <http://dx.doi.org/10.22517/25395203.8209>

Gómez Tarín, F.J. (2003). *Lo ausente como discurso: Elipsis y fuerza de campo en el texto cinematográfico* (Tesis de doctorado) Universitat de València, Valencia. Recuperado de <http://roderic.uv.es/handle/10550/15659>

González Zarandona, J. A. (2005). *La historia del cine experimental*. (Tesis de Licenciatura) Ciencias de la Comunicación. Departamento de Ciencias de la Comunicación, Escuela de Ciencias Sociales, Universidad de las Américas Puebla, México. Recuperado de http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/gonzalez_z_ja/indice.html

Huertas García-Alejo, R (1984). *La novela experimental y la ciencia positivista* Lluís: Revista de la Sociedad Española de Historia de las Ciencias y de las Técnicas, 7, (13), 29-52. Recuperado de <http://digital.csic.es/handle/10261/14483>

Hulka, K. [Kat Levine]. (2009, Octubre 6). *Grace* [Archivo de video.] Recuperado de <https://vimeo.com/6938710>

Kaveny, N. [Nicky Rose Kaveny]. (2015, Mayo 19). *On Rape* (part 1) [Archivo de video]. Recuperado de <https://vimeo.com/128317787>

Lorenzo Mora, A. (2012). *Rota: una visión a través del papel*. (Tesis de master) Universitat Politècnica de València. Facultad de Bellas Artes - Facultat de Belles Arts, Valencia. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10251/19168>

Lucie-Smith, E (1992). *La sexualidad en el arte occidental*. Barcelona, España: Destino

Marzano, M. (2006). *La pornografía o el agotamiento del deseo*. Buenos Aires, Argentina: Manantial

Mitcheson, K. (2010). *Allowing the Accidental; the Interplay Between Intentionality and Realism in Photographic Art*, contemporary aesthetics 8. Recuperado de <http://hdl.handle.net/2027/spo.7523862.0008.014>

Moles, A., Janiszewski, L., (1992) *Grafismo funcional*. 2a ed. Barcelona, España: Grafos

Navarro, K., Graff, W., Pontac, K., (Escritores). Navarro, K. (Director) (2004, Diciembre 22) *Icy you* [Capítulo de serie de televisión]. En Evershad, J., (Productor) *Happy Tree Friends*. Estados Unidos: Mondo Media

Ortuño, E. (1998). *Antecedentes y apuntes sobre el arte experimental*: Revista Ciencia y Cultura, (4), 125-126. Recuperado de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-33231998000200018&lng=es&tlng=es

Ortega Vidal, M. (2008). *Contribución de la animación cinematográfica, al desarrollo del trucaje cinematográfico y los efectos especiales en el cine contemporáneo*. (Tesis de doctorado) Universidad Politécnica de Valencia, Valencia. DOI: 10.4995/Thesis/10251/2182

Pavlátová, M. [kratonomos]. (2011, Agosto 5). Michaela Pavlatova 2006 *El carnaval de los animales* [Archivo de video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=t9tb5yM6Zjw>

Rabano Studio. [RABANO]. (2012, Septiembre 10). *The day I killed my best friend* [Archivo de video] Recuperado de <https://vimeo.com/49182050>

Rojas Marín, G. [morbo galiko]. (2011, Agosto 1). *monstruos sexuales -animación por Giancarlo Rojas Marin -(música Morbo Galiko)* [Archivo de video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=VFEmkcsW6HU>

Sabogal Caro, A.M (2007). *Yo me llamo Marian, cortometraje argumental en animación* (Tesis de pregrado) Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá D.C

Sánchez-Biosca, V (1991). *Teoría del montaje cinematográfico*. Valencia, España: Textos Filmoteca

Solano Vargas, M.A (2008). *Hacia la comprensión del imperio mediático de Disney* (Tesis de Grado) Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá D.C. Recuperado de <http://javeriana.edu.co/biblos/tesis/comunicacion/tesis89.pdf>

Turcotte, M.H. [Marie-Hélène Turcotte]. (2010). *La formation des nuages* [Archivo de video] Recuperado de https://www.onf.ca/film/formation_des_nuages/

Urbina Becerra, R., Ríos Cortazar, V., Castañeda Castaneira, E., Robles Pinto, G., Gasca García, A., (2007) *Condón masculino: nivel de conocimientos y creencias acerca de su uso. : Prevenir infecciones de transmisión sexual en alumnos de la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco*. Salud Problema 3, 41-52. Recuperado de http://148.206.107.15/biblioteca_digital/articulos/4-301-4625evo.pdf

Vela, C.J. [Moebius Animación]. (2010, Diciembre 8). Clara Josefina Vela - *"Empollando Crestas"* (2010) [Archivo de video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=j-EblUL2VUw>

Wells, P. (1998). *Understanding Animation*. Londres: Routledge



los ojos a este
le gustan mejor.
de darle personalidad
de ser posible No Dapic.

el cuerpo se
dobla mas facil



buena
postura lateral



gracioso alateo



imposible
lateralmente

