

# LA ANIMACIÓN EN BUCLE COMO DIBUJO VIVO. LAS REPETICIONES DE FRANCIS ALÿS

Tania Castellano San Jacinto

*Universidad de La Laguna (Tenerife)*

---

---

Francis Alÿs, belga residente en México desde hace más de treinta años, es un artista contemporáneo con una trayectoria basada en lo performático, en la que también incluye una animación de naturaleza sencilla. La interacción entre sus dibujos en movimiento y el resto de su obra ubican a los primeros en un territorio interconectado a otros registros artísticos, a la vez que los transforma ampliando sus posibilidades dentro del dibujo. Esta relación provoca una difícil categorización que escapa a toda clasificación rígida. Por último, el hecho de que las animaciones seleccionadas se estructuren como bucle genera un tipo de visionado particular, en el que se juega con la desposesión y la ilusión de control de la imagen.

Francis Alÿs, a Belgian living in Mexico for more than thirty years, is a contemporary artist with a performance-based career, where he also includes a simple type of animation. The interaction between his animated films and the rest of his work place the first ones in an intertwined territory, letting them connect to other artistic registers, as well as transforming them by extending their possibilities within drawing. This relation makes their categorisation difficult, so that they avoid rigid classifications. Lastly, the fact that all selected animations are structured as loops generates a particular type of viewing, in which spectator plays both with dispossession and the illusion of control of the image.

*Palabras clave:* Francis Alÿs, dibujo de animación, arte contemporáneo, bucle, imagen estática, imagen en movimiento.

DOI: <https://doi.org/10.4995/caa.2020.13276>

## Los dibujos de Francis Alÿs

Nacido en Amberes, Alÿs llega a Ciudad de México en 1986 para cumplir con una alternativa al servicio militar belga, formando parte de un equipo que ofrecía asistencia tras el terremoto de 1985. Arquitecto de profesión, comienza a trabajar en la ciudad contribuyendo a su reconstrucción, para después derivar hacia terrenos interdisciplinarios, donde destacan aspectos sociales y artísticos, estableciéndose desde entonces de manera definitiva en el país. Alÿs se convierte así en un artista de forma prácticamente accidental, a la vez que se le suele categorizar como el artista europeo más latinoamericano. Es por ello que confiesa: “Sea el que sea el proyecto, me es necesario trasladarme aquí (a México) para digerirlo” (Alÿs citado en Sierra, 2015).<sup>1</sup>

A lo largo de su trayectoria artística parece explotar su condición de extranjero, pero también la de lo foráneo. Esto lo lleva a cabo no sólo instalándose en México y generando un tipo de obra que aporta su visión de europeo desde un contexto latinoamericano —trasladando a su vez la temática de las fronteras y la inmigración a otros lugares—; sino además creando animaciones que se insertan en un tipo de producción contemporánea basada en lo performático, donde el dibujo a veces aparece de forma paralela funcionando conceptualmente.<sup>2</sup>

Sin embargo, más allá de ese tipo de dibujo, Alÿs incluye obra plástica bidimensional y animaciones en el conjunto de su obra, ofreciéndoles un espacio con entidad propia dentro de sus proyectos y al mismo nivel que otra clase de producciones artísticas (*performances*, objetos elaborados, *ready-mades*, etc.). El artista argumenta que los dibujos o pinturas apuntan a hablar de los mismos temas que el resto de sus prácticas, pero la cuestión es que estos lo hacen mediante otro registro, además de con otra técnica.

A través de lenguajes artísticos dispares este autor trata “aspectos tan diferentes, aspectos tan contradictorios” (Alÿs, 2018) de la misma temática, donde el dibujo estático y en movimiento cumple el papel de complementario del resto de prácticas artísticas que integran su obra, sugiriendo así otros aspectos aparte. Sin embargo, como veremos en este texto, la obra plástica no se subordina a ilustrar decorativamente o a simplemente acompañar el resto de propuestas, sino que su complementariedad amplía una temática compartida, funcionando al mismo nivel que el resto de materializaciones artísticas, significando gracias a la sinergia conseguida entre todas las producciones del proyecto expositivo. En este sentido, sus dibujos en movimiento no sólo funcionan como animaciones *per se*, sino que el hecho de integrarse en un proyecto expositivo de mayor envergadura, en el que las partes confluyen —dada la proximidad temática y contextual—, produce además que su disposición e instalación se imaginen de otra forma.

En base a todo ello, este artículo, por una parte, aborda la difícil clasificación de la obra de animación de Alÿs; por otra, analiza las características específicas de las animaciones inscritas en diferentes proyectos transdisciplinarios y cómo afecta ese contexto a la forma de ser expuesta. A partir de ahí se profundiza en la figura del bucle y su relación con la imagen en movimiento, siendo ésta la estructura que da forma a cada una de las piezas animadas que se tratan. Finalmente, se estudia la relación entre imagen estática, repetición e imagen en movimiento, desde el punto de vista de la recepción. Con este artículo se pretende entender los bucles de Alÿs, de breve duración y relato escaso, como un estado intermedio entre imagen estática e imagen de animación, donde el dibujo cobra vida en forma de presente continuo.

# 01

## Aparte de categorías

Si Paul Wells establecía una clasificación para diferenciar los distintos dibujos de animación (1998: 35-67),<sup>3</sup> las de Alÿs van a resultar difíciles de encuadrar pese a la flexibilidad que establece Wells. Y es que las animaciones de este artista podrían funcionar como (micro)narrativas lógicas, en las que no ocurre nada fuera de lo normal y todo tiene su causa y efecto, lo cual correspondería a un tipo de animación ortodoxa: verter agua de un vaso a otro, una caída accidental, limpiar un zapato, recogerse y soltarse el cabello, etc. Sin embargo, algo que se destaca en todas es una marcada ausencia tanto de contextualización visual, como de diálogos. Por una parte, la mayoría prescinde de fondos (o los que existen se presentan neutrales), concentrándose así la atención sobre la acción del protagonista. Por otra, los mudos personajes ofrecen simplemente su apariencia al espectador. Y es que la historia (o micro-historia) en cuestión, no resulta ser la clave del trabajo, como sí ocurre en la clasificación ortodoxa.

