



Universidad Nacional de Cuyo
Facultad de Artes y Diseño
Secretaría de Investigación y Posgrado
Proyectos Internos 2020-2021

Título del Proyecto: “*LabAn, Laboratorio de Animación*”

Director: Alejandro Luis Iglesias- gubiaiglesias@yahoo.com.ar

Codirectora: Melisa Andrea Nafissi- meli.nafissi@gmail.com

Resumen Técnico:

Crear, organizar y establecer un espacio de producción, investigación, apreciación y capacitación pedagógica en animación; abierto gratuitamente a toda la comunidad universitaria, en concordancia con los principios de nuestro Estatuto Universitario, fortaleciendo de este modo la identidad cultural de nuestra Facultad.

A través de grupos interdisciplinarios se producirán cortometrajes de contenido original. En el proceso, asistentes de una disciplina capacitarán a los de otra y viceversa.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

- Estado actual de conocimientos sobre el tema.

El LabAn responde a una problemática que se repite en muchos puntos geográficos: la de autogestionar espacios de creación audiovisual con el fin de consolidarlos. Podemos citar la materia de Animación que brinda Wilson Lazzaretti en la Unicamp en San Pablo, quien creara el espacio hasta convertirlo en materia. Lo mismo realizó Irene Blei al fundar la escuela municipal de Animación “El Mate”, en Vicente López, Buenos Aires, lugar que hoy brinda cursos de capacitación sobre esta materia al público en general. También, nos gusta pensar en Lahir Estrella como una inspiración del Laboratorio. No por una cuestión técnica sino por la acción de generar espacios educativos que hacen falta, hasta formalizarlos en las instituciones artísticas.

A continuación, se citarán brevemente, artistas de la animación referenciales del contexto mundial para nosotros, por sus búsquedas de nuevos medios para plasmar esta técnica.

En 1640 el alemán Athanasius Kircher realiza la primera proyección de imágenes, la “linterna mágica”. En una cámara oscura con placas de vidrio pintado, e iluminada a través de una lámpara de aceite se generaba la sensación de movimiento.

En 1831, “El Fenaquistiscopio” de Joseph Antoine Plateau utiliza dibujos dispuestos en una placa con forma de círculo. Al hacerlo girar, la proyección frente a un espejo generaba la ilusión óptica de movimiento.

En 1888 el francés Émile Reynaud inventó “el praxinoscopio”, juguete óptico. Mediante un orificio, los espectadores veían una animación que se lograba volcando los dibujos en un



tambor que, a través de espejos, se proyectaban en un papel blanco. Gracias a esto la imagen era más fluida. Los vendía como juguetes.

Gracias al praxinoscopio pudo crearse el teatro óptico, con el cual se proyectaban dibujos en la linterna mágica. Es el antecedente más directo del cinematógrafo, primera máquina utilizada en el cine, tal y como lo conocemos hoy; y que de la mano de los hermanos Lumière fue creado en 1895. Ya en el teatro las películas animadas toman una narrativa y efectos sonoros por ejemplo en las pantomimas luminosas.

Émile Cohl estrena el 17 de agosto de 1908 “*Fantasmagorie*” la primera película de dibujos animados de la historia. Se considera así porque se fotografían sus dibujos. Utiliza el efecto “*tiza-line*”; dibuja líneas negras sobre papel blanco, para luego utilizar el negativo y que se vea como tiza blanca en una pizarrón.

En 1896 George Méliès descubre accidentalmente el *stop trick*, antecedente directo del *stop motion*. Va a ser un gran aporte en la búsqueda de efectos especiales para el cine, considerándolo la historia no solo como un cineasta sino, ante todo, como un mago ilusionista, profesión de la cual partió pero supo fusionar. También incursiona utilizando *múltiples exposiciones, fotografía en lapso de tiempo, disoluciones de imágenes y fotogramas coloreados a mano*.

