

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

Grado en Comunicación Audiovisual



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



ESCUELA POLITECNICA
SUPERIOR DE GANDIA

“Arte «outsider» y nuevos procesos creativos aplicados a la animación contemporánea”

TRABAJO FINAL DE GRADO

Autor/a:
Astrid Elisabet Mayor Ramis

Tutor/a:
Raúl González Monaj
Carlos Manuel García Miragall

GANDIA, 2014

Índice

1. Introducción.....	3
1.1 Objetivos.....	4
1.2 Metodología	4
1.3 Etapas.....	4
2. <i>Outsider art</i>	5
2.1 ¿ <i>Outsider Art</i> o arte marginal?.....	5
2.2 Antecedentes.....	6
2.3 Concepto actual de <i>Outsider Art</i> y sus características.....	8
3. Animación contemporánea.....	10
3.1 Animación ortodoxa y animación experimental	11
3.1.1 Animación ortodoxa.....	12
3.1.2 Animación experimental.....	13
3.1.2.1 Animación <i>outsider</i>	14
4. Animación <i>outsider</i> : aplicación del <i>outsider art</i> a la animación experimental.....	14
4.1 Estética <i>outsider</i> animada.....	15
4.2 Narrativa <i>outsider</i> animada.....	18
5. Nuevos procesos creativos.....	20
5.1 Análisis de animaciones <i>outsider</i>	23
5.1.1 David O'Reilly.....	23
5.1.2 Allison Schulnik.....	35
5.1.3 Cyriak.....	36
5.1.4 Peter Millard.....	37
5.1.5 Jake Fried.....	38
5.1.6 Renata Gąsiorowska.....	39
6. Aplicación de lo marginal en el mundo comercial.....	40
7. Eventos y estudios dedicados a la animación experimental.....	43
8. Conclusiones.....	44
9. Fuentes.....	46
9.1 Bibliografía.....	46
9.2 Webgrafía.....	47
9.3 Filmografía.....	48
10. Anexos	

Resumen

El presente trabajo nos sumergirá en el universo de la animación outsider para desgranar su naturaleza ecléctica. El arte *outsider* refleja el mundo a través de una mirada única, en una comprensión del entorno a través de la sensibilidad más allá de la razón.

Este estudio comienza por identificar las bases de la animación experimental, así como las de la historia del arte *outsider*, para, bajo esos parámetros hallar la influencia de esta corriente artística sobre la animación contemporánea. Durante este proceso repasaremos una selección de los autores más significativos, citando y descomponiendo algunos de sus trabajos.

Nos centraremos fuertemente en la relevancia de la visión del arte *outsider* en la creación contemporánea en contextos tanto independientes como de consumo masivo. Se verán festivales y eventos que supusieron la entrada de la animación no convencional en la cultura popular.

Palabras clave: animación, experimental, *outsider*, estética, digital

Abstract

The present work will submerge us into the universe of outsider animation to reveal it's eclectic nature. Outsider art reflects the world through the eyes of the unique, an understanding of the environment through sensitivity, beyond reason.

This study starts by identifying the basis of experimental animation, as well as outsider art history, to then, given those parameters, find the influence of this specific art movement on contemporary animation. During this process we will go through a selection of the most significant authors, citing and breaking down some of their work.

We shall strongly center around the relevance of outsider art vision in contemporary creation, both experimental and mass-appeal. Specific festivals and shows that would result in the breakthrough of bizarre animation into mainstream and pop culture, and the sociological impact of this event will be seen to.

Key Words: animation, experimental, outsider, aesthetics, digital

1.Introducción

Este trabajo desarrolla el campo de la animación contemporánea desde el punto de vista más artístico y expresivo, la animación con estética *outsider art*. La razón por la que he decidido enfocar mi estudio hacia este movimiento artístico, surge de un interés personal por la animación experimental, el *outsider art* y los nuevos procesos creativos.

Este movimiento artístico permite ilustrar en una sola imagen fija grandes y complicados mundos, aplicar esto a la animación contemporánea experimental supone el desarrollo de nuevos lenguajes de comunicación que solo son posibles en estos medios digitales, como bien es el caso de David O'Reilly,¹ que usa como recurso narrativo el error digital entre otros. Creamos así una subcategoría dentro de la animación experimental, la animación *outsider*.

Esta nueva subcategoría de animación *outsider*, permite abarcar este lenguaje artístico marginal expresado ahora en medios digitales como es el error digital. La creación de esta subcategoría se debe la ambigüedad de la denominada animación experimental, la cual abarca todas aquellas animaciones no convencionales con una libre expresión de ideas y de técnicas. Además, suele implicar también la innovación narrativa como técnica. Esto supone que la animación experimental se convierta en un enorme cajón desastre conteniendo infinidad de animaciones con todo tipo de técnicas, ideas y estéticas muy dispares. La ventaja de esta nueva subcategoría es la de permitirnos recoger en un mismo lugar todas las animaciones de un mismo estilo, facilitando la búsqueda a los posibles interesados en éstas animaciones o estética.

Este trabajo no pretende ser un manual de técnicas de realización. Abarcamos unos pocos conceptos pero realmente extensos, como son el arte, narrativa, estética, animación, técnicas de realización, multimedia, etc. Excluimos así de este trabajo un estudio completo sobre la historia y antecedentes de la animación, tecnología y el *outsider art*. Sólo nos interesan los conceptos básicos de este movimiento artístico para poder desarrollar nuestro trabajo sobre animación. En bibliografía se incorpora información por si se quiere consultar extensas obras sobre *outsider art* y demás conceptos anteriormente citados.

¹ David O'Reilly (1985) animador irlandés conocido por un distinguido estilo e historias en 3D.

1.1 Objetivos

Objetivo general:

Estudiar la estética y contenido de la animación contemporánea derivada del arte *outsider* y las técnicas empleadas para su realización.

Objetivos específicos:

- Estudiar el término *outsider* en la historia del arte.
- Recoger y analizar obras de animación *outsider*.
- Analizar el éxito de lo marginal en el mundo comercial.
- Conocer las productoras, festivales y eventos dedicados a la animación más experimental.

1.2 Metodología

Estudio de distintas fuentes bibliográficas, videográficas y web para llevar a cabo el desarrollo de este trabajo basado en arte y animación.

1.3 Etapas

Para partir de una base sólida, primero explicaré y enumeraré las características que definen el movimiento *outsider art*. Una vez asentado el concepto del movimiento artístico, a continuación relacionaré estas características con la animación, más específicamente con la animación contemporánea experimental.

La animación se encuentra en este trabajo separada en dos estilos, la ortodoxa y la experimental, las cuales encontraremos desarrolladas para así adaptar la animación *outsider* a la experimental y crear así una nueva subcategoría, la animación *outsider*. Identificamos a continuación la estética y narrativa propia del *outsider art* para identificar las obras de animación *outsider* que se ajusten a estas tendencias.

En el siguiente apartado tenemos una selección de obras en las cuales identificamos las tendencias estéticas y narrativas anteriormente enumeradas, de las cuales vamos a analizar una de ellas, perteneciente a David O'Reilly.

El uso de lo marginal en la sociedad se ve reflejado en la parte final de este trabajo, donde veremos la influencia *outsider* en la cultura general. Finalmente encontraremos un listado con festivales y estudios dedicados a la animación experimental y de autor.

2. Outsider Art

En este apartado se desarrolla el término *outsider art*, primero procederé a explicar por qué he decidido usar el término *outsider* y no 'marginal', que es la traducción que se le da en nuestro idioma. Hacemos un breve recorrido por los antecedentes del *outsider art* que es el *art brut* y finalmente explicamos el uso que se le da actualmente al *outsider art*, cómo ha terminado cambiando este término debido a su frecuente uso para referirse a un tipo de actividad artística.

2.1 ¿*Outsider Art* o arte marginal?

La razón de haber decidido usar en mi trabajo la denominación en inglés de este movimiento artístico, es la de no desvirtuar el significado del mismo. La traducción oficial al español de *outsider art* es 'arte marginal', pero éste es realmente un concepto mucho más concreto que excluye otras formas de producción.

Cuando usamos el término 'marginal', se está haciendo referencia a las obras producidas explícitamente por individuos al margen de la sociedad (drogadictos, gente con discapacidades psíquicas, gente pobre y sin recursos, etc). Mientras que arte *outsider*, originalmente *Art Brut* y también conocido como 'informalismo', abarca desde el arte de los niños hasta artistas autodidactas o naíf. Son artistas que no necesariamente se encuentran en una situación social desfavorecedora, ni padecen desórdenes mentales.

Vistas las diferencias, nos quedamos con el uso del término original *outsider*, ya que es un concepto mucho más amplio y no tan restrictivo como 'marginal', además de adaptarse totalmente a lo que representa el movimiento artístico.

2.2 Antecedentes

En el año 1922, el psiquiatra alemán Hans Prinzhorn (1886-1933), publicó su primer libro y primer estudio detallado de las expresiones visuales de personas internadas en centros psiquiátricos, el conocido *Bildneri der Geisteskranken*². Prinzhorn, quien había estudiado Historia del Arte antes de interesarse por la psiquiatría y trabajar en la *Heidelberg Psychiatric Clinic*, fue contratado en 1919 para supervisar la colección de arte de la clínica de Heidelberg iniciada entre 1890 y 1903. La colección de la clínica contaba en el año 1925 con cerca de 5000 piezas de unos 450 autores.³ Prinzhorn defiende entonces el no academicismo, la producción de imágenes llevada a cabo desde los más puros impulsos del ser humano. Bajo sus conocimientos artísticos y su trabajo en el campo de la psiquiatría, Prinzhorn empieza a crear lazos entre la estética, creación artística y la necesidad de expresión:

En una época de nuevas investigaciones sobre la enfermedad mental, Prinzhorn defendía la legitimidad estética de los trabajos artísticos realizados por individuos psicóticos, marginados de la sociedad. En común con la teoría expresionista del arte, que, a su vez, tenía importantes raíces en el movimiento romántico, Prinzhorn creía en la existencia de un impulso básico que llevaba a la producción de imágenes y que, en general, estaba suprimido en los adultos. Pensaba que esta voluntad de dar forma era instintiva y resultaba comprometida por la razón y la causalidad. Tal como creían muchos artistas modernos, Prinzhorn también consideraba la imitación de la naturaleza y el ilusionismo en el arte la prueba de este compromiso y, por lo tanto, tendía a ignorar toda obra sujeta a estos principios, prefiriendo aquellas obras en que los impulsos primitivos parecían manifestarse de una forma más pura.⁴

Es en 1923 cuando Jean Dubuffet⁵ (1901-1985) al ver el libro de Prinzhorn, empieza a interesarse por el arte de los enfermos mentales. Acuña entonces en 1945 el término *Art Brut* (arte en bruto, crudo, incivilizado) al arte producido por no profesionales que trabajan al margen de las normas estéticas impuestas por el mundo artístico, como es el arte de los pacientes mentales, prisioneros y niños.

² *La producción de imágenes en los enfermos mentales*. Prinzhorn, H. (1922). *Bildneri der Geisteskranken: ein Beitrag zur Psychologie und Psychopathologie der Gestaltung*. Berlin: Springer.

