

**ANIMACIÓN INDEPENDIENTE EN COLOMBIA:
DISERTACIONES DESDE LOS ESTUDIOS VISUALES Y LA CULTURA VISUAL.**

JULIAN CORTÉS VALENCIA

**Monografía de grado para optar al título de
Maestro en Artes Visuales**

Asesor:

LUIS ÁNGEL CASTRO RUIZ

Magister en Artes Digitales

**ITM. INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
MEDELLÍN**

2020

**ANIMACIÓN INDEPENDIENTE EN COLOMBIA:
DISERTACIONES DESDE LOS ESTUDIOS VISUALES Y LA CULTURA VISUAL.**

JULIAN CORTÉS VALENCIA

Monografía de grado para optar al título de Maestro en Artes Visuales

**ITM. INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
MEDELLÍN
2020**

A Nelson Cortés Marín y Gladys Elena Valencia

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a todas las personas que dieron un fragmento de su conocimiento para el enriquecer de mi formación investigativa y a la construcción de este trabajo de grado. Especial agradecimiento al artista y docente Luis Ángel Castro Ruiz por el acompañamiento y el conocimiento brindado durante toda la teorización investigativa, al profesor Fernando Antonio Rojo Betancur por su elucidación intelectual hacía mi proceso como persona, y por último a mi amigo Daniel Monsalve (1b) por ayudarme con tanto material audiovisual, textual y artístico.

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN	6
INTRODUCCIÓN	7
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	10
JUSTIFICACIÓN	12
OBJETIVOS	14
OBJETIVO GENERAL	14
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	14
1. MARCO TEÓRICO	15
1.1 MARCO GEOGRÁFICO	15
1.2 MARCO HISTÓRICO	18
1.3 MARCO CONCEPTUAL	21
2. METODOLOGÍA	28
3. HACIA UNA DEFINICIÓN DE LA ANIMACIÓN INDEPENDIENTE O ANIMACIÓN AUTORAL	32
4. DISCERTACIONES FRENTE A LOS ESTUDIOS VISUALES ARTICULADOS DESDE LA ANIMACIÓN AUTORAL	45
5. LAS PRÁCTICAS SUBYACENTES DEL “ESTUDIO DE LA IMAGEN” COMO FENOMENOS DETERMINANTES PARA EL ANÁLISIS DE LA ANIMACIÓN AUTORAL EN COLOMBIA	54
6. CONCLUSIONES	61
BIBLIOGRAFÍA	64
ANEXO	67

RESUMEN

El campo de la producción animada colombiana se ha ido solidificando perceptivamente como un terreno de creación audiovisual cada vez más arraigado y complejo, suscitando una necesidad de firmeza teórica que sustente su andamiaje constructivo como imágenes cargadas de significado cultural dentro de nuestras sociedades. Esta investigación tiene como objetivo distinguir cierto tipo de producción visual animada colombiana que se diferencia de las demás, por sus componentes ontológicos, y se propone a través de herramientas metodológicas que estudian las imágenes contemporáneas, analizarlas y plantear diálogos teóricos y críticos alrededor de dichas producciones.

Palabras claves: Animación, Estudios Visuales, Cultura Visual, Audiovisual, Teoría de la imagen, Artes visuales.

INTRODUCCIÓN

La animación independiente como un artefacto audiovisual inusitado en nuestros círculos de consumo visual y cultural, presenta ciertas particularidades que lo hacen un elemento productor de distinguible apreciación dentro de un gran conglomerado de objetos visuales concurrentes en nuestras sociedades. Esta investigación busca extrapolar un sentido teórico de dichas particularidades planteando un paralelo disertivo con teorías de estudio de la imagen como los estudios visuales y la cultura visual, haciendo hincapié en querer crear un sentido de valor crítico más arraigado en la manera en que concebimos la animación independiente en el contexto colombiano. Al existir una escasez teórica y crítica dentro de este campo de visualización, este trabajo propone elucidar por medio del estudio de algunas animaciones independientes colombianas, elementos ontológicos que nos ayuden de igual manera a solventar distinciones terminológicas y determinar la pertinencia de una metodología interdisciplinar propuesta por estas dos disciplinas.

Como objetivo general esta investigación busca identificar a partir de la animación independiente en Colombia, las producciones animadas contemporáneas más relevantes para la articulación crítica de la cultura visual. De esta finalidad se desprenden diferentes objetivos específicos, cada uno moldeado en una particularidad epistemológica y teórica del campo audiovisual al que nos estamos sumergiendo. En primera instancia, queremos determinar qué elementos críticos diferencian las producciones animadas colombianas independientes de las comerciales para luego, analizar mediante los estudios visuales, los componentes más relevantes para la articulación crítica de la animación independiente. Finalmente, identificar algunos

fenómenos determinantes en la construcción teórica de la cultura visual que se ejemplifican en la animación independiente colombiana.

Veremos cómo en un principio es determinante plantear un paralelo teórico con discusiones alrededor del mismo término “animación”, para en algún momento, definirlo a nuestra manera, y extraer de él esa particularidad distinguible que construye perspectivas y etiquetas distintas. Aquí es donde aparecen términos como “experimental” o “autoral”, los cuales pueden plantear diferentes teorías distintivas que llegarán a resolver una diferenciación de la cual podamos proyectar nuestro objetivo de análisis. Pero resolver un objeto visual tan complejo no es sencillo, y es desde este punto que necesitaremos un soporte teórico que sirva de andamiaje para dar sentido a esos aspectos terminológicos que se presentan de las definiciones planteadas. Se propone entonces en segunda instancia, plantear un cuestionamiento disertivo en una metodología del estudio de la imagen como los estudios visuales, una herramienta alternativa a la teoría artística convencional que nos ayudará a analizar artefactos visuales desde su pertinencia como objetos creadores de significado cultural. En este punto examinaremos ejemplos visuales como *Mecanismo Olvidador* (2009) de Juan Camilo González, *Lupus* (2015) de Carlos Gómez Salamanca y *Los extraños presagios de León Prozak* (2011) de Carlos Santa, los cuales, por su palpable potencialidad constitutiva, hacen parte del corpus de obra seleccionado y poder analizarlos con las herramientas teóricas que nos disponemos a usar.

Finalmente, nos adentramos en las perspectivas teóricas de la cultura visual, ya no como el campo de estudio (estudios visuales), sino como el territorio, donde se desenvuelven los objetos y objetivos de todo el aparato visual que concebimos en la sociedad contemporánea, atravesado por la imagen electrónica y por la saturación receptiva presente en nuestros días. En este abanico de posibilidades surgen términos como la visualidad, un concepto que habla del

registro visual y de la búsqueda de significado en la imagen, esto desvela las particularidades ontológicas presentes en ella, y desvela la manera en que percibimos el signo, como uno de los componentes ontológicos esenciales de la animación. Para complementar estas observaciones nos acompañaran trabajos como CARNE (2013) de Carlos Gómez Salamanca, y “*H (Hache)*” (2004) de Nicolás Forero Martínez. Producciones audiovisuales que harán más amena esta travesía discursiva en algunos planteamientos e indagaciones teóricas de la animación independiente colombiana.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Dentro de las concepciones cotidianas de la contemporaneidad proyectadas en lo audiovisual nos encontramos con una notable proliferación aún más arraigada de su visualización en el consumo cultural, contemplamos como alrededor de este abanico sincrético de creación humana, se desarrollan campos como el de la cultura visual o los estudios visuales que intentan debatirlos y cuestionarlos desde diversos elementos de fabricación visual como prácticas de creación cultural. La producción audiovisual enfocada en la animación es una de estas prácticas productoras de significado cultural que usan la visualidad como lente que proyecta su misma concepción. En dichas producciones es posible analizar una gran cantidad de elementos críticos que aluden muchas veces a fenómenos culturales, políticos y sociales que nos servirán de herramienta conceptual para plantear un paralelo crítico con la concepción de la cultura visual en el ámbito colombiano, donde la producción animada se ha visto permeada por la atosigante mediocridad institucional presente en los medios de visualización creando cierta concepción de “retraso” creacional, bastante debatible en el campo de la animación. Aquí se vuelve imperante plantear en primera instancia las diferencias entre la animación comercial y la animación independiente lo cual permitirá dimensionar diversos aspectos tanto en sus mecánicas de circulación pública, como en su articulación cognitiva y estética. La animación independiente o animación de autor, evade la estipulación de “géneros” y es normalmente escrita, diseñada y producida por un solo individuo. No solo reivindicar una aproximación al escenario de este tipo de producciones sino también analizar sus componentes conceptuales, proporcionará un sustento de visualización a la cristalización de valores artísticos que separen esta producción del simple entretenimiento. En el caso comercial, en Colombia estas producciones no se han hecho predominantes a causa de una producción burocrática televisiva y un control frente a cualquier tipo de material audiovisual.

Para el campo artístico audiovisual local este tipo de incongruencias no generan sorpresa (incluso en el ámbito político es evidente), y aunque en la producción independiente no haya esta especie de filtros, (y es bastante claro que no es del interés de sus autores o visualización conceptual pertenecer a dichos circuitos comerciales, brindando lo que se podría llamar cierta libertad de creación) en la comercial, que compone un elemento esencial en la construcción cultural son quizás uno o dos los casos presentes en más de cinco décadas de producción mediática.

Las producciones animadas independientes, que poseen una holgada cantidad de aspectos artísticos tanto conceptuales como técnico-visuales, nos darán un modelo ejemplificado para la implementación de un análisis visual que de la posibilidad de elucidar valores inmersos en la sociedad que intentan ser re-interpretados o exaltados; así se tendrá un soportado andamiaje en la disertación comparativa de la cultura visual en Colombia.

Por lo anterior, esta investigación parte de la pregunta siguiente: ¿En la animación independiente contemporánea es posible elucidar a través de los estudios visuales elementos artísticos contributivos a la concepción de la cultura visual en Colombia?

JUSTIFICACIÓN

La producción audiovisual enfocada en la animación ha sido reconocida desde hace un siglo como un medio narrativo con gran potencialidad en la construcción de contenidos críticos inmersos dentro de la industria del entretenimiento y las artes visuales. Progresivamente su desarrollo y evolución han demostrado ser un medio indispensable en la búsqueda del placer visual del espectador. La implementación de los estudios visuales en este tipo de producciones, brinda la posibilidad de exaltar dichos elementos sin ninguna limitación interdisciplinaria, es decir, no limitarnos en el simple análisis visual de la producción sino también evidenciar fenómenos socio-culturales y otro tipo de componentes conceptuales pertinentes en el proceso de producción cultural. Este trabajo, pretende a la luz de los estudios visuales analizar diferentes componentes teóricos y visuales, que permitan que la construcción narrativa de la producción animada independiente se amplíe y perciba su propia cultura visual desde una mirada más crítica y mejor articulada. Esto a causa de una insuficiencia de material académico que explore tanto artistas como obras con potente carga contextual y artística insertas en un campo tan poco visibilizado como la animación, se busca ahondar en el análisis de obras animadas que aborden lo contemporáneo (entendido como el periodo entre el siglo XXI y principios de los 80) y que ratifiquen su increíble potencial como lecturas que crean un juicio de valor o crítica dentro de la realidad social de un individuo o espectador. En los objetos visuales que se desean abordar se manifestará una reiteración hacia los más evidentes “artesanos del tiempo” capaces de condensar valores inscritos en su contexto y plantear lecturas para una búsqueda audaz del quehacer de animar, dichas lecturas muchas veces más cercanas a la contemplación estéticas y la poesía que a la utilitarista y tan abundante aproximación comercial o publicitaria. Obras como la de Carlos Santa o Juan Camilo González, repletas de originalidad, potentemente crítica y cargadas de

referencias plásticas, literarias y musicales, catapultan este tipo de aproximaciones analíticas que no solo construyen un soporte intelectual en torno a las obras, sino que enriquecen la mediocre visualización de un medio como la animación en el contexto colombiano, donde sino está articulada a un desarrollo publicitario, no ese visibilizado de la misma manera.

OBJETIVOS

Objetivo general

Identificar a partir de la animación independiente en Colombia, las producciones animadas contemporáneas más relevantes para la articulación crítica de la cultura visual.

Objetivos específicos

1. Determinar qué elementos críticos diferencian las producciones animadas colombianas independientes de las comerciales.
2. Analizar mediante los estudios visuales, los componentes más relevantes para la articulación crítica de la animación independiente.
3. Identificar algunos fenómenos determinantes en la construcción teórica de la cultura visual que se ejemplifican en la animación independiente colombiana.