En ellas no existe trama en donde los personajes exponen y desarrollan los diversos aspectos de su carácter, no se van presentando distintas

situaciones ni concatenando hechos, sino que, como mucho, ocurre *algo*. Por ello nos referiríamos a ellas como pre-narrativas o micro-narrativas. Para Alÿs, lo esencial en estas obras es contemplar una y otra vez la irresolución de la acción. Es decir, lo que cuenta es la experiencia de las mismas, lo cual sitúa a estas animaciones más cerca de un carácter experimental, ya que “el mensaje que se comunica sólo se comprende al experimentar la obra” (Wazarus, 2019: 154) y evita contar una historia, “permitiendo que el espectador se confronte con sus propias sensaciones, ideas y conceptos” (idem).

No obstante, las de Alÿs poco tienen que ver con animaciones experimentales. Caracterizadas estas últimas por una conciencia expresa del medio y la materia, además de generalmente por una patente abstracción, los dibujos de Alÿs presentan una figuración más bien realista que genera la simple ilusión de una acción en movimiento. Acusa también una patente ausencia de experimentación plástica, definiéndose, en cambio, por una técnica 2D más bien rudimentaria, a razón de su enfatizado carácter manual y su sencilla elaboración. Y es que estas animaciones no exploran

técnicas novedosas ni materiales poco usuales. Al contrario, el artista realiza a mano cada uno de los dibujos que componen las series, casi siempre usando grafito sobre papel de calco y añadiendo ocasionalmente algo de color con gouache. Asimismo, pese a que el sonido obtiene gran presencia en las piezas, en realidad éste actúa según la lógica de una animación ortodoxa, puesto que en su mayoría se emplea como música de fondo y no transgrede los parámetros más normalizados.

Podríamos pensar entonces que se trataría de un tipo de animación de desarrollo, ya que Wells la define como “un modo de expresión que combina o selecciona elementos de ambos [animación ortodoxa y experimental], representando una tensión estética y filosófica entre esos aparentes extremos” (Wells, 1998: 35). Pero, en la práctica, dicha categoría parece adaptarse para Wells a un tipo de narrativa comprensible, a un tratamiento experimental de la forma —operando generalmente en el ámbito de las tres dimensiones— y/o a una redefinición de la ideología que subyace al tipo de animación ortodoxa. Algo que de nuevo no encaja con las propuestas de animación de Alÿs, a no ser que considerásemos

el conjunto de la obra en el que se insertan las animaciones, ya que presenta discursos más complejos que se acercarían al desmantelamiento de ciertos patrones occidentales.

De esta manera, la animación de Francis Alÿs se delata como una especie de extranjero dentro de su propio medio; puesto que ni se puede encuadrar dentro de la animación ortodoxa, ni se vincula con la idiosincrasia de la animación experimental, ni queda claro que pertenezca a la animación de desarrollo. Por otro lado, sus dibujos en movimiento parecen declararse como un cuerpo extraño dentro del recorrido artístico del autor, ya que lo que objetivamente más le define es una trayectoria performática y videográfica.<sup>5</sup> Pero además, esta línea de dibujo de animación se identifica con una estrategia considerablemente minoritaria en el plano de la producción artística contemporánea, en el que autores como William Kentridge suponen una excepción.<sup>6</sup>

Por todas estas razones, asumimos el tipo de animación de Francis Alÿs como una especie de cuerpo extraño, tanto para el campo de la animación, como para el conjunto específico de su producción artística.

## 02

### Dibujo vivo

Con la expresión “dibujo vivo” damos nombre a esta particular estructura del bucle breve (en la línea del GIF), en el que, pese a que los dibujos estáticos cobran vida, la duración de la acción es tan corta que no presentan la entidad de un relato de animación. Por ello, aunque los dos adjetivos —vivo y animado— se conectan muy estrechamente, “dibujo vivo” sería aquél centrado en la idea de presente continuo —haciendo que la misma acción cobre vida una y otra vez, dada la constante repetición del bucle—, diferenciándose así del dibujo de animación que apunta a relatar una historia mediante dibujo en movimiento.

En el conjunto de la obra de Alÿs la estructura de la repetición se reproduce de manera constante. Y es precisamente esa repetición la que sustenta en forma de bucle, como dibujo vivo, la gran mayoría de sus animaciones. Otro artista que también trabaja la animación en *loop* es Blu (o Blublu) —muralista urbano— con *Walking* (2007) o *Letter A* (2007) (Fig. 1). En ellos el dibujo discurre espacialmente por las paredes de una habitación, redibujándose a lo Kentridge y enlazando su estructura en bucle con el principio y final del recorrido espacial. *Combo* (2009) (Fig. 2), una colaboración con David Ellis, amplía los hallazgos de las anteriores y extiende el espacio a un edificio en ruinas, donde el dibujo y la pintura se combina con la fotografía del lugar y la aparición de los artistas interviniendo

en la obra. Estos tres trabajos están planificados para funcionar como bucle, pero sin embargo se suceden variadas acciones en los mismos, presentando un guión más complejo que el de Alÿs. Más cercano a éste se encontraría, por ejemplo, la serie de dibujos videográficos que el artista Juan Zamora realizó a principios de los dos mil (Fig. 3). En ellos, sólo una parte del dibujo adquiere movimiento, dudando así entre su naturaleza puramente dibujística o animática.