³ Esta información se puede consultar en la web <http://prinzhorn.ukl-hd.de>

⁴ Gramary, A. (2011, 4 13). *Adrian Gramary*. Consultado 8 2014, de Lecturas Psiquiátricas: http://www.adriagramary.com/agramary/Articulos/Entradas/2011/4/13_DE_PRINZHORN_A_DUBUFFET_LA_REPERCUSION_DE_LAS_COLECCIONES_DE_ARTE_CREADO_POR_ENFERMOS_MENTALES_EN_EL_ARTE_DEL_SIGLO_XX.html

⁵ Pintor y escultor francés además de teórico del arte que dedicó gran parte de su vida al *art brut*.

Dubuffet, designado como el padre del *Art Brut*, asienta la premisa de este movimiento artístico que más tarde acabaría convirtiéndose en *outsider art*.

*La noción de Art Brut consiste en la ausencia de formación artística, ignorancia de toda tradición cultural, reinención de las etapas del acto creador, elaboración de la obra en el anonimato y en el desarrollo autárquico de las producciones.*⁶

Dubuffet, como teórico de arte, recoge en sus escritos una ya clásica definición del concepto *Art Brut*:

*Por este término entendemos las obras producidas por personas que no han sido dañadas por la cultura artística, en las cuales el mimetismo desempeña un papel escaso o nulo... Estos artistas derivan todo, temas, elección de materiales, medios de transposición, ritmos, estilos de escritura, etc., de sus propias profundidades y no de las convenciones propias del arte clásico o de la moda. En estos artistas asistimos a una operación artística por completo pura, sin refinar, en bruto y totalmente reinventada en cada una de sus fases a través de los únicos medios que son los impulsos propios de los artistas. Es, por tanto, un arte que manifiesta una inventiva sin parangón.*⁷

Como podemos ver, Dubuffet fue uno de los primeros artistas que daría gran importancia al arte creado fuera del sistema y de los grandes círculos artísticos. Defiende y proporciona mucho valor a las obras de los individuos que se encuentran recluidos o al margen de la sociedad. Defiende que el arte puede ser realizado por personas que no son profesionales de la pintura, además de mantener una visión anticultural, como bien indica Sánchez-Carralero:

*La posición anticultural de Dubuffet conlleva no solo el apoyo incondicional al arte realizado por pacientes psiquiátricos, sino que le conduce consecuentemente a la defensa de cualquier obra artística realizada por individuos no profesionales, impregnados de la vida cotidiana y lejanos de los prejuicios, de las pretensiones y de la búsqueda del éxito.*⁸

Sería en 1972 cuando Roger Cardinal, un escritor británico, se encargaría de trasladar el término *Art Brut* al de *Outsider Art*, como un equivalente en lengua inglesa. Como ya comentamos, *el outsider art* es un concepto más amplio que abarca

⁶ Círculo de Bellas Artes de Madrid. (2006). *Art Brut. Genio y delirio*. Madrid: Círculo de Bellas Artes.

⁷ Dubuffet, J. (1949). *L'Art Brut préféré aux arts culturels*. Paris: Compaigne de l'Art Brut.

⁸ Sánchez-Carralero Carabias, R., & Sánchez-Carralero Carabias, N. (2012). *Arte, educación y cultura. Aportaciones desde la periferia*. Consultado 6 2014, desde ARTE MARGINAL Y PROCESO CREATIVO A PARTIR DEL PENSAMIENTO DE JEAN DUBUFFET:

http://www.educacionartistica.es/aportaciones/1_comunicaciones/visibilizacion/211_sanchez_carralero_dubuffet.pdf

a personas autodidactas, el arte de los niños o el mismo arte naïf.

Así pues, el artista *outsider* es aquel que desarrolla una actividad artística sin estar influenciado por la cultura o las reglas impuestas por el mundo dominante del arte. La creación nace *de un sentimiento artístico más visceral que consciente: un arte reflejo de los sentimientos y emociones del autor.*⁹ El *Art Brut* sirvió a aquellos artistas al margen de la sociedad para expresar sus inquietudes y sentimientos.

2.3 Concepto actual de *Outsider Art* y sus características

Así pues, actualmente se cuestionan ciertos aspectos que forman el concepto original de *outsider art*. Dubuffet defendía que el *art brut* debía estar totalmente exento de manifestaciones e influencias culturales, pero hasta los individuos más marginados y los niños más pequeños están expuestos a la cultura. Es imposible permanecer en una posición ajena al mundo en el que se vive, la creación se realiza bajo las experiencias personales y el bagaje cultural de una persona a lo largo de toda una vida. Aunque no haya una educación artística ni el objetivo personal de dedicarse a la creación, las personas se empapan de todo cuanto ven y escuchan a su alrededor, creando así una librería mental, incluyendo ello también prejuicios sobre lo considerado “normal” o fuera de lo normal, ya sea en un contexto estético, narrativo o moral. *La capacidad para observar y comprender un contenido depende de varios parámetros contextuales, y sobre todo, de nuestra experiencia, la cual nos permite cuestionar los elementos presentados y nos ayuda a crear una visión general de cualquier obra.*¹⁰

Un ejemplo de un gran artista *outsider* de nuestros tiempos que rompe con esta regla es el músico Daniel Johnston (1961). Daniel es un gran creador, desde joven se dedicó a la creación de música, vídeo, dibujo y animación.¹¹ Daniel no es considerado originalmente como un artista *outsider*, rompe con el *art brut* debido a la inclusión de elementos populares en sus dibujos y por sus estudios en arte.¹² Aunque recibió formación artística durante un breve tiempo, él crea desde el más

⁹ Casado, M. (2006, 4). *Paperback*. A propósito del arte marginal y sus límites : <http://www.paperback.es/articulos/casado/marginal.pdf>

¹⁰ Selby, A. (2009). *Animación. Nuevos proyectos y procesos creativos*. Barcelona: Parramón Ediciones, S.A.

¹¹ The Official Daniel Johnston Web Site. (n.d.). *HI, HOW ARE YOU*. <http://www.hihowareyou.com/about>

¹² R. C. Bosen, C. (2006, 4). *Documentary*. <http://www.documentary.org/content/portrait-artist-manic-depressive-daniel-johnston-and-his-demons-0>

puro instinto y expresividad por necesidad, no crea con el fin de ser reconocido ni valorado como artista, además de padecer una enfermedad mental. Pero a pesar de estas circunstancias, los medios de comunicación lo consideran y se refieren a él claramente como un *outsider* en toda regla.

Entonces, ¿cómo podemos descubrir las influencias culturales ya sea en una obra llena de ellas o en una obra sin evidentes señales? ¿Acaso todo el mundo es capaz de reconocer a personajes, estilos y referencias propias de la cultura en las creaciones? Rhodes explica en su libro este aspecto del *Art Brut*:

El creador de Art Brut era alguien 'no lisiado por la cultura artística'. El arte sin precedentes es imposible. Este ideal desaparece, con la posguerra, la alfabetización se generalizó y la inevitable dominación visual de la publicidad y los medios de comunicación de masas fueron factores importantes que determinaron la imposibilidad de permanecer inmunes a los dictados de la cultura, aunque hay pruebas palmarias de que la imaginería tanto popular como de masas ha influido desde siempre en los artistas outsiders.¹³

Es evidente que esta condición de *art brut* formulada por Dubuffet no es demostrable, estar exento de toda referencia cultural es prácticamente imposible y además difícilmente reconocible en las obras más marginales y aparentemente exentas de contacto cultural.

El *outsider art* es entonces usado actualmente para referirse al arte y la actividad artística realizada fuera de las corrientes artísticas dominantes y en oposición a las temáticas de la cultura principal. Cuenta con una técnica libre llevada a cabo desde la parte más instintiva del ser humano, con un resultado totalmente expresivo desde el fundamento antiacadémico que no debe confundirse con ineptitud.

A continuación hacemos una enumeración de las características¹⁴ expresivas más representativas que hacen posible este movimiento artístico:

- Rechazo de lo bello
- Carácter tosco, espontáneo, grotesco e irreflexivo, cercano a lo inconsciente
- Creaciones que reflejan el mundo interior del artista
- Rechazo de los planteamientos tradicionales del arte (organización, homogeneidad...)

¹³ Rhodes, C. (2002). *Outsider Art. Alternativas espontáneas*. Barcelona: Ediciones Destino, S.A.

¹⁴ Arias, A. (2010). *Arte bruto - Arte marginal*. Bauhaus Informalismo. Un arte de post-guerra: <http://bauhausinformalismo.wordpress.com/artes-bruto-arte-marginal/>

- Expresión de miseria y deformación
- Gran libertad de trazo y cromática
- Utilización de materiales muy diversos mezclados con la pintura (alquitrán, arena, cemento, hojas, alas de mariposa, trozos de madera, etc.)
- Creación de efectos matéricos¹⁵ muy expresivos
- Temas únicos desarrollados durante largas temporadas (cabezas, figuras, vacas, paisajes urbanos)

3. Animación contemporánea

La animación cobra importancia cada día más en nuestra sociedad, una sociedad dominada por la cultura visual en la que prevalecen los medios de comunicación de masas. Estos medios hacen protagonista a la animación ortodoxa, la animación que nos podemos encontrar en cualquier canal de televisión o en el cine, realizada por grandes estudios. Sin embargo, existe también la animación experimental o de autor que nace desde la necesidad de contar y expresar sentimientos de un modo totalmente original y diferente. El deseo de elaborar imágenes y comunicar algo hace que este tipo de animación se convierta en un nuevo lenguaje de comunicación totalmente expresivo y enriquecedor.

Este tipo de animación es considerado ya casi un arte, cobra importancia como herramienta y como lenguaje de comunicación, igual que lo han sido las artes mayores a lo largo de la historia de la humanidad. La animación es usada en muchos ámbitos de la vida cotidiana como la televisión, web, los anuncios, museos, medios de transporte, etc. La evolución de las técnicas y herramientas para la manipulación y creación de imágenes es un reflejo de la evolución de nuestra sociedad con la tecnología. Nuevas técnicas, formas y herramientas nacen cada día para permitirnos expresarnos y comunicarnos con mayor facilidad. Además el contenido de las animaciones puede llegar a ser crítico de la misma sociedad en la que es creado y totalmente subversivo.

Como ya hemos comentado, la animación entonces es comprendida como animación ortodoxa o animación experimental.¹⁶ Paul Wells¹⁷ la clasifica y divide en base a la

¹⁵ Pintura matérica: corriente pictórica abstracta que se realiza con materias diversas a las tradicionales como puede ser arena, chatarra, madera, vidrio, etc.

¹⁶ Wells, P. (1998). *Understanding Animation*. Psychology Press.

¹⁷ Director de la *Animation Academy* de Reino Unido, profesor, animador, escritor, ha editado diversos libros sobre animación y dirigido películas de animación.

estética, contenido y narrativa. En cuanto a la animación experimental, se refiere también a la animación de autor, independiente y la animación no ortodoxa, tal y como la denominan otros autores del mundo de la animación.¹⁸

En este apartado veremos las diferencias entre animación ortodoxa y animación experimental. Asentamos así las bases de la animación experimental, para a continuación poder desarrollar dentro de esta categoría, la subcategoría 'animación *outsider*'.