1. MARCO TEÓRICO

1.1 Marco geográfico

Para poder hacer una disociación espacial dentro del material audiovisual que queremos estudiar, en este caso la animación independiente en Colombia, hay que tener en cuenta las conectivas similitudes entre el contexto latinoamericano con el colombiano y al mismo tiempo su asidua naturaleza de proyectar la dependencia de su desarrollo hacía un legado de países extranjeros. Al igual que en el arte tradicional (pintura, dibujo, escultura, etc.) la aparición y evolución de la animación en Colombia dependen de los desarrollos concernientes a lo audiovisual en general que se traen de otros países años después de su desarrollo, con la misma lógica que los avances tecnológicos como la televisión a color, el internet, entre otros. De alguna forma tanto las influencias con la animación norteamericana, como las migraciones desde Europa hacia Latinoamérica presentes durante el siglo XIX y XX que trajeron infinidad de personas con diversidad de saberes, otorgaron conocimientos que permearon un cambio en el desarrollo de la industria del entretenimiento y del arte en general. Sin embargo (y haciendo la comparativa con países suramericanos como Argentina donde la producción en animación es tan potente), no han sido hechos suficientes para desvirtuar los acontecimientos sociopolíticos, económicos y culturales que han sofocado el libre desarrollo y evolución de la animación con fines artísticos en Colombia. Una de las problemáticas más visibles como se ha planteado en los pocos textos con estudios en animación es la evidente deficiencia en los circuitos de divulgación y la formación superior frente al tema.

El espectro tan reducido de referentes se debe, en buena medida, a que no ha existido en el país un circuito especializado de exhibición de este tipo de desarrollos y a que, salvo en

contadas excepciones, la mayoría de los animadores colombianos de este período han tenido una formación empírica en animación, puesto que no ha existido a la fecha en el país un programa de pregrado en el área, lo cual explica una menor calidad técnica presente en un buen número de producciones animadas, así como un menor volumen de realizaciones en comparación con las producciones de países como España, Argentina, Brasil y Cuba, que desarrollaron industrias de animación más sólidas, y que generaron escuelas de cine y de animación importantes. (Arce, Sánchez, & Velásquez, 2013, pág. 31)

Aquí se hace menos vacua la importancia de crear una predilección en el aproximarnos a producciones animadas desarrolladas por artistas, animadores o dibujantes meramente colombianos, para reivindicar de alguna manera una creación visual concebida de un periodo específico y tan inexplorado como el que acogen las producciones contemporáneas, en un lugar con una visualización tan segmentada como Colombia.

No obstante, esta orientación hacia una producción visual dirigida a unas mecánicas de percepción y contextualización plenamente colombianas, suponen una articulación apreciativa tanto de sus aparatos estéticos de significación cultural como de una potencialidad dentro de su *fuerza performativa*. La conglomeración de trabajos como “Estudios Sobre animación en Colombia” de la Universidad Javeriana, exhibe una colección de escritos que resaltan dichas coyunturas apreciativas a manera de varios análisis académicos que apuestan por una lectura crítica en la reflexión de diferentes concepciones alrededor de la animación colombiana. Vemos como en esta neblinosa escases de conocimiento en torno a estos estudios, textos de esta índole implantan un deslinde cerca del desarrollo intelectual para reivindicar un objeto visual muy

ligado a la misma apreciación de trabajo manual de cualquier otro material visual que exija persistencia artística.

En la popularización del arte de la animación, en el territorio colombiano, todas las tendencias e intereses parecen tener cabida. Sin embargo, aunque las técnicas de animación se aprenden y copian de creadores de todo el mundo, es posible reconocer otra pulsión, cercana a la artesanal, en la que el ejercicio de la mirada da paso a una visión propia en la animación colombiana. (Cogua Rodríguez, 2017, pág. 16)

Dicha pulsión artesanal puede generar confusión a la hora de desvelar un significado superfluo en la cuestión de que significa la animación colombiana, al referirse indiscriminadamente, a que existen cierta cantidad de componentes narrativos o de estilo visual que diferencian a la animación hecha en el territorio colombiano de las producciones de otros países (esta idea se considera comúnmente como una “identidad colombiana”). Otro aglomerado de reflexiones alrededor de este tipo de argumentaciones y frente a la animación en general es el texto “Animación en Colombia: Una historia en movimiento” donde se debaten aproximaciones académicas de corte estético, técnico, semiótico e histórico de la animación en el contexto colombiano. Un ejemplo de ello frente a la idea de “identidad” anteriormente abordada es el apartado de Diego Ríos donde además de reflexionar frente a cierta disociación en las mecánicas de consumo según la audiencia, plantea dos generalizaciones en la percepción de lo animado en Colombia. La primera asociada a un “saber popular” inducida en la trayectoria de consumo audiovisual heredada de las grandes producciones extranjeras. Y la segunda incrustada al sector audiovisual, cuestionando la idea de la animación como género o subgénero cinematográfico.

Vemos como alrededor de la noción cultural-espacial de lo que se constituye como la animación en Colombia, surgen disertaciones inclusive académicas desde diferentes campos

disciplinares y autores del medio, desvirtuando aún más la idea de vacuidad teórica que lamentablemente se constituyó en la animación dentro de este contexto, enriqueciendo las posibilidades axiológicas bien necesarias para un estudio reflexivo de la animación contemporánea en Colombia.

1.2 Marco histórico

En textos como “La animación en Colombia hasta el final de los años 80” de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, se realiza un paneo historiográfico que documenta de una manera académica y completa los acontecimientos y artistas que dieron cabida a los inicios de la animación en Colombia, antecedentes, contextos e influencias. Si bien al permearnos en las teorías planteadas alrededor de los estudios visuales y la cultura visual encontramos una alternativa a la historia del arte tradicional (centrándonos en estudiar el objeto visual desde su componente social potencializador), del mismo modo hay que darle gran importancia al trabajo historiográfico que trenza los diferentes estadios temporales que hilan la evolución de la animación y las problemáticas contextuales que surgieron alrededor de su desarrollo, para así entender posteriormente el propósito constructivo inmerso en el artefacto visual que queremos estudiar. Pertinentemente en este libro hay una delimitación temporal establecida en el sexto momento: “Nuevas formas, nuevas tecnologías [1970-1990]” que organiza la primera etapa del espacio temporal que deseamos abordar (lo contemporáneo en este caso se podría constituir como el periodo abordado desde principios de los años 80 hasta la actualidad). Un reguero de referentes visuales, artistas, animadores, situaciones sociales y políticas que permearon la labor creadora durante este periodo. Las diversas razones por las que este capítulo se hace más

imperante que los otros es por su carácter plausible dentro de la noción de la animación independiente o autoral, puesto que el libro en su totalidad, al ser un paneo historiográfico muy completo es evidente que abordara en su gran mayoría producciones de gran contundencia comercial. Este periodo de tiempo a tratar engloba diversos acontecimientos que promulgaron un crecimiento en la consideración de plantear la animación como un material creativo adecuado para desempeñar en esfuerzos académicos y constructivos. Algunos de estos remarcables acontecimientos se mencionan en la línea de tiempo del texto de la Universidad Jorge Tadeo, uno de ellos el legado de la creación de la primera cátedra universitaria en animación del programa de Diseño gráfico de esta misma universidad, dictada por Augusto Martelo en 1976. Del mismo modo, para 1983 se establece la categoría de animación como género y como subgénero para la clasificación de cortometrajes y largometrajes colombianos. Este tipo de eventos temporales, agregados a el legado de producciones de pioneros de este medio como María Paulina Ponce y Fernando Laverde, Auparon la concreción de una cultura visual permeada desde un acto visual como el de animar.

Asimismo, y al delimitar con anterioridad un espacio temporal para la selección de material audiovisual, se tiene en cuenta el contexto tan disímil que vivió la animación a inicios de dicho periodo (mediados años 80) frente a las problemáticas políticas y económicas, que al mismo tiempo se vieron permeadas por el desarrollo tecnológico afectando tanto el flujo de trabajo en la animación de autor como su intencionalidad de aproximarse a un campo teórico. Esta proyección es ejecutada de manera reflexiva por Carlos Santa, Juan Manuel Pedraza, Camilo Cogua y Alejandro Guzmán en el texto anteriormente mencionado “Animación en Colombia: Una historia en movimiento”, donde si bien su acercamiento histórico no es muy intenso, se perciben diferentes acercamientos tales como el de Carlos Santa en su capítulo: “A

manera de introducción: Una mirada al pasado”, una retrospectiva analítica de los antecedentes a partir de referentes que araron el campo de acción como unos pilares que constituyeron todo lo que iba a hacer un camino evolutivo bastante arduo para los animadores de un futuro muy cercano, usando estas mismas bases para que surjan cuestionamientos que desafíen las nociones básicas de este lenguaje visual. Es así como Carlos Santa dibuja una perspectiva del trabajo experimental en el presente apoyado en la reivindicación de nociones y construcciones visuales del pasado, un afianzamiento de que las desestructuraciones del lenguaje visual del presente son posibles por las firmes tentativas e inventivas de sus antecesores.

Desde este punto en adelante, hacer un rastreo lineal de lo que llamaremos “una historia de la animación experimental contemporánea” se convertirá en una labor acrobática que dibujará en el tiempo (al igual que la labor de animar) diferentes estadios, producciones y eventos que ayuden a unir cierto tipo de argumentación temporal de la animación y poder concebir su historia con firmeza, esto a causa de la escasez teórica en este punto ya tan tautológica y que descansa en varios de los libros anteriormente mencionados.

Uno de los puntos temporales de gran importancia para la visualización de la animación experimental y argumental en el contexto colombiano es la creación del Festival Latinoamericano de Animación y Videojuegos Loop, creado en el 2003. Un espacio de distribución, exposición y exhibición que hasta el momento no existía en el país, y que planteaba un punto de inflexión bastante interesante en la producción animada independiente puesto que partía de la unión de personas y organizaciones dentro del mismo medio para la visualización de la creación audiovisual (Melo, 2010). La convocatoria de proyectos animados dentro de la estructura del festival y de muchos festivales que desde este momento comienzan a emerger, se transfiguran de manera determinante como puntos históricos, espacio-temporales de

visualización y reflexión de toda la escena de animación argumental y experimental independiente.

1.3 Marco conceptual

La animación digital como medio narrativo visual, es ostensible a sufrir por la misma etiqueta despectiva que ha sufrido el comic de estar dentro del deslinde de entretenimiento para niños y adolescentes, sin embargo, a través de los años esta barrera se ha hecho más difusa engendrándose un reconocimiento aún mayor de éste como un arte popular y condensador de valores artísticos con gran acogimiento dentro de la industria cinematográfica. En el contexto colombiano dicha distinción no es extraña al consumo visual del claro distanciamiento de públicos objetivos concentrados en estas producciones visuales; sino que refleja un carácter distintivo mediado por el estilo visual, técnico y temático a tratar. Aquí es donde la disociación entre animación comercial y animación independiente o animación de autor se hace más que reiterativa. Varios autores se enfocan en los diversos componentes estéticos y técnicos alrededor de esta definición, la gran mayoría haciendo énfasis en su diferenciación dentro de sus mecanismos de visualización y divulgación:

Independent-, art- or personal animation avoids genres and are generally written, animated, directed and designed by a single artist. These films are usually self- contained and often use techniques rarely seen in mainstream animation (for example, cameraless animation (which can involve scratching or painting on film, object animation, paint- on- glass, pixilation and speeding up or manipulating live- action footage). [...] These films are usually funded, owned and distributed entirely by the animator. Although independent animation has made major strides in recent years, the belief is that animation is still

hampered by the “cartoon” and “entertainment” labels. [...] Part of the problem is visibility — or rather, lack thereof. (Robinson, 2010, págs. 1-2)

A pesar de que este tipo de definiciones son exiguas de sustancialidad dentro de lo que podría componer la compleja estructura en el desarrollo de una animación autoral, su factor diferenciador en su simplicidad explicativa somete al lector a crear un distanciamiento distintivo a partir de unos elementos visuales, compositivos y perceptivos tales como: intervención de materiales, inusitado uso de herramientas, complejidad categorizadora y divulgación mediática. Otros autores más orientados hacia una exaltación más artística encasillan dichas producciones alrededor de ciertas clasificaciones que facilitan su ubicación en la concepción de un objeto visual que es capaz de transgredir con lo cotidiano a través de su desempeño audaz dentro de su producción de imaginario.

Podría proponerse el difícil término *experimental* en la medida en que revelan búsquedas renovadoras con objetivos propios, ya sea por su contenido, su forma visual y sonora, su montaje, el manejo del tiempo como vector artístico y las relaciones entre estos aspectos, [...] Desde luego se relacionan entre sí no solo por su carácter, muchas veces contemplativo y reflexivo propuesto de forma más cercana a las pretensiones de las artes plásticas que a las de la producción audiovisual de entretenimiento comercial, sino que se destacan entre los demás por su calidad técnica y formal. (Cogua Rodríguez, 2017, pág. 18)

Mejor dicho, situarnos en el arbitrario uso de la palabra *experimental* para diferenciar las producciones que queremos analizar, no desarticula nuestra estructura conceptual diferenciadora a la hora de desvelar el magnificado poder de *producción de realidad* en torno a este material audiovisual. De hecho, la animación de autor la gran mayoría de las veces por la naturaleza

inmersa dentro de su desarrollo emancipado tiende a presentar elementos que se encasillan en los límites de lo *experimental*. Cecilia Traslaviña, animadora, artista visual y docente del Departamento de artes visuales de la Universidad Javeriana en Bogotá, ha abordado este concepto en el contexto de los países Latinoamericanos, problematizando y discutiendo sobre su pertinencia en el ámbito contemporáneo y su pulsante naturaleza deveniente de la búsqueda expresiva. Atribuye gran parte de las primeras estipulaciones asociadas a estas formas creadoras el libro “*Experimental Animation*” como una fuente obligada para el establecimiento de todas las nociones alrededor de este término. Este libro de cierto modo es una ayuda esencial para la discusión teórica planteada a partir de lo que se consideran los componentes esenciales o elementos diferenciadores que definen lo experimental dentro de la animación.