El bucle o *loop* equivale a la continua formulación de una misma cosa. En él, el final siempre coincide con el comienzo de la siguiente repetición, situándose principio y fin como un extremo único en esta estructura. Gracias a este punto de unión, un ritmo aparece, sobre todo en los bucles de corta duración, donde el receptor asimila la cadencia de la repetición a base del golpe que puntea ambos extremos unidos —comienzo y final—. Dentro del ritmo del bucle, la noción del tiempo natural se pierde y, encerrado en un ciclo sin fin, la acción se perpetúa como infinito presente reaparecido una y otra vez. La interiorización de esa medida del tiempo automatiza en realidad una percepción que no espera ver nada nuevo. Y es que ese movimiento cíclico conjura un presente continuo que únicamente se mira a sí mismo. Tan sólo inscrito en el tiempo del ahora, que transcurre replicado sin descanso y ofreciendo, a pesar de todo, la posibilidad de ser siempre de nuevo.

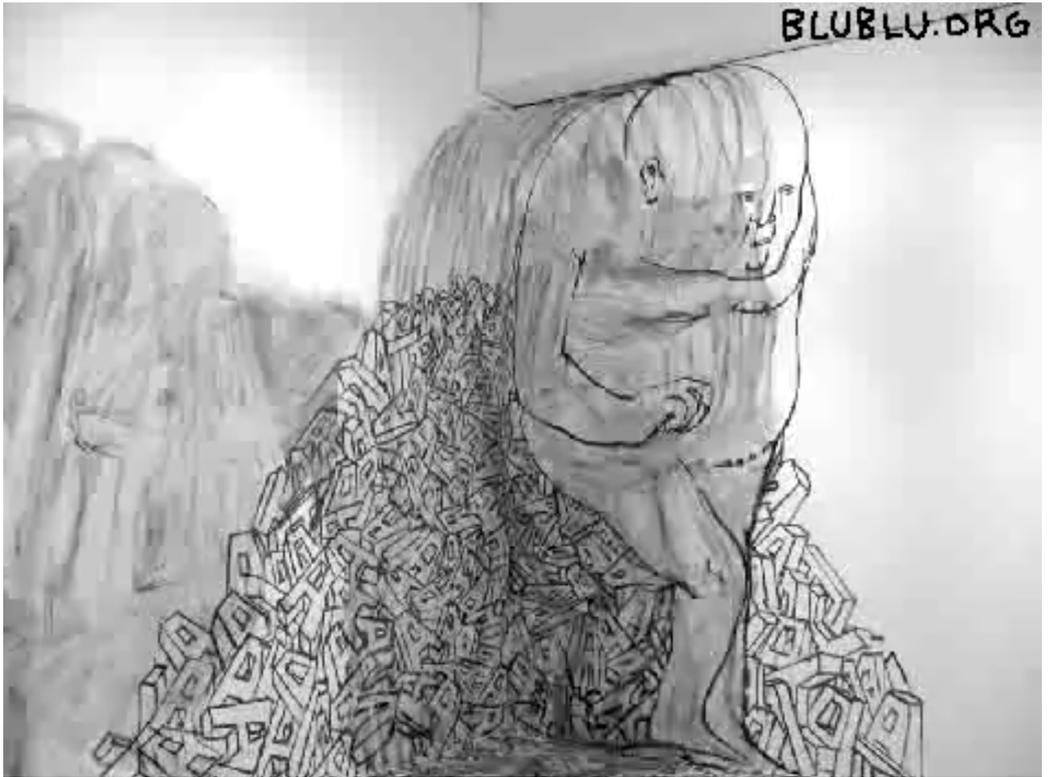


Fig. 1. Letter A, (Blu, 2007).



Fig. 2. Frame de Combo, (Blu y David Ellis, 2009).



Fig. 3. *Hurgando*, (Juan Zamora, 2006).



Fig. 4. Vista de la instalación de *DO/UNDO*, 2008.

Los bucles de Alÿs provocan que el dibujo *acontezca*, reformulando indefinidamente la idea de presente. Sus animaciones no se definen por su desarrollo, sino por la proyección temporal que experimentan los dibujos estáticos. En ese sentido, Ricardo Horcajada y Joaquín Torrego detectan en el dibujo actual una tendencia hacia la práctica de la demora, que es “construida por el productor para obligar al espectador a posicionarse temporalmente” (2012: 40). Según estos autores, una de las líneas seguidas dentro de esta lógica temporal es el “dibujo animado tradicional o stop-motion y normalmente en formato de bucle sin fin” (ídem). De ahí que se proponga a Alÿs como un claro ejemplo de ello, pues en sus obras

Una secuencia que describe un acto, normalmente sin sentido, se repite continuamente sin que seamos capaces de diferenciar el comienzo de dicha acción del final de la misma (ídem).

Para comenzar a tratar este aspecto a partir de ejemplos hemos de señalar que en el conjunto de su obra detectamos trabajos directamente vinculados con la animación, aunque realmente no participen de este género, sino que funcionan dentro del ámbito videográfico. Ejemplos de ello son *DO/UNDO* (2008) (Fig. 4) y *R.E.H.E.A.R.S.A.L.* (2000) (Fig. 5).

