

Document downloaded from:

<http://hdl.handle.net/10251/204793>

This paper must be cited as:

López Izquierdo, MA. (2017). Trilogía grabado animado. En ArtistAAs II. Genealogías de un vacío. Cuerpo, narración, visibilidad y atopías. Universidad de Zaragoza. 35-38.
<http://hdl.handle.net/10251/204793>



The final publication is available at

Copyright Universidad de Zaragoza

Additional Information

Trilogía Grabado-Animado

En los últimos años hemos vivido grandes avances tecnológicos, el modo de entender y percibir el mundo sufre una continua evolución y con esta evolución también se modifica el modo de concebir las cosas. Todos estos cambios continuos influyen en el arte mucho antes de lo que podemos imaginar.

El arte al igual que el artista, están sujetos a su tiempo y a su espacio, estos conceptos marcan pautas de creación sobre la forma de entender y concebir las obras. Por lo que la producción realizada por cada artista es el resultado del conocimiento, la creatividad y la actuación humana en contacto permanente con el tiempo y el espacio, dependiendo por tanto en gran medida de ambos conceptos.

La imagen ha pasado a formar parte de nuestra realidad cotidiana, las artes plásticas tradicionales se han visto enriquecidas gracias a las aportaciones de otras manifestaciones procedentes de los medios de comunicación visual. La historia de los medios de comunicación visual ha ido construyendo el entramado sociocultural en el que se ha ido moviendo el arte.

La necesidad de expresión del pensamiento humano encuentra sus orígenes en los grabados realizados sobre las paredes de las cuevas, piedras o huesos de animales por las primeras poblaciones del hombre hace más de 20.000 años. Los dinámicos y vitales bisontes de Lascaux o de Altamira convierten al hombre del Paleolítico en el primer comunicador de expresión plástica de la historia. Indistintamente de las teorías más extendidas acerca del porqué del objetivo de estas representaciones, ya fuera porque se realizaron con un fin mágico o religioso para propiciar la caza o la fecundidad, debemos recordar que todas son suposiciones y que estas representaciones pudieron ser utilizadas por el hombre del Paleolítico en contextos muy diferentes: con finalidad educativa para transmitir conocimientos de una generación a otra, con el propósito social estableciendo el orden jerárquico, con intención cultural, difundiendo ideas o incluso con el objetivo de dejar constancia histórica de sus mitos, leyendas, costumbres, etc. Dejando de lado la finalidad por la que fueron ejecutadas, lo destacable sin duda es que estamos ante el primer comunicador visual de la historia.

“Tenemos que aceptar que el arte rupestre es sobre todo un medio de comunicación, formando parte de un proceso complejo de transmisión y recepción de ideas, información y mensajes como fenómeno paralelo al habla y al lenguaje corporal del ser humano.”¹

Más tarde, la invención de la imprenta supuso un importante acontecimiento sociocultural para la transmisión y recepción de ideas, los libros que hasta el momento habían sido manuscritos podían ser reproducidos en tiradas de varios cientos de ejemplares y como consecuencia leídos por un mayor número de lectores. Pero lo que resulta significativo en nuestro recorrido es el papel que jugó la invención de la imprenta para la imagen, la ilustración de libros y la ilustración en publicaciones periódicas ayudaba a imaginar gráficamente a los lectores aquello que estaban leyendo.

No debemos olvidar la aparición de la fotografía, que supuso un antes y un después para la imagen.

El lenguaje audiovisual manifestado en primer lugar por la aparición de la cinematografía y más tarde con la invención de la televisión, se convirtió en el medio con más impacto

¹ AGEDPA, Las representaciones paleolíticas: la magia de un arte milenario. El arte rupestre: un medio de comunicación. En: *El estrecho. Asociación Gaditana para el Estudio y la Defensa del Patrimonio Arqueológico*. [en línea]. Cádiz: El Estrecho, 1999, [3-10-2002]. Disponible en: <http://www.elestrecho.com/artes-sur/paleo.htm>

sociocultural. La imagen ya no era estática, ahora estaba en movimiento y además acompañada del sonido; esto suponía una nueva y revolucionaria forma de expresión. Manuel Area Moreira, profesor de la Universidad de La Laguna, utiliza las siguientes palabras para explicar el fenómeno:

“La imagen en movimiento acompañada con el sonido representa una forma de expresión cultural y de comunicación absolutamente nueva y radicalmente distinta de la comunicación escrita...

