

# LÍMITES DIFUSOS Y HORIZONTES EXPANDIDOS. CONVERGENCIAS ENTRE ANIMACIÓN EXPERIMENTAL Y ARTE CONTEMPORÁNEO

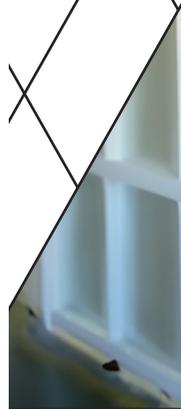
VAGUE LIMITS AND EXPANDED HORIZONS.  
CONVERGENCES BETWEEN EXPERIMENTAL ANIMATION AND CONTEMPORARY ART

## RESUMEN

A pesar de sus patentes diferencias, existe un recorrido compartido por la animación y el arte contemporáneo dentro del ámbito de la animación más experimental. El cine abstracto de la vanguardia alemana de principios del siglo XX surge como efecto de la expansión plástica hacia el formato cinematográfico, abriendo nuevas vías para la animación en el resto de Europa y América al margen de las directrices de los grandes estudios. Hacia mediados de siglo, la animación derivada de dicha experimentación se incluye dentro de ciertas corrientes de cine independiente. Desde los años setenta logra, en cambio, desvincularse progresivamente de los elementos más propios del esquema cinematográfico para incorporar otras variables, situando esa producción en un terreno impreciso. Como muestra de ello, este texto estudiará un conjunto de casos en los que la consonancia entre animación y arte contemporáneo evidencie el espacio común que comparten y las aportaciones al mismo.

## ABSTRACT

Despite their obvious differences, animation and contemporary art share a common space within the field of experimental animation. German Avant-Garde's abstract films of the early 20th century emerge as a result of the graphic expansion towards the cinematographic medium, opening new doors to animation in Europe and America, independently from the big studios. In mid 20th century the animation derived from the aforementioned experimentation was adopted by certain trends of independent film. Nevertheless, since the seventies, experimental animation has succeeded in separating itself from the structure most commonly associated to film by incorporating other variables, placing that production in an ambiguous position. To further explore the consonance between animation and contemporary art, this essay delves into some cases that show the space that they share and the contributions that have emerged as a result.



A portrait of Tania Castellano San Jacinto, a woman with dark, curly hair, wearing a green turtleneck sweater. The portrait is framed by a large, dark green triangle. To the left of the triangle, there are several overlapping white triangles of various sizes, some with black outlines, creating a geometric pattern. The background of the portrait shows a white window frame.

# TANIA CASTELLANO SAN JACINTO

Universidad de La Laguna,  
España

Profesora de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de La Laguna, Área de Dibujo. Doctora en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid y Magister de Teoría y Práctica de las Artes Plásticas Contemporáneas en la misma universidad. Actualmente pertenece al proyecto de investigación “Materias de la imagen” (MICINN 2021 PID2021-122762NB-I00).

## **PALABRAS CLAVE:**

Animación experimental, arte contemporáneo, convergencias, animación abstracta, público, experiencia

## **KEY WORDS:**

Experimental animation, contemporary art, convergences, abstract animation, audience, experience

## **DOI:**

<https://doi.org/10.4995/caa.2023.18364>

## Introducción

A mediados de siglo XX, cuando el arte adopta el apellido de *contemporáneo*, otras formas de producción considerablemente alejadas de las disciplinas existentes ocupan el espectro artístico. Desmaterializaciones del objeto del arte, asimilaciones de las formas industriales, expansiones más allá de las artes clásicas, un giro conceptual, la presencia del lenguaje y la experiencia como propuesta (Lippard, 2004 [1973], Krauss, 2002 [1983]) transportan las prácticas artísticas de la época hacia un horizonte desvinculado de la producción anterior, en búsqueda de sentido a través de nuevas formalizaciones. Es entonces cuando la relación entre animación y arte contemporáneo se torna algo igualmente susceptible de ser reformulado en este nuevo estado de cosas.

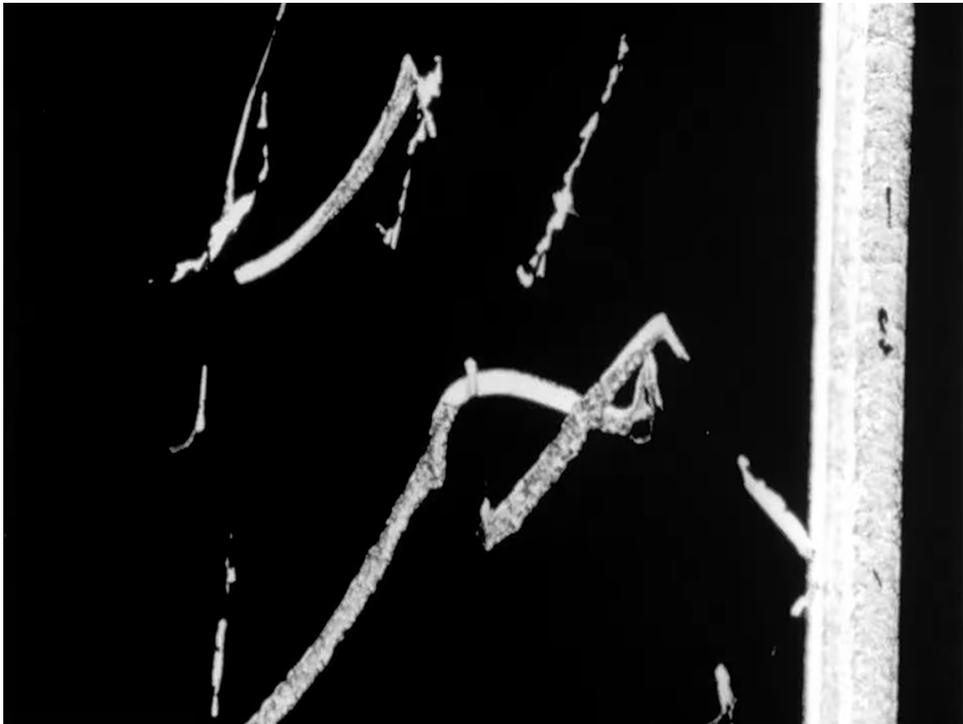
Resulta destacable en ese sentido el ejemplo de cierta producción artística contemporánea surgida alrededor del cambio de milenio, donde la animación se convierte en un elemento protagónico —como en la obra de William Kentridge—, se incorpora dentro de un conjunto de producción de distinta naturaleza —tal y como la plantea Francis Alÿs—, o amplía sus límites a base de evidenciar el proceso de animación sobre soportes de otra índole —como en trabajos de The Barnstormers o Blu—. En la línea de las anteriores, surgen otras formas de animación que son igualmente susceptibles de encuadrarse en el ámbito de la animación experimental,<sup>1</sup> explorando la expansión de la imagen gráfica en mo-

vimiento. Es en todos estos casos cuando animación y arte contemporáneo se dan la mano. En contrapartida, la narrativa, una faceta clásicamente adscrita al campo de la animación convencional, se convierte en otras formas de progresión audio-visual, se pierde en favor de una experiencia sensitiva donde el espacio juega un rol fundamental o se multiplica hacia la disolución de la autoría. Se refuerzan, en cambio, aspectos como la conciencia del proceso, se incorporan elementos como formas de arte de acción y dibujo auto-generativo o se cuestionan aspectos de la animación dentro de su propio medio.

El artículo comienza analizando el cine gráfico abstracto del siglo XX, para después abordar categorías elaboradas a partir de casos concretos donde la animación forma parte de una producción artística contemporánea. Estos mostrarán la transformación de la superficie de proyección en espacio de proyección, la tergiversación de aspectos típicos de la animación, así como nuevas formulaciones de la animación experimental manual y electrónica en el contexto del arte contemporáneo. De este modo se pretende ofrecer una perspectiva del entrelazamiento entre animación y arte contemporáneo en diferentes vertientes, remontándonos a los años veinte del pasado siglo y avanzando hasta nuestros días, gracias al espacio abierto por la animación experimental y a la expansión del planteamiento artístico contemporáneo.



**Fig. 1.** *Collage of Kandinsky and Disney Figures* (Oskar Fischinger, ca. 1940). Cortesía de The Fischinger Trust.



**Fig. 2.** *A Colour Box* (Len Lye, 1935). 35mm, Dufaycolor, sonido. 4 min. Cortesía de British Postal Museum & Archive y Len Lye Foundation.

**Fig. 3.** *Synchromy No. 4: Escape* (Mary Ellen Bute, 1937-1938). 35mm, color, sonido. 4,29 min. © Center for Visual Music.

**Fig. 4.** *Free Radicals* (Len Lye, 1958, rev. 1979). 16mm, blanco y negro, sonido. 4 min. Cortesía de Len Lye Foundation.