En la primera obra se aprecia cómo las manos de un animador, en un contexto propio de su trabajo, hace avanzar páginas donde la palabra “DO” (“hacer”) se transforma en “UNDO” (“deshacer”), retrocediendo después hasta el primer estadio. Literalmente la persona hace y deshace no sólo ambas palabras, sino también el curso de cualquier acción resolutive, manteniéndose el vídeo en un estado de indeterminación entre un significado y su contrario. En la segunda obra, se muestra a un animador trabajando en la palabra “REHEARSAL” (“ensayo”). Letra a letra, éste desarrolla la animación

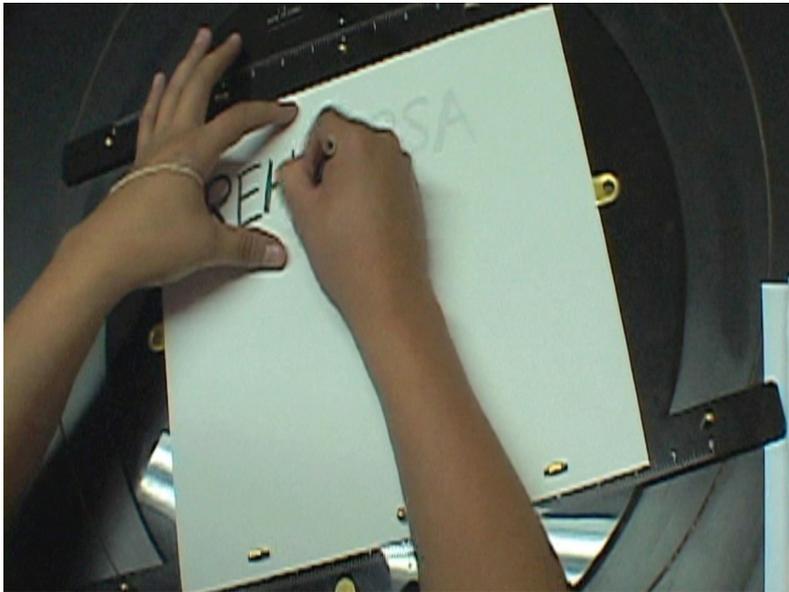


Fig. 5. Frames de *R.E.H.E.A.R.S.A.L.*, 2000.



Fig. 6. *Frames* e instalación de *Song for Lupita*, 1998.



de su escritura. Una vez se completa, el bucle vuelve a comenzar de nuevo la construcción de la palabra. Reparemos entonces en que en francés ensayo se traduce como “répétition”, lo que trasluce verdaderamente su sentido repetitivo en busca de la perfección de la obra definitiva o el estreno. Sin embargo, a lo que apunta Alÿs con la reiteración de lo mismo es a establecerse en ese estadio de proceso, sin avanzar hacia lo definido o resuelto. Es este estado generativo, en el que las cosas se hallan en formación constante, el que más interesa al artista.

Entre las animaciones de Alÿs asentadas en la estructura del bucle, destacan *Song for Lupita* (1998), *The last Clown* (1995-2000),<sup>7</sup> *Bolero* (*Shoe Shine Blues*) (1999-2007) y una producción más reciente llamada *Exodus 3:14* (2014-2018).

En *Song for Lupita* (Fig. 6) una joven vierte agua de un vaso a otro de forma constante sin derramar nada, mientras de fondo suena una voz femenina cantando el tema *Mañana, mañana*, y cuya letra reza: “Mañana, mañana es demasiado pronto para mí”. Esta proyección ocupa justamente el mismo tamaño del soporte de papel en el que se dibujó, lo cual la vincula directamente con su origen dibujístico. Russell Ferguson señala que el artista describe esta obra como

una suerte de demostración del dicho mexicano ‘el hacerlo sin hacerlo, el no hacerlo pero haciéndolo’, que representa una especie de resignación en un presente inmediato, y que induce a una hipnosis completa en el acto mismo, un acto que era flujo puro, sin comienzo ni fin. (Hyun, 2007: 44)

Sería por tanto flujo literal del indeterminado presente continuo, si entendemos el agua vertiéndose como una metáfora del mismo. También Ferguson dice de esta animación que supone “un reflejo de la lucha contra las presiones de la productividad” (ibídem: 54), negándose a hacer e instalándose en un perpetuo estado intermedio entre comienzo y resolución. Todo



Fig. 7. Frames de *The last Clown*, 1995-2000.

esto remite a una cultura y sociedad concretas, las de México, y enlaza a su vez con el contenido de la serie de ensayos, de tipo performático y videográfico. Uno de ellos es *Politics of Rehearsal* (2005-2007), donde la voz en off de Cuauhtémoc Medina compara el continuo postergar de la acción que se lleva a cabo, en ese caso del desnudo de una “stripper”, con el ritmo de América Latina, que, según el crítico, siempre se halla apuntando al desarrollo de la modernidad pero nunca alcanzando el patrón que Occidente exige. La modernidad se erigiría así como objeto de deseo desde el punto de vista latinoamericano, pero también como aquello de lo que nunca será posible apropiarse, por lo que se da forma a ese “hacerlo sin hacerlo” y “no hacerlo pero haciéndolo” en el que se basaba la animación de *Song for Lupita*.

*The Last Clown* (Fig. 7) cuenta el tropiezo de un hombre al cruzarse con un perro. Se basa en realidad en una pequeña anécdota que le ocurrió precisamente a Cuauhtémoc Medina, su amigo y curador, mientras paseaban juntos por Hyde Park, en Londres. Al igual

que la anterior animación, ésta sigue presentando un hecho cotidiano, en apariencia sin mayor trascendencia. Tampoco en ella se distingue ni principio ni final, tan sólo que la caída sucede dentro del trayecto del personaje, marcando el único hecho relevante.

Para el artista es esencial atravesar una fase de intensa reproducción, considerándola la parte más viva del proceso.<sup>8</sup> Es por ello que a la hora de exhibir esta obra como proyección lo hace acompañándola de un dispositivo donde muestra numerosos dibujos previos. A esta documentación le suma dieciséis cuadros en pequeño formato de diferentes tallas, donde también se cuenta la historia en forma de guion gráfico, por lo que aquí se subordinaría la pintura como disciplina a la animación, al constituir un paso previo y presentarla bajo la categoría de boceto.

