

U.N.A
Universidad Nacional de las Artes
Licenciatura en Artes Visuales
Con Orientación Dibujo

*Animación independiente.
Entre las técnicas clásicas y los avances
tecnológicos*

TESISTA
Mercedes Laura Alonso

DIRECTORA DE TESIS
Carina Ferrari

2015

Dedicatoria y agradecimientos

Dedico este trabajo a mi familia, que acompañó las innumerables horas de trabajos y entregas. A mi mamá, mis hermanos y a Javier, mi compañero de vida.

Agradezco a Carina Ferrari por haber guiado y acompañado este proceso, por la continua enseñanza y amistad.

Y a Carlos Molina, por enseñarme a confiar en mi proyecto y orientarme desde su inicio.

Índice

Introducción.....	4
Fundamentación	8
Capítulo 1: La noción de independiente en la producción de contenidos audiovisuales	
1. Origen de las producciones independientes	9
2. ¿De qué hablamos cuando decimos cine o animación independiente?.....	11
Capítulo 2: La animación de autor e independiente, paralelamente a la animación de los grandes estudios de Hollywood	
1. Breve reseña de la animación hollywoodense	14
2. Avances técnicos más relevantes de las productoras de animación hollywoodense	20
3. La animación fuera de Hollywood	23
4. La revolución tecnológica y los cambios de paradigma en la producción de contenidos audiovisuales	35
Capítulo 3: La animación independiente en la actualidad	
1. Características y formatos predominantes en las producciones animadas independientes	41
2. Festivales y premios	43
3. Algunos realizadores destacados de la actualidad	46
Capítulo 4: Mi proyecto de animación	
1. Surgimiento del proyecto	55
2. Etapa actual del proceso	63
Conclusiones.....	72
Bibliografía.....	75
Índice de imágenes	78

La animación no es el arte de los dibujos que se mueven, sino más bien el arte de los movimientos que son dibujados. Lo que ocurre entre cada cuadro es más importante que lo que existe en cada cuadro; por lo tanto la animación es el arte de manipular los intersticios invisibles que existen entre los cuadros.¹

Introducción

Si hace veinticinco años me hubieran preguntado qué quería hacer cuando fuera grande, seguramente hubiera dicho “hacer dibujos animados”. Desde muy temprana edad me fascinaron los largometrajes de Disney, la animación stop motion, las películas de Jim Henson con esas marionetas increíbles y esos mundos maravillosos. Y los programas de Caloi en su tinta. Caloi mostraba esas animaciones extraordinarias que ningún otro programa mostraba: animaciones con estéticas y temáticas muy distintas del resto de los “dibujos animados”.

En el año 2009, debido a una serie de problemas personales, decidí abandonar mi carrera en el IUNA.

En el año 2010 hice un curso (que no completé) de animación Flash. Si bien contaba con una Wacom² que mejoraba notablemente mis posibilidades de realizar dibujos digitalmente, nunca logré sentirme demasiado a gusto con esta forma de trabajar.

Un año más tarde me anoté en la carrera de Cine de Animación en el Instituto de Arte Cinematográfico de Avellaneda. A diferencia del curso que había hecho antes, en este lugar la enseñanza no estaba enfocada en un tipo de trabajo vinculado estrechamente a una herramienta en particular ni enfocada en la producción de animaciones comerciales y de rápida realización. La enseñanza en este lugar tomaba como referente los lineamientos de la National Film Board de Canadá: animaciones experimentales, de autor, independientes de los grandes estudios. Allí aprendí algunos fundamentos básicos de la animación y descubrí posibilidades de realización que me eran desconocidas.

¹ MCLAREN, Norman en carta a George Sifianos; artículo *The Definition of Animation: A Letter from Norman McLaren*; Animation Journal 3, 2 (Spring 1995); pgs. 62 –66. Citado por FURNISS, Maureen. *Art in motion: Animation Aesthetics*. Sidney, John Libbey & Company Limited, 1998.

² Tableta digitalizadora que consiste en un lápiz digital, sin cable, que se usa sobre una superficie (tableta) sensible a la posición y presión de éste. Permite un uso parecido al del mouse de una pc pero más adecuado para aplicaciones gráficas.

Al mismo tiempo estudié diseño web en la escuela Da Vinci. Si bien abandoné muy tempranamente por considerar que la calidad de la enseñanza no justificaba el sacrificio que significaba en lo económico, aprendí mucho del uso de Photoshop, herramienta que hoy en día me resulta imprescindible.

Ese mismo año mis estudios volvieron a verse interrumpidos. Cuando decidí volver a cursar fue fácil decidirme por mi primera elección, y al año siguiente retomé mi carrera en el IUNA.

Por medio de Facebook me enteré de que había una comisión de Digitalización que trabajaba con animación 2d y la cursé. Unos meses después recibí un mail de la profesora invitándome a ser ayudante en esa comisión, y hasta el presente sigo desempeñando esa tarea.

Cuando retomé los proyectuales de dibujo llevé a mostrarles a los profesores trabajos que había hecho anteriormente en los niveles I y II y lo que estaba haciendo actualmente en animación. Tenía la necesidad de seguir explorando el camino de la animación 2d. En los trabajos que había realizado para la comisión antes mencionada había creado un personaje con el cual quería seguir trabajando, esta vez haciendo mayor énfasis en el tratamiento visual de la imagen. Así surgió el proyecto en el que trabajo actualmente y que es el punto de partida para la realización de este trabajo.

En busca de soluciones a los problemas que se iban presentando al comenzar el proyecto, empecé a investigar acerca de los procesos de producción de animaciones actuales y de forma independiente, y a estudiar a varios autores. Trabajando como ayudante en la comisión de animación 2d seguí investigando estos temas, en especial la historia de la animación de autor e independiente, preparando material y videos para mostrar en las clases.

Una conjunción de todos estos temas es lo que pretendo volcar en esta tesina.

El eje principal de este escrito está constituido por la noción de animación independiente, analizando sus distintas manifestaciones y modos de producción, y comparándolas con las producciones de los estudios hegemónicos. Presenta un breve panorama que hace un recorrido desde los inicios hasta las condiciones actuales de este tipo de producción, para finalmente describir mi proyecto animado. Cabe aclarar que las fuentes consultadas son en gran parte artículos y páginas web dedicadas a la animación, ya que no es demasiado el material disponible en libros acerca de estos temas.

Desde su origen experimental hasta la gigantesca industria actual, la animación surge y se desarrolla de manera paralela a la cinematografía. También de modo paralelo se desarrollan dos formas contrapuestas de producción de filmes: la realizada mediante la financiación económica de un estudio o la realizada independientemente de éstos. Esta última forma de producción es la que constituye el eje principal de este trabajo.

La primera parte de esta exposición intenta esclarecer las características que definen a la animación independiente como tal, haciendo una breve reseña histórica que trata el surgimiento de este tipo de producción. ¿Cómo surge la categoría de independiente? ¿De qué busca independizarse? ¿Qué implica la noción de autor?

Podríamos diferenciar en el segundo capítulo de este trabajo dos líneas temáticas. En primera instancia hace una breve reseña del surgimiento de la industria de la animación hollywoodense, para a partir de esto mostrar ejemplos de lo que sucedía paralelamente, por fuera de esta producción hegemónica.

La animación de los grandes estudios de Hollywood se extendió e influyó a lo largo y ancho del planeta. Marcó modos de producción, temática y estéticas, llegando a generar estereotipos. Pero esto no significó que no existiera a la vez una diversidad de producción de trabajos animados que se manejara dentro de líneas absolutamente distintas a las de los grandes estudios.

En segunda instancia analiza el fenómeno que se da en las últimas décadas, en las que los avances tecnológicos modificaron de manera rotunda los procedimientos de producción de animaciones.

Por un lado, las nuevas tecnologías dieron lugar al surgimiento de nuevas técnicas como la animación en tres dimensiones. Pero por otro lado, el surgimiento de dispositivos hogareños al alcance de gran parte de la población hizo que muchas más personas tuvieran la posibilidad de acceder a este medio de expresión. Esto dio como resultado una gran proliferación de filmes

de animación, en especial de cortometrajes, en los que no solamente se hace uso de las técnicas más novedosas o modernas sino que habitualmente se retoman las técnicas más tradicionales de animación.

Si bien este trabajo no pretende dar cuenta de las distintas técnicas de animación desarrolladas a lo largo del tiempo, presento una breve descripción de las técnicas analógicas de animación 2d y sus equivalentes digitales actuales, ya que es en este tipo de obra en la que se centra este escrito como así también mi proyecto, desarrollado en el capítulo cuatro.

El tercer capítulo intenta en primera instancia dar un pantallazo de las realizaciones animadas independientes actuales a nivel internacional, de los formatos y técnicas predominantes, del auge de los festivales orientados a este tipo de realizaciones y de la creciente participación de las producciones independientes en los círculos tradicionales de la industria cinematográfica. En segunda instancia analiza brevemente algunos ejemplos de realizadores destacados.

El cuarto capítulo trata el proyecto de animación que estoy desarrollando de manera independiente en la actualidad. En este aúno los contenidos de las dos orientaciones que sigo en la carrera: por un lado el dibujo y por el otro la parte tecnológica, en el manejo de las herramientas digitales. En el marco del desarrollo del proyecto se describen brevemente los procedimientos técnicos de los equivalentes digitales a las técnicas vistas en el capítulo dos.

Fundamentación

La expresión *animación asistida por ordenador* generalmente está asociada a las técnicas de animación en tres dimensiones y a la producción de efectos especiales hiperrealistas para películas de acción en vivo (*live action*). La razón de que así sea tiene que ver con que estas técnicas comprenden a la mayoría de las producciones animadas de Hollywood en la actualidad. Pero paralelamente, mientras estos estudios llevan la tridimensionalidad al máximo trasladándola al modo de proyección de las películas, hay una corriente de reivindicación de las técnicas más clásicas de animación. Esta corriente está íntimamente ligada al movimiento creciente del cine de animación independiente. Y este movimiento encuentra su consolidación en la posibilidad de realización a partir de la digitalización de las producciones.

El otro tema principal de este escrito tiene que ver con la ampliación de posibilidades de realización de proyectos de alta calidad a partir de muy bajos presupuestos mediante las nuevas tecnologías. La revolución digital hizo masivamente accesibles las herramientas a los realizadores que cuentan con escasas posibilidades de conseguir financiaciones locales para sus proyectos. Esto, sumado a internet como medio para dar a conocer y promocionar la obra y para participar de festivales a nivel internacional, hace que sean mucho más equitativas las condiciones de producción entre realizadores de distintas realidades económicas y geográficas.

Capítulo 1:

La noción de independiente en la producción de contenidos audiovisuales

1. Origen de las producciones independientes

Para poder establecer una primera aproximación conceptual a la noción de independiente es necesario hacer una breve introducción al tema de la producción en los medios audiovisuales. En sus orígenes todo este tipo de producciones fueron de carácter experimental, y surgieron de la mano de fotógrafos, ilusionistas, inventores. Por hacer mención de algunos ejemplos solamente, podemos citar el nombre de Edward Muybridge, el fotógrafo británico responsable de la primera secuencia animada de la historia, que corresponde a un caballo al galope (imagen 1). O Georges Méliès, el ilusionista francés que revolucionaría dramáticamente la historia de la cinematografía a partir de aportes como el *stop trick* (imagen 2).

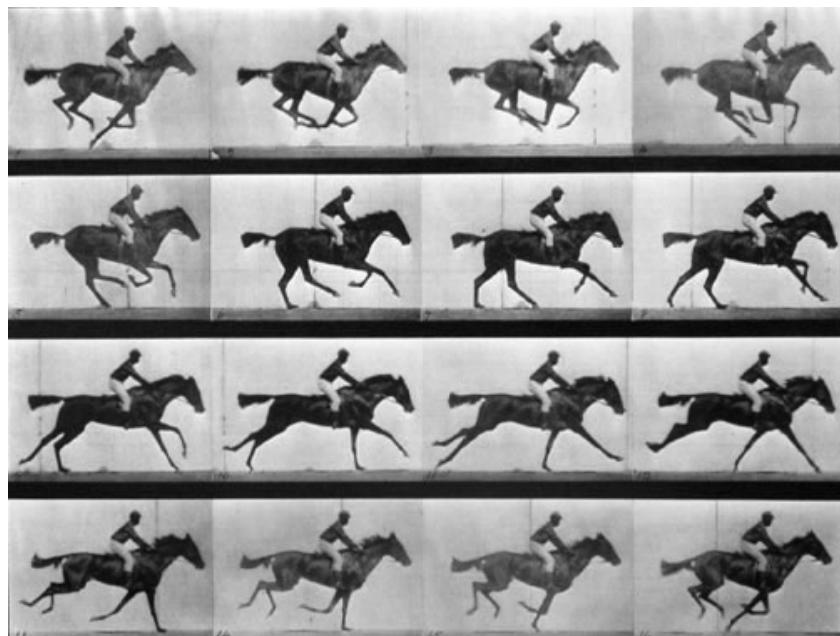


Imagen 1: Edward Muybridge, Human and Animal Locomotion, Philadelphia, 1887. Secuencia de fotografías del galope de un caballo que corresponde al primer ejemplo de animación de la historia. El experimento surgió como forma de esclarecer una discusión entre aficionados a los caballos en los que una parte argumentaba que el caballo en un momento del galope mantiene las cuatro patas en el aire mientras que otra parte lo objetaba.

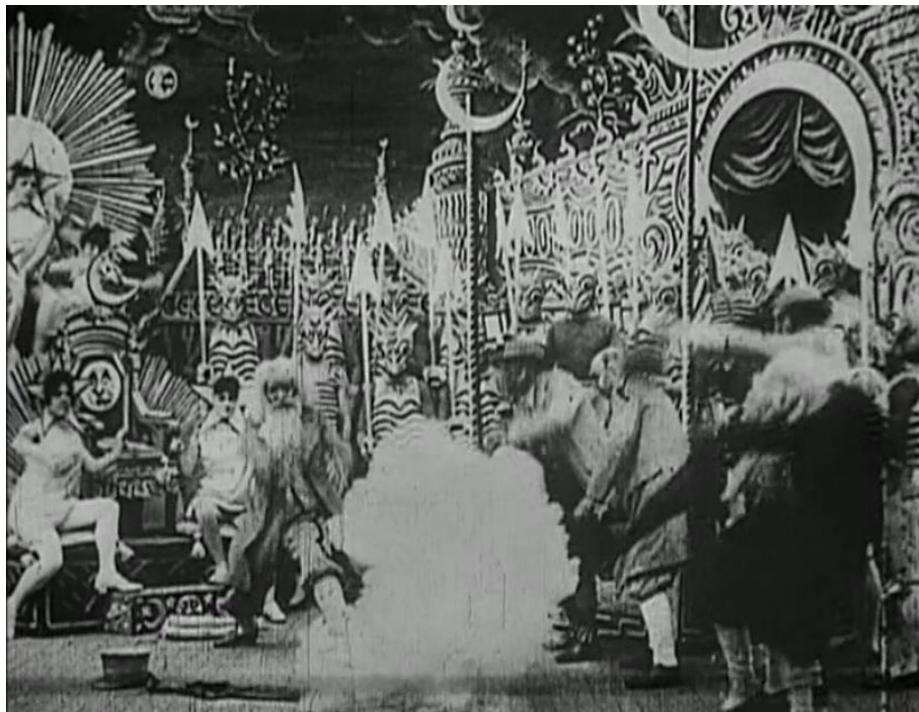


Imagen 2: Georges Méliès, *Le Voyage dans la Lune* (*Viaje a la luna*), 1902. Fotograma de la célebre película de Méliès en la que usa la técnica de stop trick (truco de parar) que consiste en detener la filmación y sustituir algún elemento antes de continuar filmando. De esta manera logra, por ejemplo, efectos de desapariciones o transformaciones. Esta técnica es antecedente de la animación stop motion.

Si bien es generalmente aceptado que el cine fue inventado por los hermanos Lumière en 1895, también puede considerarse que el cine fue inventado varios años antes, pues en 1891 Edison hizo la primera presentación pública del kinetoscopio, un dispositivo precursor del proyector cinematográfico. Lo cierto es que, algunos años más tarde y gracias a una serie de revolucionarios inventos, el cine fue dejando de ser un espectáculo de feria para ir convirtiéndose en una rentable industria.

En 1908 Edison fundó la *Motion Picture Patents Company*, también conocida como Monopolio Edison. Esta compañía mejoró la calidad de las producciones, como así también estandarizó la forma de distribución y exhibición de filmes en Estados Unidos. Pero, a la vez, este consorcio conformado por las más importantes compañías relacionadas con el cine (esto incluía a los proveedores del material薄膜ico, como Kodak), estaba comprometido a no prestar sus servicios sino a otros miembros del consorcio. Edison poseía la mayoría de las patentes de cámaras, material薄膜ico y proyectores, lo que hacía que fuera casi imposible hacer películas por fuera del monopolio, como así también distribuirlas o exhibirlas.

Todo esto hizo que un grupo de cineastas buscara desligarse del control del monopolio, en un intento por mantener la integridad artística de su trabajo. De este modo se daba inicio al movimiento de cine independiente.

Estos cineastas independientes buscaron un lugar en el que pudieran trabajar libremente, sin pagar los abusivos impuestos que obligaba el monopolio. Encontraron en Hollywood, California, amplios terrenos, buen clima para filmar y, sobre todo, pudieron esquivar la presión ejercida por Edison. Así nacen los primeros estudios, que irónicamente terminarían convirtiéndose en el segundo monopolio de la historia del cine: Warner Bros, Paramount, Metro Goldwyn Mayer, RKO, Columbia, 20th Century Fox, United Artists.

Mientras los primeros cineastas independientes buscaron desligarse del monopolio Edison, más adelante nuevos independientes buscaron trabajar por fuera de los grandes estudios que estos primeros fundaron. La lista de nombres fue en aumento; en el caso de la animación el gran gigante de todos los tiempos es Disney, al que con el tiempo se fueron sumando otros nombres como Pixar, Dreamworks (junto a los antes mencionados, como Fox, Warner o MGM).

2. ¿De qué hablamos cuando decimos cine o animación independiente?

En la actualidad entendemos al cine independiente como un emergente alternativo al sistema de estudios de Hollywood, y por extensión, a todos los grandes estudios. Consecuentemente, hablamos en la gran mayoría de los casos de producciones con presupuestos mucho menores a aquellos trabajos producidos por un estudio con un gran capital económico.

De todos modos, no es poco habitual encontrar producciones independientes que de una u otra manera están vinculadas, en alguna instancia, a un importante estudio. Muchas veces sucede, por ejemplo, que un trabajo independiente termina siendo distribuido por una gran productora. Consecuentemente comienza a dificultarse el encontrar una línea definitoria de lo que implica la categoría de independiente. Podríamos identificar dos factores analizados por distintos autores y en distintas publicaciones a la hora de buscar una definición precisa: la financiación y la visión artística de la obra.

En cuanto a la financiación, el debate transcurre sobre el porcentaje de los gastos que es financiado por el estudio o el mayor o menor presupuesto del que dispone una producción. Como una generalidad, es aceptado que se considere independiente a aquellas producciones en las que el dinero invertido por grandes estudios no alcance el 50%. Pero es un debate que está destinado a nunca encontrar una definición precisa, ya que los parámetros son tan variables como los tipos de obra producida, los autores o los países de origen.

Personalmente me inclino por el segundo factor a considerar, a mi parecer el más importante y determinante, que es el de la visión artística de la obra. ¿A

qué me refiero con esto? A la determinación ideológica que implica realizar la obra sin ceder ante los requerimientos y condicionamientos de un agente que la financie económicamente.