El lenguaje audiovisual es un lenguaje total, es una expresión global que aglutina a la mayor parte de nuestros sentidos.”²

La televisión consiguió el lugar privilegiado en nuestros hogares, el sucedáneo de la chimenea que reúne a toda la familia como opinaba McLuhan, toda la decoración del salón se realiza teniendo en cuenta la posición del gran monitor, el cual nos presenta de forma ininterrumpida programación en un creciente número de canales.

La llegada de los primeros computadores, porque era así como los llamábamos al principio, eran utilizados como herramientas de lujo en grandes negocios. Ahora que ya los llamamos ordenadores han pasado a convertirse en una herramienta imprescindible para cualquier comercio, hogar, estudiante y aún más para diseñadores, arquitectos, artistas, todos aquellos profesionales creadores y constructores de imágenes, que comprueban con rapidez cambios de color o diseño sin necesidad de volver a ejecutar el trabajo.

Gracias a los ordenadores podemos disfrutar del más espectacular de entre todos los fenómenos revolucionarios, éste es sin duda Internet, que ha supuesto para nuestra sociedad una nueva ventana al mundo. Umberto Eco definió Internet como una gran librería desordenada, pero la red cumple otras funciones además de la enciclopédica y búsqueda de información. Podemos visitar países desconocidos, consultar fuentes bibliográficas de cualquier biblioteca del país, visitar museos o galerías de arte, realizar compras e incluso mantener una videoconferencia con un amigo en la otra parte del mundo, derribando así barreras geográficas.

En definitiva, los medios de comunicación constituyen el entramado de las industrias culturales contemporáneas y como consecuencia hemos de situar la animación dentro del entramado de los medios de comunicación. Debemos observar la animación como una técnica de crear arte, una nueva forma de difusión de obra, convirtiéndola en un fenómeno poseedor de características como continuidad, agilidad y transmisión. Características que comparte con la obra cinematográfica, cosa que podría conducirnos a engaño, por tanto aclaremos que el cine es el arte de la realidad, mientras que la animación es el arte de la abstracción, del mundo imaginario y en consecuencia del mundo del artista, donde los personajes son creados tal y como el artista los concibe.

Paralelamente a la evolución de la nueva forma de ver las cosas, la animación ha sufrido un desarrollo muy notable, la aparición de nuevos festivales, sobre todo internacionales, la creación de escuelas de animación como consecuencia de la cultura que se ha desarrollado en torno al fenómeno, la sitúa en un lugar muy similar al que tuvo cuando nació. Recordemos que en sus orígenes fue utilizada por artistas como medio de expresión, con el que concedían movimiento a las tiras cómicas y a sus dibujos, destinando la producción a un público adulto.

² AREA MOREIRA, M. Los medios y materiales de enseñanza. Fundamentos conceptuales. En: *Web docente de Tecnología Educativa de la Universidad de La Laguna*. [en línea]. Islas Canarias: Edición 1ª, 2002, fecha de actualización mayo 2002, [3-10-2002]. Disponible en: <http://www.ull.es>

La trilogía que presento a continuación nacen de toda esta situación en la que la animación brinda al artista la posibilidad de mostrar la obra de un modo diferente. Compuesta por tres cortometrajes animados que se desarrollan bajo la premisa investigadora del binomio: grabado-animación, centrándose en estos dos conceptos y en la imagen en movimiento. La primera de las obras, *S/T*, 2005, recoge un largo periodo de investigación experimentando directamente sobre la película de 35 milímetros. Esto es lo que se conoce como animación sin cámara o animación sobre película que designa las técnicas de dibujo, grabado y pintura sobre película. La mayoría de los animadores que han trabajado o trabajan en la animación directa sobre película son artistas que están interesados en explorar el movimiento.