# 01

## Animación absoluta

En el marco de las prácticas de vanguardia cinematográficas de principios de siglo XX, dentro del ámbito del cine experimental, surge el llamado *cine absoluto*,<sup>2</sup> aparecido en la Alemania de los años veinte y protagonizado por artistas como Walter Ruttmann, Hans Richter, Viking Eggeling y Oskar Fischinger,<sup>3</sup> que en gran parte practicaban la pintura de vanguardia o se relacionaban con ese círculo. Por el carácter esencialmente gráfico y de animación de las piezas producidas por estos artistas alemanes, el movimiento bien podría denominarse “animación absoluta”<sup>4</sup> o “animación abstracta”, pues se trata de animaciones entendidas como una extensión filmica de la producción pictórica de vanguardia y alternativa a la narrativa de personajes. Con esta corriente se define un tipo de animación centrada en características esenciales del cine como el movimiento, el ritmo y la alternancia de las composiciones.<sup>5</sup>

En cuanto a su relación con el cine de animación clásico de la época, como el de los estudios Disney, resulta muy ilustrador de las fricciones existentes el caso de Fischinger, quien se traslada a Los Ángeles y comienza a diseñar en 1938 una secuencia de la película *Fantasia* (1940) de Walt Disney; *Toccata y fuga en re menor* de Bach. El proyecto no llega a concretarse tal y como estaba previsto, pues el autor lo abandona después de que la secuencia fuera alterada por parte del estudio a favor de una estética más figurativa, tal y como definitivamente se presentó. Martin Arnold (2018: 100) señala al respecto:

[Fischinger] got referred to Disney and started feeling obsolete there, since he delivered artworks and they wanted cartoons. In his disappointment he made collages like where

Minnie and Mickey get shocked and frustrated looking at a Kandinsky painting.<sup>6</sup>

De la influencia ejercida por el tipo de “animación absoluta” y otras prácticas de vanguardia surgieron artistas europeos/as y americanos/as que cultivaron y ampliaron esta corriente extendiéndola en las diferentes etapas del cine gráfico. En los años treinta y cuarenta, a la pura animación abstracta se sumaron otros elementos pertenecientes a la figuración y al registro filmico, manteniendo sin embargo su preeminencia plástica. Por otra parte, la incorporación de sonido directamente en el filme durante esas décadas determina un uso diferente, tal y como señala Paul Adams Sitney (2002: 232): enlazando imagen y sonido bien al “visualize music through cinematic abstractions”,<sup>7</sup> bien al “synchronize visual rhythms to music”.<sup>8</sup> Este autor sitúa al neozelandés Len Lye como una figura clave dentro de la transición del cine gráfico europeo al americano y declara que es el primero que dibuja o pinta directamente sobre el acetato filmico y prescinde del registro fotográfico de imágenes (Sitney, 2002: 233). Esto altera por completo el procedimiento empleado hasta entonces y le confiere otros aspectos, como un tipo de color más vivo y un abanico de texturas mucho más amplio. Aparte de ello, la planitud de la representación y la conciencia del fotograma como superficie de inscripción se convierten en aspectos destacados. Los experimentos de Lye con esta metodología se inician en los años veinte, pero la primera pieza es *A Colour Box* (1935), a la que seguirán *Kaleidoscope* (1935) y *Rainbow Dance* (1936). La estadounidense Mary Ellen Bute también crea *Rhythm in Light* (1934), pero resulta

más interesante su coloreada *Synchromy No. 4: Escape* (1937-1938) —elaborada con la misma música aparecida en la secuencia de Fischinger en *Fantasia* (1940), de Disney—, donde la dinámica visual está totalmente condicionada por el desarrollo de la música. Una animación abstracta, sin embargo, con guiños a la animación de personajes es *Spook Sport* (Mary Ellen Bute, 1939), en la que participa Norman McLaren, quien también realizó por su parte interesantes trabajos de animación abstracta como *Dots* (1940) y *Boogie Doodle* (1941). Los estadounidenses John y James Whitney llevan a cabo sus experimentaciones en común, como *Five Film Exercises* (1943-1945) y Fischinger continúa su trayectoria con ejemplos como *An Optical Poem* (1938) y *Motion Painting No. 1* (1947).

Durante los cincuenta y sesenta aparecen *Free Radicals* (1958) y *Particles in Space* (1966) de Len Lye, donde a base de arañar el fotograma desarrolla sus *pure figures of motion*<sup>8</sup> (Faber, Walters, 2003) situándose próximo al cine estructuralista que daba comienzo en la época. Robert Breer, considerado como uno de los antecedentes de este último movimiento por Sitney (2000 [1970]: 328) realiza producciones como *Blazes* (1961), *66* (1966), *69* (1968) y *70* (1970).<sup>9</sup> Comparable la primera a *Mothlight* (1963), del estructuralista/materialista Stan Brakhage, por su empleo del fotograma único, ambas ofrecen un uso radical de la forma y la velocidad cinematográficas muy en sintonía con el ámbito plástico.



**Fig. 5.** *Light Music* (Lis Rhodes, 1975), vista de la instalación. Cortesía de la artista y LUX, Londres.



**Fig. 6.** *Five Minutes of Pure Sculpture* (Anthony McCall, 2012), vista de la instalación en Hamburger Bahnhof, Berlín. Trabajos de delante hacia detrás: *Meeting You Halfway* (2012), *Breath III* (2005), *Between You and I* (2006) y *Coupling* (2009). © Anthony McCall. Cortesía del artista y Sean Kelly, Nueva York.

## 02

### De superficie de proyección a espacio de proyección

Quizá una de las obras más simples dentro de los parámetros del cine gráfico sea *Light Describing a Cone* (1973), de Anthony McCall. Su animación consiste en el recorrido de una línea luminosa sobre fondo negro que, desde la base de la proyección compone lentamente una circunferencia completa. Durante sus 30 minutos de duración, el público asiste al desarrollo de la curva a la vez que su avance circular muestra el transcurso del tiempo. Sin embargo, lo que distingue mayormente este trabajo es el uso del espacio y su relación con el público. Como su propio título indica, la obra de McCall no acaba en la bidimensionalidad del dibujo en pantalla, sino que aspira a construir esculturalmente la animación por medio del haz de luz proveniente del proyector. Así, asumiendo la circunferencia como base plana, y en ese sentido la pantalla con ella, el cono se erige entre el foco lumínico y dicha superficie de proyección aspirando a ser el verdadero *objeto* del protagonismo. La escultura luminica resultante crea un espacio singular en la sala, que añadido a la interacción del público determina la función de estos “trabajos de luz sólida” (*Solid Light Works*), tal y como los denomina McCall.<sup>10</sup>

*Light describing a cone*, y por extensión el resto de *Solid Light Works* que desde entonces el autor ha venido produciendo (1973-2018) —con diferentes variaciones pero, en esencia, el mismo planteamiento—, mantienen, por un lado, una referencia al cine abstracto, dada la pura linealidad de las proyecciones en movimiento. Por otro, el tiempo resulta un factor cla-

ve, ya que el artista apunta a ralentizar la proyección para que el desplazamiento de los grafismos no dé lugar a interpretarse como una serie de acciones con objeto de ser contempladas, sino que espera del público que sea él el que pase a la acción y decida la duración de esa experiencia:

I found that if you make the motion quite fast, then the visitor stops in their tracks and waits, as if they were watching something go by, rather than becoming engaged and going in and looking at the work as if it were a sculpture (McCall: 2018).<sup>11</sup>

Por lo que la demora en la descripción del movimiento desplaza el foco de la propia representación y su acción hacia la experiencia del público con la pieza en el espacio, de donde surge un tiempo propio.

La interacción del público con la proyección igualmente se observa en otra artista coetánea y también británica: Lis Rhodes. En concreto, en su trabajo *Light Music* (1975),<sup>12</sup> donde de igual manera que en su pieza más conocida, *Dresden Dynamo* (1972), la parte gráfica del celuloide invade el espacio dedicado a la banda sonora, configurándose así una especie de *sonido óptico* que se manifiesta en el primero bajo la forma de una especie de presente zumbido entrecortado.<sup>13</sup> Compuesta visualmente en dos partes por una alternancia de franjas blancas y negras en movimiento dibujadas sobre el acetato, cada una de ellas se proyecta en dos pantallas enfrentadas en los extremos de la sala de proyección/exposición. En el centro del espacio se ubican sendos pro-

yectores, por lo que los amplios haces de luz serán interceptados frecuentemente por el deambular del público. Al contrario de considerarse una interrupción del material audiovisual, Rhodes plantea la sala como un espacio de interacción donde el público no ocupe un rol pasivo frente a lo expuesto, sino que se conviertan en parte de la proyección o que incluso dinamice la experiencia de una forma performática.

En los trabajos de McCall y Rhodes, se invita al público a transitar por los elementos más esenciales del cine, a salir de su papel como espectador/a y abordar los aspectos de cada instalación a su manera, como un juego sin reglas predeterminadas. Una visión expandida de ambas es la mucho más reciente *The transfinite* (2011), de Ryoji Ike-da. Por sus dimensiones monumentales, no sólo ocupa el espacio dedicado a la proyección, el Park Avenue Armory de Nueva York, sino que la animación se convierte en el propio espacio. El artista desarrolla grandes proyectos basados en una conversión de datos a material audio-visual por medio de algoritmos, como *Datamatics* (2006-2021) y *Test Pattern* (2008-2019) —del que forma parte el propio *The transfinite*—. De este modo, traduce a una estética binaria todo tipo de datos recopilados hasta entonces como representación del mundo, generando una especie de código de barras horizontal dinámico. La disolución de la naturaleza de la información en el código empleado evoca, gracias a la acumulación de signos, una idea de infinitud plasmado en el mismo significado del título: un infinito estructurado y cuantificable.

*The transfinite* utiliza una pantalla extensiva y recurre a una doble-doble proyección,<sup>14</sup> al dividirla en dos mitades y convertir además el suelo en plano de proyección. Este factor ofrece una inmersión mucho más efectiva, al permitir al público liberarse igualmente de la posición ordenada dentro de la sala de proyección. A este efecto, la forma en la que la gente participa de la obra no sólo incluye la interacción con la animación proyectada y sus ritmos —al igual que en las piezas anteriores de McCall y Rhodes—, sino que además habita dentro de ella haciendo uso del espacio para desplegar facetas de su más pura cotidianeidad, como descansar sobre el suelo y hablar por el móvil. La cuestión sería si la propuesta gráfica realmente pasa a transformarse en un telón de fondo, que, junto con el ruidismo ambiental de su parte sonora, la convierten en un elemento secundario dentro de la experiencia del espectador en el espacio. O quizás, puede que disfrutar de la misma bien en un modo contemplativo o interactivo —pero, al fin y al cabo, situando a la pieza como protagonista de la experiencia—, bien como parte de la más pura cotidianeidad del público, serían dos vías válidas de acceso a la obra dotadas de sentido.