3.1 Animación ortodoxa y animación experimental

A grandes rasgos, la animación ortodoxa es característica por el uso de personajes reconocibles, personas o animales. La continuidad en la historia y la narrativa lógica son las más notables características de este tipo de animación. Predomina en las obras un solo estilo, estética y técnica, además de la ausencia de marca del artista y la invisibilidad de una estética personal. El diálogo es totalmente necesario, sin el cual, la historia carecería de sentido.

Por el contrario, en la animación experimental es usual la mezcla de técnicas y estilos, se centra en la abstracción y muestra una gran dependencia de la música ya sea a través de una composición musical o sincronizada con ritmos, sonidos y ruido, con lo que se visualiza más el concepto de ritmo y movimiento de la obra entera. También evita la lógica de continuidad y narrativa que busca la animación ortodoxa, en su lugar existe una no-continuidad y una forma de interpretación que obliga a los espectadores a interpretar la obra por su propia cuenta. Esta animación depende en gran medida de la estética en que ha sido concebida, del método con el que han creado la obra, la incorporación de varios estilos, y la influencia del estilo de los artistas. La animación experimental es en sí una obra muy personal, obras de arte llenas de sentido.¹⁹

Como vemos en la tabla 1, cada tipo de animación posee unas tendencias estilísticas, estas tendencias se pueden ver desarrolladas²⁰ en los siguientes apartados.

¹⁸ El autor Andrew Selby en su libro *Animación. Nuevos proyectos y procesos creativos* se refiere a este tipo de animación como 'animación no ortodoxa'.

¹⁹ Wells, P. (1998). *Understanding Animation*. Londres: Routledge.

²⁰ Wells, P. (2010, 1 28). *Ortodoxa vs experimental*. (C. Smith, Editor) Imagen digital: http://animax-imagendigital.blogspot.com.es/2010_01_01_archive.html

Animación ortodoxa	Animación experimental
Figuración	Abstracción
Continuidad específica	Discontinuidad específica
Forma narrativa	Forma interpretativa
Evolución del contenido	Evolución de la materialidad
Unidad de estilo	Estilos múltiples
Ausencia del artista	Presencia del artista
Dinámica de diálogo	Dinámica de la musicalidad

Tabla 1. Tendencias usadas en la animación ortodoxa y experimental

3.1.1 Animación ortodoxa

Figuración: La mayoría de los dibujos presentan un carácter figurativo, representan objetos, animales, personas o criaturas que son reconocibles como tales, mas allá de lo excéntrico que pueda ser el diseño o la elección de colores.

Continuidad específica: A pesar de que el escenario cambie locamente o sea ambiguo, en la animación ortodoxa siempre se mantiene una continuidad lógica, aún con un guión descabellado. Esto se logra dándole prioridad al personaje y su situación. Podemos seguir la evolución del personaje y entendemos su modo de ser y sus problemas.

Forma narrativa: A pesar de que los primeros dibujos animados tenían una estructura basada en estructuras musicales, lo más frecuente es sin embargo tener conflictos de los personajes y escenas de persecución donde los escenarios comunes se van desestabilizando cada vez más al ser objeto de fuerzas destructivas. Sin embargo la idea de una historia está pautada por la existencia de una continuidad lógica de las acciones.

Evolución del contenido: Raramente la animación ortodoxa llama la atención por la manera en la que está hecha, especialmente en el caso del hiperrealismo de *Disney*. El interés se centra en la construcción del personaje, en la determinación de los momentos cómicos y en sumergir al público en la evolución de la narración.

Unidad de estilo: Normalmente durante el desarrollo de una animación se mantiene el mismo estilo sin cambio ni mezcla con otros modos de animación. Además suele mantenerse la unidad de diseño, a pesar de que muchas veces se permiten cambios de estilo según momentos excepcionales de la narración.

Ausencia del artista: La influencia del artista desaparece en medio del proceso industrial, se priorizan personajes, narrativa y estilo visual antes que su valor artístico. La mayoría de producciones son generadas dentro del estilo del estudio, la realización es llevada a cabo por diferentes realizadores como si de un trabajo en cadena se tratase.

Dinámica de diálogo: A pesar de que el componente más importante de la animación es justamente la acción, en la animación ortodoxa al darse prioridad al desarrollo de los personajes, el diálogo se vuelve fundamental para mostrar el carácter de los mismos. El diálogo ayuda también a construir gags y a hacer avanzar la acción.

3.1.2 Animación experimental

Abstracción: La animación experimental suele rehuir de la representación en el sentido que estamos acostumbrados a percibir. Redefinen el concepto de cuerpo y/o se resisten a utilizar la imagen ilustrativa. Estas animaciones se basan fundamentalmente en el ritmo y el movimiento.

Discontinuidad específica: Se da un rechazo de la continuidad lógica y lineal. Se prioriza lo discontinuo, lo ilógico, lo irracional y algunas veces lo múltiple.

Forma interpretativa: La esencia de la animación experimental es estética y no narrativa, se mueve en un lenguaje creado por pintores y escultores. Así algunas veces las convenciones estéticas son sacrificadas en aras de desarrollar una diferente concepción de narrativa.

Evolución de la materialidad: Se concentra en la manera en cómo está hecha la animación, el elemento expresivo del artista. Algunas veces las formas sugieren ciertas emociones o conceptos, pero es usual que simplemente estas características de la imagen estén pensadas para dar placer por sí mismas. Se acerca de esta manera a una reflexión metalingüística.

Estilos múltiples: Variabilidad de técnicas de realización, cambio de diseño y mezcla de estilos. Esto opera en dos sentidos: facilita la multiplicidad de visiones personales que un artista quiera incorporar al film y sirve para trabajar los códigos

y crear nuevos efectos.

Presencia del artista: Films altamente personales, subjetivos y originales. El artista usa la animación en su búsqueda de formas innovadoras. A veces estas visiones son impenetrables y se resiste a la fácil interpretación siendo la expresión más pura de un artista.

Dinámica de la musicalidad: No suele tener diálogos en el sentido más común del término y presenta una fuerte relación con la música. Tanto como parte esencial de algunas piezas como sirviendo de modelo estructural para trabajos no directamente musicales. Se dice que si la música pudiese ser visualizada sería a través de trazos y colores animados. Algunos artistas exploran esta relación poniendo énfasis en las conexiones con la emotividad y la percepción.

3.1.2.1 Animación *outsider*

Una vez enumeradas las características que definen la animación experimental, creamos una subcategoría llamada 'animación *outsider*'. Este tipo de animación recoge las tendencias estéticas y narrativas propias del arte *outsider*, rechazo de lo bello, carácter tosco, expresión de miseria y deformación, etc.

Las obras de animación no serán catalogadas como *outsider* por la naturaleza del autor, como bien pasa en el *outsider art*, sino que lo serán por su contenido. La razón de esto es que la realización de una obra de animación requiere conocimientos técnicos y teóricos, aunque sean de los más básicos y pueden incluir a más de una persona en el proceso de creación. Además de esto, también entrarán en la subcategoría independientemente que llegue a un público general o al éxito.

4. Animación *outsider*: aplicación del *outsider art* a la animación experimental

Para asentar las premisas de la animación *outsider*, desarrollamos en este punto las tendencias estéticas y narrativas, sin olvidar que estas tendencias se aplican a la animación experimental.

4.1 Estética *outsider* animada

En este apartado aunamos las propiedades del movimiento artístico *outsider art* a las de la animación *outsider*. Hemos comprobado que el *outsider art* es un movimiento que no posee una estética concreta, sino es más bien un movimiento artístico característico por la expresividad y vivencias mentales reflejadas en las obras de sus autores. Dentro de este movimiento artístico hay muchas diferencias estilísticas, ya que debido a la condición personal del artista, tendrá un estilo propio para expresarse, siendo así las obras totalmente personales y subjetivas (fig.1).



Figura 1. Wain, Louis. (1985) 'And then, the lover, sighing like furance, with a woeful ballad made to his mistress eye-brow' (acuarela y gouache) Obtenido de <http://www.chrisbeetles.com/>

La estética en las obras puede variar desde el *collage* (véase fig.7) y pinturas recargadas hasta los trazos más rudimentarios como hechos por niños (fig. 2 y 3) o propios del arte prehistórico. Se hace uso muchas veces de ilustraciones, fotografías y recortes de revista (fig.4), que sirven de inspiración a los autores de las obras.



Figura 2. Liesenberg, Herbert. (1985) 'Sin título.' (óleo y pastel) Obtenido de <http://www.outsiderart.co.uk>



Figura 3. Appel, Karel. (1949) 'Hiep, hiep, hoerah!' (óleo) Obtenido de <http://www.karelappelfoundation.com>



Figura 4. Darger, Henry. (1968) *'The Vivian Girl Princesses are forced to Witness the Frightening Murder Massacre of Children'* (acuarela) Obtenido de <http://folkartmuseum.org/darger>



Figura 5. Gill, Madge. (1922) *'Sin título'* (bolígrafo) Obtenido de <http://www.lrb.co.uk>



Figura 6. Wölfli, Adolf. (1924) *'St-Adolf portant des lunettes entre les deux villes géantes de Niess et Mia'* (lápiz de color sobre papel) Obtenido de <http://www.artbrut.ch/fr/21004/1036-5/auteurs/wolfli--adolf>



Figura 7. Consalvos, Felipe Jesús. (s.f) 'Sin título' (collage) Obtenido de <http://www.dazeddigital.com>

Una característica de las obras de artistas *outsider* es el recargamiento de elementos, el soporte en el que se encuentra la obra es relleno por todo tipo de elementos sin dejar espacio alguno en blanco (véase fig. 5 y 6). Más que característica del movimiento artístico, es una característica propia de los enfermos mentales. Dependiendo del caso, sin embargo, muchas otras veces podremos observar una sola figura central con un gran espacio en blanco alrededor.

A continuación, recojo las premisas que hacen identificable una obra *outsider* por su estética. Estas mismas premisas son las que usamos para identificar las obras de animación *outsider*.

- Obras que sin atender a normas estéticas impuestas por el mundo del arte, destacan por su fuerte potencial expresivo
- Obras con recursos estéticos del arte tribal, arte popular, arte prehistórico y dibujos infantiles
- Distorsiones expresivas de las formas y utilización de garabatos (propio del estilo infantil)
- Uso de imágenes populares e ilustraciones fotográficas
- Poder expresivo nacido de su percepción de falta de sofisticación
- Obras no enturbiadas por la formación artística o el conocimiento recibido
- Repetición obsesiva de elementos

4.2 Narrativa *outsider* animada

El contenido de las obras *outsider* parece ser sacado de un mundo mágico y turbio. Lo que nos encontramos ilustrado es la expresión del estado mental del artista y su mundo. Estos mundos están representados por elementos que suelen ser comunes en muchas de las obras, reflejan estados mentales extremos y elaborados mundos de fantasía, la mente del creador no tiene límites.