Naturalmente, siempre que un estudio realice una inversión lo hace en vistas a obtener ganancias. Esto hace que esté sujeto a ciertas fórmulas o normativas que garanticen que el resultado sea un producto económicamente rentable, que genere las ganancias esperadas. Una producción de estudio no puede tomar riesgos, ya sea en cuanto a lo ideológico, lo temático, lo narrativo o lo estético. Así, llegamos a lo que podríamos definir como uno de los factores principales que categorizan a una producción como independiente: la voluntad de asumir riesgos allá donde los grandes estudios no pueden.

En este momento podríamos incluir en el debate a un agente que no fue mencionado hasta el momento en este escrito: la figura del autor. El término *cine de autor* surge en la década del '50 a manos de una importante revista francesa, *Cahiers du Cinema* (Cuadernos de cine). La teoría del autor defiende la aceptación por parte de éste de la totalidad de la responsabilidad en cuanto a las películas dirigidas, algo que en general difiere bastante de lo que sucede con las producciones de los grandes estudios. Al plasmar su particular visión en la obra, es normalmente identificable y reconocible por los rasgos particulares de la obra.

Como podemos ver, hay grandes similitudes entre los conceptos de cine independiente y cine de autor, pero a pesar de estas grandes semejanzas hay un punto que es necesario tener en cuenta, y es que ninguno de estos conceptos necesariamente incluye al otro: una producción independiente no tiene por qué ser de autor, así como una obra de autor no necesariamente tiene que ser independiente.

Habiendo llegado a este punto, y no siendo mi intención hacer una extensa exposición en cuanto a los alcances y las distintas opiniones sobre estos términos, me limito a delimitar el objeto de estudio en este trabajo. Siendo a mi parecer, como expongo más arriba, esencial la autonomía de la obra frente a las presiones e influencias ejercidas por parte de un agente que la solvente económicamente, en adelante me referiré a este tipo de trabajos simplemente como *animaciones independientes*.

Así como la animación independiente se aleja de los estándares convencionales de producción, adquiere también otros tipos de singularidades. La característica que definimos anteriormente como la voluntad de asumir riesgos se ve reflejada tanto desde lo ideológico como desde lo visual. En parte, esto tiene que ver con que muchas veces son realizadas no solamente por animadores profesionales sino, por ejemplo, por artistas visuales de otras ramas. O, como vamos a ver más adelante, a partir de la revolución

tecnológica de las últimas décadas, por individuos cuyo contacto con la animación era únicamente como espectadores.

Como resultado de todo esto vamos a encontrar en la producción de animación independiente obras que están dirigidas a otros públicos: si bien los grandes estudios de Hollywood, en especial Disney, ocasionaron que en general se relacione a la animación como un producto destinado al público infantil, es habitual que la animación independiente rompa con este estereotipo.

Otra particularidad de estas obras es la frecuente ausencia de diálogos: mientras que en la actualidad en el cine convencional es prácticamente impensable prescindir de diálogos, es muy habitual que el tipo de producciones que nos interesa analizar carezca de estos por completo, o casi por completo. Vinculado a esto, también suelen ser muy particulares en cuanto a la narrativa, muchas veces oponiéndose al estilo clásico del cine norteamericano, optando por ejemplo por narrativas mucho más descriptivas o con otros manejos de los tiempos.

Por último, podemos mencionar otra característica de la animación independiente: el predominio del formato cortometraje. En primera instancia se debe a los muy acotados presupuestos con que estas producciones suelen contar, lo cual implica equipos reducidos de gente trabajando para una obra, incluso a veces una sola persona. Ligado a esto también está la cuestión de la técnica, ya que muchas veces se recurre a técnicas poco usuales, que en algunos casos requieren más elaboración que las de las producciones convencionales. Y, por supuesto, en muchas ocasiones esto está relacionado con el tipo de historia que se desea narrar.

Capítulo 2:

La animación de autor e independiente, paralelamente a la animación de los grandes estudios de Hollywood

1. Breve reseña de la animación hollywoodense

Si bien la técnica de animación cinematográfica más antigua es el stop motion³, la animación cuadro por cuadro *cell animation*⁴ (o animación de celuloides) fue la que tempranamente ganó más terreno y dio inicio a las primeras productoras dedicadas exclusivamente a la animación. De estos pequeños estudios surgen los primeros cortos, sin sonido y en blanco y negro, que se proyectaban en cines. Estas compañías estaban compuestas por un puñado de dibujantes, animadores e historietistas y contaban con un presupuesto muy acotado: en sus orígenes fueron completamente autofinanciadas, pero pronto lograron llamar la atención de las productoras de cine y televisión y comenzaron a recibir financiaciones.

En 1920, Walt Disney realizó sus primeras animaciones trabajando en la Kansas City Film Ad Company produciendo comerciales con la técnica de cutout⁵. Poco después, usando una cámara prestada del estudio, realizó de manera experimental sus primeros cortometrajes con la técnica de animación de celuloides. Estos cortos llamados Laugh-O-Gram, que se proyectaban en el cine local, pronto se volvieron muy populares. Esto permitió a Disney crear su propio estudio, que llevó el mismo nombre que los cortometrajes, y para el cual contrató a algunos de sus compañeros en la Kansas City Film Ad Company. Pero las ganancias del estudio fueron insuficientes para cubrir los sueldos de los empleados y pronto quebró. Esto hizo que decidiera montar un estudio en la capital de la industria cinematográfica, Hollywood.

³ La técnica de stop motion consiste en fotografiar objetos con variaciones muy sutiles entre captura y captura, para al ser proyectadas en secuencia dar sensación de movimiento. Dentro del stop motion podemos encontrar muchas variantes, como ser: animación de objetos, animación de plastilina, cutout y animación de muñecos articulados, entre otros.

⁴ La técnica de animación de celuloides se describe más adelante en este capítulo (página 18).

⁵ El cutout o animación de recortes es una variante del stop motion. Consiste en animar formas o personajes compuestos de varias piezas de algún material plano (tradicionalmente papel) sobre una superficie también plana. El resultado generalmente es una animación poco fluida, pero que permite mayor elaboración de las figuras ya que, como los recortes son utilizados repetidas veces, es menor la cantidad de piezas a elaborar.

En 1923, junto a su hermano Roy, fundó la Disney Brothers' Studio. Entre las principales figuras de los comienzos estuvo Ubbe Iwerks, quien además de ser amigo de Walt compartió con éste los primeros pasos en la animación. A Iwerks se debió, en gran medida, el éxito conseguido con series y personajes como *Oswald the Lucky Rabbit* (imagen 3) y, más adelante, *Mickey Mouse* (imagen 4).



Imagen 3: *Oswald the Lucky Rabbit* en *Empty Socks*, 1927.

Los inicios de la compañía fueron muy complicados. En 1926, Universal, quien fuera distribuidora de los cortos de *Oswald the Lucky Rabbit*, ganó a Disney los derechos de la serie. Además de perder al personaje, el estudio perdió a la mayoría de los dibujantes que trabajaban en él, ya que estos también pasaron a formar parte de Universal. Nuevamente en bancarrota, lo que salvó a la compañía fue la creación del súper popular *Mickey Mouse*.

Lo cierto es que ya para la década del 30 el estudio Disney se había convertido en uno de los grandes de Hollywood, marcando el inicio de la Edad de oro de la animación norteamericana.

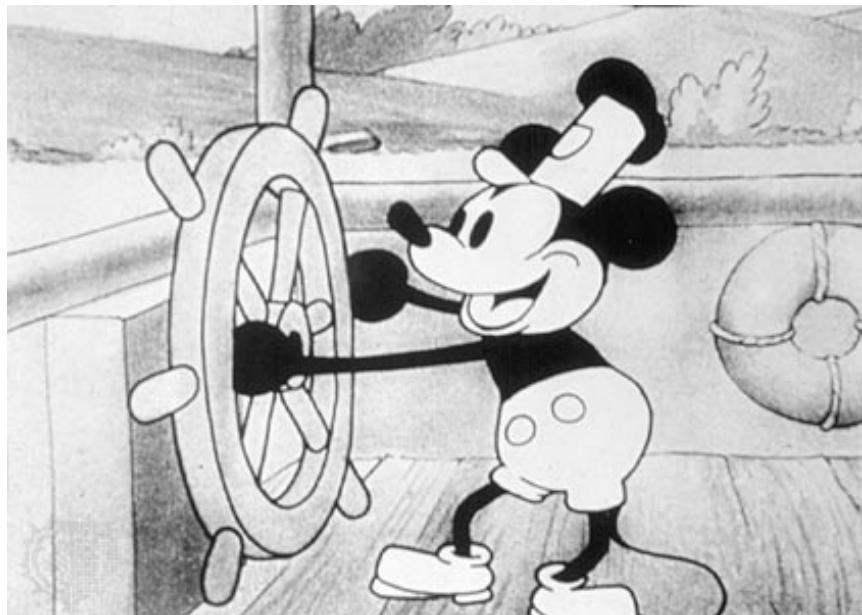


Imagen 4: Mickey Mouse en Steamboat Willy, 1928.

Pero falta hacer mención de la otra gran productora con la cual Disney se disputaba la supremacía en aquel entonces: Fleischer Studios. La compañía fue fundada en 1921 por los hermanos Max y Dave Fleischer, en Broadway, Nueva York, pero más adelante se mudaría a Hollywood gracias al apoyo financiero de Universal Pictures. A diferencia de los estudios Disney, el estudio Fleischer ya no fue un productor importante de animación a partir de la década del 40, pero dejó personajes muy populares como *Betty Boop*, *Popeye*, *Koko el payaso* y la primera serie animada de *Superman* (imágenes 5 a 8).



Imagen 5: Betty Boop (izquierda). Imagen 6: Popeye (derecha)

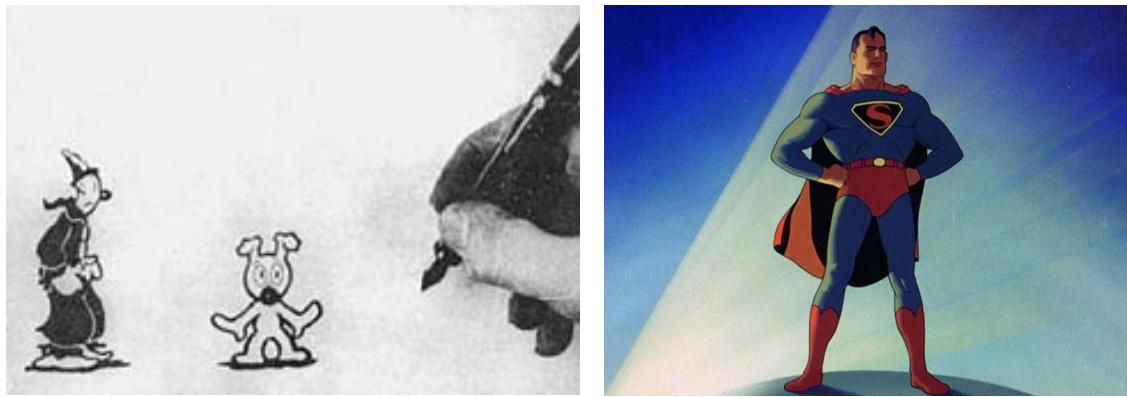


Imagen 7: Koko el payaso (izquierda). Imagen 8: Superman (derecha).

Desde el punto de vista técnico, estos dos estudios hicieron enormes aportes. Entre los más importantes necesitamos mencionar, en el caso de Disney, la cámara multiplano, y en el caso de Fleischer, el rotoscopio. Estas técnicas se describen en el capítulo 2.2.

En 1933 se fundó la Leon Schlesinger Productions, una compañía independiente que en 1944 sería comprada por Warner Bros, pasando a llamarse Warner Bros Cartoons. Este estudio produjo series populares como *Merrie Melodies* (Imagen 9) y *Looney Tunes* (Imagen 10), y contó con animadores como Chuck Jones, Friz Freleng y Tex Avery, figuras de gran importancia dentro de la animación tradicional, que sentaron las que hasta el día de hoy son las bases del cartoon.

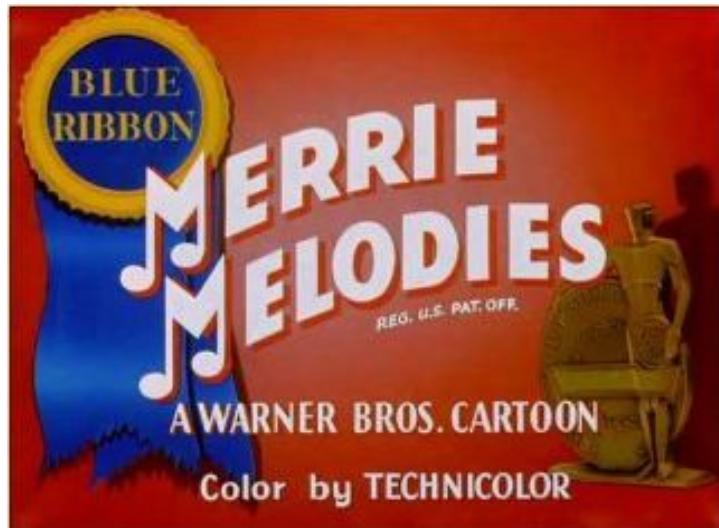


Imagen 9: Presentación de los cortometrajes Merrie Melodies, que se conocieron en España y Latinoamérica como "Fantasías animadas de ayer y hoy".



Imagen 10: Algunos de los personajes más populares de los cortometrajes Looney Tunes.

Sin intentar ahondar en la historia o producción de estos estudios podemos, a partir de esta reseña, establecer las características que definieron y definirían en adelante a la mayor parte de la producción de animaciones comerciales. Si bien seguirían agregándose nombres a la lista, la producción hollywoodense se ajustaría en mayor o menor medida a estos lineamientos.

En primer lugar podemos mencionar la técnica. La protagonista indiscutida de este tipo de animaciones fue la animación de celuloides, inventada por Earl Hurd y John Bray en 1915. En ella, los fotogramas correspondientes a los personajes se dibujaban en láminas transparentes de acetato (originalmente acetato de celulosa, de ahí el nombre; más adelante nitrato de celulosa por ser menos inflamable) para ser ubicados, de manera superpuesta, sobre un fondo realizado por separado. Estas imágenes compuestas de varias capas eran fotografiadas usando un tipo de cámara llamada *Rostrum*, que consistió en una mesa con guías que fijaban la posición de los fotogramas superponiéndolos y una cámara fotográfica montada verticalmente sobre una columna, apuntando hacia abajo. Esta estructura permitía hacer acercamientos y alejamientos, como así también desplazamientos horizontales. Mediante esta técnica se podía dar una notable elaboración a los fondos ya que estos necesitaban hacerse una sola vez: con frecuencia fueron elaborados óleos o acrílicos realizados en una o varias capas. A su vez, las figuras se realizaban de una manera más simple: generalmente el color estaba dado mediante tonos planos, con las líneas en tinta negra o en algún color oscuro. Varios de los primeros animadores fueron anteriormente historietistas, y en muchas ocasiones mantuvieron una modalidad de trabajo y una imagen similar al realizar animaciones.

Esta técnica seguiría siendo la principal protagonista de las grandes producciones animadas de Hollywood hasta finales del siglo XX, es decir, hasta la aparición de las actuales técnicas digitales. En 1995 se estrenó *Toy Story* (imagen 11), producida por Pixar y Disney, marcando un hito en la historia de la animación, ya que fue el primer largometraje producido íntegramente mediante gráficos generados por computadora (CGI, *computer generated imagery*). En adelante, esta sería la técnica dominante en el mercado de la animación, de la mano de compañías como Pixar, Dreamworks y Aardman⁶.



Imagen 11: *Toy Story* (1995)

Habiéndonos referido al tema de la técnica, vamos a hablar de la segunda característica que definiría a las producciones de animación de los estudios hollywoodenses y que llegaría incluso a estereotipar en gran medida a la producción en general de animación: el público al que están dirigidos estos trabajos. Salvo que nos encontremos ante un público conoedor de otros tipos de animaciones (en especial producciones independientes, como veremos más adelante), hablar de animación suele entenderse como hablar de *películas para chicos*. O, en todo caso, películas aptas para toda la familia. Este estereotipo se debe a que desde sus inicios las producciones de las compañías de

⁶ Aardman es uno de los estudios de animación independientes más grandes del mundo, perteneciente al Reino Unido. Inicialmente fue reconocido por sus trabajos en animación stop motion con plastilina, pero actualmente es un importante productor de animación CGI. Entre sus trabajos más destacados podemos mencionar la saga de *Wallace & Gromit*, *Chicken run* (2000) y *Flushed away*(2006). En varias oportunidades este estudio se asoció con Dreamworks para producir largometrajes.

Hollywood, en especial las de Disney, fueron planteadas casi exclusivamente para un público infantil.

2. Avances técnicos más relevantes de las productoras de animación hollywoodense

Anteriormente mencionamos entre los aportes técnicos más importantes de estos estudios a la *cámara multiplano* y al *rotoscopio*. Vamos a ver en qué consistieron.

Ya hablamos brevemente de la animación de celuloide. La innovación de los estudios Disney consistió en dotar a este tipo de animaciones de un notorio sentido de profundidad, marcando nuevos estándares de calidad, a partir de la invención de la cámara multiplano (imagen 12). Fue diseñada en 1933 por Ubbe Iwerk, y su realización fue a partir de piezas de automóvil. Del mismo modo que en el modelo Rostrum, la cámara estaba ubicada en posición vertical apuntando hacia abajo, pero la gran diferencia con esta consistió en que las distintas capas transparentes ya no se ubicaban apoyadas unas sobre otras sino que estaban separadas entre sí. De hecho, el diseño de grandes dimensiones de esta cámara lograba una notoria distancia entre las capas. Como resultado de esto, algunos de los niveles quedaban necesariamente fuera de foco, reforzando la ilusión de profundidad; en el diseño anterior al estar todas las capas en un mismo plano existía una única distancia focal. Las bandejas sobre la cual se ubicaban los acetatos, además de moverse verticalmente acercándose y alejándose de la cámara, se desplazaban horizontalmente pudiendo dar distintas velocidades de movimiento a los diferentes niveles de los fondos, por ejemplo.

Si bien esta tecnología fue desarrollada en los estudios Disney, pronto fue reproducida en muchos estudios de animación. En Argentina, por ejemplo, fue usada por García Ferré en la producción de sus largometrajes.



Imagen 12: Cámara multiplano en los estudios Disney. La más famosa de estas cámaras fue creada por William Garity en 1937, y fue estrenada en el cortometraje del mismo año "The old mill" para probar todas sus posibilidades de funcionamiento antes de usarla en el primer largometraje, "Snow White and the seven dwarfs"

La rotoscopía fue inventada en 1917 por Max Fleischer, con la intención de dotar a los personajes de un mayor realismo en los movimientos. Para esto, ideó un artefacto, el *rotoscopio* (imagen 13), que permitía dibujar los fotogramas a partir de la filmación de un actor moviéndose. La técnica consistía en proyectar la filmación fotograma a fotograma en una mesa de luz, sobre la cual el dibujante calcaba los movimientos del actor. De esta manera era posible conseguir animaciones de gran realismo, en las que los personajes reaccionaran de manera verosímil ante la fuerza de gravedad y se limitaran las deformaciones y exageraciones.