Por su dramatismo y narrativa, cargada de movimientos plásticos, podemos pensar como un antecedente, también, en el teatro de sombras. Tanto las chinescas como las indias se consideran un precedente de la animación, ya que a través del uso de manos o marionetas, se narraba una historia. Bajo la tenue iluminación de una lámpara de aceite, se contaban historias que podían durar muchas horas. Este tipo de teatro se valía de la utilización de siluetas que se creaban con cuero, provocando un efecto teatral muy estético. Por ello hoy se recrean estos recursos narrativos a través de medios digitales porque el efecto que causan resulta muy plástico para quien lo mire.

También podemos pensar en los animadores de vanguardia. Estos ven a la animación como una continuación de las artes visuales, un medio para experimentar:

- **Oskar Fischinger**, pintor alemán, utiliza la geometría y la música para experimentar en este arte.

Según www.upf.edu/pdi/dcomc m:

“Defenderá la animación como un “arte verdadero” en relación con su capacidad sinestésica de crear lo que él denominaría “poesía óptica, ojomúsica o danza ornamental”. En el film absoluto de Fischinger confluyen todas las artes, pintura, música y el movimiento cinético que posibilita el cinematógrafo, para dar forma material a las emociones”.

Muy relacionado con el arte abstracto, trabajara con elementos geométricos al compás de música. También realiza “*Muratti marches on*” y “*MurattiPrivat*”, anuncios de marcas de cigarrillos, en los cuales incursiona con el stop motion. Dicen que nunca reveló los secretos de su ejecución pero se sabe que construyo estructuras pertinentes para realizar esta técnica, cambiando, incluso el relleno de los cigarrillos para mejorar la manipulación de tan frágil elemento.

- Len Lye nace en Nueva Zelanda. Amante del movimiento en el arte trabajará con animación experimental y esculturas cinéticas, principalmente. Con su corto “A color



box” aportará la técnica del pintado sobre las cintas de la película (celuloide). Combina arte geométrico en movimiento sincronizándolo con la canción “Don Baretto and His Cuban Orchestra”. Lleva al cine más allá, pensando en las posibilidades estéticas que este posee. Luego en “Free Radicals” rascaría las líneas de un fondo negro para crear la animación.

- Norman Mc Laren. Escocés, nacido en Glasgow en 1914. Influenciado por rusos Eisenstein y Pudovkin. Innovó creando directamente en el celuloide, sin cámara. Ya sea raspando la emulsión o pintando sobre la película, trabajaba sin cámara. Desde muy joven quiso dedicarse al arte pero su fuerte fue la experimentación en la animación. Innovó con su corto “Neighbours” ganador del premio Oscar y, en el cual, introduce la técnica de Pixelación: anima a humanos. Además produce un sonido sintético para esta película rayando el celuloide.
- Jan Svankmajer. Nace en Praga en 1934. Artista gráfico, escultor, diseñador y poeta surrealista checo. Según www.grupokane.com.ar creía que: “el surrealismo no es solo una corriente artística, sino una postura hacia la vida y el mundo”. Incurable, busca sus fuentes en Edgar Allan Poe, el Marqués de Sade, Lewis Carrol y el doctor Faustus. Si bien trabaja con Stop motion es un animador experimental porque su universo de posibilidades es infinito, todo es válido de animar. Así encontramos desde humanos hasta órganos de animales en sus trabajos, puesto en escena con un humor ácido de fondo, un mundo onírico que nunca dejará de sorprendernos.
- Vuk Jeremovic nace en 1959 en Frankfurt, Main, Alemania. Artista plástico y animador, cae de casualidad un día a un curso del reconocido Nedeljko Dragic y con esto comienza su carrera. Ve al expresionismo alemán como al padre de sus animaciones y a la animación como una pintura viva. Sus trabajos más reconocidos son *El viento se calma* (1996) y *Pantera* (1998).
- Caroline Leaf. Nació en Seattle, Whashington en 1946. Artista nata, estudia en el Radcliffe College donde pronto descubre las posibilidades infinitas de la animación. Va a ser de gran aporte para esta ya que incursiona con una técnica nueva: trabajar sobre una mesa de luz con arena de playa. También trabaja con pintura sobre vidrio, siempre incursionando en la búsqueda de nuevos medios expresivos que le brinden una postura más plástica que la animación realizada por ordenador.
- Suzan Pitt, estadounidense. Estudio artes y da con la animación en 1971. No está de acuerdo en utilizar a la animación comercialmente por lo que trata de librar sus trabajos de narrativa. Se volcará en ella con una connotación surrealista y freudiana, siendo muy conocido su trabajo “Asparragus”. Le importa reflejar la psiquis de la mujer, en este caso se halla implícita una connotación sexual. Al principio animaba utilizando solo una mano ya que con la otra sostenía su cámara de 8 mm para fotografiar sus dibujos en capas. Es muy común en ella trabajar en conjunto con sus alumnos, actividad que considera de suma importancia, de hecho gracias a esto se vincula al cine expandido: desde 1970 performances vinculadas con la animación surgen de sus cursos, en los cuales hacían actividades como la desconstrucción. Desembocan en utilizar a las personas como personajes animados, por ejemplo. A partir de estos ejercicios incluso se montan espectáculos. En resumen, su obra está determinada por la búsqueda existencial: “Lo que me interesa de la realización cinematográfica es la penetración del “misterio definitivo”, que es lo que no entendemos, lo que no ha sido nombrado. Para algunos es



