

# La animación. Entre la impresión de la realidad y la realidad de la impresión

Andrés F. Agredo Ramos, Universidad Autónoma de Occidente, Colombia. [afagredo@uao.edu.co](mailto:afagredo@uao.edu.co)

## RESUMEN

La animación desde sus orígenes se ha sabido acoplar a diversos públicos a través de diferentes manifestaciones humanas. Estas han hecho surgir posibilidades nunca antes imaginadas, que hacen de este lenguaje un atrayente recurso para indagar. En este sentido, se pretende propiciar un espacio de reflexión a través de la discusión de conceptos y posturas que van desde la génesis de la imagen estática hasta la evolución de una imagen en movimiento y su dialéctica entre lo real y lo irreal. De ahí que, se considera adecuado promover y brindar bases para reflexiones enfocadas en la definición del concepto de animación.

## Palabras Clave

Animación; imagen; movimiento; impresión de la realidad; comunicación

## The animation. Between the impression of reality and the reality of the impression

### ABSTRACT

The animation from its origins has been adapted to different audiences through different human manifestations. These have given rise to possibilities never before imagined, which make this language an appealing resource to inquire. In this sense, it aims to promote a space for reflection through the discussion of concepts and positions ranging from the genesis of the static image to the evolution of a moving image and its dialectic between the real and the unreal. Hence, it is considered appropriate to promote and provide bases for reflections focused on the definition of the concept of animation.

## Keywords

Animation; image; motion; impression of reality; communication

### Introducción

El animación es un arte y a la vez una gran industria que se acopla continuamente a diversos públicos, culturas y estéticas, prueba de ello es su activa participación en teatro, cine, televisión, publicidad, video arte, Internet y otras numerosas manifestaciones humanas que abren las puertas a una necesaria indagación de este amplio universo. En este sentido, el propósito de este ensayo, se enmarca en abordar criterios y posturas entorno a la definición de la animación para contribuir a ser referencia en instituciones educativas que tengan involucrada esta temática en sus apuestas curriculares.

La experiencia como consumidor, desarrollador, productor y docente en animación, ha permitido vivenciar la necesidad de un acercamiento a este terreno, pues sus antecedentes aún lo enmarcan en el terreno del entretenimiento. En primera medida, se aborda una breve reseña a modo de contexto que inicia desde la imagen estática, luego, se toman los postulados de Deleuze, Metz, y Moles desde la cinematografía y la comunicación, para finalmente llegar a una definición de animación, especialmente con los aportes de Cholodenko y Wells, por ser considerados autores que se han interesado en contribuir a la construcción de este universo; de modo que se abre una discusión para comprender este concepto y detectar relaciones conceptuales, para buscar bases que nutran futuras investigaciones y consolidar un corpus teórico entorno a esta temática.

Cabe subrayar, que el concepto de realidad es un término complejo desde lo filosófico, pero debido a que esta reflexión apuesta a contribuir al lenguaje de la animación, se asume la realidad desde los postulados de Metz en cuento a la percepción del espectador frente a la pantalla.

### Génesis de la imagen

La imagen a través de las artes plásticas asumió funciones mágicas mediante la representación de la constante lucha contra la muerte y la supervivencia material del cuerpo; posteriormente, con la pintura universal se usaron fórmulas equilibradas entre el simbolismo y el realismo de las formas, para que luego en el siglo XV, con la invención de la perspectiva el artista pudiera lograr la ilusión tridimensional y de este modo tener un acercamiento a lo real. En consecuencia, surgió una tendencia marcada por imitar el mundo exterior, pero al reconocer que dicho universo poseía movimiento y no era posible plasmarlo en la pintura, nació en el realismo una búsqueda de la expresión dramática, a manera de cuarta dimensión psíquica, capaz de sugerir la vida en la inmovili-

dad torturada del arte barroco. De este modo, la pintura se esforzaba por representar la realidad, pero por más hábil que fuera el autor con la técnica, no dejaba de ser sólo una representación subjetiva de su percepción; es entonces, la fotografía, la que resuelve y libera al barroco de su obsesión por la semejanza (Bazin, 1967).