## 03

### La animación como material de la animación

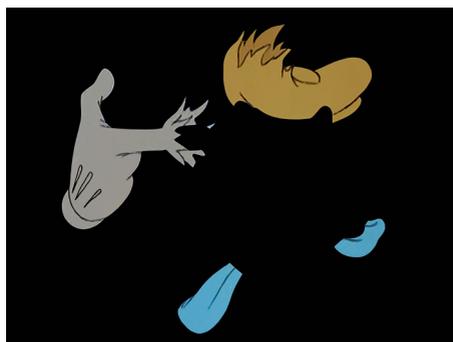
Entre finales de los años ochenta y comienzos de los dos mil, Martin Arnold destaca dentro del ámbito de la reedición de *foundfootage*. Comienza interviniendo títulos clásicos de Hollywood de entre los años treinta y sesenta del siglo XX<sup>15</sup> y, tras un impasse de cerca de una década, lo hace, en cambio, con piezas de animación de Disney, Metro Goldwyn Mayer y Warner Brothers. En ellas se dan cita sobre todo personajes reconocibles del ámbito de la animación más clásica como el emblemático ratón Mickey, el pato Lucas, Pluto y otros animales menos referenciales, conformando una línea de producción practicada hasta el reciente *Background Check* (2020).

Es su afán por la elisión, practicado exponencialmente en *Deanimated* (2002), el que se va a perpetuar en el resto de trabajos elaborados a partir de los dos mil diez. Inaugurándose con *Shadow Cuts* (2010), Arnold propone una práctica en la que se combinan sus formas anteriores de abordar la reedición: por un lado, a través de sus continuos avances y retrocesos, que lejos de ocultar los cortes generados, se proponen como reescritura del original; por otro, mediante el recorte en la apariencia en las animaciones de partida: al suprimir no sólo el fondo, sino también parte de las figuras. Si la primera manipula la imagen interviniendo el ritmo original de los fotogramas, la segunda penetra *dentro del fotograma*, invadiendo su superficie a base de un profundo negro que abarca fondo y figura. Arnold amputa así ciertas partes de los personajes,<sup>16</sup> incluso anulando la posibilidad de percibir los rostros, guiándonos únicamente por rasgos como ojos y boca.<sup>17</sup> Respecto a esta forma de proceder, el artista apunta:

In the cartoons, not only is the single frame important, but also the fragmentation of the frame itself. I cut out various parts of the body and face and place them in front of a black background. [...] my fragmented forms refer to the production process of cartoons made in the so-called cel animation technique. This is an animation style that employs a team of drawers in which everyone is responsible for one specific element: the head, the eyes, the legs, and so on. Each is drawn individually on transparent sheets. In a final step the sheets are laid on top of each other to create a complete image. Visually speaking, what I do is pull out some of these celluloid sheets from the pile of sheets with body-part drawings and break down the image to some of its original layers. Metaphorically speaking, I'm de-celing cel animation (Arnold, André, 2018: 96).<sup>18</sup>

El modo de trabajar de Arnold, además de aludir al propio proceso de creación de las animaciones en cuanto a la compartimentación de su proceso creativo, como hemos leído, consistiría en restar parte de la visión ofrecida por las mismas en un intento de diseccionar sus imágenes, en tanto la supresión equivale a un modo de análisis.

El artista dice entender las películas de animación como maneras de representar el mundo y en ese sentido las interviene, apuntando a desvelar facetas no evidentes en su representación, pero aun así constituyentes de un imaginario clásico. Por ello habla de revelar el *Unheimlich* freudiano en las imágenes; lo siniestro oculto dentro del ámbito de lo familiar. De ahí que tome el término *disección* para describir la práctica de este artista, pues a base de descontextualizar, seccionar, desprender y recomponer el material de la animación,



**Fig. 7.** *The transfinite* (Ryoji Ikeda, 2011), vista de la instalación en el Park Avenue Armory. Fuente propia.

**Fig. 8.** *The transfinite* (Ryoji Ikeda, 2011), vista de la instalación en el Park Avenue Armory. Fuente propia.

**Fig. 9.** *Soft Palate* (Martin Arnold, 2010). Animación, color, sonido. 3,20 min. (bucle). Cortesía del artista.

**Fig. 10.** *Black Holes* (Martin Arnold, 2015). Animación, color, sonido. 5,20 min. (bucle). Cortesía del artista.



**Fig. 11.** *One Million Kingdoms* (Pierre Huyghe, 2001). Animación, sonido, 6 min. © Pierre Huyghe. Cortesía del artista.

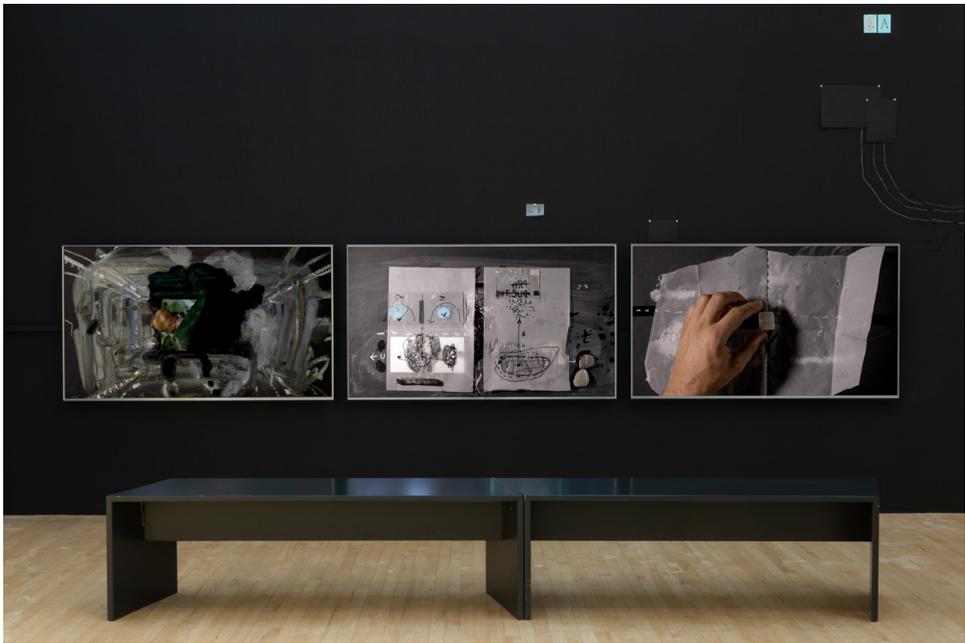
**Fig. 12.** *One Day...* (Susan Collis, 2008-actualidad), vista de la instalación. Animación digital, 24 hs. Cortesía de la artista y Seventeen.

se descubre la supuesta verdadera anatomía de las imágenes en su superficie.

Otro caso en el que la animación transgrede sus códigos usuales es el proyecto de Pierre Huyghe y Philippe Parreno que parte y gira alrededor de un personaje de manga. Ambos compran en 1999 un personaje femenino a Kworks, una empresa japonesa de diseño de personajes, por unos 432\$. Con su compra los artistas pretenden liberar a la bautizada como Ann Lee<sup>19</sup> de propósitos comerciales<sup>20</sup> al uso: series, videoclips, videojuegos, filmes, anuncios, cómic, etc. Esta adolescente con enormes ojos almendrados, pelo violáceo y orejas puntiagudas, no destaca por nada particular más allá de esos rasgos; no exhibe una acentuada sexualización —frecuente en el manga— ni tiene otros atributos singulares o complementos. Seguramente por ello fue elegida por los artistas, dado que tendría que ser lo suficientemente flexible para adaptarse a los diversos propósitos artísticos que se esperaban de ella. Y es que a través de este “personaje polifónico” (Huyghe en Nobel, 2003: 106) hablarían las producciones de 15 artistas invitados/as a formar parte del proyecto colaborativo, dado a conocer positivamente con el nombre de *No Ghost, Just a Shell* en la Kunsthalle Zürich en 2002. El título de la exposición, idéntico al del libro recopilatorio del proyecto (*No Ghost, Just a Shell*, 2003) y expandido en el título del proyecto completo (*No Ghost, Just a Shell, un film d'imaginaire*, 1999-2002) hace referencia a una película clásica de *anime*: *Ghost in the Shell* (1995), de Mamoru Oshii.<sup>21</sup> El filme se sitúa en 2029 y en él la comandante Motoko Kusanagi, cyborg que conserva aún parte de su cerebro humano, experimenta una crisis que le hará cuestionarse su identidad dentro de la doble naturaleza mujer-máquina. Precisamente el término *ghost* hace referencia a la faceta más humana de la protagonista, una especie de voluntad singular generadora de identidad, mientras que la palabra *shell* ofrece

la idea de receptáculo de la anterior, vinculándose con el cuerpo-máquina o robótico.