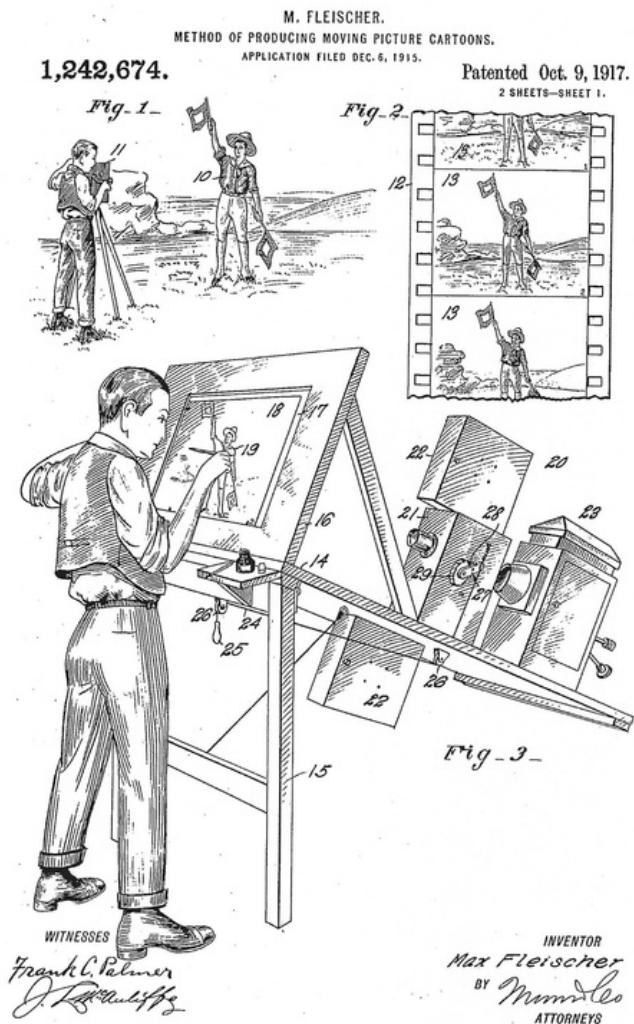


Imagen 13: Esquema del Rotoscopio de Max Fleischer. Fue usado, entre otros ejemplos, en los cortometrajes de Superman de Warner y en algunas escenas de Snow White and the seven dwarfs de Disney

El siguiente entre los principales avances técnicos también está ligado a estos estudios, y tiene que ver con la sustitución de las técnicas analógicas que acabamos de describir por las actuales técnicas digitales. Profundizaremos en este tema más adelante, al finalizar el presente capítulo.

3. La animación fuera de Hollywood

Ya habíamos acordado que por animación independiente entendemos a aquellas producciones que se desarrollan por fuera de los grandes estudios de Hollywood y, por extensión, por fuera de todos los estudios cinematográficos hegemónicos. Debido al carácter experimental que tuvieron todas las técnicas de animación en sus orígenes, podríamos catalogar como independientes a prácticamente todos los realizadores en sus primeras épocas, como vimos al comienzo de este capítulo con algunos ejemplos de los que más tarde fundaron los grandes estudios. No siendo la intención de este trabajo hacer una reseña histórica exhaustiva sino dar un panorama de estos modos de producción contrapuestos, continuaremos con una selección de autores de gran relevancia, que trabajaron de manera alternativa al sistema de estudio cuando el mismo ya se había establecido.

Oskar Fischinger

Oskar Fischinger (1900-1967) fue un pintor, cineasta y animador alemán que en la década del '20 realizó varios experimentos autofinanciados de animación abstracta con distintas técnicas, como líquidos de colores, cera y arcilla. Habiendo huido de Frankfurt a Berlín a causa de sus deudas, se dedicó a realizar efectos especiales en cine. En 1928 fue contratado por Fritz Lang para trabajar en la película *Frau im Mond* (Mujer en la luna), mientras a la par experimentaba con animaciones en carbonilla sobre papel. Algunas de estas animaciones fueron musicalizadas y proyectadas en cines en Europa y más tarde en Japón.

Sus trabajos llamaron la atención de los estudios de Hollywood, y en 1936 arribó en los estudios Paramount. Allí realizó un corto musicalizado llamado *Radio Dynamics* que sería incluido en un largometraje llamado *The Big Broadcast of 1937*. El problema fue que Paramount nunca mencionó que este sería lanzado en blanco y negro, por lo que Fischinger pidió que se rescindiera el contrato. Varios años después compraría el corto a Paramount y lo reharía, llamándolo *Allegro* (imagen 14).

Más adelante comenzó proyectos tanto con MGM como con Disney, pero ambos resultaron frustrados porque estos estudios pretendieron que Fischinger cambiara radicalmente su modo de producción y éste no estuvo de acuerdo. En Estados Unidos no le fue posible realizar cortos de manera independiente como hiciera anteriormente en Alemania, por lo que eventualmente dejó de intentarlo y volvió a la pintura, teniendo varias exposiciones importantes.



Imagen 14: Fotograma de “Allegro”, uno de los más populares cortos de Fischinger que sería también uno de los cortos más proyectados de la historia de la música visual⁷.

Len Lye

Len Lye (1901-1980) fue un artista neozelandés conocido principalmente por sus animaciones experimentales y sus esculturas cinéticas. Admirador de Fischinger, fue pionero en la realización de películas animadas dibujando directamente sobre el fílmico, generalmente abstractas y musicalizadas. Después de su primera película, *Tusalava*, trabajó en asociación con la British General Post Office Film Unit (GPO), que produjo sus películas bajo la condición de que incluyeran anuncios publicitarios referentes al correo. De esta manera realizó, en 1936, *A colour box* (imagen 15), considerado actualmente uno de los trabajos más significativos de la historia de la animación⁸. Lye también realizó trabajos experimentando en técnicas de stop motion, la más conocida de ellas es *The peanut vendor*, de 1933.

⁷ Música visual refiere a la conversión de música y sonido en formas visuales, como películas o videos, de manera mecánica o mediante la interpretación de un artista. También refiere al caso opuesto, es decir a la conversión de imágenes en sonido.

⁸ En 2005, un panel de expertos en animación en el festival Annecy ubicó este trabajo entre los 10 filmes más importantes de la historia de la animación.

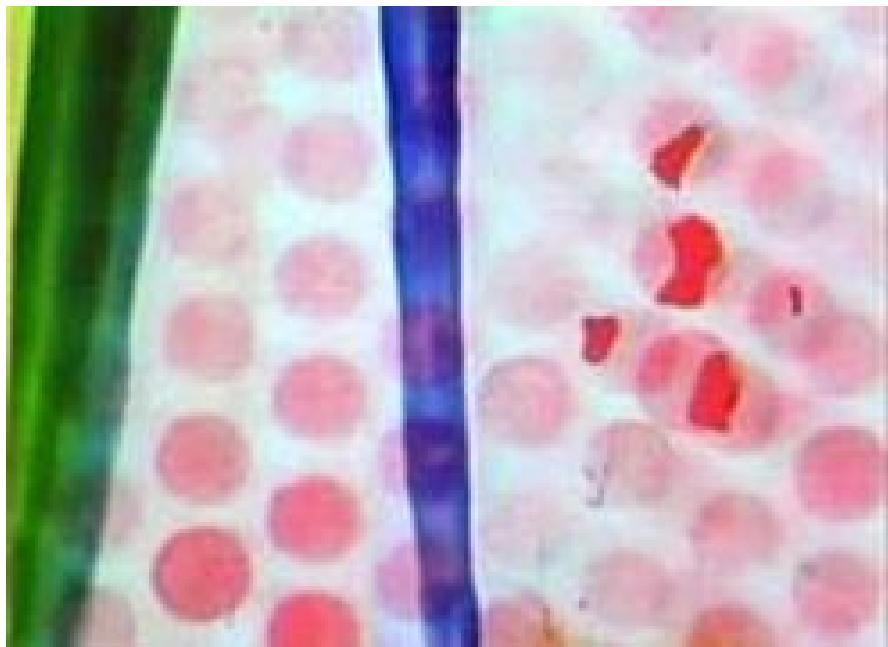


Imagen 15: Fotograma de “A colour box”, film en el cual Lye trabajó directamente aplicando los colores sobre el filmico, sin el uso de cámaras. Estas fueron empleadas únicamente para filmar los títulos.

Norman McLaren y el National Film Board de Canadá

Norman McLaren (1914-1987) fue un animador y director de cine escocés, reconocido principalmente por su trabajo en el National Film Board de Canadá. Experimentó extensamente en un gran número de técnicas, entre las primeras estuvo el dibujo directo sobre filmico usada anteriormente por Len Lye, que le permitía trabajar a pesar de no tener acceso a una cámara. Más adelante, teniendo una cámara, incursionó en efectos como el stop trick de Méliès, y posteriormente derivaría en la técnica de la *pixilación*⁹, una variante del stop motion en la que en lugar de animar objetos se animan actores.

Sus primeros dos trabajos, *Seven Till Five* (1933) y *Camera Makes Whoopee* (1935) ganaron premios en el Scottish Amateur Film Festival. John Grierson, uno de los jurados del festival, que en ese momento lideraba GPO Film Unit, contrató a McLaren, que trabajó allí entre 1936 y 1939.

En 1941, nuevamente invitado por Grierson, McLaren se mudaría a Canadá para trabajar en el National Film Board, que se convertiría en uno de los ejemplos más emblemáticos de producción alternativa y experimental dentro de la historia de la animación.

⁹ Esta técnica fue inventada por Segundo de Chomón en el año 1905, para su película El hotel eléctrico. El término fue acuñado por el animador Grant Munro para su cortometraje homónimo.

El National Film Board de Canadá fue fundado en 1939 por John Grierson, debido a una iniciativa del gobierno de este país de promover la investigación y el desarrollo de una industria cinematográfica nacional. Esto estuvo en estrecha relación con la participación de Canadá en la Segunda Guerra Mundial, por lo que uno de los objetivos iniciales de la creación de este organismo fue el de hacer propaganda a favor del conflicto bélico. Esto se complementaba con la difusión de los cortos realizados en toda la extensión del país, llegando no solamente a las ciudades principales sino a los rincones rurales más apartados. Finalizado el conflicto el NFB dejó de ser una herramienta propagandística y, en 1950, mediante una revisión del National Film Act, se removieron todas las intervenciones del gobierno en cuanto a operación y administración del organismo¹⁰.

En el año 1941 McLaren se incorporó al NFB con la tarea de crear una unidad de animación y enseñar a animadores canadienses. Estuvo a cargo del estudio hasta el año 1945, ya que al terminar la guerra dejó la dirección en manos de Jim Mackay para dedicarse a tiempo completo a sus películas.

El National Film Board no contaba con un presupuesto como para hacer animaciones en el estilo de los estudios de Hollywood. McLaren estaba encantado de que así fuera, ya que esto le permitía experimentar en las más diversas técnicas. Además de explotar la técnica de animación directa sobre fílmico, trabajó de manera similar sobre la banda sonora del mismo, rayando y punteando la superficie para conseguir diversos sonidos. Realizó una gran cantidad de experimentos a partir de variantes de la técnica de stop motion (imagen 16), siendo su más famoso trabajo *Neighbours*, del año 1952, realizado con la técnica de pixilación (imagen 17). A lo largo de su carrera, McLaren recibió una gran cantidad de premios y reconocimientos, tanto en festivales y concursos independientes como de la Academia de Hollywood.

¹⁰ En el año 2014, celebrando el 75º aniversario de la creación del National Film Board, se presentó un documental llamado *Shameless Propaganda* (Propaganda desvergonzada), que muestra cómo hasta el año 1945 las producciones de este organismo cumplieron la función propagandística más esforzada de la historia de Canadá. Según el realizador Robert Lower, Grierson veía al documental como un *martillo para dar forma a la sociedad*. Fuente: https://www.nfb.ca/distribution/film/shameless_propaganda



Imagen 16: Fotograma de “La Merle”, de 1958. Este cortometraje está realizado con la técnica de cutout, animando formas blancas sobre fondos en pasteles. En él, al ritmo de una canción tradicional franco canadiense sin sentido, las formas arman y desarman la figura de un pájaro.



Imagen 17: Fotograma de “Neighbours”. En este cortometraje McLaren transmite un claro mensaje en contra de la violencia de la guerra, en desacuerdo con la función propagandística que tuviera el NFB en sus primeros años.

Entre las figuras más destacadas que pasaron por los estudios de animación del NFB vamos a detenernos a analizar brevemente a Alexandre Alexeieff y su técnica más famosa, la *Pinscreen animation*.

Alexandre Alexeieff

Alexandre Alexeieff (1901- 1982) fue un ilustrador y animador ruso que vivió y trabajó mayormente en París. Cuando llegó a esta ciudad, a la edad de 20 años, se dedicó a diseñar y pintar decoraciones de teatros. Más adelante se hizo conocido como ilustrador de libros usando técnicas de grabado, especialmente aguafuertes. La técnica gracias a la cual pasó a la historia de la animación se llamó *Pinscreen animation* o animación de pizarra de alfileres. Construyó el primer prototipo de estos dispositivos en 1931, junto a su esposa Alexandra Grinevskya y con la ayuda de su hija. Al equipo se sumó Claire Parker, quien más tarde se convertiría en la segunda esposa de Alexeieff. Junto a ella construyó la primer pizarra grande, que fue usada para filmar *Night on the bald mountain* (Imagen18).



Imagen 18: Alexeieff - Parker “Night on the bald mountain” (1933). Este fue el primero de varios cortos que filmó la pareja.

La técnica de animación consistía en manipular cientos de miles de alfileres de color negro que atravesaban una pizarra vertical que era iluminada de manera oblicua. Estos alfileres, al hundirse por completo, dejaban una superficie blanca, mientras que al sobresalir proyectaban una sombra que, según se la trabajara, resultaba en una gama completa de valores de grises. Tras formar la imagen empujando los alfileres con distintos punzones, esta era fotografiada y se pasaba a modificar la pizarra para el siguiente fotograma. Era necesario que dos personas trabajaran al mismo tiempo en este dispositivo: uno desde el frente y otros desde atrás (imagen 19).

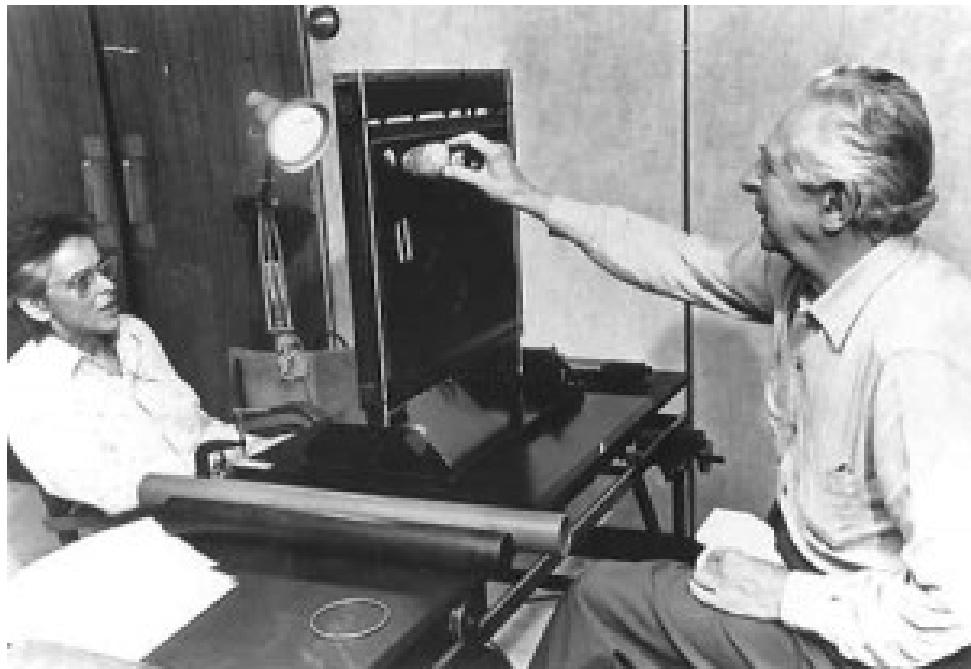


Imagen 19: Alexeieff y Parker trabajando en la pizarra de alfileres.

La intención de Alexeieff era explorar el lado más artístico de la animación, alejándose del cartoon. La estética de sus animaciones remite a las imágenes conseguidas mediante las técnicas de aguafuerte y aguatinta que empleaba al ilustrar, convirtiéndose en una suerte de grabado en movimiento. No solo desde la composición de la imagen sino también desde las temáticas y las narrativas elegidas se alejó del cartoon para crear algo más dramático y poético, contrapuesto a los ritmos acelerados y los guiones cómicos de estos.

A pesar de la positiva reacción que causaron las animaciones del equipo Alexeieff-Parker, el largo proceso que significaba trabajar con esta técnica hizo que fuera muy difícil que un estudio produjera los cortometrajes, ya que resultaban caros.

En 1944 fueron invitados al NFB por Norman McLaren, quien buscaba animadores de otros países para sumar a su equipo de animadores canadienses. El producto de esto fue el cortometraje *En passant*, que abrió el festival de Cannes en 1946.

La lista de animadores que pasaron por el NFB es muy extensa. El espíritu experimental de la producción de este estudio hizo que el mismo abriera sus puertas a las más diversas personalidades y técnicas. Entre ellos podemos destacar a Ryan Larkin, Caroline Leaf, Paul Driessen, Evelyn Lambart, Grant Munro, George Dunning y Chris Landreth, entre muchos otros.

Animación de Europa del Este

En los países de Europa del Este se dio un notable desarrollo del cine de animación después de la Segunda Guerra Mundial. Tradicionalmente y hasta el día de hoy se mantiene al cortometraje como formato principal para las producciones animadas.

En Rusia destaca la figura de Yuriy Norshteyn, nacido en 1941. Es considerado uno de los más grandes animadores de la historia, entre cuyas obras destacan *Yozhik v tumane* (Erizo en la niebla) de 1973 y *Skazka skazok* (Cuento de cuentos) de 1979. Norshteyn trabaja en una técnica muy particular, una variante de cutout realizada a partir de fragmentos de elementos de todo tipo, a la manera de un collage. A su vez elabora las imágenes superponiendo varias capas de vidrios en una cámara multiplano para darles profundidad.

Norshteyn creó un nuevo tipo de animaciones poéticas, que exigen una especial atención del espectador para comprenderlas. Las atmósferas cuidadas y los ritmos pausados hacen que en su obra lo descriptivo gane más peso que lo narrativo. En Cuento de cuentos (imagen 20) el guión se aleja por completo de la narrativa clásica, basándose en asociaciones mentales.

Alexander Petrov (nacido en 1957) fue discípulo de Norshteyn, aunque ya tenía una carrera como animador antes de estudiar con él, participando en varios trabajos que no eran proyectos propios. Desarrolló de una manera absolutamente personal una técnica que consiste en pintar con óleos sobre vidrios y acetatos, para lo cual utiliza una cámara Rostrum. Petrov trabaja por superposición de capas, lo que recuerda la técnica de animación de celuloides, con la diferencia de que no emplea una capa diferente para cada fotograma del movimiento. Al trabajar con óleos muy diluidos, mezclados con aceite para retardar el secado, modifica la misma imagen después de fotografiarla para

crear el siguiente fotograma. Prácticamente no utiliza herramientas para realizar sus elaboradas pinturas: salvo en detalles de dimensiones muy pequeñas, utiliza sus dedos para aplicar los colores.



Imagen 20: Yuriy Norshteyn, “Cuento de cuentos” (1979)

Sus trabajos son de una singular sensibilidad y generalmente son adaptaciones de autores como Dostoievski, Pushkin o Platonov. El más reconocido de sus cortometrajes es *El viejo y el mar*, de 1999 (imagen 21), una adaptación de la obra de Hemingway que ganó numerosos premios, entre ellos el Oscar al Mejor cortometraje de 1999.

Ambos animadores mantienen proyectos actualmente que no logran desarrollar por falta de financiación. A pesar de ser reconocidos a nivel mundial y haber ganado una gran cantidad de premios, el hecho de que trabajen con técnicas tan laboriosas y lentas, sumado a que nunca las adaptaron buscando una alternativa asistida por computadora hacen que sus trabajos resulten caros y que las productoras no quieran invertir en ellos.