Igual que en el apartado anterior de estética hemos recogido las premisas que son aplicables a la 'animación *outsider*', también recogemos en este apartado los elementos y temas recurrentes²¹ en las obras *outsider art* que se aplican a las obras de 'animación *outsider*'.

- Paisajes imaginarios (bosques animados)
- Ciudades fantásticas
- Sueños fantásticos
- Cuentos obsesivos
- El cuerpo y el erotismo
- Rostros y máscaras
- Lenguajes sorprendentes
- El universo
- La naturaleza enigmática
- Criaturas extrañas e híbridas
- Tendencia general a presentar el mundo en términos trascendentes o metafísicos

La diferencia que reside en el contenido entre el *outsider art* y los dibujos creados por los niños radica en su contenido. La experiencia acumulada a lo largo de la vida es representada en las obras de alguna forma. Los niños al no haber pasado por una etapa de madurez, no se ven afectados por las experiencias más crudas que solo se pueden vivir alcanzada una cierta edad. Uno de estos contenidos más frecuentes puede ser el sexo, sexo frustrado o imaginario en muchos de los artistas con problemas mentales. Otros de los valores más representados e instintivos son la pasión, el capricho, la violencia, la locura y el instinto.

²¹ Elementos que son nombrados en la web de Arias, A. (2010). *Arte bruto - Arte marginal*. Bauhaus Informalismo. Un arte de post-guerra: <http://bauhausinformalismo.wordpress.com/arte-bruto-arte-marginal/>

En cuanto al lenguaje, muchos artistas se adentran en el oscurantismo o desarrollan complejas iconografías y sistemas lingüísticos. Para que una obra sea creíble, se debe desarrollar un complejo mundo. La creación de un universo propio es muy importante para adentrarse en esa realidad y hacerla totalmente verosímil a ojos ajenos como pueden ser los del espectador que está visualizando nuestra obra.

Es esencial una sobreabundancia de material... ya que mi definición de Outsider Art precisa que cada artista cree un vasto mundo alternativo, rico desde un punto de vista enciclopédico y detallado, no como arte, sino como lugar para vivir toda una vida.²²

Como bien indica MacGregor y ya hemos comentado, la verosimilitud funciona cuando todo un universo es creado, un universo con sus propias reglas, donde lo ilógico puede convertirse en lógico gracias a la coherencia entre las reglas de ese mundo. David O'Reilly escribió un ensayo sobre este mismo concepto, llamado *Basic animation aesthetics*²³ (*Estética básica de animación*)²⁴. En él explica esta idea de creación de verosimilitud y coherencia.

Lo interesante es que el sentido de realidad en animación puede ser lo que quieras que sea. Las reglas que gobiernan a un mundo animado pueden ser totalmente arbitrarias y artificiales, siempre y cuando se mantengan consistentes, como una mentira que se repite tantas veces que termina volviéndose verdad. Si algo en un mundo parece estar fuera de lugar, si rompe con o se va más allá de las reglas establecidas, su credibilidad se evapora. Por esta razón es que podemos mirar un estilo de animación muy simple, básico, y que nos parezca igual de atrapante que si estuviese filmado con actores de primera línea en un set elaborado. Incluso en el caso de que la animación sea técnicamente mala, si es consistentemente mala será coherente y por lo tanto potencialmente creíble. [...] Es por esto que creo que la única forma de entender a la credibilidad es a partir de la idea de coherencia. [...]

En una película, las reglas y limitaciones exactas de su mundo solamente pueden ser verdaderamente conocidas por el cineasta. Todo sentimiento, sonido, estado de ánimo, personaje, color, forma y demás debería resultar inmediatamente obvio para él o ella. Siempre es una buena idea dejar en claro las reglas estéticas que darán forma al mundo que uno esté creando. El director que internaliza su mundo en gran medida y se inmersa en sus colores, sonidos y sentimientos jamás tendrá dudas sobre decisiones a tomar más adelante. Cada pequeño detalle le parecerá obvio y encontrará la manera

²² John M. MacGregor, *The Discovery of the Art of the Insane*. Princeton, Oxford, 1989.

²³ O'Reilly, D. (2009). *David O'Reilly*.

<http://files.davidoreilly.com/downloads/BasicAnimationAesthetics.pdf>

²⁴ Ensayo traducido al español. O'Reilly, D. (2014, 7). *Estética básica de animación*. (T. García, & V. Muro, Editors) Basement: <http://basement.tomasgarcia.co/estetica-basica-de-animacion/>

más prolija de hacerlo encajar.[...] El hecho es que hay tantas posibilidades en el software 3D para crear mundos originales que no hay excusa alguna para intentar recrear los que ya existen. Para llegar a este punto de originalidad, siento que debemos olvidar todo lo que creemos acerca de lo correcto o lo incorrecto, de lo atractivo o lo repulsivo, y focalizarnos en cambio en el concepto de la coherencia.²⁵

Establecer el tono y la atmósfera de la historia es también fundamental para ayudar a conseguir la verosimilitud y coherencia de ese mundo creado. Usar el punto de vista adecuado, el nivel o dirección de la mirada del espectador, el uso de planos, ángulos picados y contrapicados puede ser decisivo para sacar o involucrar más todavía al espectador en la narración.

En la animación se tiene muy en cuenta el lenguaje corporal de los personajes y la relación de los mismos con los elementos de la escena. Como norma básica, es recomendable que sus gestos y la expresión facial sean los adecuados. Éste es un recurso importante, pero no especialmente aplicable, ya que el medio experimental trata de comunicar y expresar a través de nuevos recursos, igual que con el uso del color.

5. Nuevos procesos creativos

El arte reta a la tecnología y la tecnología inspira al arte. Los artistas técnicos proceden de las escuelas de diseño gráfico, donde aprenden escultura, dibujo y pintura, mientras que los artistas tradicionales se dedican cada vez más a aprender tecnología. Y, cuanto mayor sea esta polinización cruzada, más lograremos ampliar fronteras de este medio.²⁶

Como indica John Lasseter, muchos son los jóvenes estudiantes los que aprenden a utilizar programas de edición para crear sus propias animaciones poniendo en práctica sus enseñanzas artísticas, frente a los artistas en medios más tradicionales que poco a poco van adaptándose y aprendiendo a valerse de las nuevas tecnologías. Contamos hoy en día, en el plano digital herramientas que nos permiten y facilitan infinidad de vías para la creación, haciéndola así accesible a cualquier individuo, con un mínimo de recursos.

²⁵ *Ibídem.*

²⁶ John Lasseter: PIXAR Animation. Citado en la Clase Magistral de *PIXAR Animation*, Festival de Cine de Londres, *Nacional Film Theatre*, noviembre de 2001.

La revolución digital que estamos viviendo nos permite acceder a soportes de grabación, creación y edición de imágenes, vídeo y sonido en nuestras propias casas. La manipulación del fotograma en estos soportes permite abaratar los costes de producción, ahorrando trabajo y tiempo, haciendo innecesario alquilar material y mano de obra para realizar piezas de animación, muchos animadores tienen su estudio en su propio domicilio, un ordenador personal común nos permite la manipulación directa del fotograma.

Estos programas nos permiten fácilmente duplicar elementos o fragmentos de vídeo cientos de veces con un solo clic, rotar, escalar, deformar, incluir texto, cambiar color, añadir filtros, etc. Los programas de *software* ya incorporan herramientas que nos permiten hacer todo este tipo de modificaciones, pero realmente se puede multiplicar la efectividad y uso de estas herramientas si se conoce bien el programa y se tiene un mínimo sentido de la estética.

Es necesario un cierto dominio del *software* previo a que el usuario pueda liberar su potencial creativo, se sienta libre de poder trabajar y expresarse digitalmente. Una vez dominado el programa, se puede sacar al máximo su potencial para crear finalmente imágenes con estética *outsider* o propias de un caos ideado, imágenes que se escurren del academicismo impuesto y de las reglas de la teoría de la imagen.

La estética del error no es fácil de reproducir, no se trata de ineptitud de cara a al uso de un programa, sino que se debe conocer a fondo el programa para poder crear esta estética tan atractiva para muchos, como puede ser el *glitch*²⁷.

O'Reilly said discovering animation enabled him to experiment beyond his training in more traditional media. In response to critics who argued that animation is inorganic and lacks spontaneity, the artist said he collected screen shots of computer glitches to prove its validity as an art form with its own surprises.

*"I put together a gallery of what happens when software flips out, and I always looked at it for inspiration," he said.*²⁸

²⁷ Error, fallo técnico causado por la información digital del elemento en sí o del circuito mismo de la máquina.

²⁸ Entrevista en *Yale Daily News* <http://yaledailynews.com/about-us/>

O'Reilly cita su descubrimiento de la animación como un punto de inflexión que le permite experimentar más allá de su formación original en medios más tradicionales. En respuesta a los críticos que argumentan que la animación es inorgánica y falta de espontaneidad, el artista dice que ha coleccionado capturas de pantalla de *glitches* informáticos para demostrar su validez como medio artístico con vida propia.

"Recopilé una galería de lo que sucede cuando el software pierde los estribos, y siempre la observo para inspirarme".

Muchas de las técnicas más experimentales se basan en el uso innovador de estas herramientas, el uso de los programas de *software* de manera creativa. Hasta los lenguajes de programación tienen su aplicación artística. Es posible la creación de errores estéticos en la imagen empleando el *databending*²⁹ (fig.8) o *circuit bending*³⁰ (fig.9).

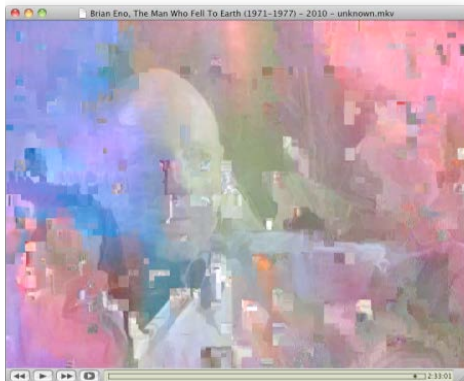


Figura 8



Figura 9

Así pues, podemos encontrarnos con dos tipos de imágenes creadas digitalmente, la imagen creada por ordenador (imagen de síntesis), o bien las imágenes capturadas por un dispositivo y editadas posteriormente en un medio digital. También existe la puesta en común de ambos, donde imágenes creadas por ordenador se integran a la imagen real que puede ser también editada.

En el mundo de la animación, los programas más usados³¹ para editar y retocar imágenes son *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator*, *Adobe Flash*, *TVPaint* y *Coral Painter*. Para trabajar en 3D disponemos de *Autodesk 3dsmax*, *Autodesk Maya*, *Cinema 4D* y *ZBrush*. Finalmente para el montaje y post-producción del producto, los programas más usados son *Avid*, *Final Cut*, *Adobe Premiere* y *Adobe After Effects*. Los programas que nos facilitarán realizar las animaciones en 2D debido a su interfaz y naturaleza son *Adobe Flash* y *Adobe After Effects*. El uso de capas en estos programas de edición nos permite abarcar muchas posibilidades, facilidad a la hora de trabajar con muchos elementos diferentes como pueden ser personajes o efectos. Más específicamente, *After Effects* es el programa por excelencia para la edición de imágenes en movimiento, para integrar tiempo, espacio, movimiento y sonido. Finalmente, las obras creadas pueden ser subidas a la web y distribuidas sin

²⁹ Manipulación de la información o formato del fichero para obtener distorsiones del mismo.