dios, para algunos, el Destino; para otros es la razón de la existencia del mundo o la pregunta de quiénes somos y por qué existimos, o lo que nos lleva a hacer lo que hacemos. Vivimos para acercarnos y develar este misterio; todos, en nuestra propia manera”.

- John y Faith Hubley. Matrimonio que trabaja conjuntamente con una amplia variedad matérica: acuarelas texturas, crayones, exposiciones múltiples e iluminaciones a contracámara para narrativas de todo tipo: desde leyendas mesoamericanas hasta escenas cotidianas de la infancia. Benny Carter, Quincy Jones y Dizzy Gillespie son nombres de algunos de los músicos de jazz a los que formalizan sus melodías y las sincronizan. “TheAdventures of” (1957), “The Tender Game”, (1966) y “Urbanissimo”, (1966) son algunos de sus cortos más conocidos.
- Stephen y Timoty Quay. Hermanos, mellizos idénticos. Nacidos en Norristown, Philadelphia, en los Estados Unidos animadores de muñecas y creadores de mundos lúgubre, oscuros pero de una estética comparable con la del gran Jan Svankmajer centran su técnicas en el stop motion y consiguen un resultado de alta calidad artística. Sus películas se caracterizan por el estado en el que se adentra quien las mira, un umbral entre el sueño y la vigilia. A través del uso de texturas y claroscuros que atrapan por el ambiente que generan, logran descentrar el carácter narrativo al cual estamos tan acostumbrados en el cine.
- Jiří Trnka fue un ilustrador, escenógrafo y director de películas de animación checo. En 1946 inicia su carrera en la animación, realizando la técnica de stop motion con marionetas. En general trabaja con inspiración literaria y sus películas están dirigidas a un público de edad adulta. Ya de niño y siendo oriundo de un pueblo se dedicaba al trabajo en madera y, más precisamente, a construir marionetas. Luego estudio artes y se destacó en sus trabajos de ilustrador. Incluso llego a animar sombras en “Dvamrazíci”, (1953). En “VeselyCircus”, (1951) empleó la técnica stop-motion con recortes de papel bidimensionales. También trabajo con la animación tradicional 2 D pero no se vio hallado en ella.

Palabras Clave:

-animación -audiovisual -transdisciplinar -experimental -tecnología -arte -
interdisciplinar – cruces.