Imagen 21: Alexander Petrov , “El viejo y el mar “(1999)

La animación en República Checa desarrolló un estilo propio y llegó a consolidarse como una escuela. Su principal característica consiste en el uso de técnicas de stop motion a partir de muñecos, especialmente marionetas.

Su principal representante fue Jiri Trnka (1912-1969), ilustrador y escenógrafo que en 1946 comenzó a realizar animaciones con marionetas. Aunque sus ilustraciones eran especialmente de libros infantiles, sus animaciones fueron destinadas al público adulto en su mayoría. A lo largo de su carrera experimentó con distintas técnicas, desde dibujos animados tradicionales y cutout hasta animación de sombras chinas, pero el procedimiento con el que consiguió reconocimiento internacional fue el de stop motion con marionetas.

A diferencia de otras técnicas de stop motion, Trnka no alteraba la fisonomía de sus muñecos, sino que se valía de cambios de encuadre e iluminación para lograr transmitir las distintas emociones y sentimientos. De hecho, tampoco los animaba personalmente, sino que los diseñaba y escribía los guiones, mientras que un equipo técnico se encargaba de la fabricación y de la animación. A partir de haber recibido numerosos premios en festivales con su primer largometraje, *El año checo* (Imagen 22), de 1947, empezó a recibir subvenciones del estado.



Imagen 22: Jiri Trnka, “El año checo” (1947)

Esta técnica marcaría un estilo en la producción de los animadores checos. Jirí Barta (nacido en 1948) trabaja sobre todo con madera para la creación de los elementos y las marionetas en sus obras. Su largometraje más reconocido, *El flautista de Hamelin* (imagen 23) de 1986 es de una estética siniestra, tiene una marcada impronta expresionista y no contiene diálogos. En él, la animación de las marionetas se intercala con la acción de ratas reales. Su último largometraje, *Juguetes en el ático*, de 2009, combina una gran cantidad de técnicas: stop motion de marionetas, stop motion de arcilla, animación tradicional y pixilación.

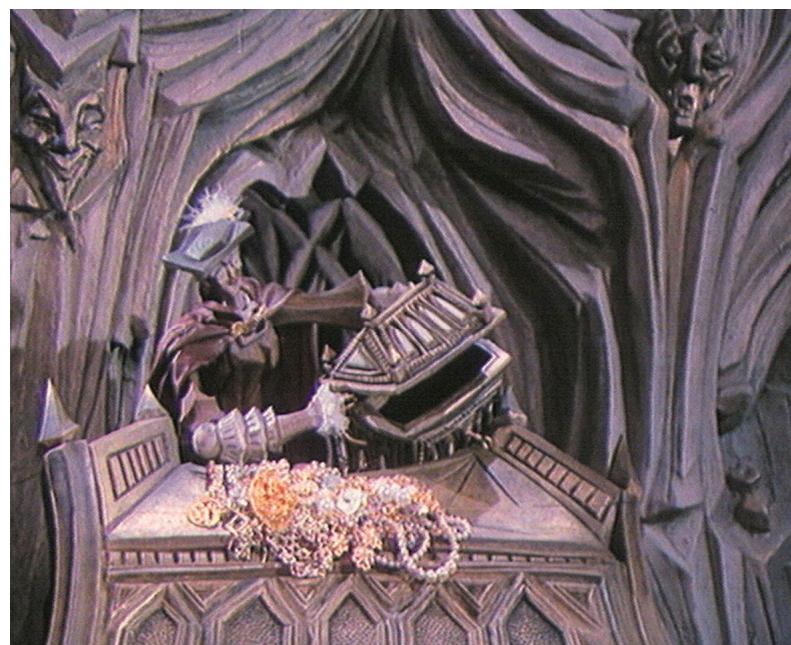


Imagen 23: Jirí Barta, “El flautista de Hamelin” de 1986

¿Animación independiente o animación de autor?

Como hemos visto, estos animadores trabajaron en técnicas y temáticas absolutamente distintas -muchas veces podríamos decir incluso opuestas- a las que se popularizaban a partir de la animación hollywoodense. En primera instancia, es indudable la diferencia presupuestaria con que contaban estos disímiles modos de producción. Pero sería ingenuo pensar que ese fue el único motivo que llevó a estos animadores a experimentar en técnicas tan alejadas de las de los estudios especializados en dibujos sobre celuloïdes. Es evidente que la intencionalidad de estas obras pasa completamente por otros intereses: desde lo narrativo, predominando lo visual y descriptivo en contraposición a lo representativo y a la narración clásica de Hollywood. Y desde la elección del público al que están orientadas, ya que estos trabajos tienen una marcada intención experimental, muchas veces vinculada a la producción de artistas visuales y pensadas para un público más amplio, mayormente adulto.

Podemos así mismo notar que al hablar de estos trabajos el hincapié no está hecho en la condición de producción en lo económico. Si nos remontamos a la aproximación que planteamos al principio de esta tesis de la noción de independiente, encontramos que uno de los puntos de discusión tiene que ver con el porcentaje del proceso financiado por un estudio hegemónico. Pero no es en este punto en el que encontramos la mayor relevancia de estos proyectos, sino en la segunda condición a analizar, y que tiene que ver con la visión artística de la obra.

En los casos presentados, la característica de mayor peso no pasa por su categorización desde lo financiero sino desde el punto que considero de mayor relevancia en términos de categorización, y es en lo relativo al valor de independencia creativa de estas obras. Podríamos entonces afirmar que una categorización más adecuada para estos trabajos sería desde la noción de autor.

Entonces, ¿cuál o cuáles son los factores por los cuales estas producciones no siempre pueden considerarse enteramente como independientes? Todos estos autores realizaron obras de una gran originalidad, con técnicas y métodos que les son propios, en las cuales lograron una estética y un estilo narrativo completamente personal. Pero a pesar de todo esto siempre se encontraron -se encuentran, si tomamos como ejemplo a Norshteyn y Petrov- con un obstáculo: la necesidad de conseguir un estudio que financie sus proyectos. Porque, como mencionamos en el capítulo anterior, los estudios solamente pueden financiar proyectos que permitan una segura ganancia económica a partir de la inversión. Y la única manera segura es recurriendo a las fórmulas conocidas, no tomando riesgos.

4. La revolución tecnológica y los cambios de paradigma en la producción de contenidos audiovisuales

A excepción de trabajos como los de Lye y McLaren que manipulaban directamente la película, todas las técnicas que vimos para la producción de filmes animados tienen algo en común: la necesidad de capturar imágenes con una cámara. Pero incluso en estos casos en los que no se usaba cámara seguía siendo necesario el soporte físico, la película.

Durante más de cien años, todas las producciones audiovisuales sin importar su técnica, género o categoría, necesitaron del proceso fotoquímico de la película para la elaboración de la imagen a proyectar. Este proceso era sumamente caro, lento, y requería de un equipamiento que lo ponía al alcance de unos pocos. En resumen, para poder acceder a esta tecnología era necesario un estudio de filmación. Y para poder acceder a un estudio de filmación era necesario un gran capital. En este punto es en el que nos encontramos con el tema que veníamos analizando anteriormente: la necesidad de una entidad que produzca el proyecto. Esto es, que disponga de los medios económicos y esté dispuesto a emplearlos para la financiación del mismo. El problema con este sistema de mecenazgo es el detrimento de la libertad artística del autor, que generalmente deberá adaptar su obra a los requerimientos del productor.

En las últimas dos décadas, los avances referentes al desarrollo de las técnicas digitales han cambiado de manera rotunda tanto los modos de realización como la accesibilidad a las mismas. En materia de animación, estos avances vendrían de la mano de los estudios Disney.

Hoy en día, sin importar el grado de conocimiento en la materia, todos estamos en mayor o menor medida familiarizados con la idea de imágenes producidas por medio de un ordenador. Pero esto es algo relativamente nuevo. Tanto es así que, en realidad, es poca la gente que tiene verdadera noción de las posibilidades que surgieron a partir del uso del ordenador. No es poco frecuente encontrarse con la creencia de que la computadora es una especie de ente supremo capaz de realizar las tareas de manera casi autónoma, proceso en el cual el usuario se limita a usar unos pocos comandos para que los resultados aparezcan mágicamente.

La computadora es, sin duda, una herramienta maravillosa al servicio del artista, pero ha provocado muchos malentendidos al ofrecer “programas que animan”. La obra será siempre una creación de quien maneja las herramientas, sin importar cuáles sean éstas. Quien sabe animar puede aprender a utilizar un programa específico en poco tiempo, mientras que lo

*inverso no es cierto, ya que quien sepa operar un programa de éstos no necesariamente sabrá cómo animar.*¹¹

A finales de la década de los '80, Pixar, que hasta el momento se dedicara a hacer efectos especiales y algunos cortos experimentales, desarrolló para la Disney el proyecto CAPS: Computer Animation Production System, que consistió en el primer sistema de entintado y coloreado digital (*ink and paint*). Significó un avance tan revolucionario que se realizó completamente en secreto. Mediante este software, y por primera vez en la historia, un ordenador asistía el proceso de entintado y coloreado partir de los dibujos hechos a mano y digitalizados.

El cambio fue dramático: el lento y costoso proceso en láminas de acetato que consistía en una primera etapa de entintado, una segunda etapa de coloreado, una tercera etapa de filmación y revelado y una última etapa de edición pasó a realizarse mediante este software. Es necesario aclarar que, además de ser un editor gráfico, este sistema permitía los mismos efectos que la cámara multiplano. La parte del proceso que seguiría realizándose sobre un soporte físico era la animación: sobre papel y en una mesa de luz tradicional. Aunque este cambio del modo de trabajar fue en sus inicios sumamente costoso, ya que el proyecto significó una enorme inversión económica, además de la capacitación de los empleados de la compañía en el uso de las nuevas herramientas, a largo plazo significó no solamente un enorme ahorro de tiempo y dinero sino también el resurgimiento de los largometrajes de animación de Disney.

El primero de estos largometrajes realizados prescindiendo por completo del celuloide fue *The rescuers down under* (1990), que en Latinoamérica se conoció como *Bernardo y Bianca en Cangurolandia* (imagen 24).

La captura de imágenes sobre fílmico implicaba un largo, lento y costoso proceso. Una vez hechas las capturas, los rollos eran mandados al laboratorio para que éste revelara las imágenes. Hasta no proyectar la película que volvía del laboratorio, era imposible saber con exactitud cuál era el resultado del trabajo que se estaba realizando. Muchas veces podía llegar a ser necesario hacer alguna corrección, lo que implicaba repetir todo el procedimiento. En el caso de las producciones de bajo presupuesto es fácil ver las dificultades que esto podía llegar a presentar.

¹¹ Rodolfo Sáenz Valiente, Arte y técnica de la animación. Clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva. 2006. P.559



Imagen 24: "The rescuers down under", 1990

Como sucede habitualmente con los avances tecnológicos, en una primera instancia las nuevas técnicas fueron patrimonio de unos pocos. Pero el proceso ya se había iniciado, y eventualmente surgieron nuevas y variadas herramientas que llegaron al alcance del público. Inicialmente se compactaron y abarataron enormemente las cámaras con la aparición del video; más adelante dejó de ser necesario en absoluto el soporte fílmico para pasar a almacenarse y procesarse las imágenes íntegramente de manera digital.

La imagen digital eliminó del proceso el paso por el laboratorio para el revelado de la película, ya que el animador pasó a usar directamente su computadora personal. Pero esto no afectó solamente a la producción de la imagen: también el proceso de edición tanto del video como del audio pasó a realizarse por medio del ordenador. Una de las más rotundas ventajas de esto fue la nueva condición de *inmediatez*: los resultados de cada instancia del proceso fueron visibles en tiempo real. Y la segunda ventaja, que cambiaría drásticamente el paradigma de la producción de películas animadas -como así también de todos los contenidos audiovisuales-, fue la condición de masiva accesibilidad a estas tecnologías.

A partir de la revolución digital, la producción de animación dejó de ser exclusiva de los grandes estudios o de autores que lograran conseguir quien produjera sus proyectos. Animadores consagrados pero sin los recursos económicos, realizadores de bajo presupuesto, artistas visuales de las más diversas ramas e incluso entusiastas de la animación sin ningún tipo de experiencia tuvieron a su alcance las mismas herramientas. Los refutadores de las nuevas tecnologías verían en esta masificación técnica un exagerado aumento de producciones y un detimento de la calidad de las mismas. Pero

aquellos a favor de estos cambios verían un panorama completamente distinto: mientras, lógicamente, surgirían películas de baja o muy baja calidad, también tendrían la posibilidad de surgir nuevos talentos, que debido a imposibilidades económicas jamás podrían haber realizado su obra.

Las nuevas herramientas masivas permitieron crear imágenes de manera íntegramente digital y manipular imágenes creadas con técnicas tradicionales digitalizadas a partir de un escáner o una cámara fotográfica. Las imágenes pudieron editarse generando secuencias animadas, tanto en técnicas que aparecerían como propias de los nuevos medios como en reinterpretaciones de las técnicas analógicas.

En algunos casos, el impacto fue tal que a partir de una herramienta surgiría toda una nueva categoría de producción de contenidos: es el caso de Flash. A finales de los 90's, este software surgió como una herramienta mediante la cual era posible realizar animaciones contenidas en archivos muy livianos, especialmente pensados para la web. A comienzos de la primera década de este siglo, Flash era una herramienta extendidamente instalada en las computadoras hogareñas. Pensada para la creación de interfaces interactivas para internet, este programa presentó también, de manera simple e intuitiva los elementos más básicos de la animación tradicional, como las capas de papel translúcido para animar y una línea de tiempo que ocupaba la función de una película analógica. Algunas de las particularidades de este tipo de animaciones tuvieron que ver con una estética simple y generalmente poco pulida, un tipo de trazo muy característico y con la proliferación de animaciones amateur, muchas veces de una muy baja calidad y otras veces enormemente innovadoras. Otra de las particularidades fue el aumento de animaciones que apuntaban a un público adulto (Imagen 25). Internet amplió de una manera sin precedente las posibilidades de autodidaxia, además de permitir la difusión de los trabajos de manera gratuita.

La animación tradicional asistida por computadora -algunos productores emplearían el término *tradigital* para denominarla- desplazaría casi por completo a la animación de celuloides, a excepción de algunos muy reducidos ejemplos como *Hayao Miyazaki* (Imagen 26), director de los Estudios Ghibli de Japón.



Imagen 25: “Alejo y Valentina” es una serie realizada por el argentino Alejandro Szykula con el software Flash y destinada a un público joven y adulto. Originalmente emitida por internet, su gran éxito hizo que posteriormente fuera emitida por la cadena MTV. Su estilo está definido por una estética, un argumento y un sonido extremadamente desprolijos.



Imagen 26: “Mi vecino Totoro” (1988) de Hayao Miyazaki, quien es considerado por muchos el máximo exponente de la animación japonesa.

Estas técnicas digitales, en constante desarrollo y avance, irían permitiendo progresivamente el modelado de figuras en tres dimensiones creadas íntegramente mediante el ordenador. Inicialmente, estos modelos eran incluidos en películas en las que interactuaban con las técnicas de animación tradicional cuadro por cuadro o stop motion. Esto fue así hasta 1995, año que marcó un quiebre en la producción de animaciones hollywoodenses: a partir del lanzamiento de *Toy Story* todos los estudios hegemónicos destinarían sus esfuerzos a crear animaciones con una técnica cada vez más “pulida” en 3D. La condición visualmente novedosa de estas producciones fascinó al público, lo que hizo que estas películas se convirtieran en éxitos de taquilla. Pero paralelamente, mientras en Hollywood las películas parecían muchas veces tornarse en una mera excusa para desplegar efectos visuales, una corriente paralela comenzaba a cobrar fuerza. La animación tradicional estaba renaciendo, esta vez de la mano de artistas independientes.

Capítulo 3:

La animación independiente en la actualidad

1. Características y formatos predominantes en las producciones animadas independientes

En la actualidad la animación producida por los grandes estudios de Hollywood está dominada por las producciones en CGI. Por un lado podemos diferenciar la producción netamente animada, en la que los modelos en tres dimensiones monopolizan el mercado, y por el otro, la animación destinada a la realización de efectos especiales. En este segundo caso, es tal la magnitud que ha cobrado el uso de la animación dentro de las películas de acción real, que es frecuente que un porcentaje muy alto de estos filmes se realice prescindiendo por completo de una cámara. Esta línea se mueve en una constante búsqueda por conseguir un realismo tal que a veces se torna difícil distinguir la animación realizada por computadora de la imagen filmada.

Pero mientras la tendencia en Hollywood se mueve en vías a conseguir cada día una mayor verosimilitud en las imágenes, una creciente corriente se mueve de manera paralela en pos de una animación que revaloriza las técnicas más clásicas, como la animación de dibujos cuadro por cuadro y el stop motion: esta corriente no es otra que la de las producciones animadas independientes.

En esta instancia podemos llegar a establecer dos principales puntos de coincidencia en el tipo de producciones que nos interesa: el primero tiene que ver con lo que veníamos hablando anteriormente de trabajar principalmente usando técnicas clásicas. El segundo tiene que ver con la elección del formato, ya que es posible identificar una marcada predilección por el formato de cortometraje. ¿A qué se debe esto? Hay varias razones por la cuales el cortometraje es muchas veces el formato ideal para la animación independiente.

En primer lugar, el presupuesto. Realizar un largometraje necesariamente requiere un equipo mucho mayor de personas trabajando en el mismo proyecto: un director independiente necesita conseguir un subsidio mucho más generoso si pretende contratar a varias personas para su proyecto. Un cortometraje puede ser realizado por equipos realmente poco numerosos, incluso puede ser obra de una o dos personas. Estos, además, son posibles de hacer con poco o incluso nulo presupuesto: muchas veces estos proyectos comienzan con un carácter meramente experimental, solventados únicamente por sus realizadores, y a raíz de haber resultado un buen trabajo y haber tenido buenas críticas y aceptación terminan tornándose en proyectos serios, muchas

veces también rentables comercialmente. Una solución actualmente en aumento para lograr solventar de manera independiente la realización de estos proyectos consiste en la fundación de pequeños estudios de producción.

Por otro lado, a mayor el tamaño del equipo de realizadores, menor el control que se tiene sobre cada una de las etapas. Realizar un largometraje necesariamente implica delegar un gran número de tareas y supervisar el trabajo de otros. Cuando se trabaja en un cortometraje junto a un equipo reducido las tareas dejan de ser de supervisión para ser de realización, por lo cual hay una mayor vinculación y responsabilidad en cada una de las etapas.

Estos dos puntos tienen algo en común: tanto prescindir de un equipo de trabajo numeroso como prescindir de un presupuesto, si bien puede ser visto como una traba a la hora de realizar una producción animada (aunque en esta instancia podemos hablar del mismo modo de un cortometraje animado como de uno de acción real), también brinda una autonomía que de otro modo es imposible: básicamente el realizador es libre de hacer lo que le plazca, de tomar mayores riesgos. El trabajo sobre cada una de las instancias de producción es, además, un modo de aprendizaje y afianzamiento de habilidades.

La que puede considerarse como una posible desventaja del formato de cortometraje es que no existe un verdadero mercado comercial para éste. Un corto no es un producto que una vez terminado se pueda vender directamente; son otras las vías que siguen este tipo de producciones, como la participación en festivales y concursos. Es por esto que, paralelamente, los artistas que eligen este formato para su obra suelen desempeñarse en otras tareas como la realización de producciones por encargo, como es el caso de la publicidad, o la docencia.