Huyghe y Parreno comienzan por trasladar la imagen bidimensional y estática de Ann Lee a un modelo 3D digitalizado, retocándola mínimamente, con objeto de generar una herramienta lo más completa posible. Facilitan de esta manera el empleo del personaje en un rango variado de producciones, pero además liberan su copyright para ser compartido con el resto de artistas congregados/as en el proyecto, con el propósito de que protagonice cada uno de sus trabajos. Es así como Ann Lee experimenta su existencia bajo 17 formas distintas, en un recorrido *polifónico*. Dentro de los resultados de animación está *Écran Témoin* (2001) de François Curlet, donde el personaje relata en voz alta un diario redactado por alguien contratado a través de un anuncio en la prensa; *Ghost Reader* (2003) de Rirkrit Tiravanija, donde recita durante 8 horas el libro *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968), de Philip K. Dick; o *Annlee in Anzen Zone* (2000) de Dominique González-Foerster, donde se duplica bajo la lluvia advirtiendo acerca de una profecía apocalíptica anunciada en inglés y japonés. Otras animaciones son las realizadas por los autores del proyecto, en las que el personaje se interroga acerca de su condición como signo. Por un lado, *Two Minutes Out of Time* (2000) de Huyghe, donde Ann Lee se estrena como personaje. Allí habla sobre sí misma en tercera persona, así como del proyecto, para después ser parte de una historia en la que experimenta su primera muerte. *One Million Kingdoms* (2001), también de Huyghe, forma parte de una instalación en la bienal de Venecia de 2001, en la que participa representando a Francia. En él queda convertida en contorno luminoso y aparece atravesando lo que parece un despoblado paisaje lunar cuyo relieve se genera a su paso, pues en realidad son diagramas que visualizan la voz en *off*. Ésta resulta ser la de Neil Arm-



strong, sintetizada y distorsionada, quien recita pasajes de *Viaje al centro de la Tierra* (1864) de Julio Verne, mezclados con fragmentos de transmisiones reales desde el Apolo 11. Por su parte, Parreno llevaría a cabo *Anywhere out of the world* (2000), donde la protagonista igualmente habla de sí misma en primera persona frente a la cámara y se interroga acerca de toda su situación.<sup>22</sup>

Gracias a todos los trabajos realizados Ann Lee adopta diversas formas de existencia, volcando en ella diferentes *ghosts* que desdibujan un conjunto de rasgos psicológicos definidos. Tornaría a ser, en realidad, una especie de personalidad múltiple, ampliada por el conjunto de proyectos independientes. Cabe preguntarse entonces si, ante el hecho de que Ann Lee sea “casi una herramienta” (Huyghe en Nobel, 2003: 106), al identificarse con la posibilidad de construir una historia en cada producción, el mero uso de la misma se convierta en el objeto del trabajo, descuidando las propias historias y no aportando la consistencia necesaria al personaje. En cualquier caso, el uso del personaje cesa a principios de diciembre de 2002 con *A Smile Without a Cat (Celebration of AnnLee's Vanishing)*, cuando durante la feria Miami Basel<sup>23</sup> Huyghe y Parreno prenden una estructura pirotécnica que configura el rostro de Ann Lee para acto seguido desvanecerse, como símbolo del fin de su existencia. La apariencia como línea luminosa remite a otras de sus representaciones anteriores, como *One Million Kingdoms* y *Skin of Light* (2001), aportando una poética última visión de la misma al apagarse.

Pero el hecho que realmente caracteriza el proyecto es que a partir de ese último acto de aparición-desaparición los creadores transfieren los derechos de uso de imagen del personaje a la propia Ann Lee, en una supuesta dotación de autonomía total. Es entonces cuando se da cierre a toda su producción, puesto que obviamente sólo los/as artistas-animadores/as pueden ponerla en escena narrativamente. También cuando, protegiendo esta decisión de transferencia del copyright a Ann Lee, queda prohibido su uso en todo medio audiovisual, bloqueando cualquier empleo o explotación posterior de su imagen, incluso por parte de aquellos/as artistas que la animaron. Huyghe y Parreno prefieren pensar este cese no como final, sino como emancipación, al *devolverle* sus propios derechos al personaje. Lo que transforma su existencia en una forma pasada como signo y su presente en presencia latente como entidad que puede ser pensada y recordada.

Tal y como plantea el título global del proyecto, *No Ghost Just a Shell*, en él se termina suprimiendo la posibilidad de disfrutar de la multiplicidad del *ghost* de Ann Lee, quedando sólo como signo o *shell*. El personaje desaparece justo al dotarle de autonomía, pues precisamente al conferirle ese rasgo humano su compleja personalidad se desvanece (*ghost*); cualquier atisbo de vida y conciencia de sí tan sólo pervive dentro de lo narrativo. Ya lo asumía la propia Ann Lee en su monólogo de *Anywhere Out of the World* de Parreno (2000): “I belong to whomever is able to fill me with any kind of imaginary material anywhere out of the world. I am an imaginary character. I am no ghost, just a shell.”<sup>24</sup>

**Fig. 13.** *Figuring Vitality* (Nikolaus Gansterer, 2015). Video HD, sonido estéreo, 3,05 min. Cortesía del artista.

**Fig. 14.** *Untertagüberbau* (Nikolaus Gansterer, 2017), vista de la instalación en *Extended Mind* (2019), Talbot Rice Gallery, Edimburgo. Video HD, 3 canales, sonido estéreo, 16,03 min. Fotografía: Sally Jubb. Cortesía del artista.

# 04

## Afortunadas hibridaciones. Imagen analógica

Aparte de artistas contemporáneos emblemáticos en el ámbito, como William Kentridge o Francis Alÿs,<sup>25</sup> existen otras prácticas que amplían tanto los contenidos como las gramáticas posibles partiendo de la animación más tradicional. Comenzaremos abordando un planteamiento formal básico dentro de la animación como es la elaboración manual de dibujos y su sucesión continua como generadora de duración. Susan Collis realiza *One Day...* (2008) dentro de la exposición *Sweat* del mismo año, un trabajo en proceso en la época que aspiraba a completarse en los dos años posteriores.<sup>26</sup> A la manera de un reloj digital, los fotogramas de Collis corresponden a una puesta en escena del tiempo, pues al ocupar cada uno un segundo, son precisamente la franja temporal que describen. El hecho de que elija una representación digital del tiempo, aparte de la visión completa de la esfera analógica, enlaza con el contraste que pretende ejercer dentro del planteamiento expositivo, donde la representación de un modo de producción masiva e industrializada compite con el carácter manual, prácticamente artesanal, de los trabajos. El seccionamiento del tiempo digital, que se alimenta de sucesivos instantes deslocalizados del recorrido del tiempo analógico, remite asimismo a la fragmentación de la cadena productiva inaugurada por la modernidad en el ámbito industrial. Este hecho colisiona con la esmerada dedicación de Collis a cada fotograma, lo cual conduce a apreciar el *valor de cada instante* en los dibujos de la artista. Por otra parte, teniendo en cuenta la duración completa de 24 horas que alcanzaría el trabajo, la ilustración del paso del

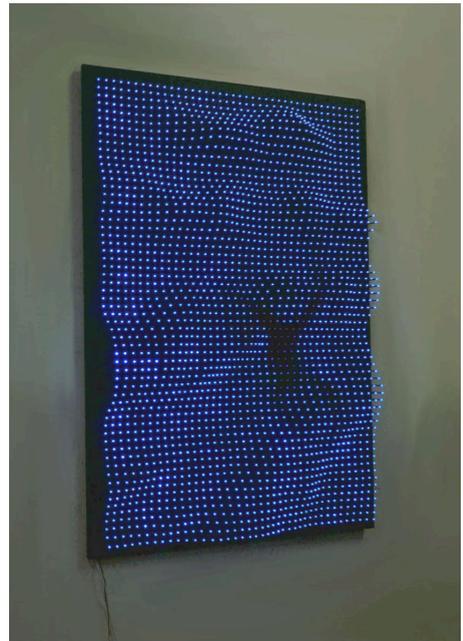
tiempo supondría el decurso de tiempo en sí mismo, correspondiéndose ficción y realidad con una misma y única dimensión.

Nikolaus Gansterer supone un interesante ejemplo al desarrollar un tipo de animación experimental a caballo entre lo diagramático y lo performático. Propone una práctica que combina la acción de dibujar con la reflexión en imágenes, configurando un modo sincrónico de pensamiento y dibujo —para él facetas indisolubles de un mismo proceso—. En su producción existen dos obras de animación que destacan en ese sentido. La primera es *Figuring Vitality* (2015), que le valió el premio al mejor trabajo de animación experimental en el festival Best Austrian Animation de 2017. En ella pone en práctica la analogía que sostiene entre pensamiento y dibujo, planteando un pensamiento mutable en esencia, en tanto se construye con continuas reconfiguraciones de diagramas. Lo lleva a cabo sobre una misma pizarra negra que le sirve de soporte para sus intervenciones con tiza y agua.<sup>27</sup> Es así como revela *the process of figuring something out* (Clegg, 2020: 139),<sup>28</sup> gracias al continuo volcado diagramático. Asimismo, el sonido, extraído de la acción —de la materia y con la materia— es registrado y manipulado dentro del montaje.

*Untertagüberbau. A Sonic Translecture* (2017),<sup>29</sup> en cambio, presenta una pista sonora realizada ex profeso por Martin Siewert.<sup>30</sup> Gansterer inaugura sus translecturas con esta pieza intentando trasladar la escucha de emisiones de radio sobre materia científica y disertaciones

matemáticas acerca de los agujeros negros al dibujo y la acción. No en vano el resultado cobra el carácter de una serie de experimentos de laboratorio, donde lo material y lo objetual se convierten en protagonistas. Al igual que en el anterior trabajo, el ángulo cenital de una cámara fija enmarca la acción de dibujar sobre pizarra negra siempre a expensas del borrado y la recomposición. Algo que, sumado a la acentuada presencia del negro, conecta con la producción de Kentridge.

Sin embargo, *Untertagüberbau* difiere en gran medida de la obra anterior en cuanto a su estructura, al constar de tres pantallas que, alineadas y próximas entre sí, funcionan sincrónicamente. Esto supone para el público mantener una atención divergente, cambiando de foco conforme ciertos acontecimientos ocurren en algunas de ellas.<sup>31</sup> Los recursos con los que Gansterer dibuja son igualmente dispares, pareciendo en ocasiones una muestra o puesta en práctica de los mismos.<sup>32</sup> Si *Figuring Vitality* era creada a base de animación, a excepción de algunos fragmentos de vídeo donde la mano del artista intervenía, en *Untertagüberbau* la animación enlaza con la performance registrada videográficamente, expandiendo ciertos momentos de la pieza o configurándolos mediante stop-motion. En base a ello, los fragmentos animados dan forma a diagramas que crecen, componen el dibujo en movimiento de los grafismos o de la propia materia en las distintas superficies y protagonizan momentos de animación exclusiva, como en los que se avanza a través de un túnel. De esta manera, en ella la animación bascula entre ser generadora de la acción o formar parte de ésta, lo cual añade una dimensión muy diferente al ámbito performático, ampliando sus límites temporales y reestructurando la gramática empleada.



**Fig. 15.** *Grand Central Station* (Jim Campbell, 2009). Con la colaboración de Sarah Bostwick. LEDs y molde de resina. Cortesía del artista.