Una cosa que tienen en común estos animadores en diferente grado, es que personalizan sus equipos y las técnicas de la misma manera como lo hacían los artesanos, ellos también satisfacen otra importante necesidad de probar otras técnicas en direcciones novedosas y excitantes. (Starr & Russet, 1988)

Aquí el concepto reiterativo de “artesano” que ya hemos tratado con anterioridad, desvela un propósito circundante en el uso de la animación como herramienta expresiva, con la intención de proyectarla hacia su visualidad dentro del concepto de cultura visual. Nos adentramos con mesura en el campo interdisciplinar de la *cultura visual y los estudios visuales* con el fin de dar profundidad teórica, al análisis circunstanciado de un fenómeno visual como la animación independiente. Al ser dos conceptos contemporáneos de basta complejidad nos cobijamos en la recopilación analítica de textos como el de Ana María Guasch: “Los estudios visuales, un estado de la cuestión” del compilado de revistas “Estudios visuales” de José Luis Brea, para así disertar sobre su conceptualización y la manera de interpolarlo con nuestro objeto de estudio. Este texto

de Guasch, recoge las diferentes posturas teóricas y aproximaciones de conceptualización de los estudios visuales y la cultura visual, determinándolos como un problema más que como un concepto ya establecido y pulido. Entendiéndolos en primera instancia como:

[...] Un cambio fundamental en el estudio de la historia tradicional del arte en el que, tal como apunta Foster, aunque desde una perspectiva negativa, el concepto “historia” es sustituido por el de “cultura”, y el de “arte” por “visual” jugando a la vez con la “virtualidad” implícita en lo visual y con la “materialidad” propia del término cultura. (Guasch, 2003, pág. 8)

Ante esta primera definición nos encontramos con dos términos que parten principalmente desde debates académicos, más que desde una concreción utilitaria de sus partes y su uso analítico. Estas disociaciones no son de extrañar, puesto que el trabajo de Guasch es precisamente ahondar en los diferentes discursos que entrelazan o atraviesan los dos términos, y al ser definiciones que surgen a partir de una proyección contextual de cambios en la mirada y la imagen, hablan sobre las transformaciones en su percepción, difusión y materialización, todo proyectado desde su conexión con lo social, es por esto que poseen un cuestionamiento de su significado tan profundo como el de la misma actividad “artística”. Por lo anterior, es normal que ambas definiciones se entiendan de la misma manera y creen confusión en el momento de su estudio, sin embargo, partiendo de sus principales aportantes teóricos, podremos englobar cierto camino lógico que nos permita establecer un sentido entre las definiciones e indagar en su uso práctico para el material artístico.

Comenzaremos entonces disertando sobre el mismo término de *Estudios visuales*, partiendo de la extrapolación analítica realizada por el Esteta y teórico del arte José Luis Brea en el primer apartado del texto: “Estudios Visuales – La epistemología de la visualidad en la era de

la globalización”, un compuesto de ensayos constituidos como un conjunto de reflexiones sobre el origen y la constitución de los estudios visuales y la cultura visual. En este primer capítulo llamado: “Los estudios visuales: por una epistemología política de la visualidad”, Brea establece un análisis comparativo para extrapolar la relación entre un campo de prácticas sociales de naturaleza cultural y la emergencia de un nuevo campo disciplinar aspirante a su estudio desde una mirada crítica (Brea, 2005). Por esto, y usando como ejemplo una reflexión de Mieke Bal, Brea establece que esta práctica social anteriormente mencionada estará reflejada hacia lo artístico y que su dinámica de relación analítico-crítica, estaría inscrita (en vez de hacia una historia del arte o una estética) hacia unos “estudios culturales sobre lo artístico”: “Es decir, como estudios orientados al análisis y desmantelamiento crítico de todo el proceso de articulación social y cognitiva del que se sigue el asentamiento efectivo de las prácticas artísticas como prácticas socialmente instituidas” (Brea J. I., 2005).

Sin embargo, el autor no tarda en explicar que si estas dinámicas de relación analítico-críticas desbordan la misma circunscripción tradicionalmente delimitada del campo, entonces una vez estos “estudios culturales sobre lo artístico” son construidos desde un sustento crítico, las distinciones circunscritas de la disciplina que separaban lo artístico del resto de los objetos creadores de procesos de comunicación y simbolicidad, son destruidas. “De tal manera que dichos estudios críticos sobre lo artístico habrán de constituirse, simplemente como “estudios visuales”, o si se quiere, y valga esta perífrasis como la mejor descripción que en mi opinión puede darse, “*estudios sobre la producción de significado cultural a través de la visualidad*” (Brea J. I., 2005).

Sin ahondar en absoluta profundidad en la definición de Brea, sigue siendo hasta hoy la definición con mayor profundidad teórica y analítica, que hasta este punto no ha instaurado un

proceso investigativo que nos ayude a la articulación crítica de dicha producción de significado cultural emanante de un proceso visual. No obstante, es totalmente lógico que su aplicación sea tan heterogénea como su misma definición, sin abstraerse de que dicha aplicación debe responder a estudiar las políticas identitarias supeditadas por las prácticas de producción de visualidad, en el marco de la globalización. Un ejemplo de aplicación de los estudios visuales bastante asertivo es el de Susan Buck-Morss en su texto: “Estudios visuales e imaginación global”, donde la concepción de nuestro concepto a tratar esta cuestionada de manera transversal por los aparatos de articulación crítica más arraigados del arte, como es la historia del arte y la estética, no desvirtuándolos sino yuxtaponiéndolos. Susan cree que los estudios visuales son una herramienta potente para el cambio de los paradigmas hegemónicos de la sociedad, proyectados desde el campo academicista.

Los estudios visuales pueden proveer la oportunidad de entablar una transformación del pensamiento de una manera general. En efecto, el mismo carácter elusivo de los estudios visuales le da a esta tentativa la resistencia necesaria para confrontar la presente transformación de las estructuras de poder hoy existentes, una transformación que está ocurriendo en escenarios institucionales a lo largo y ancho del globo. (Buck-Morss, 2009, pág. 22)

Nuestro segundo concepto, la *cultura visual* no se aleja demasiado de estas concepciones, corresponde analógicamente a esta transformación global de la cultura, las posibilidades tecnológicas de los nuevos medios y su agresiva saturación respecto a su producción visual y recepción. En el texto mencionado con anterioridad de Ana María Guasch, la autora plantea históricamente el problema de la cultura visual desde las diferentes proyecciones dadas por los autores al término. En primera instancia, W.J.T. Mitchell, es de los primeros autores que propone

una transformación de la historia del arte a una “historia de las imágenes”, reafirmando la consideración de que la cultura visual es un campo “interdisciplinar” en el que se converge y se discute traspasando diversas líneas disciplinares. En Mitchell se concibe “una teoría de la visualidad que aborda el hecho de la percepción no sólo desde el punto de vista fisiológico sino de su dimensión cultural” (Guasch, 2003, pág. 10). Si bien la teoría visual de Mitchell nos ayuda a entender el ejercicio de mirar como un ejercicio de construcción cultural, es la definición de Nicholas Mirzoeff la que más se acerca a una definición englobadora del término:

La cultura visual se interesa por los acontecimientos visuales en los que el consumidor busca información, el significado o el placer conectados con la tecnología visual. Se entiende por tecnología visual cualquier forma de aparato diseñado para ser observado o aumentar la visión natural, como la pintura al óleo, la fotografía o internet (...) es una táctica para estudiar la genealogía, la definición y las funciones de la vida posmoderna desde la perspectiva del consumidor, más que la del productor. (Mirzoeff, 2003, págs. 19-20)

Un instrumento teórico que permite abordar el comportamiento dentro de las dinámicas sociales de una sociedad reflejado desde su *crisis de visualización* como un medio para interpretar el mundo visualmente.

2. METODOLOGÍA

El estudio del objeto visual y análisis de la problemática a investigar -en este caso la animación independiente en Colombia-, se realizará a partir de la revisión documental como metodología que posibilita una exploración que ayudará a identificar las investigaciones realizadas con anterioridad a la luz de dicho tema, realizando una consolidación entre autores para la construcción de una base teórica y así delinear un panorama dentro de la concepción temporal del objeto de estudio. De igual manera la recolección de material audiovisual será una acción imperante que englobará la noción de animación independiente a partir de un conglomerado de producciones audiovisuales con elementos que aludan a dicho objeto de estudio. La recolección e indagación de dichas producciones se realizará principalmente en las plataformas y ambientes en las que residen comúnmente este tipo de manifestaciones, tales como plataformas de internet, festivales, a veces televisión, universidades, exposiciones de arte, estudios de animación, entre otros. Además de la consideración de la recopilación documental como metodología esencial para la recolección de investigaciones, datos, material visual, entre otros, nos encontramos con la coyuntura problemática del contexto del objeto a estudiar, reflejando las mejores posibilidades de exploración frente a ciertos ambientes bastante específicos. Nos referimos al crecimiento tardío de la animación independiente en el ámbito “artístico” colombiano, donde comúnmente encontramos este tipo de manifestación imperando en festivales que promueven la categoría misma de animación, permitiendo que los creadores independientes muestren su trabajo y lo den a conocer a un público interesado. En este tipo de plataformas es donde es más común encontrar las últimas exploraciones que se han hecho en el tema, una increíble y potente plataforma de exposición que actualiza las posibilidades en un campo no tan visible. Es allí donde se hará una ardua exploración para así analizar la trayectoria, crecimiento y posibilidades que van

permeando al objeto de estudio. De igual manera, el indagar en la posibilidad de un dialogo con expertos académicos en el tema será una herramienta esencial para el enriquecimiento de referentes dentro de la animación contemporánea.

Dentro del desarrollo de los capítulos de esta investigación, pretendemos en primera instancia-realizar un proceso analítico en tres estadios teóricos que permitirán a la final tener una concepción más clara de un objeto visual como la animación independiente atravesada al mismo tiempo por conceptos como *Estudios visuales* y/o *Cultura visual*. Primero, ejecutar un maquetado a manera de revisión investigativa, de tanto la definición de la animación, como la diferenciación entre un material animado con pretensiones a un campo comercial o a un campo independiente y/o experimental, ahondando en aspectos emanantes a contextos, problemáticas y concreciones teóricas y técnicas ya plasmadas. Del mismo modo, en este primer paso, discutir términos tan difíciles como el de lo “experimental”, introduciéndonos de lleno a discusiones de orden teórico-artísticas. Esto ayudará a definir qué elementos específicos dentro de estas producciones visuales se vuelven relevantes para su construcción analítica, y así, poder pasar a hablar de ellas. Analizaremos algunos trabajos animados de gran importancia a la luz de los términos o conceptos anteriormente mencionados en el capítulo.

En la segunda unidad temática de desarrollo, se plantea una disertación analítica de las diferentes discusiones proyectadas en los estudios visuales, dando pequeños saltos analíticos en las propuestas teóricas planteadas por diversos autores y así concretar una vía de desarrollo en la forma en que se abordará dicho campo de estudio. Si bien, es un escenario académico con gran variedad de imperfecciones y dilemas teóricos, propone desde su extensión crítica una aproximación bastante interesante hacia prácticas artísticas y culturales fundamentadas en la circulación de imágenes. En nuestro caso, se busca entonces consumir y concretar esas

características pertinentes de extensión analítica hacía nuestro objeto de estudio: La animación independiente. Y así, de esta manera, desvelar sus componentes mas relevantes en la articulación crítica.

En este punto es importante aludir a la importancia de estas producciones audiovisuales a un marco de consumo y experiencia cotidiana que permita analizar a partir de ciertos factores sensoriales y epistemológicos la pertinencia de este tipo de exploraciones audiovisuales. Estamos hablando de la cultura visual, como una táctica para estudiar el comportamiento genealógico, funcionalidad y definición de una cultura fragmentada (la cual denominamos posmoderna) concebida a través de lo visual. Por lo anterior, hablamos de la cultura como una realidad discutible, donde el enfoque etnográfico se puede visualizar como alternativa en la que se analiza no solo lo diferente o lo otro, sino también lo cotidiano y la irrupción de la alteridad. En la tercera unidad temática, nos apropiaremos de las teorías conceptuales planteadas alrededor del término cultura visual, para desvelar pertinentemente su objeto de estudio y los fenómenos que en este se permean. Vemos entonces que la concepción de realidad en general y la cultura son el elemento principal de análisis tanto de los estudios a la luz de la cultura visual y del método etnográfico, tenerlo en cuenta ampliara la posibilidad de acercarnos a las producciones dialógicas de los sujetos y a su arte o modo de autoexpresión, en este caso la animación. Esto responderá al cuestionamiento frente al análisis de una cultura como la colombiana, y su gran diversidad de manifestaciones visuales y sociales, donde la observación y la recopilación con mirada etnográfica se nos presentan de una manera casi aupada para la exploración de un relativismo cultural visto desde un elemento visual específico como la animación, que elementos de la sociedad se condensan en ellas y de qué manera se refleja ante su propio contexto social.