Pero, ante todo, el cortometraje es el formato idóneo cuando se trata de un realizador -o equipo de realizadores- que empiezan a incursionar en el cine de animación. En primera instancia, porque permite trabajar sin ningún tipo de ayuda económica. A partir de esto, porque permite mostrar un trabajo realizado a la hora de buscar financiaciones -por medio de becas, premios o presentando proyectos en productoras- o de buscar trabajo en publicidades. En última instancia, porque actualmente existe una amplia posibilidad de dar a conocer el trabajo realizado mediante la participación en festivales y concursos de todo el mundo: esta es la gran puerta que abre a la animación independiente internet: la capacidad de poder mostrar los trabajos realizados a escala mundial sin necesidad de intermediarios ni gastos de distribución.

2. Festivales y premios

A partir de la expansión en la producción de películas animadas, los festivales se convirtieron en el lugar por excelencia para la difusión de la animación. Este auge se traduce en la cantidad de festivales a nivel internacional: festivales que se enfocan en todas las ramas de las producciones cinematográficas, festivales dedicados íntegramente a las producciones independientes, otros destinados a las realizaciones en formato de cortometraje y, por supuesto, otros íntegramente de animación. América Latina no es ajena a esta corriente: en la actualidad son más de veinte los festivales con que cuenta dedicados al cine de animación.

Para comprobar que las producciones animadas fuera de Hollywood priorizan las técnicas clásicas por sobre la animación 3D basta con echar un vistazo a los trabajos tanto seleccionados como premiados en los festivales especializados de animación. Para ejemplificar, vamos a tomar como referencia el Festival de *Annecy*, por ser el festival más importante de animación internacional. Al ver los listados de los archivos de cada año del festival, es una constante el enorme porcentaje de trabajos en técnicas de animación 2D y stop motion -en todas sus variantes, en ambos casos- por sobre la animación 3D. Tomando como referencia el festival de este año, de 25 producciones animadas que recibieron premios y reconocimientos -entre largometrajes, cortometrajes, trabajos para publicidad y proyectos de graduación- sólo uno de ellos está realizado íntegramente en técnicas de 3D y otros dos combinan 3D con otras técnicas. Los demás están realizados en una variada gama y combinación de técnicas tradicionales de animación 2D y stop motion. Algo similar ocurre si miramos las películas participantes en festivales como *Anima Mundi* -uno de los más importantes de Latinoamérica, realizado en Brasil- o *Anima*, el festival internacional cordobés que se realiza desde 2001 cada dos años.

En el festival de Cannes, con la diferencia de que en este la animación compite en la misma categoría que las producciones de acción en vivo, también es habitual que reciban premios trabajos independientes y realizados con técnicas clásicas (imagen 27).



Imagen 27: “Chienne d’histoire” (Perros de historia), es un cortometraje francés dirigido por Serge Avédikian, producido por el estudio francés Sacrebleu Productions. Palma de Oro al Mejor Cortometraje en Cannes 2010

Donde no sucede del mismo modo es en los premios Oscar. En los premios de la Academia de Hollywood sobresalen tanto en la etapa de nominación como en la premiación las producciones de Disney, Pixar o Dreamworks. Hasta la fecha la única película no perteneciente a uno de estos estudios que ganó un Oscar fue *El viaje de Chihiro* (Imagen 28), de los estudios Ghibli (2001), realizada en técnica de animación tradicional cuadro por cuadro. *Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit* (2005), del estudio británico Aardman también ganó un Oscar, pero el largometraje fue una producción conjunta con Dreamworks (Imagen 29). Cabe mencionar que, si bien anteriormente se habían entregado premios especiales a Walt Disney por *Snow White and the seven dwarfs* (1938) y a John Lasseter por *Toy Story* (1995), la categoría de Mejor Película de Animación no existió hasta el año 2001. Aunque es evidente a la hora de entrega de estos premios la predilección por las películas realizadas dentro del círculo de Hollywood, son varias las producciones independientes que han compartido con estas la nominación. En la categoría en que sí han recibido premiaciones en varias oportunidades producciones realizadas por fuera de Hollywood es en la de Mejor Cortometraje Animado.



Imagen 28: "El viaje de Chihiro" (2001) dirigida por Hayao Miyazaki



Imagen 29: Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit (2005)

Algo muy similar a lo que sucede con los Oscar sucede también con los BAFTA (Premios de la Academia Británica, en inglés *British Academy of Film and Television Arts*) y con los premios Annie, de la Asociación Internacional de Películas Animadas. Los ganadores en categoría de largometraje son casi exclusivamente producciones hollywoodenses; es en la categoría de cortometraje en la que son muy frecuentes los premios a realizaciones independientes.

3. Algunos realizadores destacados de la actualidad

Vamos a analizar brevemente algunos ejemplos actuales de realizadores destacados dentro de la animación independiente, todos ellos ganadores de premios o nominaciones en festivales. Algunos se desempeñan individualmente, mientras otros lo hacen de manera colectiva: actualmente, a nivel internacional, son cada vez más los realizadores que se agrupan para fundar pequeñas compañías independientes que ofrecen distintos productos audiovisuales o multimedia y que paralelamente desarrollan proyectos propios.

La selección que se presenta pretende, mediante un número muy acotado de ejemplos, dar un panorama de la diversidad de obras, de técnicas y de los distintos modos de producción, como así también las posibilidades de distribución o comercialización.

Internacionales

Sylvain Chomet

Entre las figuras más significativas de la producción animada de autor e independiente de la actualidad podemos mencionar al francés Sylvain Chomet (n. 1963). Con una formación de artista visual y una trayectoria en la realización de novelas gráficas, su debut cinematográfico fue el cortometraje *La vieille dame et les pigeons* (La anciana y las palomas), de 1997 (imagen 30). Producido con la ayuda de fondos canadienses y británicos, este film se hizo acreedor de una gran cantidad de premios y nominaciones, entre ellos el Gran Premio de Annecy por mejor corto de animación y una nominación al Oscar.

Destacado dibujante e ilustrador, Chomet hace un sólido manejo de los climas y las tensiones, prescindiendo casi por completo del lenguaje hablado. De una manera muy tradicional, trabaja los fondos dotándolos de una gran complejidad compositiva y con una minuciosa técnica de coloreado, mientras que las figuras están realizadas mediante colores planos. La línea es orgánica y suelta, y mantiene tanto en los fondos como en la animación el aspecto del grafismo realizado a mano. Otra de las características de la obra de Chomet es que está principalmente dirigida a un público adulto

El gran éxito conseguido con su primer trabajo de animación le permitió conseguir los fondos para que su segunda película animada sea un largometraje: *Les triplets de Belleville* (Las trillizas de Belleville), de 2003, que mantiene la estética y el estilo tanto visual como narrativo que habría definido en su primer trabajo (imagen 31). Nuevamente fue un éxito arrasador entre el público y la crítica, y recibió premios y nominaciones en todo el mundo. Del

mismo modo en que los trabajos de Chomet consiguen altos presupuestos¹² también son distribuidas en cine y dvd por varias pequeñas o medianas empresas, especialmente en países de Europa, Japón y algunos países de América.

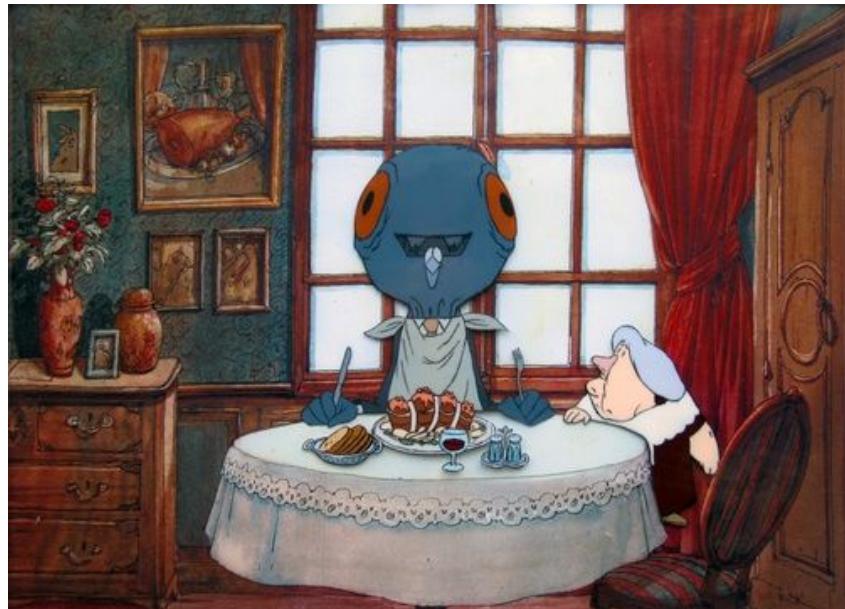


Imagen 30: “La vieille dame et les pigeons”, 1997



Imagen 31: “Lestriplettes de Belleville”, 2003

¹² Los presupuestos que manejan estas producciones, si bien son altos por tratarse de proyectos independientes, son inmensamente menores que los de las producciones de Hollywood. Por ejemplo, *Lestriplettes de Belleville* tuvo un presupuesto aproximado de U\$S 8.000.000, mientras que *The Incredibles*, de Pixar, del año siguiente (2004) tuvo un presupuesto aproximado de U\$S92.000.000.

Bill Plympton

Bill Plympton (n. 1946) es un prolífero y reconocido animador independiente norteamericano. La animación en sus trabajos se caracteriza por tener mucha libertad en el dibujo, sin preocuparse por la naturalidad de las formas o los movimientos sino haciendo énfasis en la expresividad del grafismo. Dibuja personalmente cada fotograma en cada una de sus animaciones, y en cada fotograma mantiene el carácter desenfadado de su dibujo, rápido y de líneas sueltas como en un bosquejo. Esto da como resultado una animación vibrante, en las que las líneas se mueven rápida y nerviosamente por momentos, mientras que en otros contrasta abruptamente la quietud que establece manteniendo el mismo fotograma durante varios segundos. Estas características que son tan propias de su estilo difieren por completo de los modos de animar de las producciones más convencionales, más “prolijas”. A esto se suma también el hecho de que trabaja con una mayor repetición de fotogramas por segundo que estas: mientras que habitualmente en los estudios se trabaja repitiendo dos o tres veces cada fotograma¹³, Plympton habitualmente usa cada imagen tres o cuatro veces. Esto da como resultado una animación más entrecortada, más desprolija, que permite apreciar con mayor detalle cada uno de los dibujos. Sus películas están dirigidas a un público adulto y están cargadas de un humor irónico e irreverente.

A la hora de financiar sus proyectos, Plympton no recurre a fondos de productoras o subsidios, sino que opta por la autofinanciación. A lo largo de su carrera trabajó realizando gran cantidad de animaciones publicitarias y cortometrajes para la cadena MTV, lo que le permitió a la par realizar sus trabajos independientes. También realizó en varias oportunidades ventas de dibujos originales de sus películas. En los últimos años ha recurrido al crowdfunding¹⁴ con resultados muy exitosos. Al ser autofinanciadas, las películas de Plympton cuentan con presupuestos mucho más acotados que otros proyectos independientes que reciben subsidios¹⁵. El equipo de trabajo

¹³ En la animación cuadro por cuadro, si bien a veces se trabaja con otra cantidad de imágenes por segundo, el estándar consiste en utilizar 24. Pero eso no significa que cada fotograma sea una imagen distinta: generalmente se trabaja en “doses” (sobre todo en largometrajes) y en “treses” (especialmente en los programas para televisión). Las nociones de doses y treses implican, respectivamente, repetir dos y tres veces cada fotograma en la línea de tiempo. A partir de esto, en lugar de necesitarse 24 imágenes para un segundo de animación, se necesitan 12 u 8 imágenes.

¹⁴ Crowdfunding es una práctica que se realiza con el objetivo de recaudar fondos para distintos tipos de proyectos que se hizo popular en los últimos años debido a su difusión por internet. Consiste básicamente en la solicitud de donaciones de dinero (desde montos mínimos hasta cifras muy altas), para lo cual se publicita el proyecto de manera que resulte atractivo para los posibles donantes. También se hace un presupuesto del monto necesario y se calcula un mínimo imprescindible para poder dar comienzo al emprendimiento. A cambio de la ayuda, los solicitantes de las donaciones realizan algún tipo de obsequio a aquellas personas que colaboran con la recaudación.

¹⁵ A modo de referencia, podemos mencionar que uno de sus últimos largometrajes, *Idiots and Angels*, de 2008, contó con un presupuesto de U\$S 125.000.

de su productora, Plymptoons, consta frecuentemente de tres o cuatro personas para el trabajo de coloreado, edición y producción, a lo que generalmente se suma alguna colaboración para la parte musical y compositiva. La distribución de sus trabajos también es muy acotada: la proyección en cines no es masiva, sus películas son proyectadas principalmente en festivales.

La producción de Plympton comprende tanto largometrajes (imagen 32) como cortometrajes y a lo largo de su carrera ha recibido innumerables premios y reconocimientos, tanto dentro de los círculos más tradicionales de la industria cinematográfica dentro y fuera de Hollywood como en festivales independientes a nivel mundial.



Imagen 32: "Idiots and Angels", largometraje de 2008

Tom Moore. Cartoon Saloon

Tom Moore es uno de los fundadores del estudio irlandés *Cartoon Saloon*. Este estudio, además de realizar trabajos propios realiza productos comerciales como animaciones para publicidad, ilustraciones y diseños y series para televisión. A partir de estos trabajos financian sus cortometrajes de manera independiente, generalmente con colaboraciones.

Una constante en los trabajos del estudio es combinar técnicas manuales, como por ejemplo acuarelas, con composición y animación digital cuadro por cuadro. Esto es habitual tanto en ilustraciones como en películas animadas, en

las que combinan fondos con texturas de papeles y manchas de acuarelas con figuras realizadas con colores planos de manera digital. El resultado es una imagen de factura muy artesanal y a la vez muy actual.

Llevan realizados cuatro largometrajes -siempre en colaboración con otras productoras-, los últimos dos dirigidos por Tom Moore: *The secrets of Kells*, del año 2008 y *Song of the sea* (imagen 33), de 2014; ambos seleccionados en festivales y merecedores de premios y nominaciones, lo que ubica al estudio y al director entre los protagonistas del círculo de la animación independiente de la actualidad. Destinadas a un público infantil, desde lo argumental se alejan de las producciones hollywoodenses que tienden a la comedia buscando transmitir un mensaje vinculado a lo reflexivo.



Imagen 33: "Song of the sea". Este largometraje, dirigido por Tom Moore, está basado en una leyenda popular irlandesa y es una coproducción entre estudios de Irlanda, Dinamarca, Bélgica, Luxemburgo y Francia. Recibió nominaciones al Oscar en categoría Mejor Largometraje Animado, a los premios Annie en varias categorías, a Mejor Film animado en los premios César y varios premios internacionales

Nacionales

Juan Carlos Loiseau, Caloi

Es imposible hablar de animación en Argentina sin mencionar la figura de Caloi o al programa que realizó durante veinte años ininterrumpidos, *Caloi en su Tinta*. Conducido por el artista gráfico y humorista Caloi y dirigido por María Verónica Ramírez, artista visual y esposa de este, el ciclo cultural Caloi en su Tinta es posiblemente la mayor influencia de todos los realizadores actuales de animación en nuestro país. Desde sus inicios en 1990, estuvo dedicado a la difusión del cine de animación de autor en todo el mundo. Dotado de un perfil didáctico, el programa proyectaba animaciones de los más importantes artistas internacionales, siempre introduciendo al espectador en el contexto de las obras, brindando información sobre los realizadores y las técnicas y relacionándolas con otras manifestaciones artísticas o movimientos dentro de la historia del arte. Durante muchos años, el programa fue el principal medio a nivel nacional para conocer las producciones animadas realizadas por fuera del circuito hollywoodense.

Desde 1995, Caloi en su Tinta es una productora independiente que desarrolla numerosas actividades culturales vinculadas al cine de animación: concursos nacionales, seminarios y contenidos para televisión, entre otras. También participa en ciclos de animación tanto nacionales como internacionales en distintos festivales de todo el mundo. En el año 2010, por ejemplo, fue responsable de coordinar un homenaje a la animación argentina que se realizó en el Festival Internacional de Animación de Annecy.

En 2012 la productora presentó *Ánima Buenos Aires* (imagen 34), un largometraje dirigido por María Verónica Ramírez que consta de cuatro segmentos realizados por distintos artistas destacados argentinos: Caloi, Carlos Nine, Pablo y Florencia Faivre y Pablo Rodríguez Jáuregui. Estos segmentos están enlazados por secuencias animadas en esténcil realizadas por Juan Pablo Zaramella y Mario Rulloni. La película está inspirada en los personajes, barrios y rincones distintivos de la ciudad de Buenos Aires, y está realizada mediante la combinación de técnicas y estéticas muy variadas. Especialmente el caso de los fragmentos de Nine y Caloi es fácil apreciar el estilo de dibujo y composiciones tan característicos de ambos artistas en sus trabajos gráficos adaptados a las técnicas de animación y coloreado digital. El largometraje está producido por Caloi en su Tinta en coproducción con España, y contó con el apoyo de los fondos del Bicentenario y del INCAA.



Imagen 34: "Mi Buenos Aires herido", segmento del largometraje "Ánima Buenos Aires" realizado por Caloi, 2012

Juan Pablo Zaramella

Juan Pablo Zaramella (n. 1972) es el animador argentino más destacado de la actualidad. Antes de su carrera como animador trabajó como ilustrador para el diario Clarín, consiguiendo varios premios dentro del rubro. Desde el año 2000 trabaja paralelamente en proyectos personales de animación y realizando publicidades para empresas e instituciones. La técnica que generalmente elige para sus trabajos es el stop motion, tanto de muñecos de plastilina como objetos y personas (pixelación). Desde sus primeros trabajos logró reconocimientos tanto a nivel nacional como internacional, y en 2004 se hizo mundialmente conocido dentro del circuito de animación gracias a su cortometraje *Viaje a Marte* (Imagen 34). Dueño de una estética y un estilo completamente personales, realiza trabajos en publicidad y por encargo -para Nickelodeon¹⁶, por ejemplo- sin que esto comprometa su obra personal. Mediante estos trabajos consigue autofinanciar sus proyectos, que cuentan con presupuestos muy bajos y en los cuales siempre colaboran familiares y amigos, tanto en algunos aspectos de la producción como aportando las voces de los personajes animados, por ejemplo. *Viaje a Marte* fue, también, el primero de sus filmes que consiguió soporte de algún tipo, ya que el INCAA le otorgó un apoyo posterior a su realización.

¹⁶ Nickelodeon es un canal de televisión dirigido al público infantil y preadolescente.



Imagen 34: "Viaje a Marte", 2004

En el año 2010 el Festival Internacional de Animación de Annecy presentó una retrospectiva con su obra. Su último cortometraje, *Luminaris* (2011) (imagen35), está realizado principalmente mediante la técnica de pixilación, le abrió muchas puertas, ya que consiguió más de 300 premios en distintos circuitos cinematográficos del mundo. Este trabajo fue desarrollado durante una residencia en Abbaye de Fontevraud, Francia, en 2008.



Imagen 35: "Luminaris" (2011). Este cortometraje recibió más de 300 premios, entre ellos el Premio del Pùblico y el Premio Fipresci de la Crítica internacional en Annecy 2011, y fue preseleccionado al Oscar al Mejor Corto Animado

Actualmente se encuentra trabajando en un nuevo proyecto, un cortometraje llamado *Onión*, que combina técnicas de stop motion de plastilina, pixilación y acción en vivo. Para financiarlo recurrió a la plataforma de crowdfunding latinoamericana *idea.me*, logrando superar la cantidad esperada.

Can Can Club

En Argentina, una de las productoras independientes que se destaca es Can Can Club. Fundado en 2008, este estudio produce animaciones en stop motion para publicidades tanto dentro como fuera del país, y a partir de eso financian sus proyectos independientes. Producen trabajos tanto propios como publicitarios en colaboración con otros realizadores, entre ellos Juan Pablo Zaramella (Imagen 36). Uno de los trabajos más reconocidos del estudio es el cortometraje *Teclópolis* (Imagen 37), del año 2009, que participó en una gran cantidad de festivales alrededor del mundo recibiendo premios y menciones.