La anécdota real en la que se basa el trabajo surgió cuando Alÿs y Medina conversaban sobre la relación entre arte y entretenimiento. Retomando y alterando esa misma escena de la vida normal, Alÿs amplía su alcance y trasluce una poética (nunca exenta de política) que



sólo él detecta. El personaje del payaso tiene el rostro de Medina, quien encarna al colectivo de “artistas, críticos y curadores” (Godfrey, Biesenbach, Greenberg, 2010: 116) que actúan a su vez como “los máximos animadores y acróbatas intelectuales” (ídem). En este caso la animación sirve para poner en tela de juicio al arte contemporáneo y revisar cómo a menudo es objeto de burla para un gran público que lo considera un sinsentido y lo aborrece por las exageradas cotas económicas que alcanza.

En la animación *Bolero (Shoeshine Blues)* (Fig. 8) se saca brillo continuamente a un zapato al compás de la música.<sup>9</sup> Al igual que en *Song for Lupita*, la proyección de la obra se ajusta al mismo tamaño del formato analógico de los dibujos y además, a la manera de *The Last Clown*, expone materialmente los dibujos relacionados con el trabajo.

Se ha de señalar que, pese a que *Bolero* funciona como una excepción dentro de la serie de animaciones que aquí presentamos —basadas en la estructura del bucle—, en realidad sigue jugando con ella a través de su desviación. La

música que acompaña a las imágenes ya no funciona como fondo, como sí lo hacía en *Song for Lupita*, sino que dicta estrictamente los movimientos de la imagen. Aljys se aproxima así a lo que Eisenstein denominó “montaje vertical” en los años treinta del pasado siglo, que se basaba en una estrecha relación entre imagen, acción y sonido.

A partir de un gesto de la vida cotidiana mexicana como es el del limpiabotas —o, más bien, bolero o boleador, como allí se denomina— y su boleada —o la acción de lustrar—, Aljys saca a relucir toda una poética que cuenta mucho más allá de lo evidente. *Bolero* es la única entre las animaciones que tratamos que presenta variaciones tanto en el dibujo como en la letra, pero sin perder de vista el contexto de la repetición. La obra se configura a partir de una serie de nueve breves secuencias, correspondientes a su vez a frases musicales y movimientos distintos del bolero con el trapo.

La parte sonora, aquella que dirige la acción, es extraída en realidad de nueve ensayos *a capella* de una cantante, interpretando la misma



cuál se *superpone* a cuál, ni que uno sea extracto del otro. (Barthes, 2009 [1982]: 76)

Pareciera entonces que Alÿs hubiera puesto en práctica en su instalación este planteamiento en el que ninguna forma de la animación (los fotogramas en papel o la animación proyectada) ocupan un lugar preeminente sobre el otro. Además, la frecuente colocación expositiva de los fotogramas que usa en sus exposiciones permitirían liberarlos según Barthes “de la constricción del tiempo fílmico” (ídem) pues “el tiempo de lectura [...] no es así [libre] en el *filme*, ya que la imagen no puede ir más a prisa ni más despacio, salvo a riesgo de perder su figura perceptiva” (ibídem: 77). Es exponiendo los *frames* como se rompería con las limitaciones de ese tiempo de lectura fílmico, por defecto insuficiente, añadiendo el tiempo de la contemplación.

El sonido, igual que en *Song For Lupita y Bolero*, se construye con una voz femenina que discurre también en bucle. Parte de la frase “Soy lo que soy” (“I am that I am”), que se ubica en el relato bíblico donde Dios ofrece a Moisés guiar a los hebreos a Canaán, la tierra prometida. Y es que *Exodus* se crea desde una perspectiva local, dejando atrás esta vez el contexto latinoamericano y transportando cuestiones como el desplazamiento a otros territorios. A su vez, esta obra se relaciona con *Beirut, September 8, 2016* (2018) —realizada dos años antes de la muestra, cuando el artista se hallaba en esa ciudad—, a partir de la que inicia toda una reflexión acerca del desplazamiento y de la circulación de la tierra entre Siria, Irak y Líbano. Aquella tierra que ya no es útil, puesto que no se cultiva a razón de la guerra, se vuelve frágil y queda a merced del viento que la transporta, viajando libre entre esos territorios. *Exodus*, a pesar de su imagen aparentemente inocua, está hablando del conflicto armado, del movimiento de millones de refugiados y de la condición de lugares que se debaten entre la destrucción y la reconstrucción, al igual que el nudo del cabello de la joven se hace y se deshace sin fin.



Fig. 9. Vista de la instalación, detalle de la instalación con proyección y *frame* de *Exodus 3:14*, 2014-2018.

## 03

### En bucle: entre el desaparecer y el permanecer

Como hemos visto, en las animaciones de Alÿs poco o nada se resuelve en ese tiempo y, a menudo, el extremo único del bucle resulta indistinguible por la monotonía de la acción.<sup>12</sup> Por otra parte, esta estructura genera la permanencia del mismo dibujo en acción sin retardar el movimiento, mediante la simple iteración; construyendo un espacio extensivo en el que poder percibir lo dibujado. En ese sentido, los trabajos de animación que hemos presentado aquí permiten mirar de otra manera, dejando al espectador con el deseo de contemplar el dibujo que siempre escapa por ser imagen en movimiento, pero contentando el gusto por la posesión de la imagen, gracias a su reparación constante.

Desde los comienzos de la imagen en movimiento, se ha venido formulando la misma queja: no se puede contemplar la imagen a tal velocidad. Desde Georges Duhamel, quien sostenía a principios del siglo XX “Ya no puedo pensar lo que yo quiero. Y es que las imágenes en movimiento sustituyen a mis propios pensamientos” (citado en Benjamin, 2008 [1989]: 80), hasta Roland Barthes, quien a finales de ese siglo declaraba:

ante la pantalla no soy libre de cerrar los ojos; si no, al abrirlos otra vez no volvería a encontrar la misma imagen; estoy sujeto a una continua voracidad; una multitud de otras cualidades, pero nada de pensamiento. (Barthes, 1990 [1980]: 105-106)

Son numerosos los autores que no concilian la percepción de la imagen con su movimiento. Esto destaca más si cabe en imágenes que no han sido simplemente captadas de la realidad, sino que, como las animaciones, han sido elaboradas para apenas protagonizar una fracción de segundo.