**Fig. 16.** *Topographic Wave II (Blue)* (Jim Campbell, 2019). Trama de LEDs. Cortesía del artista.

## 04

### Afortunadas hibridaciones. Imagen electrónica

Desviándonos hacia otras formas de concebir la animación, damos con la figura de Jim Campbell y, en concreto, los trabajos que engloban el bloque de su producción llamado *Low Res Works*. En él trata de sustraer toda materia representativa hasta situarnos en el límite del reconocimiento. Como resultado, múltiples puntos de luz hacen aparecer siluetas planas en contraste con un fondo monocromo. Estas, desprovistas de cualquier detalle fisionómico que las particularice, se mueven evocando situaciones de la vida corriente que el público reconstruye mentalmente, conectando con su memoria: la espera en una parada de autobús, el tránsito en espacios urbanos, la gente nadando en la piscina o la multitud caminando en la calle. Campbell se muestra a sí mismo como un observador del entorno, pero también de los propios rasgos visuales. Al igual que los transeúntes nos rodean en la calle, las imágenes también lo hacen dentro de la sala de exposición, trasladándonos así el rol de observador del artista. La baja resolución a la que alude el bloque de obras tiene que ver con evidenciar la naturaleza digital de la imagen mediante el píxel, así como con la máxima reducción representacional y el desafío a la percepción. Se hace necesario, por tanto, una toma de distancia respecto a la imagen, para poder entender lo que se nos es dado a ver.

Entre sus diferentes variantes de animación, existen propuestas basadas en el propio acto de percepción, con alusiones expresas a ello, como en *Rhythm Studies Studies* (2019), donde *estudia* los propios

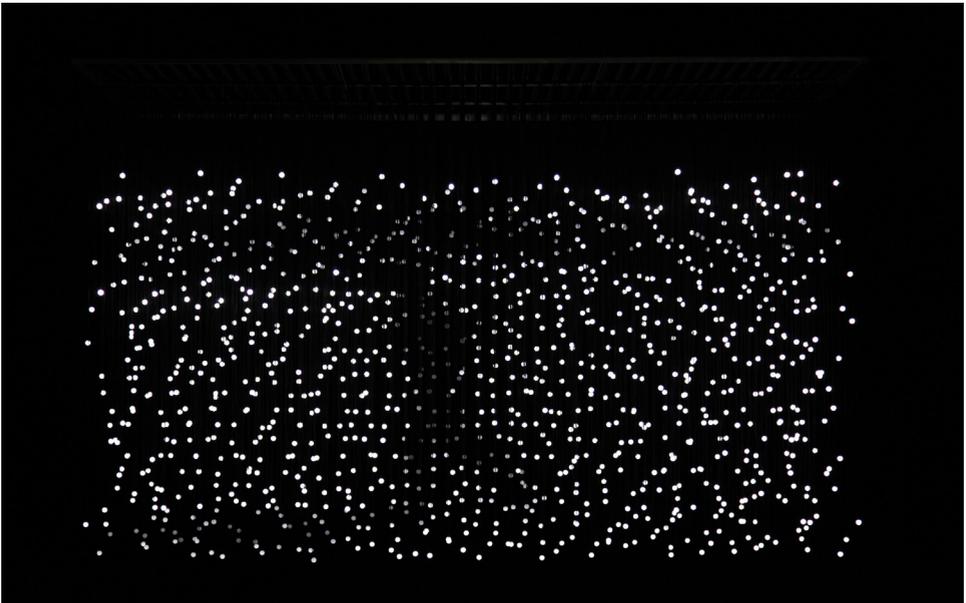
*estudios* del movimiento sustractivamente; mediante representaciones compuestas por la mínima cantidad de leds posible.<sup>33</sup> En otras, como *Library* (2004) trabaja más bien lo evocativo de las imágenes, ya que las siluetas animadas se transforman en sombras que habitan un espacio registrado fotográficamente con todo detalle. Este se convierte en pantalla tras la que unos leds configuran retroiluminadamente siluetas de estética fantasmal, que suben y bajan la escalera principal de la Biblioteca pública de Nueva York. En *Grand Central Station* (2009),<sup>34</sup> en cambio, la pantalla plana se transforma en bajorrelieve de resina que representa la gran estación de trenes de Nueva York, donde múltiples personas transitan el espacio.

La adquisición de relieve va un paso más allá, al prescindir de la pantalla y desvincularse progresivamente del plano vertical, en obras como *Light Topography (Jane's Pool)* (2016), *Topographic Wave II* (2019) y *Topographic Wave II (Blue)* (2019). Pero las onduladas mallas luminosas de esos trabajos se transforman en un elemento exento en la *Exploded View Series* (2010-2011), donde bloques de leds pendientes del techo de la sala de exposición permiten que la animación *tome cuerpo*. De esta manera, la pantalla desaparece como superficie, expandiéndose volumétricamente como masa luminica. Este aspecto conlleva la posible desconfiguración de la imagen si ocurre una pérdida de frontalidad en la contemplación de la instalación. La posibilidad de desdibujar la animación se encuentra, por tanto, a un paso —a izquierda o derecha— del

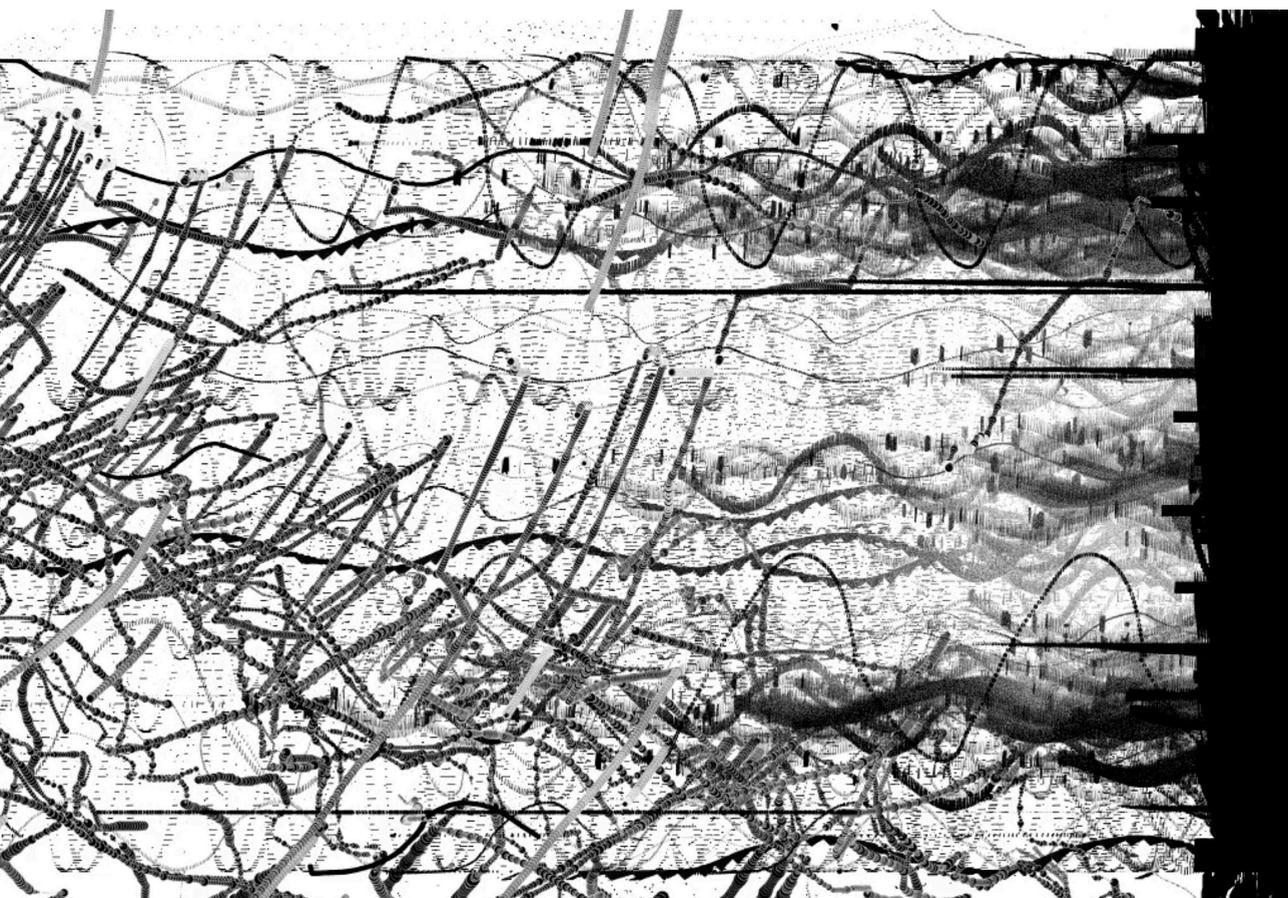
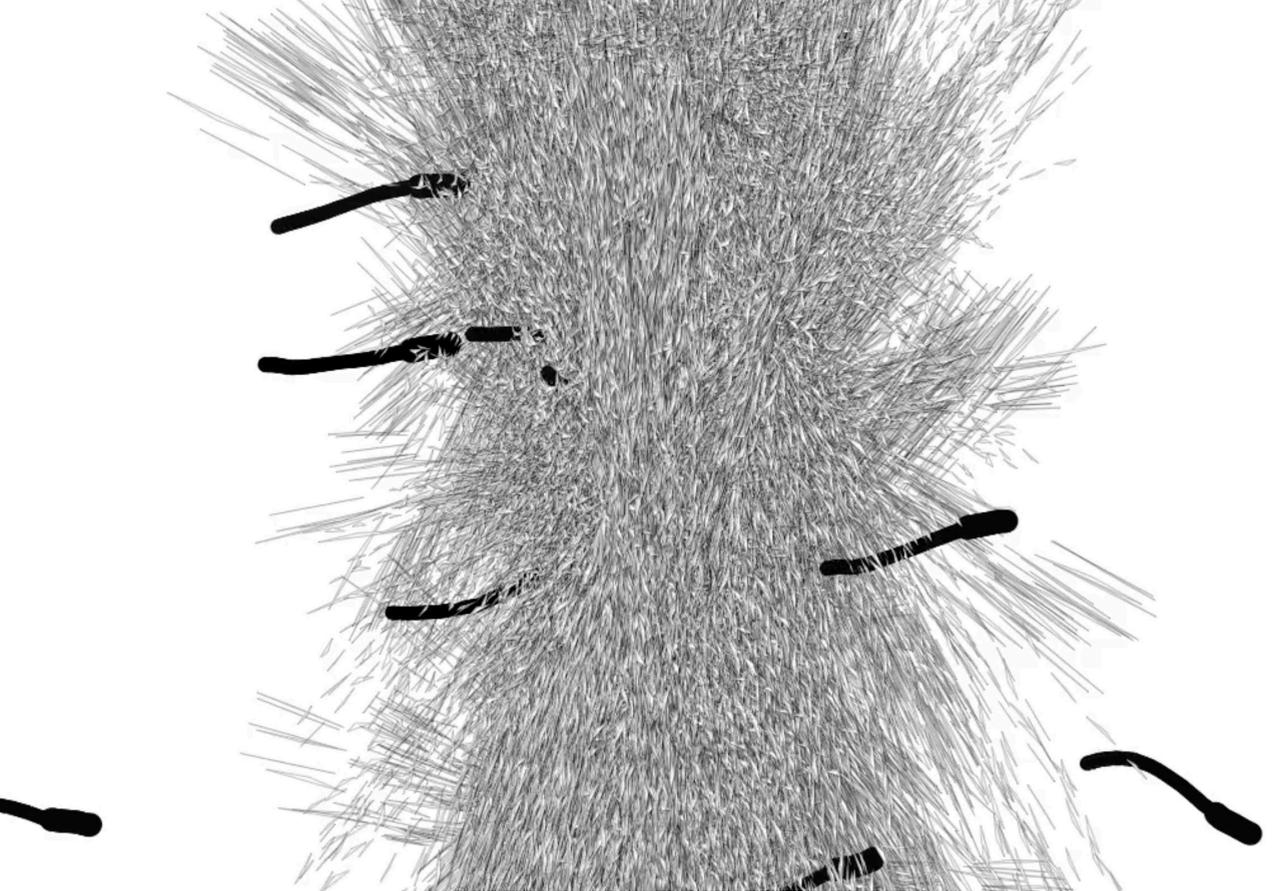
público, dándole la opción de jugar a su antojo con los límites perceptivos planeados como base.