Imagen 36: Publicidad de Pepitos, producida por Can Can Club y dirigida por Zaramella (2012)



Imagen 37: "Teclópolis", del año 2009, cortometraje producido por Can Can Club

Capítulo 4:

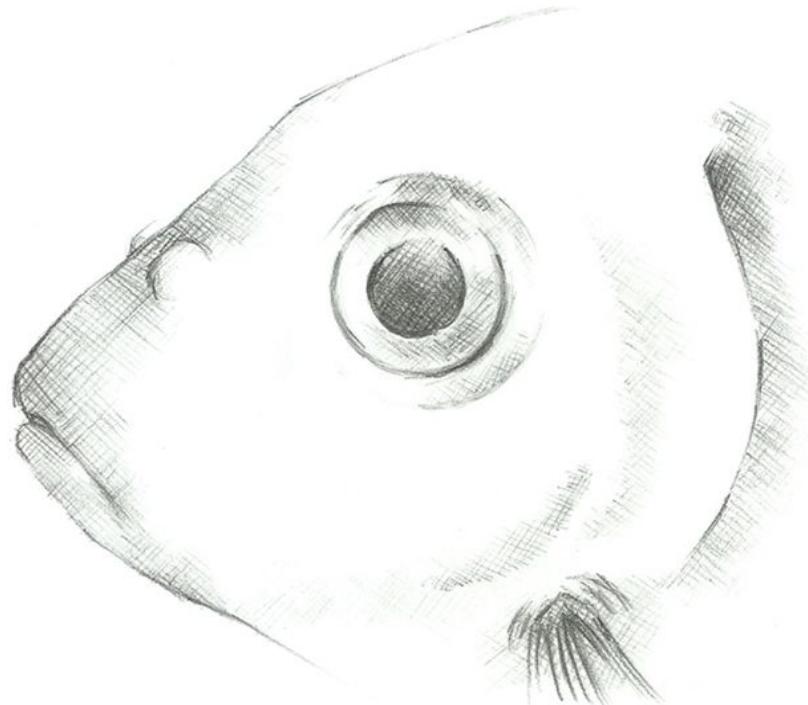
Mi proyecto de animación

1. Surgimiento del proyecto

Los temas presentados anteriormente intentan explicar el posicionamiento desde el cual realicé mi proyecto actual. Son también el resultado de la investigación que fui llevando a cabo ante la necesidad de ir resolviendo distintos aspectos del proceso, desde cuestiones técnicas hasta el análisis de las posibilidades de difusión que podría tener el trabajo una vez concluido.

En los años que interrumpí mi carrera en el IUNA realicé distintas experiencias relacionadas con la animación. Me interesaba como medio de expresión, pero no lograba identificarme en los ejercicios realizados como lo hacía a través del dibujo tradicional. Al retomar la carrera me encontré con un panorama de la materia Digitalización de imágenes completamente distinto del que había conocido cuando había cursado el OTAV nivel I, en el que había trabajado con Paint. Esta nueva perspectiva cambió mi opinión respecto del arte vinculado a la tecnología a tal punto que terminé inscribiéndome también en esta orientación. La primera comisión que cursé fue, naturalmente, la que trabajaba con animación 2D. Durante la cursada realicé un trabajo de animación cuadro por cuadro, para el cual cada fotograma estaba dibujado a lápiz sobre papel. Para la segunda instancia de entrega el mismo trabajo estuvo coloreado digitalmente. En ese tiempo también comencé a experimentar en técnicas como acuarelas y lápices policromos, en una imagen y un formato muy distintos de los que venía trabajando anteriormente.

Mi proyecto actual retoma el personaje que creé en aquel momento, en esta oportunidad haciendo mayor énfasis en la composición de la imagen. La animación como medio me permite aunar en una misma producción mis dos intereses: el dibujo y el uso de las nuevas tecnologías. Haciendo uso de las herramientas digitales a mi alcance, encaro mis últimos niveles de Proyecto final de la carrera con la intención de abarcar un proyecto de dibujo, que mantenga las texturas y huella gestual del dibujo tradicional, en papel, pero llevado al formato animación. En esta búsqueda estética priorizo el aspecto artístico y visual por sobre los elementos más ligados a la animación propiamente dicha. Siguiendo con este objetivo, intento que la narrativa se presente en función de acercar la historia al espectador desde una perspectiva muy descriptiva, mediante ritmos pausados y prescindiendo de diálogos o relatos orales.



Dos fotogramas de la primera animación realizada cuadro por cuadro dibujando con lápiz sobre papel



Trabajo del año 2012 que dio inicio a mi proyecto actual. Acuarelas y lápices policromos sobre papel, tamaño A4

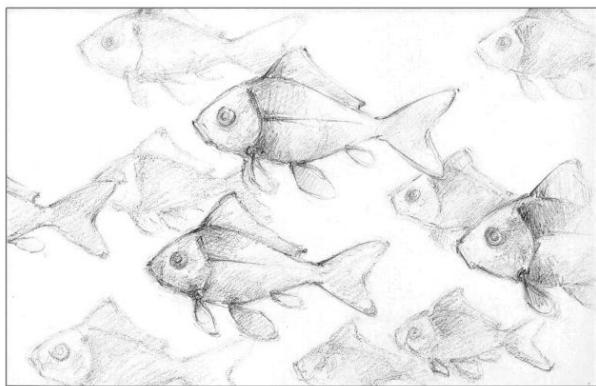
El guión surge del personaje. Teniendo esto como punto de partida, ideo una historia muy breve, tratando de mantener la menor cantidad de elementos posibles. La premisa es simple: a partir de las características físicas del personaje planteo las posibilidades en cuanto a su carácter y a su condición con el entorno, para finalmente preguntarme ¿qué podría pasarle?

Argumento

Sireno es un humanoide con cabeza de pez. Único en su tipo, su búsqueda está basada en la necesidad de encontrar un grupo al que pertenecer. La dicotomía de la situación consiste en que las dos partes funcionan a la vez como una unidad y como dos entes separados: el pez es un organismo completo y con intereses a veces diferentes a los del resto del individuo, pero al mismo tiempo es también parte de éste.

Después de encontrar que su lugar no está junto a ninguna otra especie, decide que lo mejor es dejar ir a su cabeza/pez, permitiendo que se una a algún cardumen.

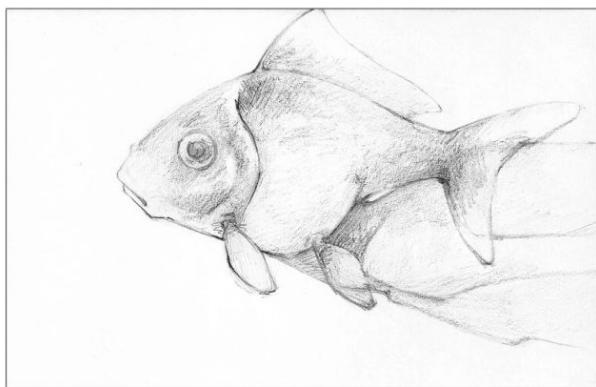
Storyboard



S1E1. PG
Bajo el agua. Cardúmenes lejanos, un cardumen cruza el cuadro en primer término



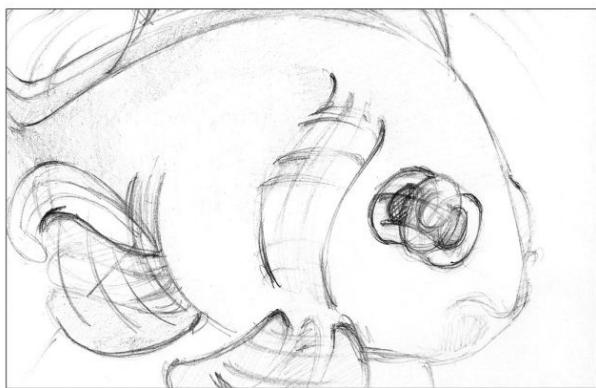
S1E1. PG
El cardumen se desvanece velozmente



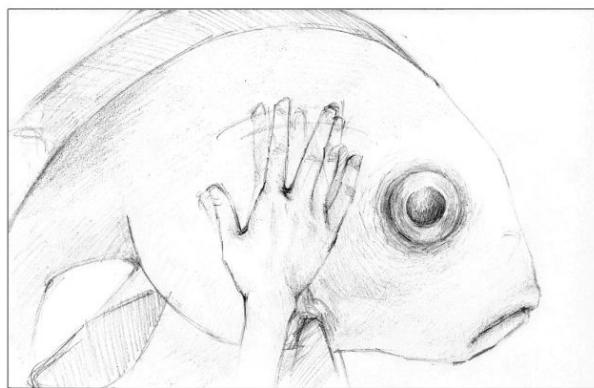
S1E1. PG
Entra Sireno por la derecha, nadando



S2E1. PG
Sentado en una roca, Sireno dibuja en el agua con una ramita. Después de unos instantes la cabeza/pez comienza a sacudirse



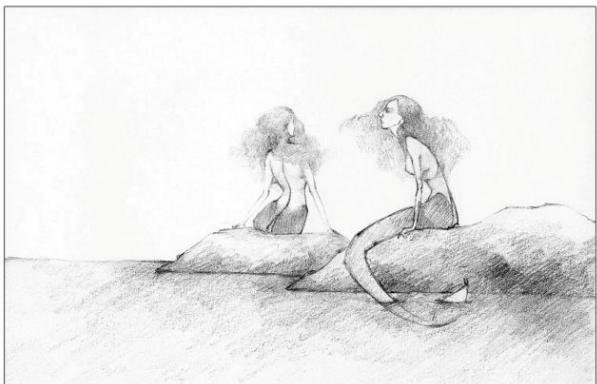
S2E2. PP
Cabeza sacudiéndose



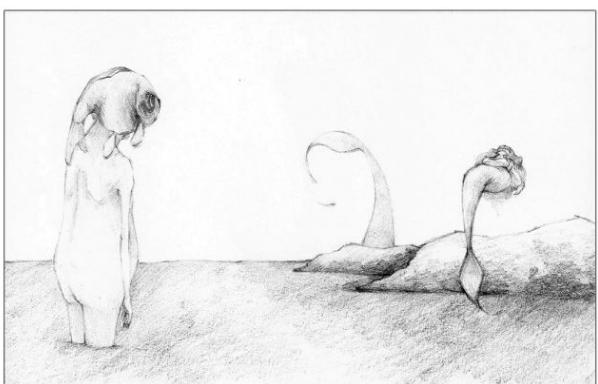
S2E2. PP
Con una mano la acaricia suavemente hasta calmárla



S2E3. PG
Repite escena 1, cuando comienza a mover el palito funde a negro



S3E1. PG
Sirenas se peinan distraídamente



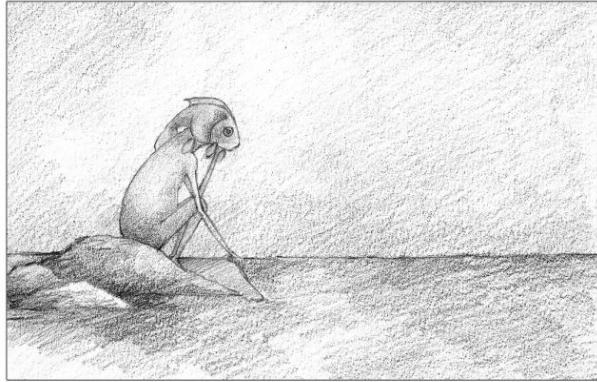
S3E1. PG Zoom out
Aparece Sireno en el cuadro. Al verlo, las sirenas se espantan y saltan al agua



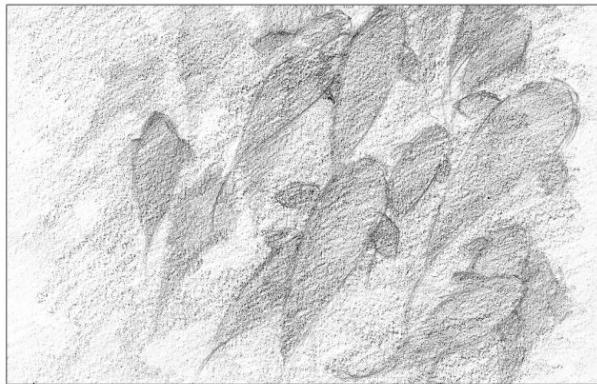
S4E1. PGC
Fade in. Cenital. Cardumen desplazándose. Se ve el palito metiéndose en el agua y empezando a moverse



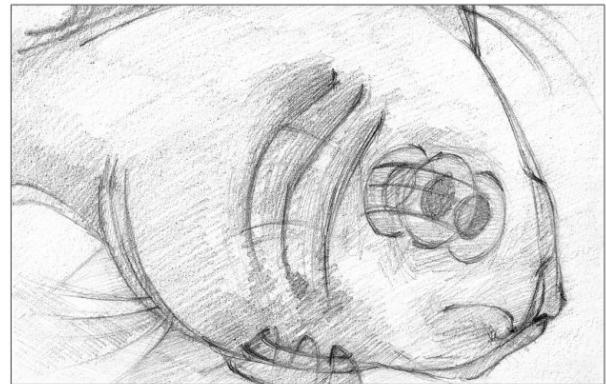
S4E2. PG más cerrado que antes
Sireno sentado donde antes estaban las sirenas.
Aparece una gaviota. Curiosa, mira a Sireno. Este la mira sin mucha atención. Gaviota vuela



S5E1. PG
Repite S1E1, esta vez de noche



S5E2. PG Cenital
Cardumen desplazándose



S5E3. PPP
Cabeza sacudiéndose



S5E4. PG
Sireno deja caer el palito



S5E5. PG Cenital
Palito hundiéndose en el agua



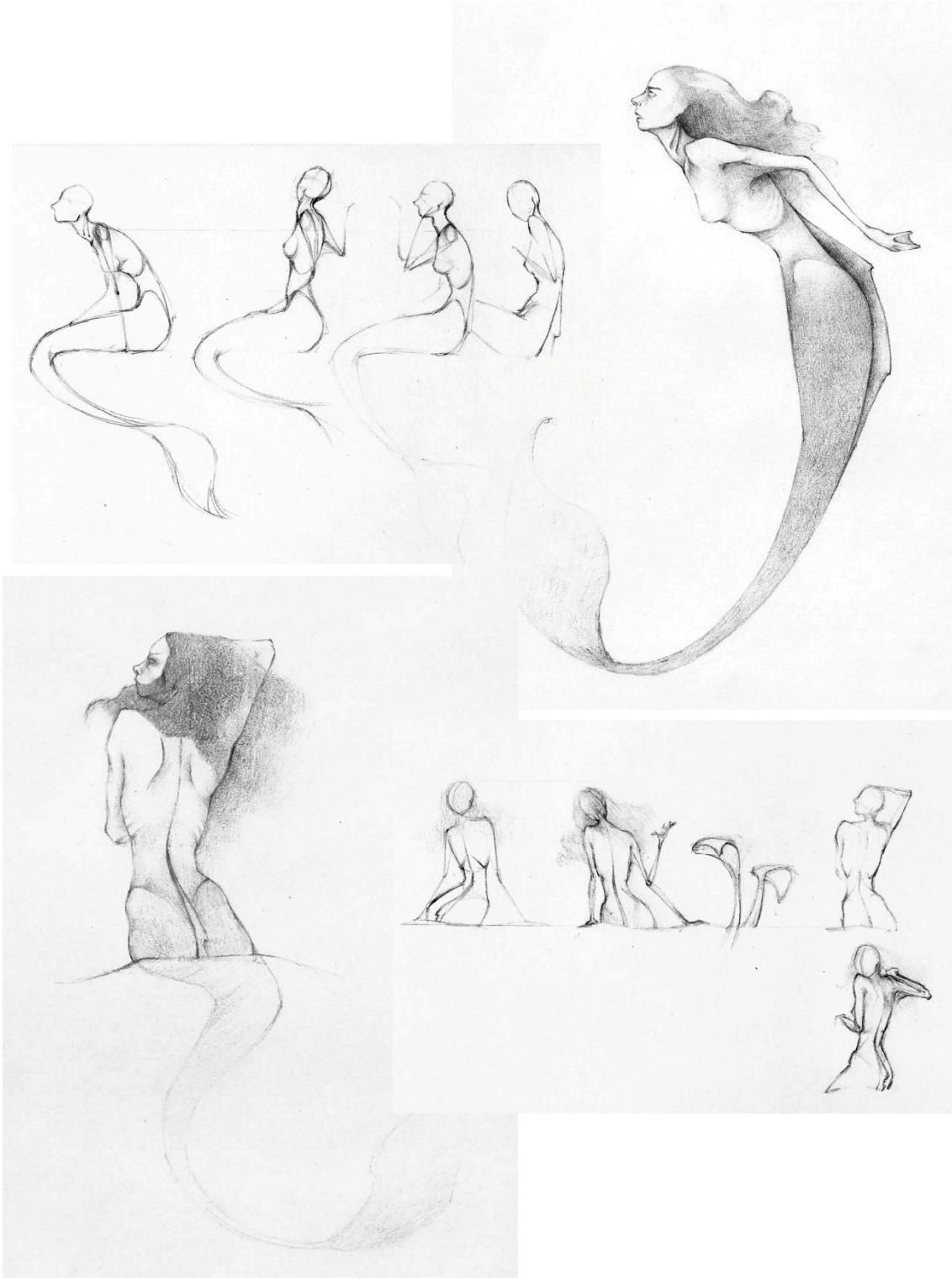
S5E5. PG Cenital
Manos acercando el pez al agua

Los siguientes puntos a resolver son los aspectos visuales y compositivos de la animación: el diseño de los espacios, las paletas de colores, las técnicas en las cuales trabajar las imágenes en papel y el diseño de los personajes secundarios del guión.

Pruebas de color y primeros bocetos de personajes



Primeras pruebas de color, que corresponden a la secuencia 2



Diseño de personajes secundarios y esquemas de movimientos



Boceto para la secuencia 1

Una vez definidas las características estéticas y morfológicas de los personajes y resueltas las paletas y las técnicas a utilizar en cada secuencia comienza la etapa de producción de la animación.

2. Etapa actual del proceso

Actualmente se encuentran en estado avanzado las tres primeras secuencias del corto. Para componer las escenas utilizo imágenes realizadas en papeles combinando tintas, acuarelas y lápices policromos, a lo cual se añade el proceso de edición y composición digital. En algunos casos un gran porcentaje del coloreado es también digital.

La mayor parte de la animación es cuadro por cuadro, realizada en un tablero con luz, utilizando papel y lápiz y luego escaneando las imágenes. La animación se realiza por separado para cada personaje de la escena, uniéndose posteriormente en el montaje. En una primera instancia, los fotogramas del movimiento de cada uno de estos son montados sobre el fondo,

también realizado en papeles y escaneado, para realizar la primera prueba de animación, o testeo de lápiz¹⁷.



Fotograma que forma parte de la prueba de animación de la escena 1 de la secuencia 2. Sobre el fondo realizado en papel de acuarelas usando tintas, acuarelas y lápices policromos se monta el fotograma del movimiento, dibujado a mano sobre un papel obra de poco gramaje. En este montaje, que se realiza digitalmente a partir de los escaneados de los dibujos originales, se elimina el blanco del papel de la capa de la figura. Básicamente, el trabajo realizado mediante el programa de edición de video -en este caso Premiere¹⁸- emula el proceso de la cámara Rostrum usada en la animación de celuloides: las capas se superponen unas sobre otras, con el fotograma de fondo por debajo y las figuras sobre capas transparentes.