Por otra parte, existen estrategias que permiten recobrar la posesión de la imagen pese a su movimiento. Así, Laura Mulvey explica que “Ralentizar la ficción en pleno movimiento [...] Parando la imagen o repitiendo secuencias” (2009: 184) son estrategias pertenecientes a la reproducción doméstica de las que se vale el espectador para cambiar la relación establecida por defecto con la película cinematográfica. Por lo que, pese a que la animación plantee también una imagen fugitiva respecto al tiempo destinado a su contemplación como dibujo, su reiteración permite una apreciación más consciente y controlada. La velocidad de su paso sigue planteando dificultades para su aprehensión completa, pero la repetición ofrece la percepción *ad libitum* (aunque interrumpida por el flujo fílmico) de esos instantes en los que los *frames* aparecen.

El tipo de repetición idéntica inscrita en el bucle presume a su vez a un carácter fático.<sup>13</sup> El repiqueteo de lo mismo parece compensar la falta de suspense de lo que ya sabemos cómo acaba, atrapando la atención por la fuerza, ante el señuelo de un nuevo comienzo al que siempre

le sigue la misma historia. Esta repetición tan característica se conecta con el relanzado formato GIF (Graphics Interchange Format) que, en esencia, constituye la repetición de un breve fragmento de imagen en movimiento.<sup>14</sup> Este mínimo *loop*, que hoy abarca desde el lenguaje de las redes (como alternativa o complemento del lenguaje escrito, en paralelo al de los emoticonos), hasta cierta producción artística destinada a ese formato,<sup>15</sup> ha adquirido hoy una visibilidad renovada. Bien es cierto que dicho formato bebe en realidad de los inicios de la imagen en movimiento, como bien decía Juan Martín Prada: “recordando la experiencia proporcionada por los antiguos fenaquistiscopios y zoótropos” (2018: 110). Estos dispositivos, tal y como señala Jonathan Crary, “eran sinónimo de una nueva experiencia de la forma desplegada en el tiempo” (2008: 260) desde 1830. Sin embargo, al contrario de las animaciones que estos producían, donde “La fascinación que generaban no tenía que ver con la figura o el motivo en sí mismo, sino con la ilusión de movimiento” (ídem), las animaciones de Alÿs utilizan una simbología propia en consonancia con el resto de su obra, proponiendo activamente sentido.

Avanzando con la historia del GIF, tal y como indica Martín Prada, “Un importantísimo catalizador de la expansión de los GIF animados fue el hecho de que en el 2015 las páginas y *chats* de Facebook empezaran a soportar

este tipo de formato de imagen” (2018: 109). Pero, antes de que en esa fecha se relanzara el formato, el navegador Netscape 2.0 fue el que en 1995 permitió al GIF disfrutar de su carácter más específico: la cualidad de funcionar en bucle, lo cual se hizo extensivo a otros navegadores a partir de entonces.

No parece casualidad, por tanto, que las animaciones de Alÿs a las que nos referimos comenzaran precisamente en 1995 con *The Last Clown* y continuaran a lo largo de la década de los noventa, hasta los últimos dos mil diez. Pareciera de esta forma que el *Zeitgeist* técnico de finales del siglo XX afectara a la obra de Alÿs, dejando que su obra plástica se contagiara por ese elemento que encajaba tan bien en su trabajo; por una parte, a razón del sentido de indeterminación presente en él y, por otra, tanto por esa ilusión de posesión que permite el bucle, como por la extensión temporal que realiza de la imagen estática.

Sin embargo, la diferencia más notable es que los GIFs se identifican con recortes de otras obras más extensas (como películas y vídeos), mientras que las animaciones de Alÿs, son creadas ex profeso para discurrir en círculo. En ese sentido, las obras de este artista más tendrían que ver con los antecedentes del formato, como las imágenes animadas en los fenaquistiscopios (tratándose estas de acciones simples, extendidas brevemente en el tiempo), que con el popular GIF.

## 04

### Condición de híbrido

En las animaciones de Alÿs, la categoría de imagen en movimiento se presenta junto a un patente carácter de dibujo estático. Esto ocurre no sólo porque la corta duración del bucle extiende brevemente su naturaleza dibujística más inmóvil (por lo que lo hemos denominado “dibujo vivo”), sino también a razón de los planteamientos expositivos que muestran los trabajos. En sus instalaciones, “obra final” —la proyección— y origen de la animación —los bocetos y dibujos individuales— se entrelazan presentando un híbrido entre imagen estática y dinámica. Esto se consigue no sólo añadiendo los bocetos y dibujos definitivos a la proyección a modo de “making of”, como también realizan otros autores de animación como Regina Pessoa, quien extiende sus cortos más allá de la pantalla de proyección: mostrando los dibujos originales físicamente, transformándolos en cajas de luz, adaptándolos a mecanismos ópticos relacionados con los inicios del cine, etc. En definitiva, aportando con todo ello una visión más completa de cada proyecto.

Alÿs, en cambio, combina ambas naturalezas, estática y dinámica, manteniéndolas en un nivel equivalente; rebajando el peso de la proyección al reducir su tamaño al mismo del formato del papel, situándola en un lugar no preeminente (a ras de suelo o a baja altura) e incluyéndola entre el resto de dibujos, sin un espacio en blanco que

le sirva de aislante o marco. Dicha relación funciona sobre todo en las instalaciones de los últimos trabajos, donde la ineluctable atracción de la animación se ve compensada por el masivo conjunto de los dibujos estáticos. Su ubicación, su disposición y los elementos que acompañan a la proyección de las animaciones influyen determinadamente en su lectura, siendo comprensible dentro del conjunto de una producción artística contemporánea interdisciplinar.