El carácter espacial será aún más ampliado en *Tilted Plane* (2011), una instalación inmersiva donde un conjunto de bombillas colgante dispuestas en un *plano inclinado* permite al público, e incluso le obliga si se avanza lo suficiente en la sala, a ocupar el espacio entre la malla. Todo ello provocará asistir a la animación desde un punto de vista demasiado cercano, donde se fuerza a apreciar la obra desde bastidores contemplando la materia luminica de la que está compuesta. Al mismo tiempo, las propias siluetas del público recorriendo el espacio se combinarán y entrarán a formar parte de las animaciones, en contraste con la red luminosa de fondo. Es así como el público se transforma en actor en la obra y su imagen en personaje, tal y como el resto de quienes aparecen en este tipo de trabajos como siluetas.

Por último, trataremos el tipo de animación generativa y totalmente abstracta de Vladimir Todorović. Piezas como *The Snail on the Slope* (2009), *Silica-esc* (2010) y *1985* (2013), pese a mantener vínculos con la narratividad de las obras literarias en las que se basan o inspiran,<sup>35</sup> plantean gran distancia respecto de una representación ilustrativa en un sentido ordinario, ya que, al estar realizadas mediante código de programación, la apariencia final no supone algo realmente controlable. Así, pese a que un código estructurado defina las directrices de partida, la animación final esquivaría toda predicción. El hecho artístico, por así llamarlo, se ceñiría al diseño, desarrollo y aplicación del sistema creado, que, por su parte, funcionaría de forma procedimental y autónoma. Tal y como el nombre de dibujo generativo indica, este dibujo se dibuja a sí mismo a través de la tecnología y lo consigue gracias a la animación descrita por el proceso. La relación del/de la artista con una producción artís-



**Fig. 17.** *Exploded View Running Falling* (Jim Campbell, 2010), vista de la instalación. LEDs suspendidos. Cortesía del artista.



tica de este tipo contempla, por tanto, delegar el control sobre el comportamiento o apariencia final del resultado.

El azar contingente a la acción determinada por los algoritmos ofrece entonces una relación controvertida con lo narrativo entendido desde una lógica racional, en tanto lo que discurre en pantalla puede no ajustarse al planteamiento de base literaria o al guión, tal y como ocurre en las obras de Todorović. Este autor argumenta que el arte generativo de los nuevos medios<sup>36</sup> —aparecido a comienzos del siglo XXI— “often unfolds in non verbal events that have a potential to generate diverse narratives through experience of the audience” (Todorović, Grba, 2019b: 50).<sup>37</sup> Es entonces cuando “expressive, emotional and cognitive impact of generative art expands our understanding of narrativity by including the audience’s anticipation and comprehension of the system logic and algorithms used in creation of the work” (ídem).<sup>38</sup> Esto exige comprender la animación o el arte generativo desde su negación como narrativa al uso delegando mayormente este aspecto en la experiencia y

aporte del público. De ahí que Todorović, junto a Grba, proponga el término específico de “narratividad generativa” (2019a: 266).

Si las mencionadas obras de Todorović, pese a funcionar audiovisualmente como pura animación generativa, incluyen aún ciertas narrativas prestadas de la literatura, otras como las de Rioji Ikeda, prescinden totalmente de ellas y exponen al público a una experiencia sin filtros con el material audiovisual. Proyectos que a su vez engloban varias de sus producciones, como *Datamatics* (2006-2021) y *Test Pattern* (2008-2019),<sup>39</sup> responden a modos de visualización y materialización de datos de naturaleza diversa que componen nuestro mundo. La binaria animación a la que dan lugar los algoritmos confronta al público con una materia desconocida, imposible de descodificar —tanto narrativa como significativamente, pues en realidad vienen a ser una traducción masiva de datos— y a la que únicamente puede darle sentido mediante su experiencia en el espacio.

**Fig. 18.** *The Snail on the Slope* (Vladimir Todorović, 2009). Animación generativa digital. 8 min. Cortesía del artista.

**Fig. 19.** *1985* (Vladimir Todorović, 2013). Animación generativa digital. 4 min. Cortesía del artista.

## Conclusiones: Coordenadas de un espacio compartido

Desde el cine abstracto de principios del siglo XX asociado a las vanguardias, la animación explora a través de la vía experimental otras formas de manifestarse en consonancia con aquellas prácticas artísticas ligadas a la expansión de sus horizontes disciplinares. El recorrido dentro de ese espacio compartido transforma y amplía los formatos y contenidos de la animación, al participar de la flexibilidad propia de una práctica artística contemporánea sin limitaciones formales, materiales, técnicas o conceptuales. En base a ello, cada una de las categorías analizadas en este texto a partir de casos concretos de producción artística afecta a los parámetros del campo experimental de la animación, evidenciando, por otra parte, posibilidades de creación artística contemporánea en clave de animación.

Dentro de este territorio compartido, destaca en gran medida la ausencia de narratividad en su sentido más habitual como relato de historias, sustituyéndose —como ya sucede en la animación experimental— por la experiencia del público, situándolo como el vector que da sentido al acontecimiento animático. En cuanto a la llamada *narratividad generativa* (Todorović), simplemente *provocada* por un sistema estructurado, pero no planteada como tal, delega igualmente esa tarea a la asunción de la pieza por el público. En cambio, tergiversaciones como las de Arnold se centran en alterar todo un desarrollo narrativo anterior transformándolo sustractivamente en ciertos gestos. Caso aparte supone Ann Lee, cuya personalidad difusa protagoniza episodios de animación

dispares e inconexos, que frecuentemente la sitúan como narradora de historias y no tanto como personaje al uso. Collis, sin embargo, a partir de un *ready made* en clave de reloj digital, vacía de toda narratividad su propuesta.

Otro punto en común es el desplazamiento de ser contenido en pantalla a ocupar otros roles —tanto objetuales como espaciales— dentro de instalaciones en las que participa. Así, la animación deviene tanto *escultural* —al basarse en el haz de luz emitido (McCall) o al convertirse en un objeto lumínico (Campbell)— como *contextual* —al cubrir gran parte de la sala de exposición y ubicar al público dentro de la animación (Campbell, Rhodes e Ikeda)—. En ese sentido se reafirma el interés por *incorporar* al público a la propuesta, convirtiéndole en uno de los factores esenciales y permitiéndole dirigir la experiencia a través de su propia corporeidad y recorrido. Asimismo, la temporalidad de las propuestas, a menudo sin principio ni fin definidos —o siendo estos intrascendentes—, se basa en un mero transcurso, ofreciéndose como base para una reescritura temporal por parte del público, quien decide el tiempo compartido con el trabajo en base a su experiencia (McCall, Rhodes, Campbell, Ikeda y Collis). Otro tiempo es el de la experiencia performática expandida de Gansterer, donde la animación no sólo incrusta tiempos propios dentro del decurso de la pieza, sino que se combina con los de la propia performance, dando lugar a un género mixto más eficaz dentro del lenguaje audiovisual.