³⁰ Manipulación de los circuitos electrónicos en aparatos de bajo voltaje, normalmente usado para la creación de sonido.

³¹ <http://www.blopanimation.com/animation-software/>

significar coste alguno. Estamos en la época ‘hazlo tú mismo’ donde muchos jóvenes crean contenidos con sus propios medios y los suben a la web, donde sus obras pueden llegar a convertirse en virales. En la web podemos encontrar miles de animaciones y contenido lleno de creatividad que ha hecho que crezca el interés por la animación provocando que el género gane notoriedad entre el público general.

5.1 Análisis de animaciones *outsider*

Actualmente contamos con un gran y variado número de artistas y estudios, la facilidad del alcance de los medios hace que cualquiera pueda crear algo y publicarlo en la web siendo accesible desde cualquier parte del planeta. De este modo, he llegado hasta un número de animaciones clasificables dentro de la categoría *outsider*.

A continuación, pasamos por los trabajos de algunos artistas en los que destacamos las tendencias *outsider* estéticas y narrativas. Además, analizamos la obra *Please say something* de David O’Reilly.

5.1.1 David O’Reilly

Cineasta irlandés y artista con sede actualmente en Los Angeles. Su estilo es fácilmente reconocible por el uso intencionado de gráficos 3d crudos, *low poly*³² y el uso de *software* 3d de forma personal y artística. Sus animaciones son normalmente la previsualización del proceso de *render*, dando ese aspecto de crudo, inacabado y del error, incluyendo muchas veces la malla de los objetos. Fue de los primeros en usar el *glitch* de forma narrativa al igual que elementos de los programas informáticos como mensajes de información o interfaz. O’Reilly ha redirigido y deconstruido la animación (la cual está siendo dominada por la estética comercial) hasta el punto más absurdo haciendo uso de la ironía en sus historias.

³² Los gráficos 3d están formados por polígonos, *low poly* es entonces el uso escaso de polígonos que forman un elemento. Economiza el tiempo de *render* y la figura adopta una estética construida por bloques, como cuadrados y carente de detalles.

Please say something (2009)³³

Técnica: Autodesk Maya

Argumento: Relación conflictiva entre un gato y un ratón en un futuro lejano.

Cortometraje que consta de veintitres episodios de veinticinco segundos cada uno. Los episodios son separados mediante cartas de ajuste con *tags* que identifican el contenido de la siguiente escena. Obra realizada bajo la idea de economía³⁴, no se hace uso de texturas, filtros, desenfoco de movimiento, etc. David se inspira en la idea de autenticidad de Bresson³⁵, en la que las imágenes no deben tener ningún tipo de poder o valor por sí mismas, sino a través de su posición y relación.

Los personajes creados en este caso son muy simples, en la entrevista (O'Reilly, David O'Reilly Interview: Please Say Something, 2009) David explica: *McCloud³⁶ básicamente dice que el detalle objetiviza a los personajes, mientras que la caricatura lleva al espectador a identificarse y a la subjetividad. Mi objetivo, sin embargo no fue la caricatura, sino hacer diseños más genéricos e inexpresivos. Mi creencia central es que ser neutral con la estética es más importante que ser atractivo, que es una fuerte línea de pensamiento en el cine, pero rara vez se ve en la animación.*

Narrativa *outsider*

- Ciudades fantásticas
- Sueños fantásticos
- Cuentos obsesivos
- Criaturas extrañas e híbridas
- Lenguajes sorprendentes
- La naturaleza enigmática
- Tendencia general a presentar el mundo en términos metafísicos

Estética *outsider*

- Poder expresivo nacido de su percepción de falta de sofisticación.
- Obras no enturbiadas por la formación artística o el conocimiento recibidos
- Obras con recursos estéticos del arte de los dibujos infantiles.

³³ <http://www.davidoreilly.com/films/please-say-something/>

³⁴ Entrevista a David O'Reilly sobre *Please say something*. <http://motionographer.com/features/david-oreilly-interview-please-say-something/>

³⁵ Robert Bresson (1901-1999), fue un cineasta francés, autor de una serie de películas en las que desarrolló un discurso en busca de un absoluto ascetismo, de un despojamiento que aspira a captar aquello que escapa a la mirada ordinaria.

³⁶ Scott McCloud (1960) autor, ensayista y teórico de cómics. Conocido como uno de los más importantes impulsores de la historieta como medio artístico.

- Obras que sin atender a normas estéticas impuestas por el mundo del arte, destacan por su fuerte potencial expresivo.

Please say something - Narrativa outsider:

- Ciudades fantásticas.

O'Reilly crea una ciudad con apenas unas geometrías vacías pero llenas de significado. (fig. 10, 11, 12, 13)

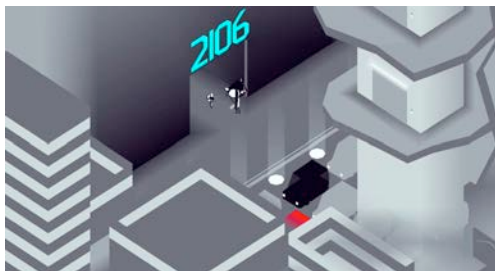


Figura 10

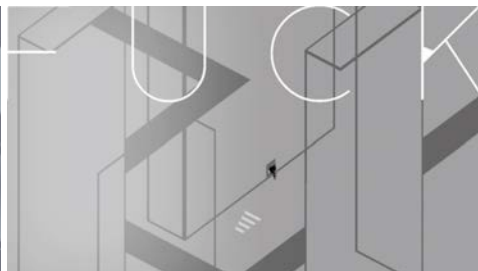


Figura 11



Figura 12

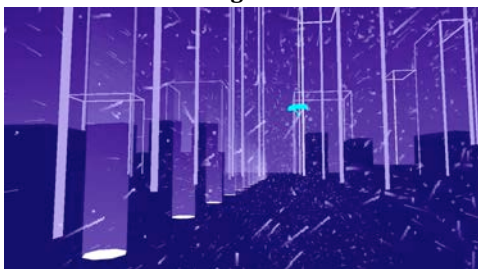


Figura 13

- Sueños fantásticos, cuentos obsesivos y criaturas extrañas e híbridas.

En la secuencia dieciocho el ratón tiene un sueño repetitivo donde la gata entra una y otra vez en el apartamento encontrándose diferentes situaciones (véase figuras de la 15 a la 24). Se hace uso del color y del formato de imagen para distinguir e identificar el ambiente de cada situación. Los bordes de la imagen son ahora redondeados con un borde blanco alrededor.

O'Reilly incluye etiquetas sobre el contenido de la secuencia en una carta de ajuste (fig.14). En esta en concreto podemos leer las situaciones del sueño. Este es otro recurso adaptado de las nuevas tecnologías, donde todo es etiquetado, véase su uso en las redes sociales donde se busca información a partir de *tags*.

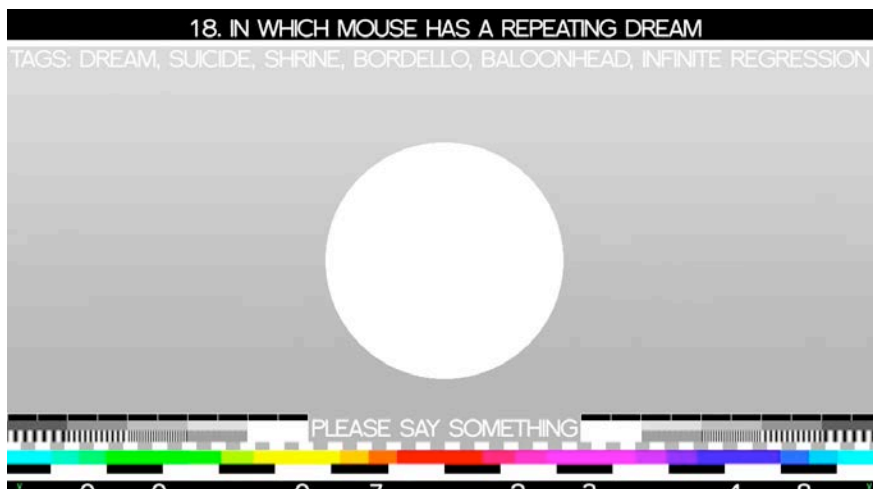


Figura 14. Carta de ajuste con tags



Figura 15. El acto repetitivo del sueño



Figura 16. Regresión infinita



Figura 17. Sueño suicidio



Figura 18. Sueño suicidio



Figura 19. Sueño santuario



Figura 20. Sueño santuario



Figura 21. Sueño burdel



Figura 22. Sueño burdel



Figura 23. Sueño cabeza de globo



Figura 24. Sueño cabeza de globo

Ella también tiene un sueño donde aparecen entre otros elementos, la cabeza de su pareja (fig.26). Antes de encontrarse con ella, se tropieza con muchos cuerpos pequeños sin cabeza que parecen ser el cuerpo del ratón (fig.25).



Figura 25

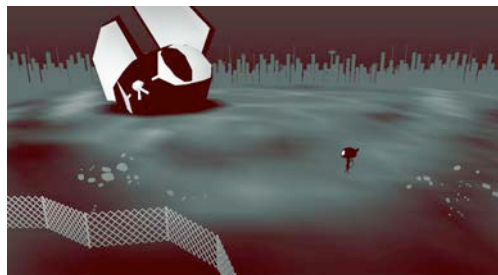


Figura 26

- Lenguajes sorprendentes y la naturaleza enigmática.

El lenguaje usado en esta historia es totalmente inventado, las voces corresponden con el sonido de personajes ficticios. Expresado gráficamente, el lenguaje en este mundo es informático.

Hay un momento en que la gata se pone enferma, se puede considerar claramente que se ha estropeado, vemos encima de su cabeza caracteres propios de un mensaje de error, aludiendo a una desconfiguración de la máquina (fig.27).

La figura 28 sucede durante el sueño de ella, está en el campo donde hay una especie de plantación numérica. Se trata de una metáfora de la naturaleza que se expresa con el mismo lenguaje informático.

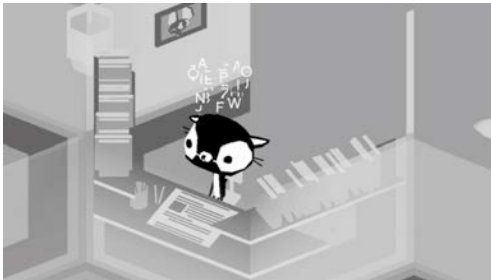


Figura 27. La gata enferma

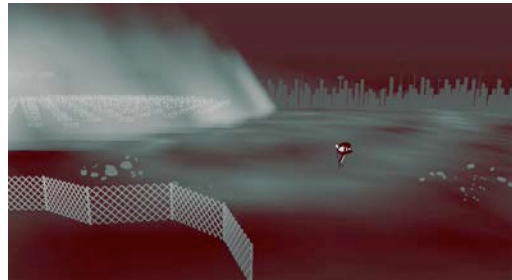


Figura 28. Plantación numérica

- Tendencia general a presentar el mundo en términos trascendentes o metafísicos.