Asimismo, cabe preguntarse cómo la estructura de bucle que siguen los dibujos en movimiento de Alÿs afecta al espectador. El eco de su ritmo exige ser atendido una y otra vez sumando tiempo a su efímera percepción. De esta manera permite un tiempo de concentración sobre esas imágenes y sonidos en particular. Para aquellos que sean conscientes de esta reiteración como una carencia de variedad, el bucle equivaldría a un tiempo encapsulado. Pero otro modo de apreciar la obra sería encontrar sus diferencias, aguzando para ello nuestros sentidos como espectadores y detectando esos matices infralevés entre una y otra reproducción. Precisamente acerca del infraleve, Marcel Duchamp anotaba: “Todos los ‘Idénticos’ por muy idénticos que sean (y más cuanto más idénticos) se aproximan a esta diferencia infra leve que separa” (2008: 277). De lo que se deduce que no es el dibujo el que cambia, sino que es la mirada del espectador la que se transforma ante el bucle.

## Bibliografía

- ALÿS, Francis, 2018. *Francis Alÿs, 'The Log-book of Gibraltar' Interview*, Seúl: Art Sonje Center (<https://vimeo.com/296494694> [acceso: julio 2019]).
- BARTHES, Roland, 1990 [1980]. *La cámara lúcida. Notas sobre la fotografía*, Barcelona: Paidós (*La chambre claire. Note sur la photographie*, Paris: Gallimard).
- BARTHES, Roland, 2009 [1982]. *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos y voces*. Barcelona: Paidós (*L'obvie et l'obtus. Essais critiques III*, Paris: Éditions du Seuil).
- BENJAMIN, Walter, 1995. *Gesammelte Briefe*, vol. I, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- BENJAMIN, Walter, 2008 [1989]. *Obras*, Libro I, vol. 2. Madrid: Abada (*Gesammelte Schriften*, Band I-2, Frankfurt am Main: Suhrkamp).
- BENJAMIN, Walter, 2010 [1989]. *Obras*, Libro IV, vol. 1. Madrid: Abada (*Gesammelte Schriften*, Band IV-1 I-2, Frankfurt am Main: Suhrkamp).
- BOND, Rose, 2011, "Poetics and public space: an investigation into animated installation", *Animation Practice, Process & Production*, vol. 1, nº1, pp. 65-76.
- DE LEÓN YONG, Tania, 2015. "¿Por qué no nos sentamos simplemente frente a la pantalla? Dos formas de clasificar la animación", *Con A de Animación*, nº 5, pp. 102-111 (<https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/3550> [acceso: agosto 2019]).
- DUCHAMP, Marcel, 2008. *Duchamp du signe*, suivi de *Notes*, París: Flammarion.
- GODFREY, Mark, BIESENBACH, Klaus, GREENBERG, Kerry (eds.), 2010. *Francis Alÿs, a story of deception*, Londres: Tate Modern.
- HORCAJADA, Ricardo, TORREGO, Joaquín F., 2012. *Estrategias gráficas contemporáneas*, Cuadernos de Bellas Artes, vol. 3. La Laguna (Tenerife): Sociedad Latina de Comunicación Social, pp. 1-148 ([http://www.revistalatinacs.org/067/cuadernos/03\\_Estrategias%20graficas%20contemporaneas.pdf](http://www.revistalatinacs.org/067/cuadernos/03_Estrategias%20graficas%20contemporaneas.pdf) [acceso: diciembre 2019]).
- HYUN, Jane (ed.), 2007. *Francis Alÿs: Politics of Rehearsal*, Los Ángeles: Hammer Museum y Göttingen: Steidl.
- MEDINA, Carlos, 2004. *Cortografía. Animación*. Madrid: Fundación Autor, SGAE.
- MULVEY, Laura, 2009. *Death 24x a Second. Stillness and the Moving Image*, Londres: Reaktion Books.
- ROMANO, Gianni, 2000. "Francis Alÿs: streets and gallery walls", *Flash Art (International Edition)*, nº 211, pp. 72-73.
- SIERRA, Sonia, 2015. "Dos muestras y nuevas preguntas de Francis Alÿs", *El Universal, Cultura*, 25 de marzo 2015 (<https://archivo.eluniversal.com.mx/cultura/2015/impreso/dos-muestras-y-nuevas-preguntas-de-francis-als-76451.html> [acceso: agosto 2019]).
- TRASLAVIÑA, Cecilia, 2017. "La animación experimental en el territorio de los afectos", *Con A de Animación*, nº 7, pp. 100-106 (<https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/7300/pdf> [acceso: julio 2019]).
- VIRILIO, Paul, 1998 [1988]. *La máquina de la visión*. Madrid: Cátedra (*La machine de vision*, Paris: Éditions Galilée).
- WAZARUS, Iris, 2019. "Morfoloía de la no-narrativa en la animación", *Con A de animación*, nº 9, pp. 144-157 (<https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/11340> [acceso: agosto 2019]).
- WELLS, Paul, 1998. *Understanding Animation*, Londres: Routledge.

## Notas

<sup>1</sup> Merece la pena, de manera complementaria, remitirse al contexto de la frase: “Sea el que sea el proyecto, me es necesario trasladarme aquí (a México) para digerirlo, procesarlo, recargar energía y regresar a la locación; es casi como un mecanismo artístico, de reubicar los valores y las razones desde mi base logística y sentimental. [...] Todo mi lenguaje artístico se desarrolló en México, el diálogo, el método no ha cambiado y sí necesito reubicarlo a cada rato, en el contexto que fomentó este lenguaje” (Citado en Sierra, 2015).

<sup>2</sup> Tal es el caso de obras como *Fairy Tales* (Ciudad de México, 1992-1998), *The Leak* (París, 2002) —su versión *The Green Line* (Jerusalén, 2004)— y *Painting/retoque* (Paraíso —Panamá—, 2008). En todas ellas el dibujo aparece en forma de línea operando desde un plano más conceptual, donde el peso recae en la idea y la acción.