Las siguientes obras que forman la trilogía están realizadas por las artistas multidisciplinares Ángeles López y Sara Álvarez, *Tacones*, 2006 y *Vergonia*, 2007. En *Tacones* se muestra la multitud de combinaciones de tipos de mujeres, cambiantes y adaptables al entorno, mientras que en *Vergonia* se trabajó bajo las premisas de la belleza del cuerpo femenino sin cánones ni modas.

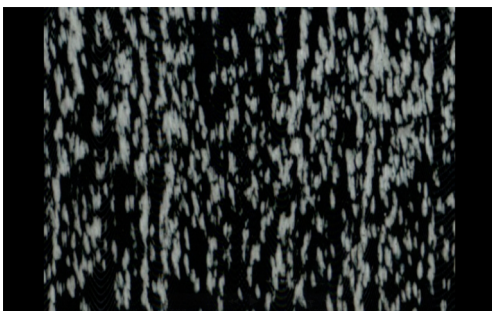
Las tres obras forman parte de la recopilación de producciones de una serie de artistas realizadas con motivo del día internacional de la mujer 2005, 2006 y 2007, la idea y coordinación del proyecto fue realizada por Amparo Carbonell.

Durante estos años la serie: Grabado-Animado que constituye la trilogía fueron proyectadas en más de un 20 de espacios, galerías y salas de ámbito nacional.

El resultado más relevante de la obra viene reconocido con la Invitación a participar en el proyecto Internacional *Zapping Animation*, México, por parte de sus responsables: Tania de León, Salvador Herrera y Carlos Narro. *Zapping Animation* es un cortometraje animado de 8 minutos de duración realizado por un grupo seleccionado de artistas animadores españoles y mexicanos.

Uno de los objetivos fundamentales de la trilogía fue analizar, a partir de la propia práctica artística, nuevas formas de narración y expresión plástica en el que se vinculará el grabado directamente a la animación. La animación como medio de expresión unido a la técnica del grabado nos abren nuevas vías de investigación y experimentación que cada vez son más tangibles en las selecciones que se realizan en festivales tanto nacionales como internacionales. La realidad del grabado animado experimental es que ofrece a los artistas cada día más interdisciplinares, nuevas posibilidades de creación.

Finalmente señalar que se ha querido seleccionar esta obra ya que marca el punto de partida de lo que en la actualidad se está trabajando y que muy pronto obtendrá resultados gracias al apoyo la Generalitat Valenciana y la concesión de una de sus ayudas.



S/T, 2005 (fotograma) Ángeles López



Tacones, 2006 (fotograma) Ángeles López y Sara Álvarez



Vergonia, 2007 (fotograma) Ángeles López y Sara Álvarez

Ángeles López

Profesora Titular del Departamento de Dibujo de la UPV, compagina la docencia con la investigación tanto individual como con el grupo al que pertenece: Grupo de Animación: Arte e Industria, con el que ha participado en numerosos proyectos de investigación. En su tesis "El grabado animado experimental: nuevas posibilidades de creación técnica y simulación estética" plantea la realidad del grabado animado experimental, ofreciendo a los artistas cada día más interdisciplinares, nuevas posibilidades de creación, trasladando a su propia práctica artística las hipótesis que en ella defiende. Artista multidisciplinar, su obra ha sido mostrada entre otras: Chengshiu Art Center de Taiwan, Instituto Cervantes de Palermo y New York, Museo del Grabado de Marbella, Centro d'Art Santa Mónica, XVI Muestra de Cine Realizado por Mujeres, Mash Rome Film Festival, Golden Kuker International Animation Film Festival, 8th Byron Bay International Film Festival, Loop. Festival Internacional de Videoarte.