Hay un breve momento en la historia en que aparece un personaje el cual su cabeza es el 'Ojo de la providencia'. Está durmiendo encima de una mesa (fig.29) con fórmulas matemáticas a su alrededor, más tarde camina hacia atrás como escabulléndose y diciendo 'algún día... algún día resolveré esto' (fig.30).



Figura 29. Ojo de la providencia



Figura 30. Camina escabulléndose

Please say something - Estética outsider:

- Poder expresivo nacido de su percepción de falta de sofisticación.

La falta de sofisticación en las piezas de O'Reilly se puede entender como los recursos en crudo que usa, es decir, el modelado de los personajes y objetos en *low poly*, la malla, el *aliasing*, que los objetos se atraviesen entre ellos y otras características propias del 3d. Estos recursos normalmente se evitan y su uso se considera erróneo y una falta de profesionalidad, es lo primero que normalmente se enseña en las escuelas de 3d. Aprender a usar estos programas conlleva mucho

tiempo, dedicación y dinero (los cursos de 3d son realmente caros). Debido a estos factores en la enseñanza, lo último que quisiera mostrar un animador sería incompetencia e incapacidad en el uso de estos programas.

A continuación vemos la diferencia entre el *flat shading* (sombreado plano) y sombreados *smooth* (suavizado)(fig.31).

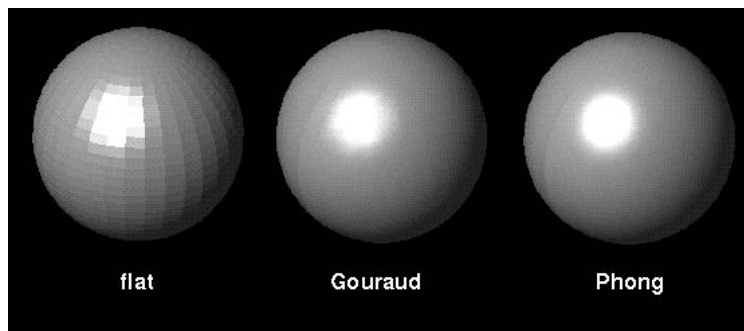


Figura 31. Fuente: <http://prosjekt.ffi.no/unik-4660/lectures04/chapters/Introduction.html>

O'Reilly se impone la regla de evitar el uso del filtro *blur*, ya que esto destruiría la estética del 3d crudo, como los píxeles dentados. Para solucionar una escena en la que hay un trasfoco, se emplean muchas capas que superpuestas hacen el mismo efecto e incluso mantiene la estética del corto, que todos los píxeles sean sólidos. En las imágenes a continuación podemos ver la diferencia.



Figura 32. *Focal blur con píxeles aliased*

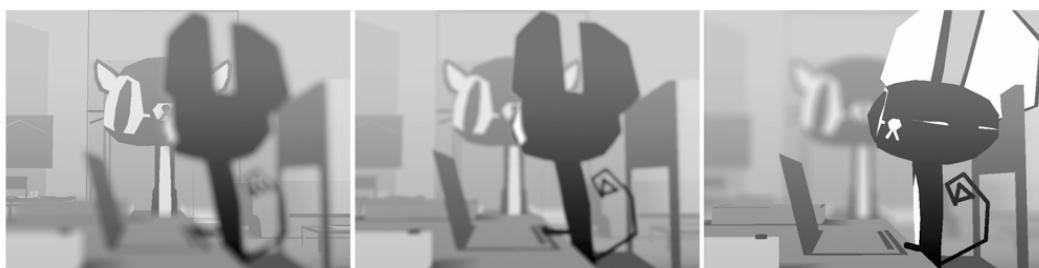


Figura 33. *Focal blur realista*

Otro recurso que evita usar es el fundido. Si se realiza un fundido, los píxeles dejan de ser sólidos, así que aplicando un efecto de desintegración de la imagen actuaría igual. (fig.34)



Figura 34

En las siguientes imágenes podemos observar el *low poly*, *aliasing* y la malla de los personajes. La hoja del libro (fig.35) que ciñéndose a la realidad debería doblarse de forma ondular, aquí lo hace bajo la lógica de este mundo *low poly*, donde todo es poligonal.

La malla (fig.36) en este caso se usa de forma narrativa para ilustrar la memoria del ratón, se pasea por encima de una alfombra roja a través de los recuerdos del pasado.



Figura 35

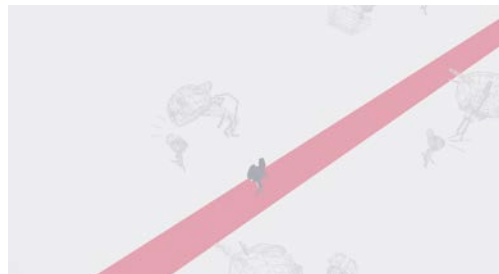


Figura 36

Además, podemos destacar el uso del *glitch* (fig.37 y 38) en la narración, más específicamente en este caso para volver atrás en la historia, como si rebobináramos una cinta de vídeo.

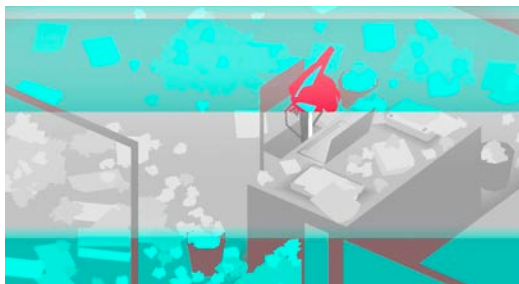


Figura 37



Figura 38

Es de remarcar el uso del color en los fotogramas sueltos para simbolizar un golpe recibido (fig.39 y 40)

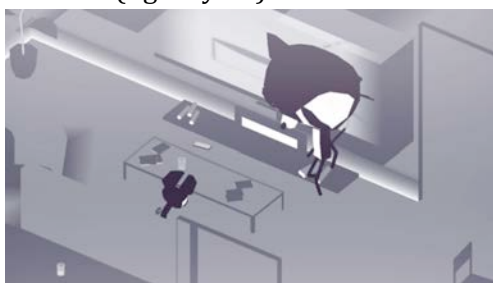


Figura 39

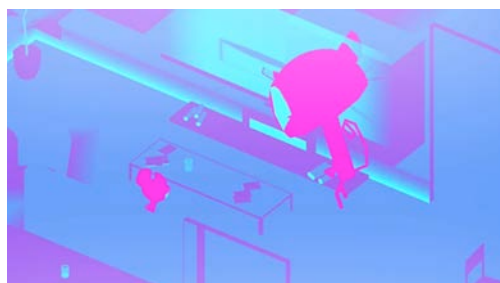


Figura 40

El cortometraje es característico por su vista ortográfica e isotrópica, acompañada por el movimiento de cámara que atraviesa paredes, como si de un videojuego se tratara. (fig.41 y 42)

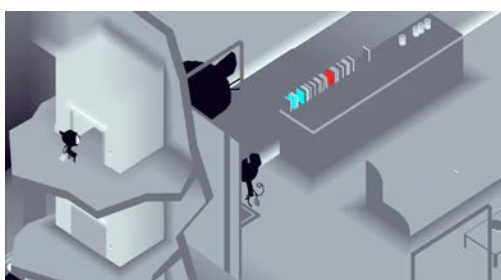


Figura 41

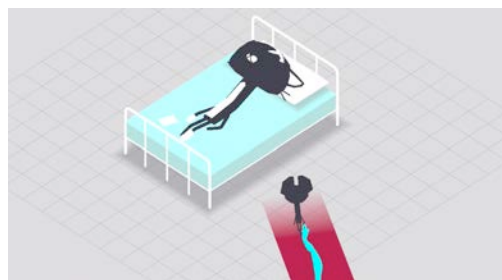


Figura 42

El fuego, el viento, la nieve, todos estos efectos son recreados mediante bloques de píxeles formando rectángulos, como se puede ver en las figuras 43 y 44.

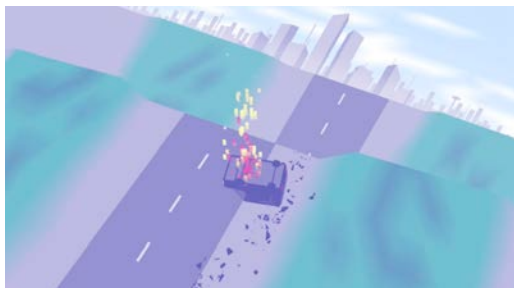


Figura 43

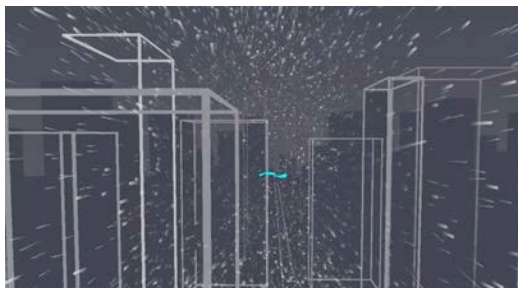


Figura 44

- Obras no enturbiadas por la formación artística o el conocimiento recibido. Este es un gran punto que remarcar. Podemos estar hablando de un concepto bastante abstracto y no identificable, pero en este caso, podemos definir que la ausencia de la formación artística y el conocimiento recibido se basa en no aplicar las técnicas enseñadas en las escuelas de 3d para crear animaciones realistas. Se busca la naturaleza misma de este lenguaje.

- Diseño de los personajes propio del arte infantil. Los personajes son prácticamente formas geométricas básicas y muy esquemáticas, propias del dibujo infantil. La proporción de la cabeza de los personajes es exagerada (fig.45 y 46), juega un papel expresivo en la historia pero que en cambio no es acompañado de la expresión de una boca grande, tal como pasaría en los dibujos animados. Como ya comentamos, se busca la simplicidad en los personajes para acoger el mayor grado de subjetividad por parte del espectador, para que éste se pueda sentir identificado e involucrado en la historia.

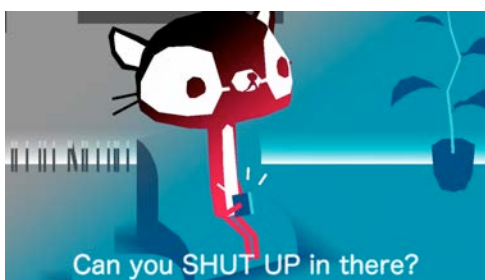


Figura 45



Figura 46

- Obras que sin atender a normas estéticas impuestas por el mundo del arte, destacan por su fuerte potencial expresivo. Es fácilmente identificable que no atiende a normas impuestas por el mundo cinematográfico más comercial, sino que O'Reilly crea sus propias normas a partir de ese mundo creado.