Si bien planteamos el campo ampliado al cual se verá articulada críticamente la producción animada independiente no es claro el puente teórico que permitirá dicha articulación crítica del material visual, a una construcción analítica desde una perspectiva social. Aquí es donde los estudios visuales y la exploración dentro de su gran variedad de autores y teorías, permitirán que nuestro objeto de estudio posea el andamiaje analítico y crítico necesario para su conexión directa a la reflexión de una sociedad. Los estudios culturales-visuales serán el escenario de aproximación transdisciplinar que dinamizará la comprensión crítica de la eficacia performativa de la animación.

3. HACIA UNA DEFINICIÓN DE LA ANIMACIÓN INDEPENDIENTE O ANIMACIÓN AUTORAL

Dentro del campo audiovisual de la animación, se han materializado gran variedad de conceptualizaciones alrededor de su significado teórico y sus componentes articuladores que concretan su visualidad, muchas de ellas cobijadas bajo el andamiaje lingüístico que recae en su definición y otras permeadas desde una mirada más romántica proyectada en su articulación temporal y de movimiento. Para poder discurrir en el tema que nos compete (analizar los componentes diferenciadores de la animación autoral, definiendo sus elementos compositivos y examinándolos desde una postura crítica), tendremos que ahondar en las primeras conceptualizaciones del término para hilar un sentido más abarcador del objeto visual a estudiar partiendo de sus primordiales nociones.

Existen múltiples formas de definir la animación, todas organizadas en la idea de que en algún punto todas se asimilarán y llegarán a la misma conclusión. La más básica de estas definiciones es la de la misma palabra “animación”, derivada del latín *animāre*, que significa: dar vida a algo. De hecho, es interesante ver como en una de las definiciones del Diccionario de la Real Academia Española, se refiere a este término como: “Dar vida o animación a una obra de arte”. Una afirmación que puntualiza de entrada una propensión hacia un campo de creación visual, del cual la terminología adopta una posición afirmativa. Del mismo modo, la definición que la International Animated Film Association le da a la palabra animación, entendiéndola como “todo aquello que no es una simple recreación de la vida en acción vista en 24 cuadros por segundo”, articula la apropiación de una palabra hacia su propio campo de acción visto desde su componente técnico. Sin embargo, es en las definiciones como la del pionero de la animación Norman McLaren que nos basaremos para concretar cuales proposiciones terminológicas nos servirán como punto de partida teórico. McLaren escribió:

La animación no es el arte del dibujo en movimiento, sino el arte del movimiento dibujado. Lo que ocurre entre los fotogramas es más importante que lo que existe en los propios fotogramas. Por lo tanto, la animación es el arte de manipular los intersticios invisibles que se encuentran entre los fotogramas. (Sifianos, 2011, pág. 62)

Esta afirmación, traslada todas las concepciones dentro del flujo de trabajo técnico de la animación a un panorama romántico de su intervención. Un punto de vista que nos desvela la animación no solo como un dibujo en movimiento, sino como un medio idóneo para condensar un ensamblaje de intenciones artísticas donde se expresan nociones asociadas a la realidad. Desde este punto, y al definir ya nuestra propia noción de animación a partir de definiciones ya establecidas, podemos cuestionarnos sobre sus elementos compositivos como medio audiovisual. Alejandro Guzmán, en su texto: “El flujo de trabajo como relato de la producción animada”, plantea la concepción del flujo de trabajo o *pipeline* en una animación como un relato en el cual se puede “leer” la evolución del proyecto al igual que una narrativa (Guzmán, 2014), es decir, los procesos de producción audiovisual, las labores del personal, y las ideas condensadas en esquemas, sketches y guiones, son una indumentaria esencial para dar coherencia constructiva a un trabajo en su desarrollo, usando esta metodología de guiones preestablecidos y roles como potenciador. Del mismo modo, Juan Manuel Pedraza se refiere a un aspecto técnico de la animación dependiente de dos variables: el *proceso* y la *tecnología*. Dos elementos que se entienden entre sí, y que son configurados y descubiertos por los mismos artesanos animadores. Los dos componen un proceso de realización que depende de los avances contextuales realizados durante la época en que se está creando el trabajo audiovisual. Ambos autores, clarifican en cierto punto que las dinámicas de trabajo experimentales no se apegan a estos elementos o flujos de trabajo mencionados, sino que buscan, a través de la libertad técnica, dar importancia a la

expresión e intencionalidad autoral (Pedraza, 2017). En este punto, cabe aclarar que el propósito de este apartado investigativo gira en entorno a desvelar dicha libertad técnica y expresiva, y dicha intencionalidad, visualizando como juega al mismo tiempo con valores sociales establecidos proyectándolos de manera crítica. Apeguémonos a la idea de que, aunque tendamos a englobar la animación hacia unos paradigmas de inclinación mayoritariamente narrativos y estéticos, su componente técnico es de increíble importancia, aunque monótono y convencional en sus explicaciones compositivas. Esto nos da pie para adentrarnos en el análisis de elementos visuales que hagan parte del andamiaje constitutivo y estético de los trabajos audiovisuales, para situarlos en el enmarañado y plural término de lo “experimental”. En este punto nos preguntamos: ¿Cuáles elementos dentro de una animación suscitan establecerla como una animación experimental?, ¿Cuándo hablamos de animación de autor o independiente, hablamos condicionalmente de que poseen elementos experimentales? Paul Wells en su texto “Understanding Animation” propone implementando un esquema por medio de una tabla, diferentes componentes dentro del funcionamiento creativo de una animación ortodoxa y una experimental, que facilitan el entendimiento de su andamiaje constitutivo y nuestra labor de diferenciarlo.

Animación Ortodoxa	Animación Experimental
Configuración	Abstracción
Continuidad específica	No continuidad
Forma narrativa	Forma Interpretativa
Evolución del contexto	Evolución de la materialidad
Unidad del estilo	Múltiples estilos

Ausencia del autor	Presencia del autor
Dinámica del diálogo	Dinámica de musicalidad ¹

Si analizamos la propuesta segmentaria de Wells como un instrumento teórico que ratifica una postura frente a una diferenciación concertada de los componentes de una animación, podemos evidenciar un claro direccionamiento a no seguir la contrariedad del mismo término experimental, es decir, si la misma noción de experimental supone una infinidad de posibilidades constitutivas dentro del proceso creativo que no limitan las oportunidades explorativas, entonces estipular por medio de una tabla una separación de los términos, limita de entrada un sentido dentro del mismo término. Sin embargo, su propuesta permite una interpretación analógica de los diferentes conceptos, gracias a su amplio abordaje dentro de una concepción terminológica. Basarnos en algunos de estos componentes, no desvirtúa o limita por completo ningún proceso analítico que deseemos implementar en los objetos audiovisuales. Por ejemplo, si aplicamos este esquema en la obra *Mecanismo Olvidador* (2009) de Juan Camilo González², casi todos los elementos expuestos por Wells son aplicados de manera contundente y precisa dentro del trabajo. En la obra se emplea una inestabilidad de oscilación en la línea del dibujo y una abstracción compositiva que se multiplica absorbiendo figuras que se enjugaran entre sí, induciéndonos a una expansión con infinidad de posibilidades dentro de las composiciones que fluctúan en la animación. Pero es sin lugar a dudas, el componente de un hombre atrapado en un péndulo es el que manifiesta una forma interpretativa del espacio que cuestiona paradigmas compositivos en el trabajo manipulativo del movimiento. Sin diálogos, con solo figuras que circulan en un espacio definido, podemos entender tanto el estilo gráfico del autor, como su intencionalidad de querer

¹ Cuadro extraído de: Wells, Paul. *Understanding Animation*. Routledge. New York.1998.

² Para mas información sobre el artista y para ver sus obras, visitar su página web: <http://juancgonzalez.com/>

² Para mas información sobre el artista y para ver sus obras, visitar su página web: <http://juancgonzalez.com/>

moldear una naturaleza en la manera en que vemos las problemáticas de nuestra vida, representando la vida como un viaje vertiginoso. La deformación y morbidez de los cuerpos presentados allí pueden evocar una necesidad de querer expresar un sentimiento abrumador o de abyección hacia cierto tipo de naturaleza humana.

Si bien, en un principio nos cuestionamos que elementos compositivos direccionan una creación visual animada hacia una clasificación “experimental”, este tipo de esquemas no estipulan, ni ratifican la naturaleza creativa de dichos elementos, simplemente los sitúa en un espacio de entendimiento configurativo que plantea una diferenciación hacia otro tipo de material audiovisual. Apropiarnos de ellos conducen nuestra labor analítica hacia poder interpretar sus partes visuales más profundas con mayor facilidad y sin divagar en estructuras que estén clasificadas de manera escueta. Carlos Eduardo Smith Rovira en su texto: “La realidad animada”, propone cinco aspectos característicos dentro de las posibilidades de construcción visual de la animación, pero aproximadas hacia lo que el autor llama “un acercamiento a la realidad”. Este acercamiento, se refiere a la capacidad idónea de la animación para expresar los aspectos más crudos de la realidad humana al conseguir imponer el sentido por encima de la inmediatez del rechazo, del asco o de la fascinación morbosa (Smith Rovira, 2017). Aunque el autor solo pretenda en su texto identificar algunos recursos estéticos utilizados en ciertas películas colombianas, donde se hace uso del recurso animado, el planteamiento y construcción conceptual de estas cinco características es de bastante pertinencia para trazar un paralelo hacia nuestra búsqueda interpretativa de la animación autoral. Estos cinco aspectos son:

- **Atenuación y distanciamiento:** un efecto que nos permite mirar de cerca lo que usualmente nos genera rechazo.

- **Incremento de la verosimilitud:** la predisposición del público a aceptar cualquier situación que la animación nos proponga.
- **Inestabilidad de los personajes:** además de la evolución dramática, en animación, un personaje puede evolucionar gráficamente.
- **Simbolismo y metáfora:** gracias a la gráfica la presencia del símbolo puede hacerse directa sin la sensación de impostura que podría tener en la película de acción en vivo.
- **Urgencia y medios de producción:** Existe la posibilidad de hacer animación con pocos recursos, poca gente y poco tiempo, esto es ideal para la crítica política.

Como el autor menciona en el texto, sus proposiciones de análisis alrededor de la potencialidad expresiva de la animación tienen una clara influencia en las especificidades propuestas por Paul Wells, su relación con la primera esquematización de la que nos apropiamos, puede llegar a ser tan afín que hace que su misma alusión pueda volverse superflua o un poco reiterativa. Sin embargo, los aspectos propuestos por Smith se inclinan hacia las posibilidades estéticas de la animación cuando esta busca representar una visión crítica de la sociedad, a través de una experimentación técnica que permea una tensión perceptiva con el espectador. Es decir, los elementos compositivos propuestos por Wells hacen alusión a dicho componente técnico, pero de una manera diferenciadora, estipulando ciertos elementos que hacen parte de la configuración de la animación ortodoxa y la experimental, planteando cierta contrariedad. Pero en el caso de los cinco aspectos planteados por Smith dichos elementos se configuran de forma

analítica, favoreciendo su introducción hacía el análisis del material audiovisual construyendo una relación entre narrativa y técnica visual.

La atenuación y el distanciamiento, se refiere a la capacidad expresiva de la animación de estar afectada por una tensión permanente entre representación y abstracción. Este efecto de distanciamiento establecido por Bertolt Brecht, es un efecto que hace referencia a la antigua concepción comunicativa de la catarsis (del griego *Katharsis*³, hace alusión a una descarga emocional del espectador, resultado de un despertar de pasiones propias al sentirse identificado con lo representado), este deniega la ilusión distanciándose de la intención de crear naturalismo en una escena. Una manera de confrontar dialécticamente al público generando una actitud reflexiva y despierta en lugar de dejarlo a merced del sueño de la ilusión naturalista (Smith Rovira, 2017). Este efecto de distanciamiento viene contrastado por la atenuación que puede referirse al estilo visual dentro de la animación, modulando la inmersión del espectador y edificando cierto tipo de expectativa en su forma de conectar lo visual con lo narrativo. En el cortometraje *Lupus* (2015) de Carlos Gómez Salamanca⁴, encontramos un despliegue de varias narrativas visuales que se modulan entre animación tradicional, con un estilo gráfico solidificado en el depuramiento de las siluetas con una clara enfatización en la anatomía humana y animal, y un segmento de *Stop Motion*⁵, que hace énfasis en la labor arquitectónica y la expansión urbanística; una maqueta como idea de una ciudad utópica que va destruyéndose poco a poco.

³ “(del griego κάθαρσις: purificación). Concepto de la antigua estética griega con el que se caracteriza la acción estética del arte sobre el hombre. Según Aristóteles (“Poética”) la tragedia, a través de la compasión y del temor, provoca una purificación de los afectos.” Sacado de: Diccionario filosófico 1965:61

⁴ Pintor y animador colombiano. Su trabajo ha sido reconocido internacionalmente por cortometrajes como CARNE. Siendo pintor busca una apertura creativa en el área de la animación integrando el proceso pictórico de la pintura al ritmo temporal de la animación.