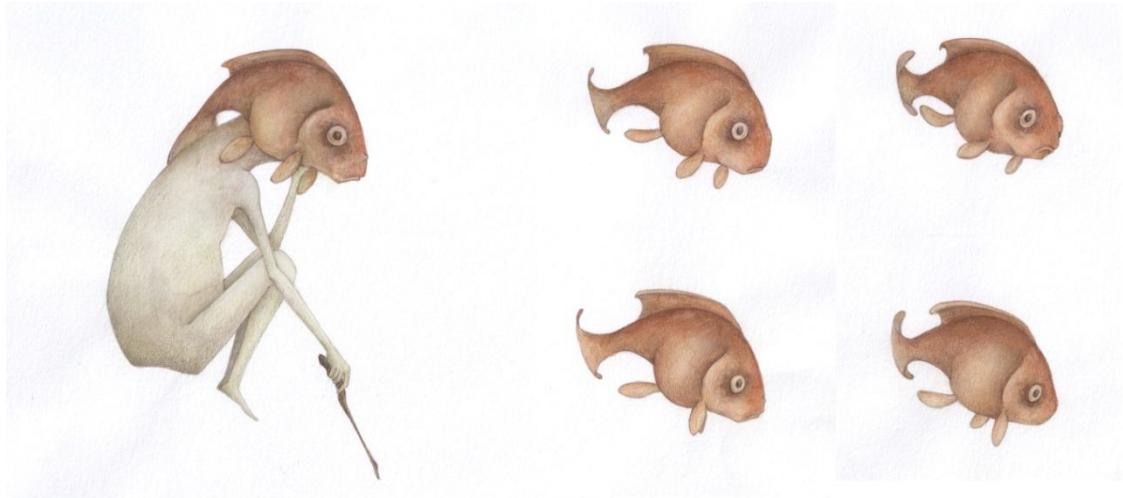
La siguiente parte del proceso consiste en el coloreado de la figura. Para eso, en esta secuencia, trabajo también a partir de una imagen coloreada en papel usando las mismas técnicas antes mencionadas. Para la primer parte del movimiento, en la cual el personaje se encuentra siempre de perfil, realicé el coloreado de cada fotograma a partir de un único original en papel: mediante Photoshop¹⁹ fragmento las partes de esta primera imagen y las adapto a cada uno de los fotogramas, usando como guía las líneas de la animación realizada anteriormente. Este proceso, que incluye el agregado de color mediante

¹⁷ El término que se utiliza habitualmente es *pencil test*.

¹⁸ Premiere es un programa de edición de video realizado por la empresa Adobe. Pertenece al grupo de los editores de video no lineales, lo que significa que pueden trabajarse distintos fragmentos del proyecto de manera no ordenada para más adelante realizarse la unión de las partes en el orden correcto, pudiendo en cualquier momento agregarse material intercalándolo entre las partes existentes, eliminarse, cambiarse de posición y agregar efectos, entre otras cosas. Esta característica, propia de la edición digital, se opone al concepto de edición lineal, que se corresponde con la edición del material en soporte filmico, en el cual las secuencias necesitan ser editadas ordenadamente debido a que es más complejo realizar modificaciones.

¹⁹ Photoshop es un software perteneciente a la compañía Adobe que se utiliza para editar imágenes bitmap. Este tipo de imágenes están compuestas por píxeles, es decir por puntos en una cuadrícula a los cuales se les asigna la información de color correspondiente.

herramientas propias del programa como pinceles y tampones de clonar, da como resultado una imagen que se fragmenta y vibra en el tiempo y que remite en cierto punto a las técnicas de cutout. La secuencia se completa con el agregado de imágenes coloreadas en papel para algunas partes específicas de la animación, como el momento en el cual se sacude la cabeza del personaje.



Coloreados en papel de la figura completa y de las diferentes partes necesarias en distintas posiciones del movimiento



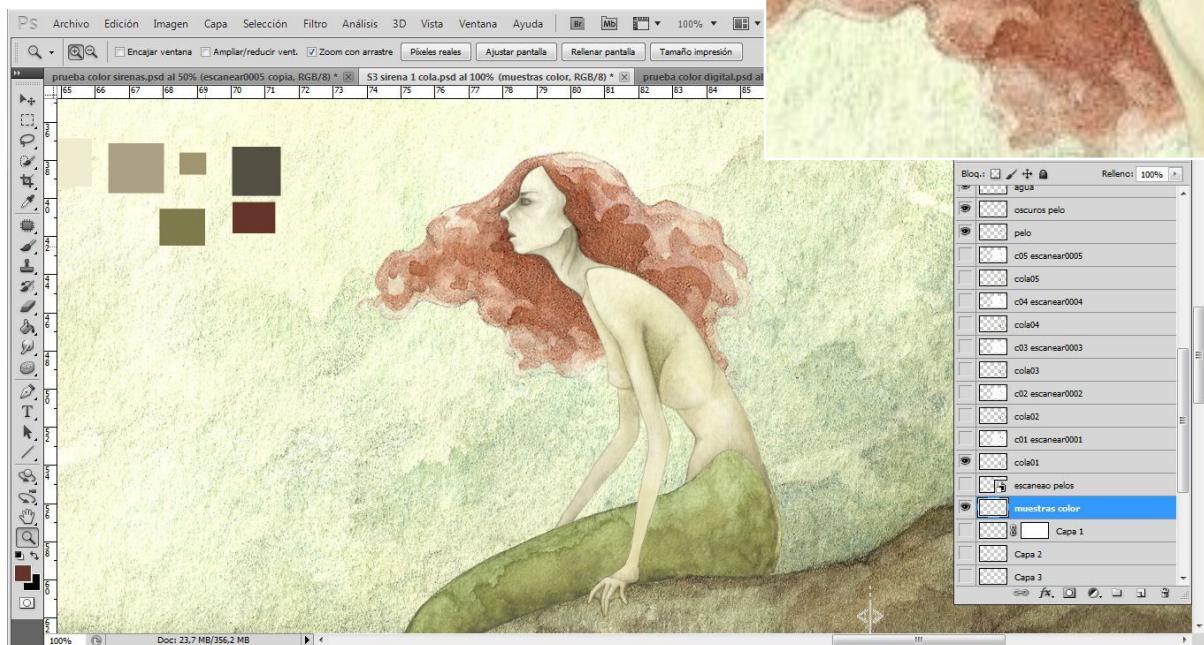
Captura de pantalla realizada durante el proceso de coloreado digital

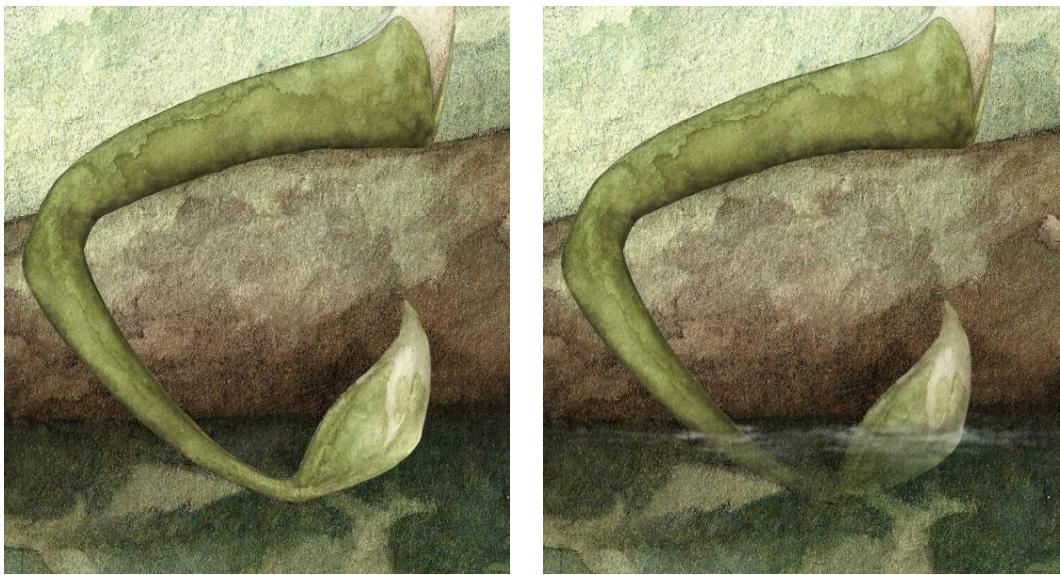


Fotograma de la secuencia 1, escena 1

La secuencia 3 está realizada de forma similar, pero en este caso el coloreado de los personajes está realizado de manera mixta, combinando el procedimiento anteriormente descrito con coloreado puramente digital.

En el coloreado de esta figura se combinan partes de color en papel escaneado (en las formas que corresponden a la cola y el pelo) con partes coloreadas de manera puramente digital (las formas que representan la parte humana de la figura)



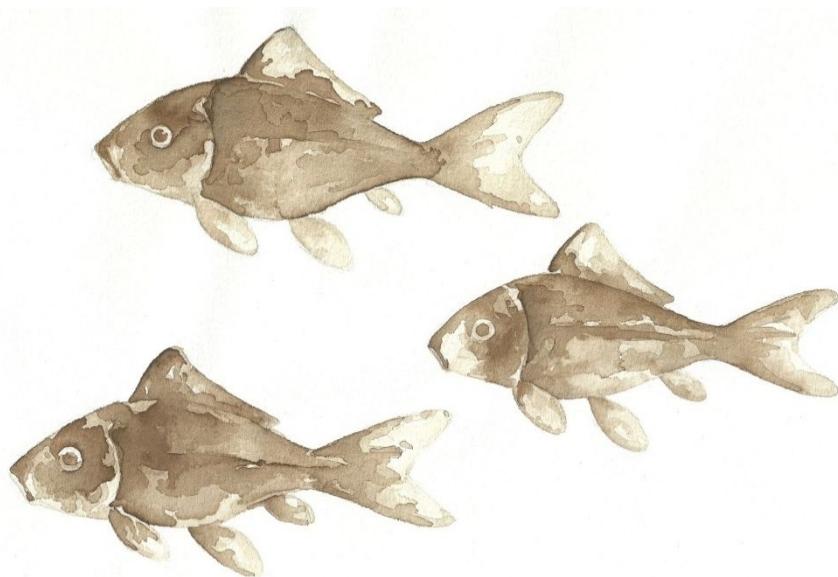


En capas ubicadas por encima del fondo y de las figuras, en última instancia se agregan efectos de color digital que simulan texturas de agua y terminan de unificar la composición.

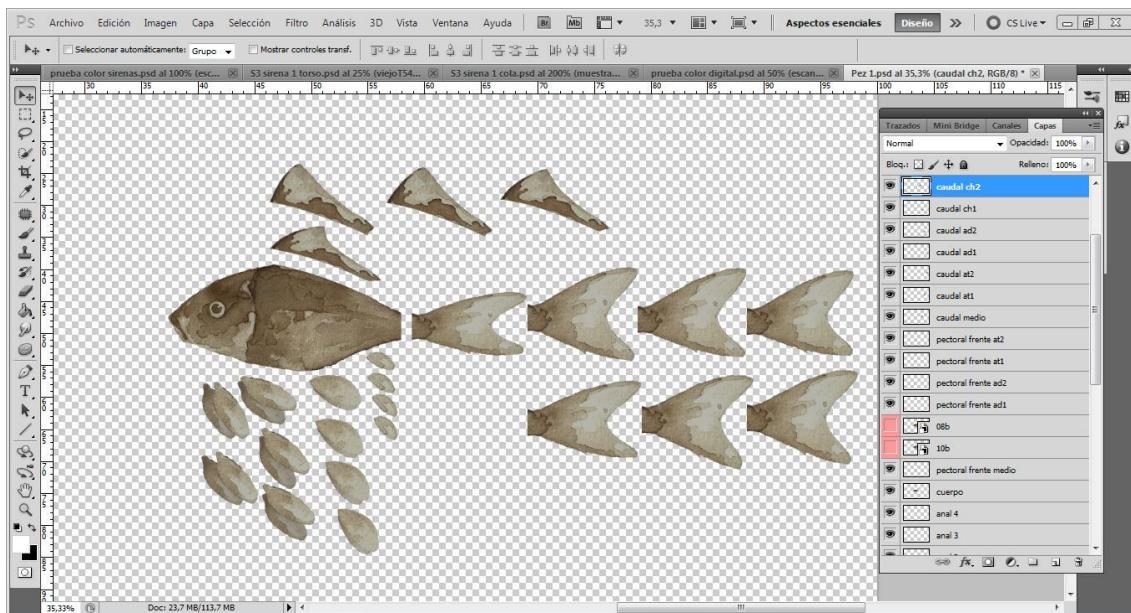


Esquema de color de la secuencia 3, escena 1

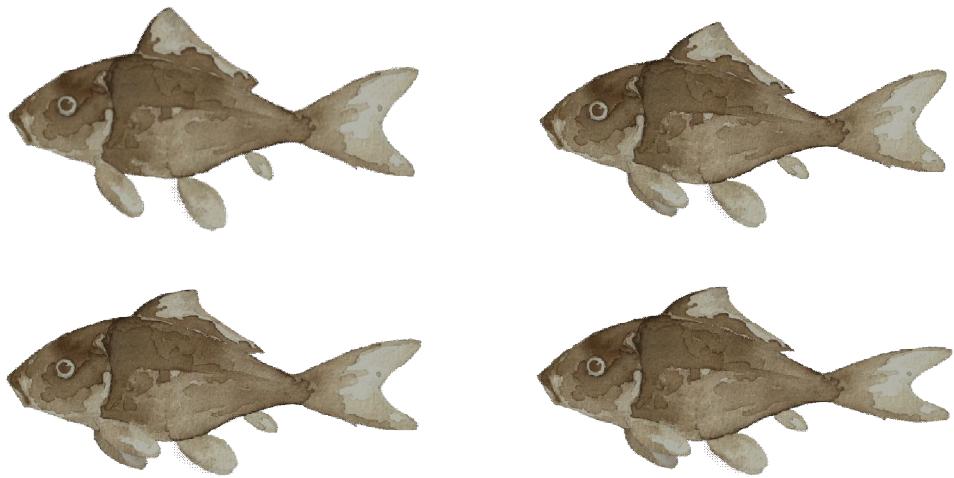
La secuencia 1 está trabajada de manera completamente diferente a las anteriores. La animación de las figuras no está realizada fotograma por fotograma en papel, como en las anteriores, sino mediante la técnica de cutout digital. El motivo de la elección de la técnica está en relación a este interés por mantener en el trabajo la estética de los dibujos hechos a mano: la técnica de cutout da como resultado una animación menos fluida, más entrecortada; pero al usar repetidamente las mismas formas se puede elaborar más la imagen, y esta a su vez se aprecia mejor.



El conjunto de figuras que conforman el cardumen en la secuencia 1 está formado mediante la repetición de tres modelos, los cuales son animados dándoles variantes de movimientos y de ritmos. Estas figuras están realizadas con acuarelas sobre papel, escaneadas y animadas de manera íntegramente digital.

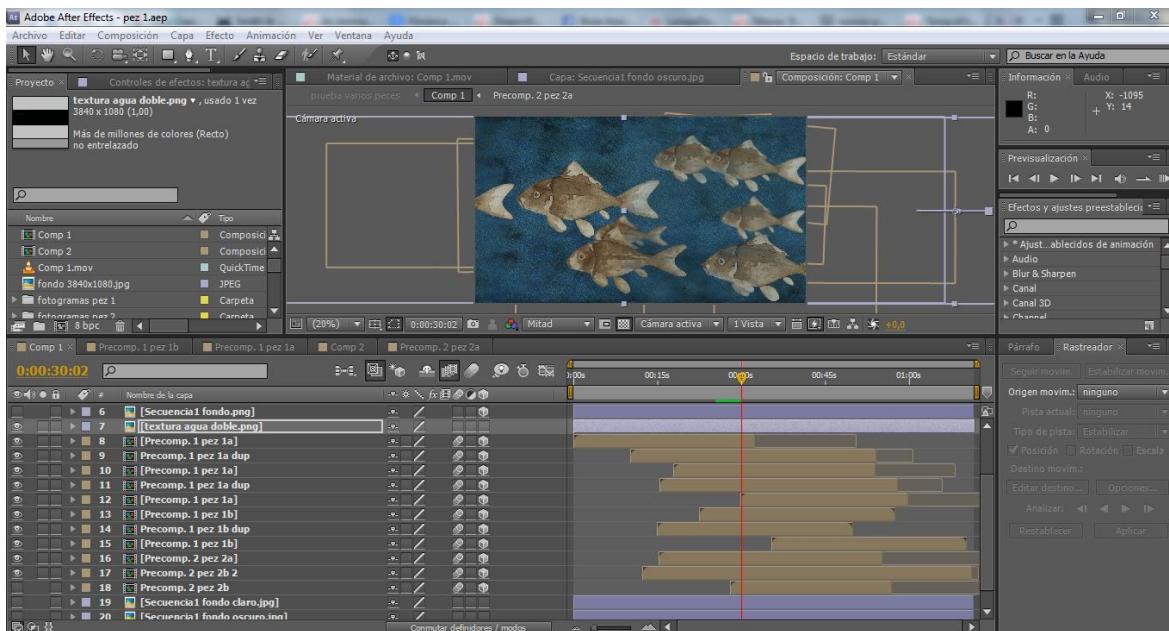


La figura inicialmente se fragmenta en varias partes, separando las formas que corresponden a las aletas que serán animadas. Posteriormente se multiplica cada parte y se deforma para conseguir las combinaciones de posiciones necesarias para cada fotograma de la animación. A partir de esto se agrupan las distintas posibilidades de combinatorias de partes y se exportan como fotogramas del movimiento.