Las técnicas artesanales del siglo XIX pugnarón con la tecnología de dispositivos mecánicos de la fotografía. Resultó más exacto representar la realidad y por ende la pintura se vio obligada a explorar nuevas lógicas de expresión. Posteriormente, la experimentación con juguetes ópticos dio paso a la ilusión de movimiento a través de limitados fragmentos cíclicos que dieron las pautas a las proyecciones cinematográficas. Por consiguiente, la fotografía y el cine, en las primeras décadas del siglo XX, surgen como nuevas formas de comunicación, más específicamente de la comunicación visual, ya que, según Moles (1985) materializan un fragmento del mundo perceptivo (entorno visual), capaz de subsistir a través del tiempo y que constituye uno de los componentes principales de los *mass media* (fotografía, pintura, ilustración, escultura, cine, televisión). Este universo de las imágenes se plantea dividir por el momento, en imágenes fijas e imágenes móviles dotadas de movimiento, estas últimas derivadas técnicamente de las primeras.

En este orden de ideas, subraya Deleuze (1984), estas nuevas formas de comunicación tuvieron una notable participación en la historia del pensamiento, debido a la intención de asentar las imágenes en la conciencia con su respectivo movimiento espacial, ya que, en la conciencia no habría más que imágenes cualitativas e inextensas y en el espacio no habría más que movimientos extensos y cualitativos. Lo inquietante aquí es la mixtura de dichas relaciones, entender que los movimientos provocan una imagen, como sucede en la percepción, o que la imagen provoca un movimiento, como sucede en la acción voluntaria de la realidad. El movimiento percibido o realizado, debe entenderse no solamente en el sentido de una forma inteligible (idea), sino en el de una forma sensible (Gestalt) que organiza el campo perceptivo de la realidad. En cuanto al lenguaje expresivo de la animación, según Ribes (2007), no ha dependido de forma determinante de la realidad para construir su discurso, contrario a los inicios del cine que se centró en registrar y documentar la realidad a modo de instrumento metódico heredado de la fotografía y la tradición teatral.

Se propone entonces, una primera relación de la imagen con la representación de la realidad,

desde la pugna entre la pintura y la fotografía, hasta las características de percepción y representación de la imagen en movimiento que oscila entre lo real y lo irreal para poder inquirir apartados que diferencien el lenguaje de la animación.

### La impresión de la realidad, una forma de entender la animación

El movimiento de la imagen, como indica Metz (1972) es un fenómeno realmente amplio que debe verse desde diferentes posturas y plantea problemas a la psicología de la percepción y de la intelección, a la estética teórica, a la sociología del público y a la semiología en general. Uno de los problemas más importantes de la teoría cinematográfica, según el autor, es la *impresión de la realidad* que el espectador experimenta ante el film, fenómeno de fundamentos psicológicos y grandes características estéticas que conllevan a delimitar dichas posturas a una definición de la animación. El autor propone una división general de los temas filmicos: realistas e irrealistas. Los primeros proporcionan una intensa familiaridad, plenamente reconfortante para la afectividad; los segundos, por su parte proporcionan un potencial de extrañamiento, plenamente suculentos para la imaginación. Esta postura es apoyada por Morin (2011), al entender que el movimiento es una de las principales diferencias entre la fotografía y el cine, y permite una verdadera impresión de realidad, de manera que, la dependencia de la realidad del movimiento y la apariencia de las formas, conlleva a la sensación de vida concreta y la percepción de la realidad objetiva. De este modo, las formas proporcionan su base objetiva al movimiento, y el movimiento da cuerpo a las formas. En el caso de la animación (Moles, 1985), no se debe asumir la irrealidad sólo a la forma, pues se aplica igualmente al movimiento, con toda su carga emocional y estética que hace de este recurso, un atrayente universo que nos desconecta de la realidad y nos permite ingresar al mundo de lo inverosímil.

La impresión de realidad puede ser más intensa en la imagen móvil que en la fija y es específicamente en la animación que podemos observarlo, puesto que, se abre un escenario cognitivo y emocional del estar allí ilusorio, a una realidad irreal, en últimas, a un pacto en que el espectador a su consideración asume qué es real o irreal. La impresión de la realidad resulta un tema crucial en el discurso de la animación, y Metz (1972) admite dos visiones: el objeto percibido y lo percibido. En el primer enfoque, la duplicación es más o menos parecida, próxima a su modelo y resuelta con los índices de realidad. En el segundo fac-

tor, la construcción es activa y de percepción realizante. Lo elemental aquí, es la permanente interacción entre ambos enfoques, dado que los niveles de reproducción hacen surgir un modo de participación por parte del espectador, tanto perceptiva como afectiva, que se refleja en las diferentes técnicas de animación, desde la muestras de animación abstracta hasta las nuevas propuestas de animación basadas en técnicas de captura de movimiento; en que las actuaciones de los personajes son basadas en la realidad misma y no por coordenadas matemáticas o interpretaciones computarizadas de animadores.