⁵ La técnica “*Stop motion*” es un tipo de animación que consiste en simular el movimiento de objetos inmóviles por medio de una serie de imágenes estáticas consecutivas.

Este cortometraje está basado en un hecho real acontecido en la ciudad de Bogotá, donde un guarda de seguridad que estaba encargado de cuidar una construcción, es devorado por una manada de perros callejeros que eran utilizados para que ayudaran a cuidar dicha construcción. Salamanca nos muestra un amplio contexto crítico de la inmensurable e injusta expansión de las ciudades y la triste condición de los perros callejeros que la habitan, un contraste que se moldea realizando nociones del cuerpo, el salvajismo y el territorio por medio de un estilo visual sólido y limpio. El uso de la atenuación y el distanciamiento, sutaliza la inmersión del espectador por los diferentes tópicos o nociones que tiene que digerir antes de percatarse de la crudeza de los hechos que está presenciando. El contraste esbozado con la cultura visual con orientación crítica política, periodística y televisiva, enfatiza el cuestionamiento ontológico de los hechos presentados hacía el espectador. Pero es solo en la mediación perceptiva del público hacía como se construye la poética visual donde el efecto de distanciamiento se hace presente, moderando su fugaz trayectoria estética a lo largo del cortometraje. En una corta entrevista con Salamanca, el artista comenta que el cortometraje es un reflejo de un trabajo investigativo riguroso impulsado por la peculiaridad estimulante de un hecho aislado como una noticia presentada en un canal televisivo amarillista. Influencias visuales del contexto ciudadano de Bogotá, como la negligencia en las construcciones del plan de desarrollo urbanístico, que generaron una atmosfera postapocalíptica de barrotes de acero y pilares de concreto incompletos en toda la ciudad, fue la inspiración de cierta presión en los barrios periféricos traducida a las pulsiones políticas y animales presentadas en el corto. Todas estas fuerzas recaen o son descargas en un cuerpo, el cuerpo del vigilante. Así, se concibe una estructura visual de elementos compositivos traducidos en fuerzas o comportamientos sociales que son proyectados hacía un hecho corpóreo.

De esta manera, entendemos como estos esquemas teóricos facilitan nuestra labor analítica a la hora de ver un material audiovisual animado, la sola dilucidación de uno de ellos nos ha dado a entender un tipo de comportamiento presente en la concepción narrativa-visual de la animación autoral. Ahora, antes de esclarecer las disyuntivas planteadas en un principio alrededor dicho tipo de animación, finiquitaremos nuestro despliegue explicativo con los demás aspectos planteados por Carlos Eduardo Smith Rovira, y solidificar su pertinencia como modelo analítico de la animación autoral o independiente.

El incremento de la verosimilitud es la intensificación de los aspectos visuales dentro de la animación que se aproximan a un elemento real pero que inducen al espectador a aceptar cualquier tendencia a lo ilógico, o a aspectos fuera de su concepción visual de lo real, como menciona Smith:

La animación es el reino de la absoluta verosimilitud. La posibilidad de incluir cualquier aspecto real o imaginable dentro de su desarrollo hace que ante una película de animación el espectador esté más preparado, que ante una película de acción en vivo a aceptar la inclusión del absurdo, lo extraño, lo descomunal. En otras palabras, la maleabilidad del medio aumenta las conjeturas posibles del espectador y le hacen aceptar elementos que en otras circunstancias consideraría incoherentes o chocantes (Smith Rovira, 2017, pág. 64).

Bajo esta disyuntiva, el autor clarifica que dentro del modelo de desarrollo inmerso en la relación narración-visual de una animación habita una intencionalidad del espectador de querer entender dicho modelo para generar una coyuntura estética positiva o negativa y seguir anticipando su seguimiento. Este concepto de verosimilitud se ha vuelto tan axiomático en la animación, que se traslada como una cualidad irrefutable a la hora de analizar la lógica representativa envuelta en casi todos los estilos de animación. En el largometraje *Los extraños*

presagios de León Prozak (2011) del animador, artista y cineasta Carlos Santa, se nos presenta un tipo de narrativa visual que muta en estilos de animación y componentes creativos, mostrando una construcción abstracta en la variabilidad de las técnicas y una evolución de la materialidad con una tendencia a lo absurdo. Este largometraje cuenta la historia de León Prozak, un artista que en su búsqueda de trabajo recibe un anuncio repartido en la calle que lo lleva a trabajar en un circo. En él, el protagonista es guiado por un siniestro empresario llamado Benito Ritalini por diversos escenarios circenses llenos de absurdo metafórico y abstracciones estéticas. Su estructura fragmentada introduce al espectador a una narrativa visual segmentada en la que cada sección maneja su propia lógica pictórica intercambiando estilos y exploraciones artísticas. De intervención de fragmentos de video y *rotoscopia*⁶, a construcciones pictóricas en movimiento que influyen con la homogeneidad de obras de arte como *La lechera* del artista holandés Johannes Vermeer, siendo esto, solo una pequeña porción del variado cabaret en movimiento presente en la multiplicidad gráfica del largometraje. Este ataque a la verosimilitud no destruye la inmersión del espectador a un aglomerado de espectáculos que exaltan diálogos y reflexiones frente a las debilidades humanas, el papel del artista y la existencia misma. De hecho, ya no importa si la animación reduce nuestra necesidad de coherencia y realismo, aceptamos su disrupción y esperamos abrumados y ansiosos la aparición de un nuevo espectáculo. La cuestionable continuidad formal de este largometraje permite que hablemos también del tercer aspecto propuesto por Smith. La inestabilidad del personaje también hace parte de las concepciones esenciales de este medio audiovisual que vale ejemplarizar, y corrobora al mismo tiempo la conexión analítica de cada uno de los aspectos que hemos mencionado. En *Los*

⁶ La técnica “*Rotoscopia*” consiste en el calcado de los *frames* de un video, se dibuja digitalmente por medio de un *software* siguiendo cierta línea gráfica, al finalizar se retira el video y el resultado es el dibujo animado de los elementos seleccionados del video que se quisieron animar.

extraños presagios de León Prozak, El protagonista se ve inmerso en un dialogo tentativo y ontológico con el empresario del circo donde este le propone rentarle la cabeza, atornillándola en un artefacto con ruedas para continuar de esta manera su viaje explorativo. A través de la desintegración formal del personaje el animador puede intentar plantear una conexión metafórica con las reflexiones y estéticas presentes en la narrativa. Al igual que en *Waking life (2001)* del director estadounidense Richard Linklater⁷, donde un joven vagabundo en una excursión donde busca escuchar diálogos filosóficos refleja en su configuración visual a través de la *rotoscopia*, una intencionalidad de querer distorsionar según el discurso que está escuchando el personaje, todos sus aspectos visuales y los de su alrededor. Según Smith:

Las agresiones a la unicidad de la forma que presenta la animación no solo devienen de la dificultad de mantener la forma y la continuidad propia de las condiciones de producción del medio. Los animadores suelen encontrar placer en someter sus creaciones a los límites de la deformación, mutilación y la desintegración (Smith Rovira, 2017, pág. 68).

Si encontramos un conjunto de cualidades que son recurrentes en la composición de cierto grupo de animaciones deducimos que dichas cualidades pueden ser un punto de partida analítico para plantear una diferenciación reflexiva y dar solides teórica y académica a cierto material audiovisual como este. Estos aspectos que mencionamos con anterioridad se ven reflejados de esta manera en la lógica constitutiva del tipo de animaciones que hemos tratado, todas estas animaciones están bajo la concepción que se tiene hasta el momento de un trabajo independiente o a veces desempeñado por un solo individuo con ciertas intenciones artísticas. Nos saltaremos el cuarto aspecto pues este puede darnos un mejor direccionamiento en los

⁷ Richard Linklater es un cineasta y guionista estadounidense, ha estado detrás de dos de los mejores largometrajes realizados en *rotoscopia* que han sido creados en la historia. El ya mencionado *Waking Life (2001)* y *A Scanner Darkly (2006)*. Ambas películas una demostración de absoluta perfección técnica y narrativa.

capítulos que posteriormente se tratarán en esta investigación. Sin embargo, el último de ellos es quizás uno de los factores más diferenciadores sin estipulaciones restrictivas, de lo que llamaremos animación independiente o autoral. Tenemos que reiterar, que la articulación evolutiva de la animación y su intencionalidad de querer desafiar los paradigmas de concreción audiovisual, son una respuesta de la dependencia a la evolución tecnológica y querer romper dicho recurso buscando condensar ciertos intereses en dicha intencionalidad. Es decir, cuando hablamos sobre animación independiente o autoral, hablamos de un tipo de animación que contiene por lo menos uno o dos de los aspectos presentados anteriormente, donde intencionalmente se busca una reflexión o exploración técnica o narrativa, a partir de la experimentación del recurso tecnológico y el rompimiento de sus limitantes. El incorporar el término “experimental” depende de las intenciones artísticas presentes en la obra, pero la concepción independiente o autoral no dependen irrefutablemente de esta particularidad. Como menciona Oscar Andrade Medina:

Considero por fuera de la fantasía, lo experimental, que se apoya sobre todo en *collage*, en la incoherencia onírica, en la búsqueda del error y no en la construcción de un mundo estructurado. A pesar de que podemos considerar la animación experimental como la corriente más pura de este arte (ya que no hereda de otras artes, como el teatro o la fotografía) su intención principal es, al igual que la poesía en la literatura, cuestionar los elementos más básicos del lenguaje audiovisual, poniéndolos en evidencia y mezclándolos para arriesgar formalmente, sin contar una historia (Medina, 2017, pág. 36).

Ante la estipulación del término “experimental” en la animación, se usó por primera vez como una categoría en 1976 por Cecile Starr y Robert Russet para definir estos trabajos poco

narrativos que rosaban con el poco convencionalismo de técnicas y dialécticas. Pero este término no se ve apegado como una camisa de fuerza a las etiquetas y perspectivas que hemos querido tratar. Por ejemplo, el término “Animación independiente” parece estar más articulado hacia una conexión con la industria cinematográfica y televisiva mientras que la “Animación autoral” es un término que remite a una especie de experimentación asociada a un estilo visual individual. De esta forma el término “Animación artística” o cualquiera animación orientada a las bellas artes, tiene cierta conexión con el arte moderno y son resultado de una aproximación desde un programa académico de animación.

Podemos concluir que son los desafíos por cuestionar las estructuras concebidas de un medio lo que lleva a un individuo querer a experimentar para desvelar un valor que no se había hecho posible imaginar dentro de lo que estaba instaurado. Ver esta configuración dentro de un proceso evolutivo tan joven como el de la animación colombiana, ratifica una intencionalidad de querer reivindicar su testificación teórica y académica por medio del análisis interpretativo de sus mismos componentes. Y que las etiquetas y perspectivas que estipulan una categoría en el material que nos disponemos a explorar y analizar, son simples contenedores analíticos que en algún momento pueden limitar o incluso ser de poca importancia para la finalidad del objeto visual presente ante nosotros; podemos llamar animación autoral o animación independiente, un trabajo que pueda o no contener elementos experimentales o artísticos, analizar dichos elementos visuales es lo que permite concebir su pertinencia y potencialidad como artefacto visual que enriquece la percepción.

4. DISCERTACIONES FRENTE A LOS ESTUDIOS VISUALES ARTICULADOS DESDE LA ANIMACIÓN AUTORAL

Los discursos frente al cuestionamiento de la representación, la inevitable naturaleza expansiva de la imagen junto a su tendencia hacia el ámbito electrónico, y las teorías posestructuralistas de la muerte del autor junto a las teorías de la recepción y la deconstrucción, se convirtieron en aspectos determinantes para el cuestionamiento de valores circunscritos a la noción que tenemos de modernidad. Pero es en la propensión de la imagen hacia un desbordamiento de sus límites, donde se presenta una convulsión intempestiva de querer dar sustento teórico a un comportamiento ontológico de la imagen fundamentada en su recepción, y traducida al mismo tiempo a un espacio de prácticas sociales. Esto, aterrizado al campo de las prácticas artísticas, supone una urgencia de ampliación dentro de sus recursos y maquinarias críticas de interpretación para dar solvencia a dicha extensión o desbordamiento. Aquí es donde se hace imperante el uso de un proyecto académico que de sentido a un estudio crítico de las prácticas artísticas vistas como prácticas culturales afirmadas en la circulación de imágenes en el mundo contemporáneo. En este contexto, tiene su arraigo el campo de los *Estudios visuales*, una herramienta analítica interdisciplinar que surge como alternativa a los campos de reflexión teórica ya fundamentados del arte (ámbito estético entendido como teoría del arte, y la historia del arte). Más allá de querernos plantear disertaciones alrededor de la misma objetividad ontológica del término (el cual comúnmente es el principal enfoque analítico de los *estudios visuales* y la *cultura visual*), buscamos en primera instancia realizar una arqueología teórica alrededor de las diversas fuentes autorales que den sustento implementativo al campo de los *Estudios visuales* como metodología interpretativa. Y así, fundamentar dicha funcionalidad analítica en las capacidades de visualización crítica de un objeto visual como la animación

independiente, de igual manera, concluir si su funcionalidad como metodología interdisciplinar si se ve reflejada en querer manifestar componentes relevantes en la articulación crítica de un ámbito visual tan complejo como la animación.