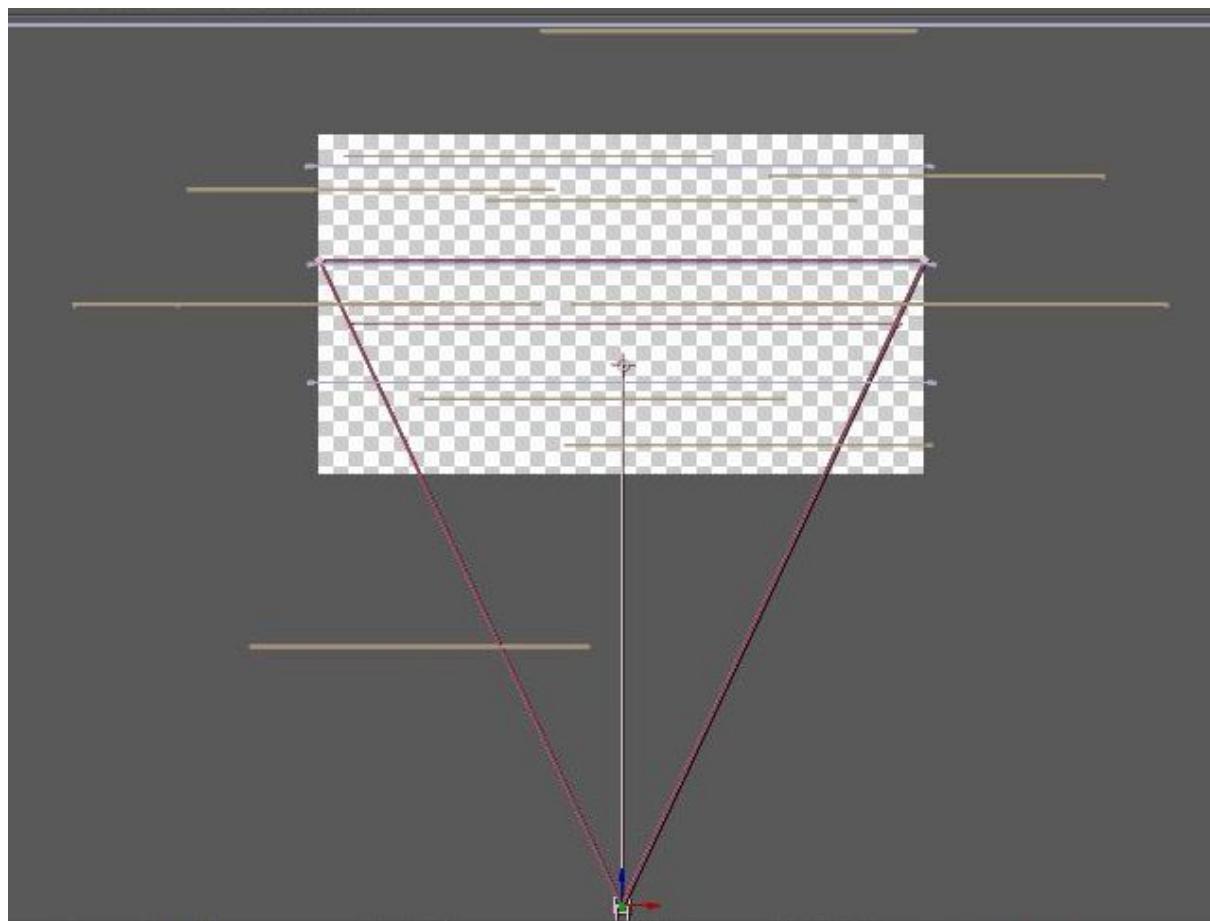
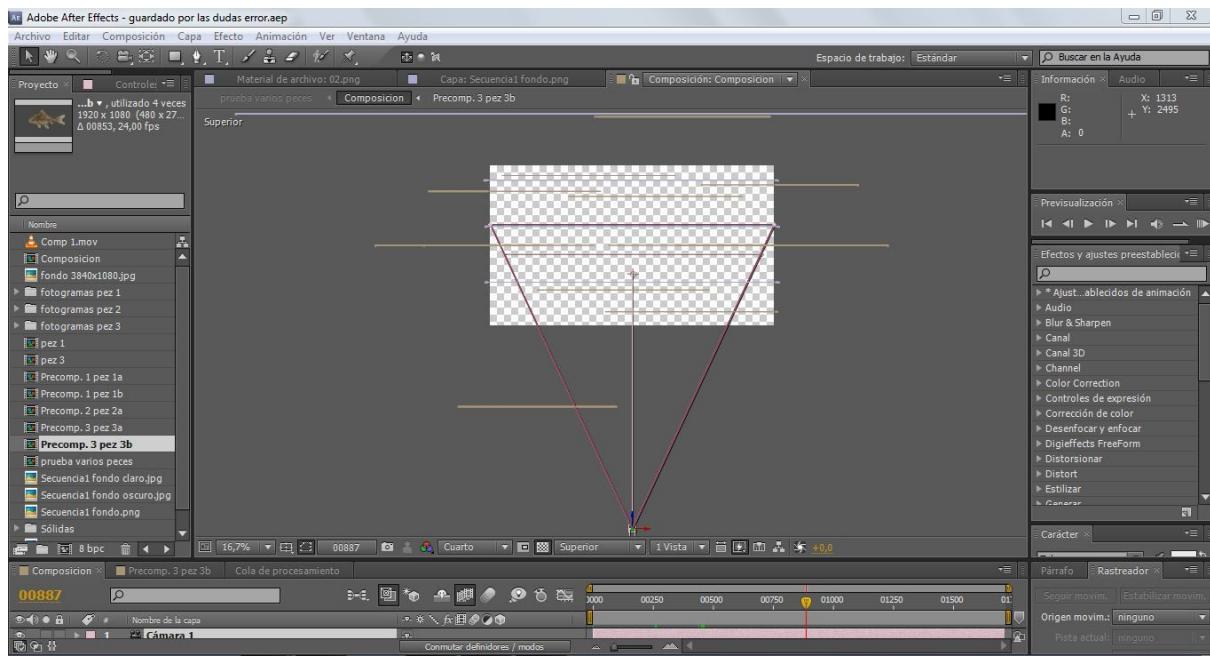
Ejemplos de fotogramas armados mediante la técnica de cutout digital

El proceso de animación en esta secuencia difiere mucho del realizado en las descritas anteriormente. En este caso utilice el software After Effects²⁰, debido a que admite un manejo de cámara mucho más complejo que Premiere. Este programa permite la emulación de un entorno virtual en el cual es posible manejar capas individualmente y además dar movimientos a la cámara, tanto en desplazamientos dentro de un mismo plano de profundidad como acercándose y alejándose en este sentido. Básicamente, lo que permite emular el software After Effects es el uso de una cámara multiplano, ya que es también posible asignar a la cámara una distancia focal. Esto da como resultado la capacidad de controlar los enfoques y desenfoques manejando las distancias de los elementos en la composición.



Vista frontal del proyecto

²⁰ After Effects es una herramienta de Adobe, esencialmente de postproducción, que permite el agregado de efectos especiales y retoques profesionales.



Vista superior de la disposición de los elementos en el proyecto. Las líneas marrones representan las capas que contienen las composiciones de las figuras animadas. Las líneas violetas corresponden a los distintos niveles de fondos: uno se encuentra abarcando toda la composición, los demás son capas translúcidas de texturas en tonos similares a los del fondo, que cumplen la función de veladuras sobre las figuras animadas. El cono formado por las líneas rojas representa la cámara.



Captura de un fotograma de la composición, en el que se puede ver el distinto grado de enfoque sobre las distintas capas de acuerdo a la posición de cada una dentro del conjunto. También pueden notarse las veladuras de color y la capa superior de texturas en tonos azules que abarca toda la imagen.



A la fecha me encuentro trabajando en distintas etapas del proceso de cada una de las secuencias descritas, contando con fragmentos de videos de las diferentes instancias del trabajo.

Conclusiones:

En la década del '30, mientras en Hollywood la animación de celuloides era la protagonista, en otras partes del mundo las técnicas con las que se experimentaba eran completamente otras. Tanto la cámara multiplano como el rotoscopio fueron creados con la intención de dotar a los dibujos de un mayor realismo, ya sea en los movimientos de cámara como de los personajes. Esta búsqueda de verosimilitud en la imagen estuvo estrechamente ligada al tipo de narrativa dominante en las producciones hollywoodenses. Como vimos en los ejemplos de artistas y de obras, desde los primeros tiempos de la industria de la animación, fuera de este núcleo hegemónico las producciones adquirieron características completamente distintas, tanto desde lo técnico como desde lo visual y lo narrativo. Esta línea alternativa de trabajo, que continúa hasta nuestros días, se potencia y encuentra su auge en la digitalización de las producciones animadas. En la actualidad es cada vez mayor el número de realizadores en todas partes del mundo, y cada vez más diversa la producción de obra, pero una característica es común en lo que respecta a la animación independiente: el predominio de las técnicas clásicas. Por supuesto que existe una numerosa producción de obra realizada mediante gráficos generados íntegramente por computadora, pero a partir de que las herramientas digitales permitieron emular los modos de realización clásicos mediante un ordenador, son cada vez más los artistas que eligen estas técnicas mucho más manuales, artesanales si se quiere.

Las técnicas digitales abren un panorama de posibilidades que hace unos años era casi impensable, no solamente desde el punto de la producción sino también desde la instancia de exposición de las obras. Actualmente, la variedad de herramientas disponibles sigue en constante crecimiento, permitiendo a los realizadores independientes la elaboración de productos de calidad sin necesidad de costosos equipamientos. A esto se suma internet como medio de difusión y un número cada vez mayor de festivales como instancia legitimadora, instancia a la cual es también posible acceder gracias a internet, por lo que las condiciones geográficas y económicas del realizador dejan de ser un determinante.

No creo que se pueda hablar todavía de igualdad en las condiciones de realización. En algunos países del mundo se da una gran importancia a este tipo de práctica artística y se asignan becas y subvenciones para fomentar la producción de obras, lo que permite trabajar con presupuestos más holgados. En países como el nuestro, en el cual no se cuenta con un presupuesto para fomentar este tipo de realizaciones, de todos modos es posible ver un creciente interés por las producciones animadas locales, y esto es verificable en la proliferación de festivales de animación a nivel nacional, siguiendo una tendencia que se da también a nivel mundial.

Pero aunque no sea posible hablar de igualdad en las condiciones de producción, sí es posible afirmar que las mismas son ahora mucho más equitativas que antes. Personalmente considero que las posibilidades con las que contamos en la actualidad son casi ideales. Sí es cierto que para el animador independiente es una complicación muchas veces el tema económico, pero la contracara de eso es la absoluta libertad creativa de la que dispone mediante la autogestión. Actualmente no es necesario tener un capital que permita el acceso a un estudio y tampoco es necesario contar con la posibilidad de poder llevar la obra en un soporte físico a otros países. No se necesita más que una computadora personal y acceso a internet para poder realizar un trabajo que pueda ser mostrado a públicos de cualquier parte del mundo. Claro que eso muchas veces significa necesitar desempeñarse paralelamente en alguna actividad redituable económicamente, pero es parte de la elección que uno hace a la hora de no sacrificar los propios ideales creativos.

Quizás por mi experiencia previa y quizás también por prejuicios personales no terminaba de convencerme la idea de hacer animación como obra. Haber realizado esta carrera me dio las herramientas para encarar el proyecto desde una perspectiva y una intención artística, y desde allí defino mi producción. Llevar adelante un proyecto animado de estas características de manera individual implica abarcar todas las distintas instancias de la producción, tanto el manejo de las herramientas tecnológicas como el de los aspectos artísticos y estéticos. La Universidad me dio las herramientas técnicas de dibujo, me dio el acercamiento a las herramientas tecnológicas y me ayudó a ver a la animación desde otra perspectiva, en la cual no es necesario trabajar desde las pautas que tienen que ver con la animación estilo cartoon sino eligiendo un lineamiento propio. Respecto de esto último debo mencionar también la influencia de Caloi, que fue el responsable de mostrar a nivel nacional un tipo de animación distinta de la conocida habitualmente, realizada por artistas visuales. Por todo esto, entiendo y sostengo como realizadora independiente a la animación no desde la perspectiva de producción de contenidos comerciales sino como un medio para la creación y expresión artística.

Al comenzar esta investigación no tenía idea de que iba a terminar siendo mi trabajo de tesis, sino que surgió como una necesidad de ir resolviendo problemas al comenzar con el proyecto: investigando los trabajos de otros animadores me encontré con una gran cantidad de obras que se alejan completamente de los estándares de la animación infantil o comercial, que son realizadas por artistas que deciden hacer uso de las nuevas tecnologías y lo hacen apropiándose de la técnica de animación para darle características y lineamientos propios e individuales. De esta manera también comprendí que

había ya una vía de difusión para realizaciones como la que yo estaba emprendiendo.

En cuanto al posicionamiento actual de este tipo de producciones, la investigación llevada a cabo a la hora de preparar este trabajo me sirvió enormemente para comprender el contexto desde el cual realicé mi obra, ya que ninguna creación cultural o artística se encuentra aislada de su época y entorno. Viendo el panorama actual que atraviesa la animación me encuentro con que son cada vez más los artistas que emplean estas técnicas como medio para realizar su obra, y que esto está estrechamente ligado a la producción independiente. Esta investigación significa, en mi caso, conocer y entender los posibles derroteros por las cuales desarrollar y difundir mi trabajo.

Bibliografía:

Libros:

- Bill Plympton, *Make toons that sell without selling out*. Elsevier, Oxford, UK, 2012.
- Emanuel Levy. *Cinema of Outsiders: The Rise of American Independent Film*. New York and London: New York University Press, 1999.
Fragmento disponible en: <http://www.asu.edu/courses/fms504/total-readings/levy-cinemaofoutsiders.pdf>
- Manuel Rodríguez Bermúdez, *Animación: una perspectiva desde México*. Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, México DF, 2007. Fragmento disponible en:
https://books.google.com.ar/books?id=1EvqT7YfIYC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_atb#v=onepage&q=noshteyn&f=false
- Rodolfo Sáenz Valiente, *Arte y técnica de la animación. Clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva*. Ediciones de la Flor, 2^{da} ed., Buenos Aires, 2008.
- Tony White, *Animation From pencils to pixels. Classical techniques for digital animators*. Elsevier, Massachusetts, USA, 2006.

Artículos:

- Alejandro R. González, *El espacio de los rebeldes: Experiencias de animación para Internet en Argentina*. Universidad Nacional de Villa María, Universidad Nacional de Córdoba. Disponible en:
<http://www.eci.unc.edu.ar/archivos/companam/ponencias/Escenarios%20Digitales/-Unlicensed-EscenariosDigitales.GonzalezAlejandroR.pdf>
- Lev Manovich, *¿Qué es el cine digital?* Traducción: Belén Quintás Soriano. Disponible en :
<http://www.upv.es/laboluz/revista/pages/numero5/rev-5/manovich.htm>

Película:

- *Side by side*, dirigida por Christopher Kenneally. USA, 2012. Documental

Páginas web:

- http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm#La_consolidación_del_cine_de_animación_
- http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm#El_cine_de_animación_tras_la_Segunda_Guerra_Mundial_
- <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/figurasdisney.htm>
- <http://animacionartesanal.blogspot.com.ar/2011/08/walt-disney-2-el-duelo-contra-fleischer.html>
- <http://enfilme.com/ciniciados/animacion/innovaciones-tecnologicas/la-camara-multiplano-creando-el-efecto-de-la-tridimensionalidad>
- <http://animacionartesanaltecnicas.blogspot.com.ar/2010/04/rotoscopia.html>
- <http://animacionartesanaltecnicas.blogspot.com.ar/2010/01/animacion-tradicional-cel-animation.html>
- <http://www.centerforvisualmusic.org/library/ImportBF.htm>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Oskar_Fischinger
- <http://hcl.harvard.edu/hfa/films/2007novedec/lye.html>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Len_Lye
- https://www.nfb.ca/playlists/donald_mcwilliams/mclaren/
- <http://www.screenonline.org.uk/people/id/446775/>
- <http://animacionartesanaltecnicas.blogspot.com.ar/2010/03/pixilacion.html>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Norman_McLaren
- http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/figuras_mclaren.htm
- http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm#Norman_McLaren_y_el_National_Film_Board_of_Canada_
- https://en.wikipedia.org/wiki/Alexandre_Alexeieff
- https://www.nfb.ca/playlist/nfb_celebrates_pinscreen_animation/
- <http://blog.nfb.ca/blog/2015/02/12/pinscreen-animation-3-keys/>
- <http://www.britannica.com/biography/Alexandre-Alexeieff>
- http://www.russia-ic.com/people/culture_art/n/213/
- https://en.wikipedia.org/wiki/Yuriy_Norshteyn
- <http://animacionartesanal.blogspot.com.ar/2011/08/alexander-petrov.html>

<http://www.thisdayinpixar.com/2013/08/this-day-in-pixar-history-pixar-and.html>
<http://www.locoarts.com.ar/>
<http://animacionartesanal.blogspot.com.ar/2010/01/studio-ghibli.html>
<http://animacionartesanal.blogspot.com.ar/2010/09/tecnicas-xii-animacion-tradigital.html>
<http://www.bifa.org.uk/person/sylvain-chomet>
<http://www.ecufilmfestival.com/es/spotlight-sylvain-chomet/>
http://www.imdb.com/title/tt1013607/?ref_=ttmd_md_nm
http://www.imdb.com/title/tt0286244/companycredits?ref_=tt_dt_co
http://www.grupokane.com.ar/index.php?option=com_content&view=article&id=98%3Aartentrevzaramella&Itemid=29
<http://www.lavoz.com.ar/ciudad-equis/juan-pablo-zaramella-prepara-su-nueva-pelicula>
<http://www.zaramella.com.ar/>
<http://www.cancanclub.com.ar/trabajos.html>
<https://www.youtube.com/user/animamundifestival/videos>
<http://www.animamundi.com.br/premiados-do-anima-mundi-2015/#>
<http://www.annecy.org/home>
<http://www.caloiensutinta.com/site.html>
<http://www.lagaceta.com.ar/nota/544730/cine/con-tinta-entrable-caloi.html>

Índice de imágenes:

Imagen 1 https://es.wikipedia.org/wiki/Eadweard_Muybridge

Imagen 2 fotograma capturado del video

Imagen 3 http://disney.wikia.com/wiki/Empty_Socks

Imagen 4 <http://blogs.indiewire.com/pressplay/250-great-animated-shorts-the-list>

Imagen 5 <http://www.orgullogamers.com/2013/09/rotoscopio-videojuegos.html>

Imagen 6 <http://www.darlingdimples.com/?p=32>

Imagen 7 <http://4.bp.blogspot.com/-icQc1JiSMW4/UWIXbOCrvJI/AAAAAAAADuc/FxEITy-NKUY/s1600/-Out-of-the-inkwell.jpg>

Imagen 8 <http://birthmoviesdeath.com/2011/04/19/badass-digest-and-the-cinefamily-present-mondo-superhero-screening-series>

Imagen 9 http://es.looneytunes.wikia.com/wiki/Merrie_Melodies

Imagen 10 <http://www.elperiodico.com.do/personajes-de-animacion-protagonizan-exposicion-en-el-museo-de-new-york/>

Imagen 11 <https://54disneyreviews.wordpress.com/category/pixar/page/2/>

Imagen 12 <http://zonaforo.meristation.com/topic/2128387/page-3>

Imagen 13

http://www.fleischerstudios.com/uploads/1/7/4/1/17419695/343545_orig.jpg?242

Imagen 14 <http://shortcutcinema.blogspot.com.ar/2009/05/avant-garde-allegretto-1936-oskar.html>

Imagen 15 <http://hcl.harvard.edu/hfa/films/2007novedec/lye.html>

Imagen 16

http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/figuras_mclaren.htm

Imagen 17 <http://culturacolectiva.com/pixilacion-la-animacion-en-el-cine-contemporaneo/>

Imagen 18 <http://www.openculture.com/2014/10/night-on-bald-mountain.html>

Imagen 19 <http://ideasforcreativeexploration.com/?p=358>

Imagen 20 <http://okamstudio.blogspot.com.ar/>

Imagen 21 <http://lacintablanca.com/el-viejo-y-el-mar-1999/#prettyPhoto>

Imagen 22 <http://london.czechcentres.cz/programme/travel-events/trnka-chap/>

Imagen 23 <http://cineforum-clasico.org/archivo/viewtopic.php?f=74&t=9040>

Imagen 24

http://disney.wikia.com/wiki/Cody_%28The_Rescuers_Down_Under%29/Gallery

Imagen 25 <http://super17zalejoyvalentina.blogspot.com.ar/p/blog-page.html>

Imagen 26 <http://www.combogamer.com/7848/analisis-mi-vecino-totoro/>

Imagen 27 <http://en.unifrance.org/movie/31343/barking-island>

Imagen 28 <http://www.studioghibli.com.au/>

Imagen 29 <http://www.bfi.org.uk/education-research/education/gothic-classroom/wallace-gromit curse-were-rabbit-2005>

Imagen 30 <http://www.studiopascalblais.com/en/tv-film/distribution/>

Imagen 31 <http://www.ultimorender.com.ar/animacion/2009/05/01/les-triplettes-de-belleville/>

Imagen 32 <http://www.idiotsandangels.com/gallery>

Imagen 33 <http://www.cartoonbrew.com/award-season-focus/tomm-moore-on-song-of-the-sea-reinventing-2d-and-dodging-the-studio-system-107389.html>

Imagen 34 <https://www.facebook.com/pages/CALOI-EN-SU-TINTA>

Imagen 35 <http://www.zaramella.com.ar/site/>

Imagen 36 <http://www.zaramella.com.ar/LUMINARIS/Images.html#2>

Imagen 37 <http://www.zaramella.com.ar/site/>

Imagen 38 fotograma capturado del video
https://www.youtube.com/watch?v=m4YPDh8_Myw