Octocat Adventures (2008)³⁷

Técnica: *MS Paint, Autodesk Maya*

Argumento: Un gato de color rojo y ocho piernas va en busca de sus padres.

Éste fue un corto subido a *Youtube* con el cual O'Reilly se hizo pasar por un niño de nueve años con el fin de experimentar con la audiencia y el programa *Paint*.

Fue realizado con *MS Paint* usando un estilo de dibujo completamente esquemático e infantil. Antes de terminar la historia, ésta cambia a 3d manteniendo la estética de dibujo infantil y pintada con *Paint*.

Narrativa outsider

- Paisajes imaginarios (bosques animados)
- El universo
- La naturaleza enigmática
- Criaturas extrañas e híbridas

Estética outsider

- Obras que sin atender a normas estéticas impuestas por el mundo del arte, destacan por su fuerte potencial expresivo.
- Obras con recursos estéticos del arte tribal, arte popular, arte prehistórico y dibujos infantiles.
- Distorsiones expresivas de las formas y utilización de garabatos (propio del estilo infantil).
- Poder expresivo nacido de su percepción de falta de sofisticación.
- Obras no enturbiadas por la formación artística o el conocimiento recibido.



Figura 47



Figura 48

³⁷ <http://www.davidoreilly.com/films/octocat-adventures/>

RGB XYZ (2007)

Técnica: Autodesk Maya

Argumento: Un chico encuentra aventuras en la gran ciudad

Narrativa outsider

- Paisajes imaginarios(bosques animados)
- Ciudades fantásticas
- Cuentos obsesivos
- Lenguajes sorprendentes
- El universo
- Criaturas extrañas e híbridas
- Tendencia general a presentar el mundo en términos trascendentes o metafísicos

Estética outsider

- Obras que sin atender a normas estéticas impuestas por el mundo del arte, destacan por su fuerte potencial expresivo.
- Distorsiones expresivas de las formas y utilización de garabatos (propio del estilo infantil).
- Poder expresivo nacido de su percepción de falta de sofisticación.
- Obras no enturbiadas por la formación artística o el conocimiento recibido.



Figura 49



Figura 50

Fuente: <http://www.davidoreilly.com/films/rgb-xyz/>

5.1.2 Allison Schulnik

Pintora y animadora, graduada³⁸ en Animación Experimental en el CalArts³⁹. Suele trabajar con *stop motion* creando atmósferas mágicas y oscuras con carismáticos personajes que cambian de forma, se deforman y se funden entre ellos.

Mound (2011)

Técnica: *Stop motion* con plastilina.

Argumento: Sin argumento.

Narrativa *outsider*

- Paisajes imaginarios(bosques animados)
- Rostros y máscaras
- La naturaleza enigmática
- Criaturas extrañas e híbridas

Estética *outsider*

- Obras que sin atender a normas estéticas impuestas por el mundo del arte, destacan por su fuerte potencial expresivo.
- Distorsiones expresivas de las formas y utilización de garabatos (propio del estilo infantil).
- Poder expresivo nacido de su percepción de falta de sofisticación.
- Obras no enturbiadas por la formación artística o el conocimiento recibido.



Figura 51



Figura 52

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=dtdWM6ISCFs>

³⁸ <http://www.allionschulnik.com/>

³⁹ Instituto de Artes de California, reconocida universidad fundada por Walt Disney de donde han salido importantes animadores y artistas visuales.

5.1.3 Cyriak

Animador británico conocido por sus cortas animaciones web surrealistas y perturbadas. Su estilo se basa en la geometría fractal, podemos observar infinidad de repeticiones de formas (que son vídeos en sí mismos) transformándose en criaturas extrañas.

Welcome to Kitty City (2011)

Técnica: *Adobe After Effects, Adobe Photoshop, FL Studio*

Argumento: Sin argumento

Narrativa *outsider*

- Cuentos obsesivos
- La naturaleza enigmática
- Criaturas extrañas e híbridas

Estética *outsider*

- Obras que sin atender a normas estéticas impuestas por el mundo del arte, destacan por su fuerte potencial expresivo.
- Distorsiones expresivas de las formas
- Uso de imágenes populares e ilustraciones fotográficas.
- Poder expresivo nacido de su percepción de falta de sofisticación.
- Obras no enturbiadas por la formación artística o el conocimiento recibido.
- Repetición obsesiva de elementos.



Figura 53



Figura 54

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=jX3iLfcMDCw>

5.1.4 Peter Millard

Animador inglés⁴⁰ recientemente graduado en el *Royal College of Art*. Sus dibujos son como los trazos de los niños. Peter realizó un interesante trabajo⁴¹ en un colegio, donde los niños crearon sus propias animaciones y sonido.

Boogodobiegodongo (2012)

Técnica: Dibujado y pintado a mano.

Argumento: Una vez viví en Boogodobiegodongo y me sentí mejor

Narrativa *outsider*

- Cuentos obsesivos
- Rostros y máscaras
- Criaturas extrañas e híbridas

Estética *outsider*

- Obras que sin atender a normas estéticas impuestas por el mundo del arte, destacan por su fuerte potencial expresivo.
- Obras con recursos estéticos del arte tribal, arte popular, arte prehistórico y dibujos infantiles.
- Distorsiones expresivas de las formas y utilización de garabatos (propio del estilo infantil).
- Poder expresivo nacido de su percepción de falta de sofisticación.
- Obras no enturbiadas por la formación artística o el conocimiento recibido.
- Repetición obsesiva de elementos.



Figura 55

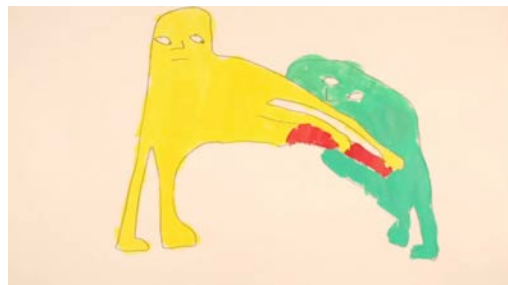


Figura 56

⁴⁰ Página web de Peter Millard <http://hellopetermillard.com/About-Peter-Millard-1>

⁴¹ Este trabajo se puede ver en <https://vimeo.com/54440148>

5.1.5 Jake Fried

Artista reconocido por sus pinturas⁴² y trabaja ahora animándolas. Sus animaciones han sido proyectadas en el Tate Modern y en *Adult Swim*⁴³.

En sus obras podemos observar el recargamiento de elementos del que hablamos propio del *art brut*. No hay espacio que quede en blanco para dejar respirar a una figura central, todos el lienzo está lleno y todo se mueve.

Raw Data (2013)

Técnica: tinta, líquido corrector, pintura y café.

Argumento: Sin argumento

Narrativa *outsider*

- Paisajes imaginarios(bosques animados)
- Ciudades fantásticas
- Sueños fantásticos
- Rostros y máscaras
- El universo
- La naturaleza enigmática
- Criaturas extrañas e híbridas
- Tendencia general a presentar el mundo en términos trascendentes o metafísicos

Estética *outsider*

- Obras que sin atender a normas estéticas impuestas por el mundo del arte, destacan por su fuerte potencial expresivo.
- Obras con recursos estéticos del arte tribal, arte popular, arte prehistórico y dibujos infantiles.
- Poder expresivo nacido de su percepción de falta de sofisticación.
- Repetición obsesiva de elementos.

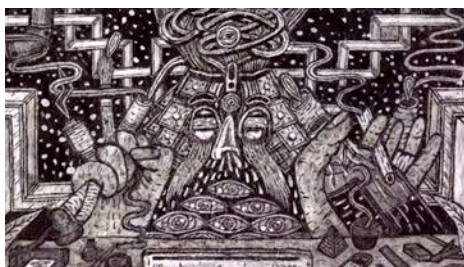


Figura 57



Figura 58

⁴² <http://www.inkwood.net/>

⁴³ Cadena de televisión americano filial de *Cartoon Network*. Su programación se basa en animación para adultos, *anime* y series sin censura.

5.1.6 Renata Gąsiorowska

Renata es una joven polaca, ilustradora y estudiante de animación.⁴⁴

Birthday (2013)

Técnica: TVPaint Animation + After Effects

Argumento: Sin argumento

Narrativa *outsider*

- Paisajes imaginarios (bosques animados)
- Ciudades fantásticas
- Rostros y máscaras
- La naturaleza enigmática
- Criaturas extrañas e híbridas

Estética *outsider*

- Obras que sin atender a normas estéticas impuestas por el mundo del arte, destacan por su fuerte potencial expresivo.
- Obras con recursos estéticos del arte tribal, arte popular, arte prehistórico y dibujos infantiles.
- Distorsiones expresivas de las formas y utilización de garabatos (propio del estilo infantil).

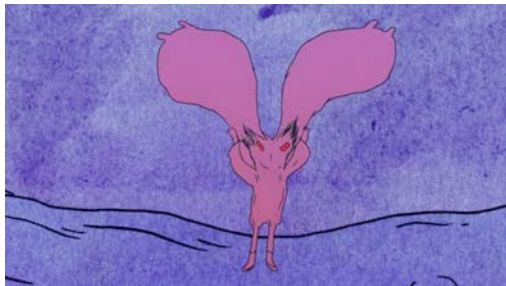


Figura 59



Figura 60

Fuente: <https://vimeo.com/62144786>

⁴⁴ <http://www.frcl.blogspot.com.es/>

6. Aplicación de lo marginal en el mundo comercial

Expresar libremente lo que uno siente o imagina puede resultar todo un conflicto personal de cara a la sociedad. Es el espectador el que juzga bajo un criterio personal, si lo que está viendo le parece enfermo, retorcido o fuera de lo normal. Puede que la sensibilidad del espectador sea diferente a la nuestra, su percepción de los colores, formas y sonidos difieren en cada persona, pudiendo contraer sensaciones que intimiden y pongan violento al espectador.

Se puede producir un placer visionando grotescas obras que descubran el lado más oscuro del espectador y que éste se vea sorprendido, además, asustado por el hecho seguramente repudie la calidad de la obra visualizada. Este es el efecto que muchas obras de animación crean en el espectador, con razón el artista *outsider* no se ve a sí mismo como un excluido social, como bien define el sociólogo Howard Becker, sino que es la mirada de los otros quien le otorga ese estatus concreto.⁴⁵

El artista *outsider* se está expresando mediante la creación, ya sea visual o sonora o mediante la animación, medio que comparte ambas disciplinas. Rhodes explica que hay una necesidad de expresión visual en la edad infantil que cesa en la edad adulta, factor que puede determinar la reacción del espectador adulto frente a estas animaciones *outsider* creadas igualmente por adultos.