De suerte que, el movimiento confiere a los objetos una corporalidad y una autonomía que le estaba negada a sus representaciones inmóviles, los arranca de la superficie plana en que estaban confinados y les aporta el relieve, el cual, según Morin (2001), proporciona la vida. No hay que olvidar que la principal característica de la animación es precisamente, otorgar la vida, y esto es apoyado por Metz (1972), al señalar que el film es más viviente, más animado que la fotografía, por lo tanto lo representado toma forma y la impresión de realidad se convierte en la realidad de la impresión.

### Otras perspectivas a la realidad

Aunque se ha mencionado líneas atrás la diferencia entre fotografía y cine, ésta no es la principal consideración, pues lo que atañe es la propuesta de entender el cine como un paso adelante a la fotografía: la fotografía animada, que al otorgarle la vida fluye la verdadera impresión de realidad. El cine desde esta configuración se presenta como la animación de la imagen.

Esta idea que surge desde lo cinematográfico, se conecta con la definición etimológica de la palabra animación, enunciación que ha perdurado, mutado y adaptado de acuerdo a los cambios tecnológicos, culturales y exigentes del medio. Entendida por la mayoría de realizadores y teóricos, es la que brinda el puente con la *impresión de la realidad* de la imagen, ésta propone concebir animar, animador y animación (del griego *anemos*: viento, aliento y del latín *animus*: dar vida) del modo más puro y clásico. Cholodenko (2007), uno de los principales exponentes y considerado el filósofo de la animación conecta esta mirada con el cine de atracción, ese cine primitivo de experiencias, de sensaciones que mediante los sentidos viabiliza una posible estética del asombro, es el que permite una *metamorfosis mágica*: entendida como el poder de transformación entre la imagen fotográfica y la imagen cinematográfica. Por tanto, según este teórico de la anima-

ción, la imagen existente congelada, se descongela extraordinariamente; de modo asombroso lo fijo e inanimado es móvil y animado, y desde esta perspectiva propone que no solamente es la animación un tipo de film, todas las películas, incluyendo el cine por definición, es un tipo de animación.

No obstante, Jan Svankmajer (citado por Wells, 1998), reconocido animador Checo surrealista, advierte que la animación le permite dar poderes mágicos a las cosas. En sus películas, mueve muchos objetos reales, de repente, el contacto cotidiano con las cosas a las que la gente está acostumbrada, adquiere una nueva dimensión y, de esta manera, hace dudar de la realidad. En otras palabras, se usa la animación como un medio de subversión que redefine lo cotidiano, desequilibra la realidad y alterna lo que se entiende de la existencia, ésta puede contradecir las leyes de la gravedad, cambiar lo que percibe el sujeto en términos espacio-temporales y dotar de vida las cosas inertes.

Desde una perspectiva técnica, la escuela *Zagreb School* (citado por Wells, 1998), discurre que para dar vida y alma no es a través de la copia, sino por la transformación de la realidad, esto desde el punto de vista de la estética y la filosofía y no desde lo artesano. De este modo se revelan condiciones de las figuras y objetos que no pueden ser entendidos de otra manera. Los animadores de esta escuela consideran la animación como no realista y añaden que si el trabajo de las películas de imagen real es de presentar la realidad física, la película de animación se interesa en la realidad metafísica, no cómo las cosas se ven, pero sí lo que significan, de manera que, el significado sea generado por un vocabulario único y accesible por el animador.

Parte de estos pensamientos obedecen a su cercanía con la técnica y con la tecnología, de ahí que algunos animadores, consideren trascendental un acercamiento ideológico al explorar la relación entre el concepto y la técnica a utilizar; esto responde al interés personal de ampliar los parámetros artísticos de la forma, pero también de contemplar la animación como un sistema de ideas. Es necesario recordar que al hablar de realidad, estamos hablando del grado de abstracción y complejidad del objeto y el movimiento. Tanto si tomamos un objeto y lo distanciamos de su realidad, adicionándole un movimiento desusado, como si tomamos un movimiento y lo representamos con formas figurativas o abstractas, nos estaremos acercando a una propuesta que fluctúa entre lo realista y no-realista.