En primera instancia, cabe aclarar en que consiste esta “expansión del campo” anteriormente mencionada: Un aspecto ya difícil de contradecir dentro de las prácticas artísticas como prácticas simbólicas es la inevitable naturaleza extensiva de la forma de hacer del trabajo artístico, su rebotamiento de cualquier horizonte formal o material, un comportamiento reflejado en la historia del arte y solidificado en las vanguardias artísticas, donde ningún artefacto, soporte, lenguaje o material resistía delimitación o confinamiento alguno. Una amplitud y diversificación que llevo a un desbordamiento tal de atender con la misma autonomía del arte. Como menciona Brea:

El desbordamiento de límites y fronteras y la hibridación entre prácticas diversas es un hecho (por ejemplo, y por citar sólo un caso muy evidente, entre el cine y la video proyección), y parece inevitable que el discurso crítico artístico amplíe sus recursos tácticos y analíticos -su maquinaria crítica e interpretativa- para abarcar con tanta solvencia como sea posible esa extensión –e intersección- de los modos de hacer de las propias prácticas, cada día más contaminadas, entremezcladas e indistinguibles no sólo de otros soportes, géneros, disciplinas o mediaciones, sino incluso de otros usos de la práctica social, política, la construcción de la vida cotidiana, los procesos de agenciamiento identitario... etc. (Brea J. L., 2006, pág. 11)

Esta contaminación de las garantías del territorio que es sintomático del desbordamiento que mencionamos, busca de alguna forma un descentramiento fundamental, el de desplazar su “incidencia de simbolicidad” a un campo de la imagen electrónica y su comunicación. Este

campo o ámbito, es complementado por todo el análisis de la vida cotidiana empleado por la estética y la semiótica, dando paso a lo que llamaremos *cultura visual*. Si bien es un término que hemos intentado aclarar y que crea confusión al apelar con su similitud hacia los *estudios visuales*, su perplejidad es producto de las estipulaciones teóricas de diversos autores. Aquí hacemos claridad con entender en su mayor parte la *cultura visual* como territorio (Mitchell se refiere a este también como su objeto u objetivo), un territorio de prácticas de producción de significado cultural a través de la visualidad, un territorio multidisciplinar y que no somete su economía productiva a la de ningún “sector” específico de la producción cultural constituida, reconocida y asentada (Brea, 2006). En cambio, los *estudios visuales* son definidos como “metodología transdisciplinar” o “proyecto crítico”, son los estudios sobre la producción de significado cultural a través de la visualidad.

En este punto, haremos énfasis más en los estudios que en el territorio, puesto que la animación como artefacto visual posee ciertas propiedades físicas que la acercan a cierta funcionalidad social, es decir, este, por su complejidad perceptiva e interpretativa, puede poseer una demanda ontológica. Keith Moxey, se refiere a esta aproximación como “giro de la imagen” y “giro icónico”, dos términos planteados por la historia del arte y los estudios visuales que hablan de esta cercanía hacia un componente existencial del objeto:

Prestar atención a aquello que no puede ser leído, a lo que excede de las posibilidades de una interpretación semiótica, a lo que desafía la comprensión sobre la base de la convención, y a lo que nunca podremos definir, ofrece un sorprendente contraste con los paradigmas disciplinarios dominantes en los últimos tiempos: la historia social en el caso de la historia del arte y las políticas de la identidad y los estudios culturales en el caso de los estudios visuales. (Moxey, 2009, págs. 9-10)

Si bien este planteamiento traducido a las particularidades de la animación independiente con tendencias experimentales, sí corrobora una distancia crítica en su particularidad excesiva de representación, pero se ciñe en su totalidad a cuestionar su pertinencia perceptiva en el análisis cultural. Es decir, muchos planteamientos dentro de los *estudios visuales* buscan proponer una separación entre al “aura” del artefacto visual, es decir, su “interior”, su estatus como representación, con sus potencialidades poéticas y estéticas, y su “exterior”, su vitalidad como representación, con sus potencialidades cambiantes en la vida cultural; considerando lo segundo una alternativa que puede ignorar lo primero. Sin embargo, concordamos con el autor, en que ambos son enfoques que dan construcción a la actual comprensión del objeto visual, y su pertinente concepción casi totalitaria desde su funcionalidad social debiendo ser interpretada en pro del análisis académico de cualquier objeto visual con tendencia artística.

En la animación independiente, por sus particularidades compositivas, encontramos que su “interior” viene cargado de infinidad de posibilidades representativas que se traducen en formas, colores y signos vistos desde el movimiento. Una amalgama de elementos que sin lugar a dudas pueden producir una carga emocional, ósea una potencialidad estética. Pero hay una característica específica, particular y única dentro de su medio, la que esboza un camino hacia una “exterioridad” (una potencialidad de entendimiento crítico desde lo social), esta característica es su misma condición simbólica. Gracias a Charles Sanders Peirce, concebimos tres potencialidades del signo en las imágenes visuales: lo icónico, lo indicial y lo simbólico. Sin buscar clasificar las imágenes, supone el rastrear en ellas tres formas de aludir a un mundo concreto (uno que no necesariamente es real). La imagen puede llegar a representar lo que vemos de la misma manera que lo hacen nuestros ojos. En forma de huella, alude a la deducción de un hecho o una condición que ya pasó o que esta por pasar. Y puede simbolizar algo que está

ausente, a través de las convenciones construidas de una sociedad. Así, la imagen es a su vez ícono, tanto como índice y símbolo.⁸ La animación, como medio fidedigno a un sistema artístico y a un lenguaje estético común, tiene la capacidad de portar en su encarnación del símbolo portar sentidos que trascienden las limitantes interpretativas del mismo creador.

El símbolo en animación tiene unas implicaciones más complicadas, pues a diferencia de la película de acción en vivo donde el símbolo es atenuado por la literalidad de lo real, en animación puede ser utilizado en su forma gráfica más pura y directa. (Smith Rovira, 2017, pág. 75)

Al ser la alteración de lo real uno de los aspectos que fundamentan la existencia de la animación, la aparición del símbolo no supone sorpresa alguna, es más, este es el catalizador de su potencial de visualizador de otras realidades, fantasías y poéticas que rozan con los componentes más crudos de la existencia humana. Puede hacer ver aquello que anima el movimiento y que es invisible a los ojos: el *anima*, con la que trabaja técnicamente la animación (Durán, 2014). Por ejemplo, en el cortometraje *Lupus* (2015), nos encontramos con una agitada cantidad de elementos simbólicos que remiten a diferentes aspectos sociales y políticos, al mismo tiempo objetos de la realidad, personas y animales. El cómo se traduce el intuir la composición anatómica de un perro mientras un fragmento de audio de lo que parece ser, un programa de ciencias naturales sobre los lobos (hablando de sus aspectos esenciales para la caza), hacía la interpretación imaginaria del espectador de un suceso tan feroz como el de unos perros callejeros comiéndose a un celador, es uno de los pocos ejemplos que se pueden dar de una conexión de el aura estética interpretativa de una obra visual fundamentada en el simbolismo

⁸ Para complementar dentro de este tema leer: Charles S. Peirce, José Vericat. El hombre, un signo. Barcelona: Crítica, 1988.

y remitiendo a una problemática social (su “exterioridad”), en aspectos identitarios de la sociedad vistos desde una visión crítica.

Podemos distinguir cierta conexión de diferentes disciplinas y perspectivas de análisis buscando dar coherencia interpretativa a un artefacto visual que queremos que sea permeado por un punto crítico, uno que lo desligue de cualquier política académica. La interpretación del signo como catalizador de perspectivas productoras de sensorialidad hacia una producción cultural, es un elemento confirmado por diversos autores y utilizado en diferentes estructuras de análisis dentro de los Estudios Visuales.

...el punto de partida de los Estudios Visuales sería (...) la convicción de que ni existe tal pureza fenoménica de lo visual en ámbito alguno ni aún en su designio existe nada abordable como tal naturaleza. Sino únicamente, al contrario, como resultado -y aun como agenciamiento- de una producción predominantemente cultural, efecto del trabajo del signo que se inscribe en el espacio de una sensorialidad fenoménica, y que nunca se da por tanto en estado puro, sino justamente bajo uno u otro condicionamiento simbólico específico. (Brea, 2005, pág.8).

Podríamos concluir alternativamente que la sensorialidad fenoménica es ese punto de inflexión entre el aspecto estético-sensorial del objeto y su exterioridad (su producción de factores culturales), cuando se habla de su dudable estado de pureza, es porque estos *actos de ver* están ya intervenidos por un montón de factores operadores (sensoriales, imaginarios, mediáticos, institucionales...), y al mismo tiempo factores de intereses de representación que luchan entre sí: afinidades políticas, creencias, diferencias de clase, raza, entre otros. Modelos ejemplificados en el que confluyan todos estos factores , son, por ejemplo, esos materiales audiovisuales de gran potencial crítico, y cargados de las tres potencialidades significadoras de

imágenes visuales. Siguiendo convenientemente con el cortometraje *Lupus* (2005), el cual ha sido ejemplificado ya reiterativamente con anterioridad, se dan tres dialécticas de intereses que confluyen con absoluta naturalidad, cada una de contextos bastante disimiles pero que a través de factores operadores como el lenguaje audiovisual y la combinación de estéticas, se conectan creando un dialogo bien consumado. Estas tres dialécticas son respectivamente: expansión urbanística, realidad zoológica citadina y crítica política. Aquí, haremos énfasis en la última, desvelando su pertinente influencia perceptiva en el contexto socio-político colombiano y su conexión con los demás componentes. Un fragmento animado bastante diferenciador dentro del cortometraje es en el que una figura pública, da un discurso público frente a diversos medios periodísticos. Una persona proveniente del contexto colombiano y consciente de los sucesos políticos acontecidos en los últimos años en la ciudad de Bogotá sabrá que la figura presente en esa pantalla, es Germán Vargas Lleras, un personaje político colombiano proveniente de una familia oligarca que ha gobernado durante los 200 años desde que Colombia ha sido constituida como nación. Una figura que en su período de vicepresidencia promovió proyectos de expansión urbanística, que, aunque si fueron desarrollados primariamente, terminaron convirtiéndose en pilares de concreto de corrupción y lavados de dinero; temas que en este punto no generan desconocimiento alguno para los espectadores de este contexto. Su referenciación dentro de la dialéctica narrativa del cortometraje es más que obvia y catapulta un suceso aislado como el de un celador de una construcción urbana siendo devorado por perros callejeros a una ampliación simbólica de dimensiones sensoriales bastante enriquecedoras; una apología crítica a contextos sociopolíticos de una sociedad que trastocaron la vida identitaria de millones de personas.

Esta forma en que un artefacto visual reproduce un discurso social de manera crítica y usando la cultura mediática contemporánea, se asemeja superficialmente a los estudios culturales

empleados por autores como Douglas Kellner. En su texto: “Cultura mediática: Estudios culturales, identidad y política entre la modernidad y la posmodernidad”. Kellner implementa una forma de usar los estudios visuales, como estudios culturales que analizan objetos de la cultura mediática como películas y series animadas, para desvelar la cultura de los medios como una forma dominante de cultura que provee herramientas identitarias en términos de reproducción social y cambio social.

Theories of the media and culture are, I believe, best developed through specific studies of concrete phenomena contextualized within the vicissitudes of contemporary society and history. Thus, to interrogate contemporary media culture critically involves carrying out studies of how the culture industries produce specific artifacts that reproduce the social discourses which are embedded in the key conflicts and struggles of the day. (Kellner, 2011, págs. 3-4)

Un material audiovisual analizado por Kellner de bastante conveniencia para nuestro tema investigativo, es su análisis a la caricatura americana emitida por MTV *Beavis and Butt-Head*, un ícono de los dibujos animados para adolescentes en el cual Kellner hace una revisión crítica del programa televisivo desvelando problemáticas sociales asociadas a la ontología adolescente, la televisión, el internet y la violencia en la sociedad norteamericana. Kellner analiza un fenómeno mediático llamado “*Beavis and Butt-Head effect*”, donde la caricatura sirve como una potente imagen resonante que afecta a los espectadores juveniles que la consumen. *Beavis and Butt-Head* toca temas de violencia juvenil bastante crudos de manera cómica y desvinculados de algún sentido de moral ciudadana, en forma de reflejo de la juventud americana que practica las mismas vivencias, sin embargo, sirve también como un efecto contrario al promover dicha violencia como un resultado cómico que apela a la intención de los demás

adolescentes al pretender las acciones que en el programa se practican. El análisis de este tipo de efectos es una perfecta ejemplificación de una metodología analítica como los estudios culturales dando sentido a un fenómeno social que deviene de un artefacto audiovisual inclusive con componentes artísticos. Aquí está perfectamente ejemplificada la extrapolación social de un artefacto audiovisual fuera del contexto colombiano que nos sirve como ejemplo diferenciador, una caricatura con unas potencialidades simbólicas bastante fuertes, pero con una intencionalidad artística que va más allá de enseñar y que busca es la crítica.