<sup>3</sup> A grandes rasgos, dentro de esta clasificación se distingue la animación ortodoxa, correspondiente a aquella más comercial, donde prima el contenido de la historia de la mano de una estética atractiva y normalizada — como la producción de Disney, por ejemplo—; la animación experimental, que se identifica con aquella más vanguardista, carente de narrativa lógica; y la animación de desarrollo, que, aun conservando una narrativa comprensible, juega con una apariencia tendente a lo experimental. Dado que son numerosos los estudios de dichas categorías, pondremos como referencia el artí-

culo de Tania de León Yong “¿Por qué no nos sentamos simplemente ante la pantalla? Dos formas de clasificar la animación” (2015), en *Con A de animación*, nº 5.

<sup>4</sup> Nos referimos en concreto al siguiente conjunto de obras por estar basadas en la estructura del bucle: *Song for Lupita* (1998), *The last Clown* (1995-2000), *Bolero (Shoe Shine Blues)* (1999-2007) y *Exodus 3:14* (2014-2018).

<sup>5</sup> De hecho, en su página web sólo son visibles este tipo de obras y sin embargo, no se puede acceder a ninguna animación. No obstante, esto no tiene por qué significar que el artista las considere aparte de su producción, sino que las salvguarde de un acceso masivo, confiriéndoles así mayor peso en realidad.

<sup>6</sup> En su caso, Kentridge basa su producción en animaciones realizadas primordialmente a partir de dibujo a carboncillo sobre el mismo soporte. Ambos artistas se mueven en realidad dentro del mundo de lo performático en diferentes vertientes. Por una parte, Alÿs realiza obra propiamente performática y la registra videográficamente. Por otra, Kentridge genera una dimensión performática en el dibujo: tanto al entremezclar su intervención en persona (y la de otros) con los dibujos (registrándola fotográficamente); como al desarrollar una dinámica dibujística, en la que casi coreográficamente avanza hacia el soporte para redibujarlo y retrocede para fotografiarlo de un

modo indefinido, a lo largo del proceso de creación.

<sup>7</sup> Nótese que en muchas de sus obras, si no la mayoría, el artista sitúa el trabajo no en un año concreto, sino en un periodo que comprende varios años. Esto contribuye a subrayar la idea de la obra como proceso, jugando con la indeterminación de una consecución definida.

<sup>8</sup> Algo de lo que igualmente dio cuenta Walter Benjamin cuando decía “las obras acabadas son menos importantes que los fragmentos en los que van trabajando [los grandes autores] durante toda su vida” (2010 [1989]: 28) y “cada obra acabada es la máscara mortuoria de su intuición” (1995: 406).

<sup>9</sup> No es la primera vez que los zapatos se convierten en los protagonistas de una obra de Alÿs. Ya en *Zapatos magnéticos*, una performance que tuvo lugar en la Bienal de Cuba de 1994, usa este objeto como centro de la acción; así como en su instalación *L'imprevoyance de la nostalgie (Dad)* (1999).

<sup>10</sup> Alÿs es el artífice tanto de la letra, como de la melodía. La letra es la siguiente: “Nothing we R/ Nothing will B/ I C U R/ I tell U B/ Nothing 2 C/I C U R/ I tell U C/Nothing 2 B/4 Nothing we R/and nothing will B”, siendo equivalente a “Nothing we are/ Nothing we'll be/ I see you are/ I tell you be/ Nothing to see/ I see you are/ I tell you see/ Nothing to be/ For nothing we are/ and nothing we'll be”.

<sup>11</sup> Este aspecto remite a *Rehearsal II* (2001-2006) y *Politics of Rehearsal* (2007), donde la figura de la stripper se desnudaba mientras una cantante de ópera ensayaba acompañada de un pianista y se detenía cuando los intérpretes cometían algún error o decidían parar.

<sup>12</sup> Esto sucede especialmente en obras como *Song for Lupita* y *Exodus*, donde parece que es la acción la que se repite indefinidamente y no a razón del bucle, que forzaría ese proceso.

<sup>13</sup> Descrita por Paul Virilio como una imagen “que fuerza la mirada y retiene la atención” (1998 [1988]: 26).

<sup>14</sup> En su artículo “Morfología de la no-narrativa en la animación”, Iris Wazarus establece dentro de la categoría de animación experimental o no-narrativa la subcategoría de “Morfología cíclica” (2019: 149). Sin embargo, pone como ejemplos de la misma ciertos GIFs y no establece diferencias entre las distintas producciones en bucle, que aunque comparten estructura, difieren en cometido y sentido. Por esta razón, y porque consideramos las animaciones de Alÿs micro-narrativas, no relacionaremos estas obras con dicha categoría.

<sup>15</sup> Remítase, por ejemplo, a la base de datos GIPHY (<https://giphy.com/explore/contemporary-art> [acceso: julio 2019]).

© Del texto: Tania Castellano San Jacinto.

© De las imágenes: Francis Alÿs,, Blublu, Juan Zamora, Barış Doğrusöz (fotos de la instalación de Exodus), Regents of the University of California (por una de las instalaciones de Alÿs) y The Renaissance Society-University of Chicago (por una de las instalaciones de Alÿs).



### **Biografía**

Tania Castellano San Jacinto es licenciada en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid y doctora en Bellas Artes por la misma universidad. Ha realizado estancias de investigación en el Walter Benjamin Archive de Berlín, en la Maison des Sciences de l'Homme de París y en el Museo MoMA de Nueva York. También ha realizado cursos de especialización en la School of Visual Arts de Nueva York y en el Centro de Investigaciones Artísticas de Buenos Aires. Anteriormente ha trabajado en la Universidad de Zaragoza como docente. En la actualidad es profesora en el Área de Dibujo en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de La Laguna.

### **E-mail**

tcastell@ull.edu.es