### Conclusiones

Teniendo en cuenta lo anterior, se propone entender la animación como un lenguaje que hizo surgir el cine (fotografía animada), y es específicamente, aquella imagen en movimiento, que mediante su forma o movimiento irreal, proporciona un nuevo mundo, un universo que sólo ella puede expresar. Esta posibilidad se evidencia en cada imagen fija que pertenece al instante, y a su vez, al todo; ese proceso de transformación es, en últimas, el que brinda la magia de dar vida, razón que conlleva, a que sea considerado un lenguaje que se caracteriza por ser el arte de lo imposible y que continúa siendo la forma artística visual más experimental, así como la más popular entre las masas.

La animación, no deja de ser un imprescindible y atrayente tema de indagación en constante desarrollo. La indagación expresada en este ensayo, apuesta a contribuir en la discusión de un concepto que aún se encuentra en incremento, más aún, con los nuevos desafíos que proponen las nuevas tecnologías de información y comunicación. Prueba de ello es su participación en televisión, cine, documentales, publicidad, video clips, video arte, multimedia, dispositivos móviles, y otras numerosas manifestaciones humanas que han hecho de este medio efímero, intangible y artificial, un poderoso medio de expresión.

La animación es un lenguaje transdisciplinario y aún existen componentes dispersos en el, por lo tanto, no es congruente que se aborde sólo desde su enfoque disciplinar, sino, que se interiorice la múltiple participación de profesionales, y así mismo, debe ser desarrollado, aprendido y enseñado. Es deber académico y profesional ser persistentes en la construcción y conceptualización de las áreas que se apoderan de este enriquecedor lenguaje. De modo que, es necesario, que este tipo reflexiones estén implícitas en los escenarios académicos y de investigación de las instituciones involucradas para ayudar a su solidez epistémica.

En consecuencia, si sumamos el ímpetu de lo visual, con el dominio del espacio-tiempo-audio que brinda el audiovisual, más la posibilidad de crear propios mundos y realidades con la animación y finalmente si adicionamos las incalculables oportunidades de lo digital, tendremos un valioso recurso, no sólo para el entretenimiento, la persuasión, la información, el arte, sino también para campos más comprometidos con el rol socio-cultural.

## Referencias bibliográficas

- Aumont, Jacques. (1992). *La imagen*, Ediciones Paidós Ibérica, S. A.
- Bazin, André. (1967). *What is Cinema?, ed and trans. Hugh Gray. Berkeley*, University of California Press.
- Cholodenko, Alan. (2007). *(The) Death (of) the Animator, or: the Felicity of Felix, Part I*, *SAS journal Animation Studies*, Vol. 2, Extraído el 31 Noviembre 2009 de <http://journal.animationstudies.org/2009/07/11/the-death-of-the-animator-or-the-felicity-of-felix-part-i/>
- Deleuze, Gilles. (1984). *La imagen-movimiento, estudios sobre cine I*, Ediciones Paidós, Barcelona.
- , (1985). *La imagen-tiempo, estudios sobre cine II*, Ediciones Paidós, Barcelona.
- Feldman, Simón. (1995). *La composición de la imagen*, editorial Gedisa, Barcelona.
- Hallas John, Roger Manuell, (1980). *Técnica del cine Animado*, Editorial Tauros Madrid.
- Metz, Christian, (1972). *Ensayos sobre los significados del cine*, Editorial Tiempo Cont. Argentina.
- MARIS, Cynthia. (1994). *Diseño visual, introducción a las artes plásticas*, Editorial Trillas, S. A. México.
- Moles, Abraham; Zeltmann, Claude. (1985). *La Comunicación y los mass media*, Ediciones mensajero, Bilbao
- Moles, Abraham; Janiszewski, Luc. (1990). *Grafismo Funcional*, Ediciones CEAC, S.A. Barcelona.
- Morin, Edgar. (2001). *El cine o el hombre imaginario*, Ediciones Paidós Ibérica S. A.
- Ráfols, Rafael; Colomer, Antoni. (2003). “*Diseño audiovisual*”, Editorial Gustavo Gill, Barcelona.
- Wells, Paul. (1998). *Understanding animation*, Routledge, Londres y New York.
- , (2007). *Fundamentos de la animación*, Parramón ediciones, S.A. Barcelona.
- Ribes, Xavi. (2007). *Los inicios de la animación audiovisual: la creación de un lenguaje*, Portal de la Comunicación InCom-UAB: El portal de los estudios de comunicación. Recuperado de <http://www.portalcomunicacion.com>