A modo de conclusión, cuestionar la pertinencia de los Estudios Visuales como herramienta interdisciplinar, crea un dialogo dentro de sus componentes teóricos plasmados por diferentes autores para dar un orden implementativo con otras disciplinas. Es importante aclarar el aislamiento de muchas teorías que debaten el objeto de estudio de los mismos Estudios Visuales, y que dimos prioridad a sus componentes más relevantes para incorporarlos a un esquema de análisis en los artefactos audiovisuales. Es claro que nuestro artefacto, en este caso, contaba con intenciones artísticas y experimentales que rozaban las fronteras dialécticas de muchas de las bases de dichos estudios. Sin embargo, los modelos ejemplificados acá plasmados junto a la deconstrucción de algunas instrumentarías teóricas ya construidas, expusieron la pertinencia constitutiva de los Estudios Visuales a un objeto visual como la animación. Su heterogéneo comportamiento destapo las características más puras de la animación para su entendimiento como material susceptible a la interpretación social y así discernir sobre su naturaleza y efectos en la vida social contemporánea.

5. LAS PRÁCTICAS SUBYACENTES DEL “ESTUDIO DE LA IMAGEN” COMO FENOMENOS DETERMINANTES PARA EL ANÁLISIS DE LA ANIMACIÓN AUTORAL EN COLOMBIA

Los debates acerca del papel de la representación en la sociedad contemporánea encuentran un entramado de complejidades analíticas al proyectarse en la construcción epistemológica y metodológica de un campo tan híbrido como los estudios visuales y la cultura visual. Más allá de la falta de conciliación alrededor de su definición y la falta de concreción en la limitación de su objeto de estudio, este campo presenta una alternativa de interrogantes interdisciplinarios en torno a las prácticas que producen visualidad y su concepción hacia un artefacto con tecnología visual. Por esto mismo, ya hemos planteado limitantes conceptuales aterrizadas en su potencial como metodología clarificadora de componentes críticos inmersos en un objeto visual como la animación, del mismo modo planteamos disertaciones respecto a sus elementos ontológicos, dando un sentido de pertinencia para nuestro aparato de estudio. Pero nos encontramos con un vacío conceptual cada vez más arraigado cuando pensamos en los acontecimientos compositivos que dan pie a usar su campo de estudio (estudios visuales), sin sumergirnos en su lugar de convergencia, donde se desenvuelven sus objetos, su objetivo. Estamos hablando de su territorio: la cultura visual, como un lugar donde surgen aceptaciones de diferentes hipótesis fenomenológicas que los estudios visuales se disponen a analizar. Una de estas, muy cercana al ejercicio perceptivo que supone un artefacto de representación como la animación: la visualidad, como un aspecto subyacente del estudio de la imagen que plantea un disturbio de aceptación en el modelo de textualidad en la condición del espectador y las formas de lectura de la imagen y de la experiencia visual. Danusa Depes menciona que esta problemática crítica dentro de la cultura visual implica que el estudio de la imagen este atravesado por un entramado de diferentes

términos o conceptos, los cuales constituyen un completo acercamiento hacia un fidedigno estudio de las imágenes:

...esto implica un estudio de la imagen como un juego complejo entre visualidad, aparatos, instituciones, discursos, cuerpos y figuración. Cada uno de estos términos indica un complejo conjunto de prácticas subyacentes que hacen posible la imagen y su capacidad de contener significado. La visualidad se refiere al registro visual en el que la imagen y el significado visual operan. El aparato se refiere al dominio del medio de expresión que condiciona la producción y la circulación, tal como la reproducción electrónica en nuestros días. Al referirse a las instituciones, interesa observar las relaciones sociales organizadas en torno a la producción de la imagen y su circulación, los cuerpos, a su vez, recuerdan la necesidad de considerar la presencia del observador, del espectador, como otro necesario en los circuitos de promoción del significado visual, y que alguien conduce el control de la imagen. (Depes Portas, 2017, pág. 19)

A partir de aquí, tomaremos la concepción de estos términos haciendo énfasis en sus primeros dos, con el fin de extrapolar su naturaleza fenomenológica e inducir su pertinencia en la estructura ontológica de la animación; explorándolo reiterativamente en ejemplos de producciones nacionales independientes. La visualidad ya explicada anteriormente por Depes se refiere a diversas determinaciones discursivas de la visión humana que se van construyendo en una sociedad, llegando a considerarse un hecho social construido a partir de técnicas de ver, históricamente constituidas. Más allá de ahondar en las teorizaciones planteadas alrededor del término (como las propuestas por W. J. T. Mitchell y Hal Foster), buscamos adentrarnos con cierta cautela, en trazar un paralelo entre este fenómeno y la forma en que vemos y percibimos la animación.

Como lo mencionamos en capítulos anteriores, un aspecto determinante en el ejercicio técnico de la animación es su naturaleza simbólica, en la medida en que altera o modifica aspectos del mundo para mostrar otras dimensiones de la realidad, más poéticas, simbólicas y muchas veces fantásticas. Este elemento simbólico traducido a un estilo visual, ya sea una composición de líneas o un collage de *frames* compuestos por imágenes editadas, supone una interacción con el espectador en la que modifica su forma de ver dicho aspecto de la realidad. A lo que queremos apelar, es a que, esta interacción entre el espectador y el signo presente en la composición de una animación, parece estar mediada por este fenómeno de registro visual que conecta la imagen en movimiento con el significado visual, dando pie a la condensación de estipulaciones identitarias y conexiones sociales presentes en el contexto del observador. En este punto se trasladan teorizaciones anteriormente planteadas como la atenuación y distanciamiento, y el incremento de verosimilitud, ambos planteados por Carlos Smith y que no están desligados de la idea del signo a la cual hemos hecho tanto hincapié. De hecho, si no escatimamos en esta apología hacia el término de visualidad podemos proyectarlo hacia la concepción teórica de la animación como un ejercicio técnico, porque si nos referimos a esta nada más desde su aspecto compositivo como una consecución de dibujos o imágenes que construyen una manera de percibir el tiempo, seguimos refiriéndonos a un nuevo modo de ver, uno que está atravesado por fenómenos perceptivos estipulados desde la historia del arte, la estética y las tecnologías digitales.

...la reivindicación de la visualidad se entiende como una disciplina táctica que busca dar respuesta al rol de la imagen como portadora de significados en un marco dominado por los discursos horizontales, las perspectivas globales, la democratización de la cultura, la

fascinación por la tecnología y la ruptura de los límites alto-bajo más allá de toda jerarquizada memoria visual. (Guasch, 2003, pág. 12)

En el cortometraje “*H (Hache)*” (2004) de Nicolás Forero Martínez, trabajo de tesis de la escuela Cine Black Maria en Bogotá, encontramos una composición visual cargada de figuras abstractas que palpitan contra el espectador de manera continua y con rapidez, en el dominio del movimiento al interior de los *frames*. Aunque el cortometraje presenta un ejercicio visual esporádico en el que hay cierta conexión narrativa con las figuras que van apareciendo, llega un punto en el que la presteza abstracta de la imagen es tan dominante, que la narrativa se hace difusa y se abre el campo a la exégesis subjetiva de gran riqueza estética. Aparecen palabras como “no war”, “no peace”, con una reiteración insistente en la palabra “think” (pensar). Un juego semiótico que al final da certeza de la intención ontológica de las figuras primitivas que se mueven al comienzo del cortometraje. La simplicidad en la figuración y en la ejecución del movimiento hablan de un ejercicio de estimulación visual que rasga las nociones fenomenológicas que queremos extrapolar de la visualidad, transformando el registro visual de unas figuras cargadas con tanta sencillez (tanto estilística como técnica), en un ejercicio discursivo que puede estar remitiendo a la futilidad o nocividad de nuestra existencia frente a la naturaleza. Aunque como ejercicio de animación presenta una sencillez gráfica en el dibujo bastante palpable, la introducción a los fragmentos manipulados de color y el constante aumento de velocidad en el corte de los *frames* van enriqueciendo constantemente la tarea de registro visual ampliando las posibilidades perceptivas. En este ejemplo, el aparato o soporte, sería el rayado sobre película de celuloide, una técnica implementada por artistas de vanguardia como Len Lye y Norman McLaren, que consiste en el dibujar, rayar o pintar directamente en la cinta del celuloide, en este caso una de 16mm. Las aproximaciones analógicas de este soporte hacia

sus posibilidades de intervención le han dado el reconocimiento como técnica de antaño que ayudó al entendimiento de la animación desde sus inicios y que ha venido usándose con fines experimentales hasta el presente.

Analizando el ejemplo anterior, pareciese que uno de los objetivos analíticos de la visualidad es el extrapolar una especie de estructura crítica de los elementos visuales pertenecientes a la imagen presente ante nosotros. No podemos obviar el hecho de que la cultura visual no se rige específicamente de objetos visuales con tendencias artísticas, entonces no podemos plantearla como una diferenciación estilística. Mas allá de eso, buscamos en el ritmo temporal del suceso visual, desvelar un comportamiento gráfico que puede contener aspectos que remitan a la realidad o no, pero que de algún modo trasladen la visión del ser humano a una nueva forma de ver, un espacio dominado por el signo y traducido por el pulso sensitivo de las imágenes. La noción cultural yace en la interpretación de dicha pulsión, aquí es donde el elemento espectador juega un papel fundamental proyectando su mirada a una subjetivación estética.

Otro ejemplo que se puede ajustar a los parámetros teóricos que venimos desarrollando, es el cortometraje *CARNE* (2013) de Carlos Gómez Salamanca, a diferencia de *Lupus* (2015) este se percibe como un primer acercamiento desde lo pictórico al ritmo temporal de la animación. Siendo su primer trabajo documenta de alguna forma un proceso plástico que -como menciona el artista-, “es un proceso que revalúa la experiencia corpórea”. Un trabajo concentrado en la búsqueda de un espíritu sensitivo que se aleja casi en su totalidad de cualquier coherencia narrativa, un interés por explorar la imagen en movimiento desde una realidad de la imagen palpable. Basado en un viaje familiar desde Boyacá hasta Santander registra en video una reivindicación de raíces familiares campesinas junto a una celebración donde matan a un

chivo para luego comerlo. Tamizando esos fragmentos de lo real a un tratamiento pictórico, el artista utiliza la sutileza abstracta del símbolo para crear un vacío o misterio en la imagen incrementando la indagación del espectador en la interpretación de la visual. Este trabajo traducido en las interpretaciones funcionales de la visualidad, expone un ejercicio que desplaza la concepción de la imagen de una percepción temporal a otra.

Mientras que las imágenes animadas están compuestas por todos los instantes que conforman un movimiento, la imagen estática es la suma de momentos que están contenidos en una sola imagen y detona en el observador otras miles de imágenes de su propia experiencia, se vivencian varios tiempos en el instante de la contemplación. (Traslaviña, 2009, pág. 4)

Al cambiar el desarrollo temporal en la manera que se concibe la imagen, la forma de mirar la realidad también cambia, acercando la percepción del individuo a una manera más cercana de pensar el signo como algo existente en el plano de lo real. En un ejemplo como este, donde hay una insistencia en el paso de la pintura estática hacia la pintura en movimiento hay un ejercicio interpretativo desde el creador y desde el espectador hacia la forma en que se modula la imagen. No solo posee una conexión cultural desde el punto de vista de la mirada como una construcción social y que dicha construcción va siendo modificada por un artefacto visual, sino que también puede apelar dentro de su amalgama de elementos abstractos a figuras que proyectan en la visión del espectador un ejercicio de conexión cultural con los hechos acontecidos en una sociedad específica.

Para concluir, todos estos aspectos presentes en la interpretación objetiva de la visualidad pueden variar según el tipo de artefacto visual que se desee examinar, la cultura visual y los estudios visuales poseen herramientas teóricas que, si bien ayudan a proyectar la forma en que se

articulan algunos fenómenos visuales inmersos en la sociedad, dependen demasiado de su característica interdisciplinaria. Es decir, ya es claro que podemos analizar algunos aspectos presentes en la concepción ontológica y maquinaria de la animación, y como estos pueden proyectar con tanta sutilidad los elementos identitarios de una sociedad, pero si no hay una claridad epistemológica en materias como la estética, la semiología o las artes plásticas, aumentará el grado de dificultad a la hora de ser analizado. Sin embargo, es interesante apreciar como desde el estudio de casos tan variados en estilos y objetivos receptivos se puedan evidenciar universos de análisis tan diversos y que no necesariamente se rigen a ser tan extensos, solo dependiendo de la limitación objetiva de los elementos que se deseen extrapolar con mayor fuerza.

Las animaciones que se han mencionado a lo largo de este trabajo poseen potencialidades perceptivas muy afines a su objetivo como material audiovisual y como artefacto visual reflejo de identidades individuales de su sociedad. Los estudios visuales y la cultura visual son un campo complejo lleno de dificultades en su construcción ontológica y en su funcionamiento como herramienta analítica, pero dan la posibilidad de ver a un artefacto tan nuevo y tan profundo como la animación desde una mirada tanto academicista como analítica, y así poder cuestionar sus diferentes modos de recepción y extrapolaciones culturales.