## Referencias bibliográficas

- ARNOLD, Martin, ANDRÉ, Emmanuelle, 2018. "Animals, Tamers, and Clowns: Martin Arnold. Martin Arnold in conversation with Emmanuelle André", en *Mousse. Contemporary Art Magazine*, nº 62, pp. 94-100.
- CAVANNA, Aurélie, 2019. "Nikolaus Gansterer. Drawing as thinking in action", en *Artpress 465*, 28 de marzo de 2019 (<https://www.artpress.com/2019/03/28/nikolaus-gansterer-drawing-as-thinking-in-action> [acceso: agosto, 2022]).
- CLEGG, James, 2020. "Nikolaus Gansterer" en ŞENOVA, Başak (ed.), *Crossections*, Berlín, Boston: Walter de Gruyter, p. 139.
- ELSAESSER, Thomas, (2018), "The Loop of Belatedness: Cinema After Filmin the Contemporary Art Gallery", en *Senses of Cinema*, nº 86, marzo 2018 (<https://www.sensesofcinema.com/2018/cinema-and-the-museum/cinema-contemporary-art-gallery/> [acceso: agosto, 2022]).
- FABER, Liz, WALTERS, Helen, 2003. *Animation Unlimited. Innovative Short Films Since 1940*, Londres: Laurence King Publishing.
- GANSTERER, Nikolaus, 2018. *Con-notations* [catálogo artístico], Niza: Villa Arson.
- HUYGHE, Pierre, 2008. "Anlee", en "Extended Play", de *Art21*, episodio 21 (<https://www.youtube.com/watch?v=J3E8ioPg8xQ> [acceso: agosto, 2022]).
- KRAUSS, Rosalind, 2002 [1983]. "La escultura en el campo expandido", en FOSTER, Hal (coord.), *La posmodernidad*, Barcelona: Kairós, pp. 59-74 ("Sculpture in the Expanded Field", *The Anti-Aesthetic: Essays on Postmodern Culture*, Seattle: Bay Press, pp. 31-42).
- LIPPARD, Lucy R., 2004 [1973]. *Seis años: la desmaterialización del objeto artístico de 1966 a 1972*, Madrid: Akal (*Six Years: the Dematerialization of the Art Object from 1966 to 1972*, Berkeley, Los Angeles, Londres: University of California Press).
- McCALL, Anthony, 2018. "Solid Light Works. 16 February-3 June 2018", *The Hepworth Wakefield* (<https://www.youtube.com/watch?v=86rUPcMZZdU> [acceso: agosto, 2022]).
- NOBEL, Philip, 2003. "Sign of the Times. Japanese Anime Comes to Life", en *Artforum*, vol. 41, nº 5, pp. 104-111.
- RICCÒ, Dina, 2018. "Visual Music. Immaginare, tradurre, configurare", en RICCÒ, Dina, DE CÓRDOBA, María José (eds.), *Video and moving image on synesthesia and visual music*, Granada: Artecittà International Foundation, pp. 53-62.

- SITNEY, Paul Adams, 2002 [1970]. "Structural Film", en SITNEY, Paul Adams (ed.), *Film Culture Reader*, Nueva York: Cooper Square Press (Nueva York: Film Culture Non-Profit Corporation), pp. 326-348.
- SITNEY, Paul Adams, 2002 [1974]. "Absolute Animation", en *Visionary Film. The American Avant-Garde, 1943-2000*, Nueva York: Oxford University Press, pp. 231-267.
- TODOROVIĆ, Vladimir y GRBA, Dejan, 2019a. "Helping Machines (Help Us Make Mistakes: Narrativity in Generative Art)", en xCoAx 2019. *Proceedings of the Seventh Conference on Computation, Communication, Aesthetics & X*, Porto: Universidade do Porto, pp. 263-275.
- TODOROVIĆ, Vladimir y GRBA, Dejan, 2019b. "Wandering machines: narrativity in generative art", en *CITAR. Journal of Science and Technology of the Arts*, vol. 11, nº 2, pp. 50-58.
- WELLS, Paul, 1998. *Understanding Animation*, Londres: Routledge.

## Bibliografía recomendada

- FERNÁNDEZ GIBELLINI, Laura, 2011. *Lo local en lo global. Paradojas posmodernas del lugar*, Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- GRADÍN CARBAJAL, Cristián, DOPICO ANEIROS, Lola, 2014. "La animación en el ámbito artístico a través de sus exposiciones. Introducción a una posible taxonomía", en *Bellas Artes. Revista de artes plásticas, estética, diseño e imagen*, nº12, pp. 13-36.
- MANOVICH, Lev, 2007. "Understanding Hybrid Media", en HERTZ, Betti-Sue (ed.), *Animated Paintings*, San Diego: San Diego Museum of Art, pp. 36-47.
- SPIEGEL, Andreas, 2020. "The Gesture", en ŞENOVA, Başak (ed.), *Crossections*, Berlin/Boston: Walter de Gruyter, p. 140.

© Del texto: Tania Castellano.

© De las imágenes: sus autores.

## Notas

<sup>1</sup> En su libro *Understanding Animation*, Paul Wells plantea esta categoría como la antítesis de la animación ortodoxa, que “inevitably cross[es] over into areas which may also be termed *avant-garde* or ‘art’ films, which may only partially display aspects of animation [...] in this area I am prioritising animation which has only be constituted in new forms [...] or resist traditional forms” (1998: 42-43) (“Inevitablemente atraviesa áreas que también pueden ser denominadas *avant-garde* o piezas artísticas, que pueden mostrar sólo parcialmente aspectos de animación [...] en este área doy prioridad a una animación que ha sido creada exclusivamente a base de nuevas formas [...] o resiste a las formas tradicionales”. Trad. a.). Pese a que hoy en día los aspectos contemplados por Wells fuera de esos parámetros asociados con una animación clásica u ortodoxa se vieran radicalmente ampliados, su acotación sirve ante todo para diferenciar la animación experimental de una producción codificada de antemano por las grandes producciones, investigando nuevas formas de creación aparte.

<sup>2</sup> También denominado cine puro, cine abstracto o cine gráfico absoluto.

<sup>3</sup> Obras conocidas de estos artistas en esa época son *Lichtspiel Opus 1* (1921) y *Lichtspiel Opus 3* (1924) de Walter Ruttmann, *Rhythm 23* (1923) de Hans Richter, *Symphonie Diagonale* (1924) de Viking Eggeling y tanteos como *Wax Experiments* (1921-1926) y otras obras de más peso como *Studien 1-13* (1929-1934) de Oskar Fischinger.

<sup>4</sup> Precisamente Paul Adams Sitney en *Visionary Film* (2002) titula así —Absolute Animation— al capítulo 8, dedicado al cine gráfico americano de los años cincuenta, surgido tras la Segunda Guerra Mundial con el renacimiento del cine independiente. Sitney argumenta que éste también deriva de una rama del cine de vanguardia europeo de los años veinte, aparecido al converger el cine dadaísta con el cubista y neoplasticista. Pero aparte del cine abstracto alemán al que nos hemos referido, el autor también propone como orígenes fundamentales (y no animados) al *Anémic Cinéma* (1926) de Marcel Duchamp y al *Ballet Mécanique* (1924) de Fernand Léger; a los que podríamos añadir complementariamente otros trabajos, no tan substanciales pero también pertenecientes a esta rama de la escena europea, como *Le retour a la raison* (1923) de Man Ray o *Ein Lichtspiel schwarz weiss grau* (1930) de László Moholy-Nagy. En este apartado tomaremos prestado el término Absolute Animation, animación absoluta, para englobar aquellas animaciones de naturaleza diversa, europeas y americanas, que continúan y amplían las líneas trazadas por el cine absoluto, o Absolute Film, hasta finales de siglo XX. Pues incluso aunque algunas de esas producciones formen parte de corrientes concretas, frecuentemente existen aspectos que las siguen vinculando con el cine abstracto de comienzos de siglo.

<sup>5</sup> De hecho, se le atribuye ser el antecedente de los Motion Graphics: “Già Oskar Fischinger nel 1947, con riferimento ai suoi primi esperimenti filmici (1919-27) parla di *motion picture film*, intendendo con tale locuzione un nuovo medium fondato su un'espressione “gráfica” (*graphic, absolute expression*). In effetti Betancourt (2013), nel suo volume *The History of Motion Graphics*, considera i prodotti della *visual music*, e più in generale del film astratto, come espressioni primordiali e originarie del motion graphics” (Riccò, 2018: 55). “Ya Oskar Fischinger en el 1947, en referencia a sus primeras obras de cine experimental (1919-27), habla de *motion picture film*, entendiendo con tal expresión un medio fundamentado en una expresión “gráfica” (*graphic, absolute expression*). En efecto, Betancourt (2013) en su volumen *The History of Motion Graphics*, considera el producto de la visual music, y en general del cine abstracto, la expresión primordial y originaria de los motion graphics”. Trad. a.

<sup>6</sup> “[Fischinger] se vio relacionado con Disney y comenzó a sentirse obsoleto. Fue a partir de que él produjera obras artísticas y ellos, en cambio, le demandaran dibujos animados. Decepcionado, creó *collages* donde Minnie y Mickey aparecían impactados y frustrados al mirar la pintura de Kandinsky” (trad. a.).

<sup>7</sup> “visualizar la música a través de abstracciones en movimiento” (trad. a.).

<sup>8</sup> “sincronizar ritmos visuales con la música” (trad. a.).

<sup>9</sup> “figuras puras de movimiento” (trad. a.).

<sup>10</sup> Pero aparte de obras abstractas, Breer ofrece un tipo de producción previa de corte más narrativo, como, por ejemplo, *A Miracle* (1954), *Cats* (1956), *Par Avion* (1957) y *Jamestown Baloos* (1957), donde destaca el uso del *collage*. Otras obras posteriores e igualmente de animación son *Horse Over a Tea Kettle* (1962) y *Fist Fight* (1964)

<sup>11</sup> Esta clase de trabajo es capaz de corporeizar la animación abstracta gracias a una atmósfera artificialmente más densa de lo normal. El mismo artista señala que al comenzar a exponer en salas donde no existía humo de tabaco ni una considerable cantidad de polvo, como sí se daba en anteriores espacios de exhibición, se vio obligado a buscar otros recursos para densificar el aire, como las máquinas de niebla (McCall, 2018).