6. CONCLUSIONES

En la concepción que hemos ido construyendo de lo que se puede entender por animación independiente y los elementos que la componen, deducimos una inclinación hacia una perplejidad terminológica dentro de su definición. Aclarando que los términos: animación independiente, animación autoral y animación experimental, poseían particularidades diferenciadoras que las estipulaban como definiciones un poco disimiles y de diferente composición en su objeto visual.

Sin embargo, teniendo en cuenta el contexto colombiano de la animación y su poco desarrollo teórico y práctico, segmentado en áreas como lo comercial y lo independiente, concluimos que apelar a una definición más abarcadora que otra, simplemente desvirtúa los pocos elementos de similitud que poseen este conjunto de definiciones. De forma sencilla, inferimos que podemos llamar animación autoral o independiente a un trabajo que posee ciertas particularidades en sus componentes de desarrollo compositivo, y que su singularidad “experimental” o “artística” depende indiscutiblemente de su intencionalidad perceptiva y narrativa estipulada por el autor o artista. Aunque el objetivo de este apartado en un principio era llegar a una concesión de estas definiciones, vemos más pertinente acercarnos a su componente perceptivo y narrativo, que a su desarrollo compositivo como tal. Dichos componentes dan mejor claridad y son más sencillos de manipular para la articulación teórica que nos proponíamos a implementar posteriormente. Usando una herramienta teórica como los estudios visuales y la cultura visual, revelamos que dichos elementos pertenecientes a un artefacto visual como la animación no son indiferentes a las construcciones sociales de la imagen y su potencialidad de contener significado.

Es claro dilucidar que los estudios visuales y culturales como una herramienta tan joven de disertación teórica tan compleja, poseen ciertas particularidades problemáticas que hacen de su definición todo un aparato de altercados terminológicos y objetuales que a la final se alejan de su propósito principal. Sin embargo, encontramos que aislando y clarificando los componentes y teorías que nos son más convenientes a la hora de analizar un material visual tan particular, podemos alejarnos de esa nube de desconcierto teórico para adentrarnos de lleno en la interpretación analítica a partir de los aspectos más relevantes que queramos extrapolar. El análisis concluyente a partir de esta disertación plantea que la animación como un artefacto visual dependiente de su particularidad simbólica, esboza un cambio de percepción del espectador a aspectos de la realidad trastocados por el signo y una transformación en la percepción temporal convencional. Estos dos elementos hacen parte de una construcción social planteada alrededor del término “visualidad”, y que además de este, hay diferentes factores que se entremezclan para dar a la luz un eficiente análisis de la imagen y de su capacidad indiscutible de contener algún significado social o identitario. Las animaciones colombianas mencionadas en este trabajo sirven como elemento ejemplificador que corrobora la estructura analítica que estamos implementando, si bien el trabajo pudo haber tenido mucha más fuerza y relevancia si la cantidad de animaciones analizadas fuera más alta, existe también la posibilidad de que este discurso se hubiera tornado tautológico y reiterativo, en cambio, el optar por una cierta cantidad de trabajos audiovisuales de diversos autores parece reflejar que ha resultado de bastante conveniencia para hablar desde el punto de vista analítico.

Cabe resaltar que, aunque se encuentren diferentes matices investigativos en torno a la animación como su tendencia y apego a lo cinematográfico, sus teorías espacio temporales más arraigadas y su análisis desde las exploraciones técnicas, estos aspectos no han sido extrapolados

de manera contundente en este trabajo. Esto se debe a la intencionalidad de esta investigación de aproximarse a un campo de estudio que diera fuerza estructural a todas las disertaciones que se fueran a dar desde los aspectos ontológicos pertenecientes a la animación colombiana. Del mismo modo, en un principio el trabajo tenía cierto aire historiográfico puesto que una de las intencionalidades era desvelar la trayectoria que ha tenido la animación en el contexto colombiano; y de algún modo, hemos decidido condensarlo simplemente como un apartado en el marco histórico, para pasar a hacer mayor énfasis en los elementos analíticos que sean desvelados de la imagen.

Más allá de dar solvencia a problemáticas de creación y recepción dentro de la animación y proyectarlas en el contexto colombiano, concluimos que la finalidad de este trabajo investigativo se inclina más, en la argumentación analítica de aspectos presentes en animaciones colombianas que fueran discurridos desde herramientas teóricas contemporáneas como los estudios visuales y la cultura visual. De algún modo, esta conexión de un artefacto visual hacía una alternativa de estudio de la imagen que permitiera desvelar su significado y generar dialogo alrededor de él, ha sido favorablemente desarrollado, y ha permitido una incursión más emancipada de unos elementos teóricos tan discutidos y cuestionados.

BIBLIOGRAFÍA

- Arce, R., Sánchez, C., & Velásquez, Ó. (2013). *La animación en Colombia: hasta finales de los años 80*. Bogotá: Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.
- Brea, J. L. (2005). Los estudios visuales: por una epistemología política de la visualidad. En *Estudios Visuales: La epistemología de la visualidad en la era de la globalización* (págs. 6-14). Madrid: Ediciones Akal, S.A.
- Brea, J. L. (2006). Estética, historia del arte, estudios visuales. *Estudios Visuales: Ensayo, teoría y crítica de la cultura visual y el arte contemporáneo*, 8-26.
- Buck-Morss, S. (2009). Estudios Visuales e Imaginación Global. *Antípoda: Revista de Antropología y Arqueología*, 19-46.
- Cogua Rodríguez, C. (2017). Apuntes hacia una tendencia de la animación colombiana. En O. Andrade Medina, R. Arce López, C. Cogua Rodríguez, J. A. Conde Aldana, M. Durán Castro, C. A. Manrique Clavijo, . . . P. A. Zuluaga, *Estudios sobre animación en Colombia: Acrobacias en la línea de tiempo* (pág. 274). Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Durán, M. (2014). Las potencias de la imagen animada. *Cuadernos de Cine Colombiano*, 37-44.
- Guasch, A. M. (2003). Los estudios visuales. Un estado de la cuestión. *Estudios visuales: Ensayo, teoría y crítica de la cultura visual y el arte contemporáneo.*, 8-16.
- Guzmán, A. (2014). El flujo de trabajo como relato de la producción animada colombiana. *Cuadernos de cine colombiano*, 73-83.

- Kellner, D. (2011). *Cultura mediática: Estudios culturales, identidad y política entre la modernidad y la posmodernidad*. España: Akal.
- Medina, O. A. (2017). *Estudios sobre Animación en Colombia: Acrobacias en la línea de tiempo*. Bogotá: Universidad Javeriana.
- Mirzoeff, N. (2003). *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Moxey, K. (2009). Los estudios visuales y el giro icónico. *Estudios visuales: Ensayo, teoría y crítica de la cultura visual y el arte contemporáneo*, 8-27.
- Pedraza, J. M. (2017). Las técnicas de animación en Colombia: oportunidades y limitantes. En O. Andrade Medina, R. Arce López, C. Cogua Rodríguez, J. A. Conde Aldana, M. Durán Castro, C. A. Manrique Clavijo, . . . C. E. Smith Rovira, *Estudios sobre animación en Colombia: Acrobacias en el tiempo* (págs. 81-98). Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Robinson, C. (2010). *Animators unheard: A guide to the best contemporary animation*. New York: The Continuum International Publishing Group Inc.
- Sifianos, G. (2011). The definition of Animation: a letter from Norman McLaren. *Animation Journal*, 62.
- Smith Rovira, C. E. (2017). La realidad animada. En O. Andrade Medina, R. Arce López, C. Cogua Rodríguez, J. A. Conde Aldana, M. Durán Castro, C. A. Manrique Clavijo, . . . C. E. Smith Rovira, *Estudios sobre Animación en Colombia: Acrobacias en la línea de tiempo* (págs. 57-78). Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.

Starr, C., & Russet, R. (1988). *Experimental Animation, origins of a new art*. New York: Da Capo, Press Inc, 2nd edition.

ANEXO

Entrevista con Carlos Alberto Gómez Salamanca

Dentro del desarrollo investigativo de este trabajo se planteaba seleccionar diferentes animaciones para que hicieran parte de un conjunto de artefactos audiovisuales que queríamos analizar. En este corpus de obras era indispensable que la obra de Salamanca estuviera integrada allí, en un principio y para permitir una diversidad de autores y de trabajos, se decidió hablar únicamente de *Lupus* (2015), ya que era uno de los trabajos de animación más completos y contundentes que ha sido realizado por un artista colombiano. Pero se presentó la posibilidad de también visualizar su primer cortometraje *CARNE* (2013), el cual presentaba una gran dificultad de rastreo y visualización. Gracias a un gran amigo y artista que tuvo la oportunidad de contactar a Salamanca y compartir tanto la obra como su contacto, se tomó la decisión de realizar una pequeña entrevista al artista para aclarar ciertos puntos de vista en su trabajo y en los tópicos que tocamos en la investigación. A causa de que esta entrevista fuera realizada en medio de una contingencia social en el 2020, el único medio para la entrevista con el artista era vía teléfono celular. Por esto se realizaron dos preguntas (en un principio 3) bastante precisas para que no hubiera dificultad desde el aspecto comunicativo con el artista, y que del mismo modo permitieran de forma amena contar experiencias cotidianas que dieron forma a su trabajo creativo. Estas preguntas fueron:

- En un cortometraje como *Lupus*, un suceso como una noticia tan acervada como la de un vigilante siendo comido por perros, fue el elemento detonante que catapultó cierto pulso sensitivo hacia la concepción creativa de tu trabajo. En *CARNE*, ¿cuál fue este suceso o pulsión, y de algún modo está conectado con la dedicatoria al final de este?

Salamanca cuenta que todo el cortometraje está basado en un viaje familiar que fue el que matizó toda la pulsión creativa, un viaje desde Boyacá hasta Santander donde se grababa con una cámara de video, de manera esporádica y sin la intencionalidad de crear algo, las raíces y costumbres campesinas que acontecían allí y que remitían a las que tuvo en su familia, que también fue campesina. Cansado de la pintura de la galería, figurativa y comercial, y siendo impulsado por su interés y trabajo en la dirección del mundo cinematográfico-audiovisual, decide dar vida a sus pinturas e inicia sus primeras exploraciones en la animación. Un matiz interesante en la anécdota de Salamanca, es cuando cuenta que, en esta época, aguantaba mucha hambre y que al mismo tiempo era una época muy oscura para el puesto que su padre se encontraba luchando con un cáncer que lamentablemente terminaría con su vida. Este tipo de anécdotas remite inmediatamente a la frialdad y oscuridad presentes en el cortometraje y a la respuesta a la pregunta de la dedicatoria, terminaría siendo la de lo acontecido con su padre. Sin perder de vista el objetivo de la pregunta, Salamanca retoma mencionando que la documentación de estas imágenes sirvieron de material para empezar a impulsar un proceso creativo en el que se entendía una concepción de lo real tamizada por un tratamiento pictórico, también menciona que esta construcción pictórica tenía una intencionalidad abstracta bastante clara que buscaba un misterio o vacío en la imagen, uno que suscitaba que el espectador pusiera de su parte desde un punto de vista indagativo. Esto que menciona el artista, lo vemos reflejado en el papel perceptivo del espectador frente al símbolo, y la manera en que este se desenvuelve en la imagen en movimiento de la animación. Desde este punto se da la oportunidad de realizar la segunda pregunta puesto que está muy orientada hacia este aspecto:

- ¿Crees que la animación como un territorio dominado por el signo es capaz de develar el contexto político-social de una sociedad de una manera más palpable que la imagen real?

El artista habla de una enfatización más fuerte de CARNE hacia una reevaluación de la experiencia corpórea, es decir una experiencia audiovisual enfocada puntualmente en la experiencia sensitiva, viéndolo como un factor determinante de la animación experimental, la cual antepone una especie de espíritu sensitivo antes de lo narrativo. Responde afirmativamente a la pregunta haciendo hincapié en el matiz que puede dar la animación a temas muy crudos o controversiales, un comentario muy acoplado al concepto de “atenuación y distanciamiento” que tocamos en los elementos ontológicos de la animación, en el segundo capítulo. Ahora haciendo un paralelo con su obra *Lupus*, Salamanca hace énfasis en el arduo trabajo investigativo que este supuso, entrevistando personas de distintos saberes y testigos del acontecimiento que se trata en el corto. Todo esto se ve reflejado en su forma de representar pulsiones políticas y animales presentes como tensiones en la ciudad y como están recaen en el cuerpo de un personaje, una completa estructura que dimensiona una problemática matizada por abanico visual cargado de signos y diversas composiciones visuales.

Materiales como entrevistas, conversaciones o discusiones, son de vital importancia para la recopilación teórica de artefactos visuales como la animación, más aún en un medio de recepción tan poco visible como la animación independiente, y en un país donde no hay tanta visualización como en Colombia. Crea una sensación de gratificación y expectativa, el construir conexiones sin escrúpulos con artistas, animadores y escritores de otras ciudades. Se espera que para un futuro estas sean más frecuentes y que la escritura alrededor de la animación en Colombia se reivindique y amplíe para cuestionar sus problemáticas y posibilidades.