- <sup>12</sup> "Me percaté de que si se generaba un movimiento demasiado rápido el visitante se detenía en su recorrido y esperaba como si fuera a ver algo que iba a ocurrir, en vez de observar atentamente al trabajo como si fuera una escultura" (trad. a.).
- <sup>13</sup> Se ha de apuntar que, aunque fue creada en 1975, fue a partir de 1977 cuando se proyectó en dos pantallas, tal y como se plantea aquí. Pese a su patente carácter abstracto, el trabajo reivindica la falta de presencia de las mujeres compositoras a lo largo de la historia de la música europea.
- <sup>14</sup> Hemos de apuntar que un año antes Norman McLaren realiza un experimento sonoro en la misma línea: *Synchromy* (1971). Al igual que en las obras nombradas de Rhodes, en la de McLaren lo que se escucha se relaciona con aquello que se percibe visualmente. Sin embargo, en el caso de *Synchromy* su autor fotografía tarjetas prediseñadas con una serie de patrones que corresponden a notas musicales, imprimiéndolas en la banda de sonido de la película. Al mismo tiempo, traslada las mismas tarjetas a la imagen de cada fotograma, sincronizándolos con el sonido correspondiente. La música sintética resultante será, por tanto, la traducción sonora de los patrones visibles en el filme, coloreados posteriormente de intensos tonos. Otros ejemplos que igualmente emplean formas visuales dentro de la banda de sonido se remontan a la década de los años treinta, con la práctica experimental de Oscar Fischinger en los denominados *Ornamentos sonoros* (*Tönende Ornamente*, 1931-1932).
- <sup>15</sup> Por esa dimensión doble entabla relación con la obra de Rhodes, compuesta por dos proyecciones de estética similar entre ellas, al mismo tiempo que presenta un patente parecido formal respecto a ella por su alternancia de líneas blancas y negras. Este rasgo lo compartirá además con *Straight and Narrow* (1970), del estructuralista/materialista Tony Conrad.
- <sup>16</sup> Interviene ese material con las herramientas más esenciales y básicas del cine, como el avance, el retroceso, el corte y la repetición, dando lugar a las siguientes obras audiovisuales: *Pièce touchée* (1989), *Passage à l'acte* (1993), *Alone. Life Wastes Andy Hardy* (1998) y *Deanimated* (2002).
- <sup>17</sup> Como en *Shadow Cuts* (2010), *Soft Palate* (2010), *Black Holes* (2015) y *Elsewhere* (2016).
- <sup>18</sup> Como en *Self Control* (2011), *Haunted House* (2011): *Tooth Eruption* (2013) y *Whistle Stop* (2014).
- <sup>19</sup> "En las animaciones no sólo el fotograma individual es importante, sino también la fragmentación del propio fotograma. [...] mis formas fragmentadas hacen referencia al proceso de producción de las animaciones realizadas mediante la técnica llamada animación sobre acetato [*cel animation*]. Este es un estilo de animación que emplea un equipo de dibujantes en el que cada uno es responsable de un elemento específico: la cabeza, los ojos, las piernas, etcétera. Cada uno de estos se dibuja individualmente en láminas transparentes. Como último paso las láminas se superponen entre sí para crear una imagen completa. Visualmente hablando, lo que hago es eliminar algunas de estas láminas de celuloide del montón de láminas con dibujos de partes del cuerpo y descomponer la imagen hasta conservar varias de sus capas originales. Hablando metafóricamente, estoy des-acetatizando [*de-celíng*] la animación sobre acetato" (trad. a.).
- <sup>20</sup> Aunque ella misma declara en *Anywhere out of the world* (2000) de Parreno que no le importa la versión que se use de su nombre: Ann Lee, AnnLee, AnnLee.
- <sup>21</sup> Lo señalamos así ya que los productos derivados del proyecto de Huyghe y Parreno finalmente también tendrían, en cierto sentido, un uso comercial dentro de los circuitos artísticos expositivos.
- <sup>22</sup> Basado en un cómic del mismo nombre y año de Masamune Shirow.
- <sup>23</sup> Otro tipo de producciones aparte de la animación son, por ejemplo, *Last Call (DO-IT-YOURSELF)* (2002) de Joe Scanlan, quien construye un ataúd con piezas de Ikea y las instrucciones de montaje incluyen a Ann Lee en los esquemas explicativos. O también *Skin of Light* (2001), de Huyghe y Parreno, quienes compusieron un retrato de neón blanco, en la línea de *One Million Kingdoms*, aunque con gesto entrístico. A todo ello se suman las litografías de M/M Paris, que toman forma tanto de diferentes pósteres correspondientes a diversas producciones audiovisuales de las nombradas, como de una especie de papel de pared inspirado igualmente en el personaje y que recubría varios de los muros de exposición.
- <sup>24</sup> Nótese la irónica contradicción de dar fin a la existencia del personaje y bloquear el uso de su imagen en cualquier producto cultural/comercial precisamente en una feria de arte, haciendo de ese evento un subproducto más del proyecto.
- <sup>25</sup> "Pertenezco a cualquiera que sea capaz de proveerme de cualquier clase de material imaginario aparte de este mundo. Soy un personaje imaginario. No tengo espíritu, tan sólo soy una carcasa" (trad. a.).

- <sup>26</sup> Véanse al respecto el artículo de Tania de León Yong “Sobre cómo William Kentrledge llegó a la Luna. Journey to the moon”, en *Con A de Animación* n.º 7, 2017, pp. 38-46; así como mi artículo “La animación en bucle como dibujo vivo. Las repeticiones de Francis Alÿs”, en *Con A de Animación* n.º 10, 2020, pp. 54-75.
- <sup>27</sup> Tal y como plantea el título, Collis tiene como objetivo completar un día entero de duración con la animación. Por lo que, previsiblemente, tal y como sucede, por ejemplo, en *The Clock* (2010) de Christian Marclay, la hora aparecida en *One day...* se sincronizará con el tiempo real del público.
- <sup>28</sup> Desde una perspectiva histórica, estos materiales conectan inevitablemente con las pizarras empleadas por Joseph Beuys, quien igualmente remitía su práctica a un pensamiento gráfico que se materializaba de una forma esquemática sobre ellas. Categorizadas como *dibujos auditivos*, pues acompañaban o eran el resultado de acciones, clases o conferencias, donde existía un discurso hablado, estas visualizaban los anclajes del pensamiento que Beuys desarrollaba en directo. *Figuring Vitality* de Gansterer funciona igualmente en un sentido performático: “experiencing a blackboard as a resonating body and site of knowledge transfer” (Clegg: 139). (“experimentando una pizarra como un cuerpo que resuena y como lugar de transferencia de conocimiento”, trad. a.).
- <sup>29</sup> “el proceso de figurarse algo” (trad. a.).
- <sup>30</sup> El título se trata de un neologismo en alemán, compuesto por *untertage* (subterráneo) y *Überbau* (superestructura), con los que introduce la idea de algo que trasciende más allá de lo visible. Le sigue un subtítulo explicativo, que indica que el dibujo responde a una transección: la manifestación de anotaciones subjetivas de una escucha directa.
- <sup>31</sup> Aparte de emplear los sonidos concernientes a la materia registrados y manipulados, este autor añade otros —procedentes de diversos materiales, ambientales, melódicos—, alcanzando una mayor profundidad compositiva. Todo ello remite tanto a un pensamiento no lineal como a un tablero a lo Atlas Mnémósyne de Aby Warburg (Cavanna, 2019).
- <sup>32</sup> Todo ello remite tanto a un pensamiento no lineal como a un tablero a lo Atlas Mnémósyne de Aby Warburg (Cavanna, 2019).
- <sup>33</sup> Sophie Orlando los categoriza de la siguiente forma: “the studio materials (papel, chalk, water, glass), the found materials (wood, green leaf) and the invited materials (snails and slug)” (Gansterer, 22). (“[...] los materiales del estudio (papel, tiza, agua, vidrio), los materiales encontrados (madera, hoja verde) y los materiales invitados (caracoles y babosa)” (trad. a.). Esta materia a veces también dibuja por sí misma: al dispersarse por efecto del viento, al derramarse, al traspasar superficies. E incluso dibujan los animales que aparecen, al arrastrarse y crear ellos mismos materia, como la baba de caracol.
- <sup>34</sup> La pantalla que se les superpone crea una superficie difusa que ayuda al reconocimiento de las formas. En este mismo sentido funcionan otros trabajos como, por ejemplo, *Grand Central Station 4* (2009) y *3* (2010), así como *Reconstruction series (2002-2009)* y *Edition 25 (Birds)* (2017), presentando estos dos últimos un bloque de resina superpuesto a los leds, que hace las veces de pantalla difusora.
- <sup>35</sup> Trabajo realizado en colaboración con Sarah Bostwick.
- <sup>36</sup> En concreto, *The Snail on the Slope* (1972) en el caso de la primera y *1984* (1949) en el de la tercera. El guión de la segunda, en cambio, es compuesto por el autor y surge de la combinación de *Weekend* (1967) de Jean Luc Godard, *The Radio of the Future* (1921) de Velimir Khlebnikov, *Notes from the Underground* (1864) de Fyodor Dostoyevsky y otros escritos de Caspar David Friedrich.
- <sup>37</sup> “[...] we use the term new media art to denote a rich repertoire of practices based upon the innovative, experimental, direct or indirect application and exploration of emerging technologies” (Todorović y Grba, 2019b: 265). (“[...] empleamos el término arte de los nuevos medios para señalar un rico repertorio de prácticas basadas en lo innovador, lo experimental, la aplicación directa o indirecta y la exploración de nuevas tecnologías”, trad. a.).
- <sup>38</sup> “[...] a menudo se desarrolla como acontecimientos no verbales que tienen el potencial de generar diversas narrativas a través de la experiencia del público” (trad. a.).
- <sup>39</sup> “[...] el impacto expresivo, emocional y cognitivo del arte generativo expande nuestra comprensión de la narratividad al considerar tanto la comprensión de la lógica del sistema y los algoritmos usados en la creación del trabajo como la anticipación por parte del público” (trad. a.).
- <sup>40</sup> Precisamente en este se incluye *The transfinite* (2011), del que hablamos al comienzo del artículo.