*Durante los primeros años de nuestra vida elaboramos dibujos y representaciones con todo lo que tenemos a nuestro alcance.[...] Para la mayoría, esta actividad creativa declina y cesa una vez alcanzada la edad adulta.*⁴⁶

El espectador adulto entonces bajo la influencia de la cultura principal, crea la mayoría de las veces un prejuicio ante la animación *outsider*:

*Los artistas marginales son, por definición, diferentes en su fundamento respecto a su público, a menudo considerados como seres disfuncionales en base a los parámetros de la normalidad establecida por la cultura dominante.*⁴⁷

Sin embargo, hoy nos podemos encontrar en la televisión con satíricas series de animación que en su día fueron desconocidas y hoy cuentan con millones de espectadores. En la actualidad estas series siguen luchando contra la cultura, son

⁴⁵ Becker, H. (2009). *Outsiders. Hacia una sociología de la desviación*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno.

⁴⁶ Rhodes, C. (2002). *Outsider Art. Alternativas espontáneas*. Barcelona: Ediciones Destino, S.A.

⁴⁷ *Ibidem*.

muchas veces censuradas en la misma televisión.

Un buen ejemplo de cómo nos llegó todo este movimiento marginal en forma de cultura popular es el *Sick and Twisted Festival of Animation*. En la década de 1970 Craig 'Spike' Decker y Mike Gribble fundan *Mellow Manor Productions Inc.*,⁴⁸ que recibe su nombre de la casa victoriana en la que residían a modo de comuna con numerosos otros ocupantes en Riverside, California. Su premisa era promocionar bandas emergentes de rock y realizar pases especiales de films de terror, pero tras pasar el verano de 1977 dedicados a un evento de animación fantástica, deciden centrarse en esta inexplorada actividad.

Comienzan a presentar películas independientes de animación, a modo de paquete o festival a través de locales a lo largo de Estados Unidos bajo el nombre genérico de *Festival of Animation*. En 1990 el nombre del evento cambia a *Classic Festival of Animation*, con el nacimiento en la universidad de Berkeley de un festival hermano a éste con el título *The Sick and Twisted Festival of Animation*, reservado, como su nombre indica, a piezas de animación más en el lado experimental, dirigidas a un público adulto, siendo absolutos pioneros en este campo.

Ambos festivales conviven durante la década de los años noventa, sin embargo, para la llegada de los primeros 2000 el *Classic Festival of Animation* ha resultado desbancado por su sucesor, el *Sick and Twisted Festival of Animation*. La labor de reclutamiento de obras por parte de Mike y Spike se extiende durante todo el año en expediciones que les llevan por todo el mundo, y de manera recurrente a enclaves como el *National Film Board of Canada*, *CalArts*, *Sheridan* y el *Royal College of Art*, junto con autores y estudios independientes activos en la escena *art-house*⁴⁹.

El festival se ha consolidado como muestrario del *avant garde* y se ha acogido en eventos de peso como *Cannes*, *Sundance* o *Annecy*, ha sido programado en campus universitarios, teatros comerciales y eventos de afluencia masiva como *Vans Warped Tour*, *Winter X Games* y conciertos de la banda nu-metal *Korn*, recogiendo obras tempranas de autores de la talla de Nick Park, Tim Burton, Barry Purver y John Lasseter.

Paralelamente se ha puesto en marcha el proyecto *New Generation Animation* para dar cabida a películas que no entran en el concepto '*sick and twisted*'. Mike y Spike a menudo han producido fondos para obras posteriormente mostradas en su festival,

⁴⁸ <http://www.spikeandmike.com/>

⁴⁹ Cualquier obra con cierta pretensión artística.

entre las cuales podemos destacar a los personajes *Beavis & Butthead* de Mike Judge, antes de alcanzar notoriedad en la cadena *MTV*, y dado visibilidad a autores que tras su paso por la muestra han llevado su influencia al *mainstream* y a un amplio público a través de diversos medios, como Danny Antonucci (*Ed, Edd n Eddy*), Don Hertzfeldt (ganador de un premio Oscar de la academia), Bill Plympton (célebre por sus largometrajes y por su labor publicitaria), Matt Stone y Trey Parker (*South Park*), Ken Navarro (*Happy Tree Friends*) y Patrick Smith (*Daria*), entre otros muchos.

En los años noventa, en televisión tuvo gran repercusión el programa *Liquid Television* de la *MTV*. Fue un programa de variedades centrado exclusivamente en la animación alternativa y de autor producido por la cadena musical estadounidense *MTV*, y puesto en antena por la misma en 1991 y de forma simultánea en la *BBC* para el Reino Unido, *TV3* Nueva Zelanda y *SBS* para Australia.

A pesar de problemas de producción, esta arriesgada apuesta por parte de la cadena ha adquirido estatus de culto y se ha convertido en un paradigma de la cultura alternativa en los años noventa, representando el alunizaje de la animación experimental en la cultura popular, con mayor mérito dado el hecho de que muchos de los cortos y segmentos que lo componen carecen de diálogos o incluso argumento, mostrándonos lo visual y narrativamente visceral e irracional.

La mayor parte del contenido fue específicamente producido para el *show* por animadores independientes, pero también se incluyeron segmentos previamente compilados en festivales como el *Spike and Mike's Sick and Twisted Festival of Animation*. También se incorporaron numerosas piezas adaptadas del recopilatorio cómic *RAW* de Art Spiegelman, como por ejemplo el segmento *Dog-boy* de Charles Burns.

A menudo se cita a *Liquid Television* como pieza fundamental en el asalto definitivo a la imaginería de las masas por parte de la animación de autor con fuerte querencia por la fantasía y el absurdo con la aparición de plataformas y series como *Adult Swim* y *Hora de Aventuras*.

Actualmente gracias a internet, disponemos de canales como *Adult Swim* o *Cartoon Hangover* para poder disfrutar de las animaciones que son censuradas en televisión. Aún así, la animación sigue siendo para muchos un mundo paralelo y considerado solo para los más pequeños, mientras que es un recurso comúnmente utilizado en cine, televisión, web y aplicaciones móviles, entre otros, además de una potente herramienta artística.

Selby explica cómo las grandes empresas acuden cada día más a este tipo de animaciones que hacen posible nuevas formas de expresión y comunicación:

*A pesar de que pueda parecer que todos los proyectos no ortodoxos son ante todo personales, cada vez hay más clientes comerciales que, en su constante deseo por destacar, valoran más las ventajas y oportunidades que brinda una obra original y diferente.*⁵⁰

Esta funcionalidad de la animación experimental refuerza la idea de Dubuffet hacia las obras aceptadas por la cultura, obras que son carentes de vida en virtud de su aceptabilidad.

7. Eventos y estudios dedicados a la animación experimental

Recogemos en un listado de algunos de los festivales y estudios dedicados a la animación experimental.

FESTIVALES

Trickfilm Festival <http://www.itfs.de/> (Abril)

Animafest Zagreb <http://www.animafest.hr/en/> (Junio)

Annecy www.annecy.org (Junio)

Animasivo <http://www.animasivo.net> (Julio)

Ottawa International Animation Festival www.animationfestival.ca (Septiembre)

Krok Festival www.krokfestival.com (Septiembre)

Cutout Fest <http://www.cutoutfest.com> (Noviembre)

Giraf www.giraffest.ca (Noviembre)

⁵⁰ Selby, A. (2009). *Animación. Nuevos proyectos y procesos creativos*. Barcelona: Parramón Ediciones, S.A.

Eyeworks Festival of Experimental Animation eyeworksfestival.com (Noviembre)

KLIK! www.klikamsterdam.nl/festival (Noviembre)

ESTUDIOS Y PRODUCTORAS

Adult swim <http://www.adultswim.com>

animate! <http://www.animateonline.org>

Animate Projects <http://www.animateprojects.org>

Animation Domination High-Def www.foxadhd.com

Calf Studio <http://calf-studio.jp/en>

Cartoon Hangover <http://cartoonhangover.com>

Film Bilder www.filmbilder.de

Film Cow <http://www.filmcow.com>

Frederator <http://frederator.com>

8. Conclusiones

Después de haber estudiado el fenómeno del arte *outsider* en la historia del arte, se puede decir que como todo movimiento artístico, contiene aspectos que son discutibles como puede ser el estar influenciado por la cultura. Como hemos visto, este aspecto queda aclarado y desbancado en este trabajo debido a la evidente explosión de los medios de comunicación y de masas. Además, la denominación *outsider* queda actualizada y adaptada a la actualidad, descartando así el uso restrictivo que hace el término 'marginal' y acogiendo a aquellos artistas autodidactas que realizan una actividad artística fuera de las corrientes artísticas dominantes y en oposición a las temáticas de la cultura principal.

Una vez sustraemos la estética y narrativa que hacen posible la expresividad del arte

outsider, y la aplicamos a la animación, queda entonces establecida la nueva subcategoría animación *outsider* dentro de la animación experimental. Se aplican las tendencias narrativas y estéticas, después de haberlas desarrollado. Se trata normalmente de obras muy diferentes estéticamente pero que cumplen con las características enumeradas que las convierten en animaciones *outsider* tanto por su contenido como por su medio, como hemos visto con David O'Reilly.

Sin embargo, igual que los movimientos artísticos son bastante difusos, ya que la posición de los autores dentro de estos movimientos puede ir y venir o tener cabida en varios de ellos, la animación *outsider* no pretende ser una categoría cerrada debido a la condición experimental y expresiva de las obras.

Recoger obras de animación experimental y analizarlas para poder situarlas dentro de animación *outsider* ha supuesto una gran dedicación. Ha sido fácil acceder a muchas obras gracias a la accesibilidad que permite internet. Sin embargo, no son abundantes pero sí muchas las obras de animación experimental que nos podemos encontrar. Podemos confirmar así que la animación sigue siendo todo un medio por explorar, potente en cuanto a expresividad y capacidad de comunicar mensajes mediante el uso de los recursos sonoros y visuales.

Hemos podido conocer la técnica usada por los artistas seleccionados, más específicamente el uso creativo que hace O'Reilly de los programas de *software*, más específicamente de 3d, considerado por muchos un medio carente de expresión. O'Reilly demuestra que el uso de estos programas se puede llevar más allá de la perfección buscada y perseguida por los profesionales y estudiantes del sector. Esta perfección buscada, se trata de una estética apreciada y explotada en el mundo cinematográfico y de la animación. El cine más comercial es un producto aceptado por la cultura pero vacío, como hemos comentado anteriormente, tal y como Dubuffet describía, se trata de obras carentes de vida. O'Reilly nos demuestra que podemos darle una vuelta y crear todo un mundo con herramientas digitales y haciendo uso de la 'nueva' estética digital basada en los errores y en la forma más cruda de lo digital.

Comprobamos cómo se ha adaptado todo este fenómeno *outsider* a la cultura. Esta nueva estética digital y heredera del arte *outsider* es usada por algunos autores que han logrado notoriedad con un enfoque y/o estilo totalmente personal empleado a través de distintos medios digitales. Es un estilo que a primera vista no se puede elaborar, conseguir o relacionar con un uso convencional de los programas de software o herramientas comúnmente utilizadas en obras audiovisuales. A pesar de contar con una estética distorsionada y de-construida y utilizar elementos insólitos al medio, se ha demostrado que puede llegar a las masas y ser aplicada

comercialmente.

Hemos recogido también en este trabajo algunos estudios y festivales dedicados a la animación experimental, son solo unos pocos de algunos más que podemos encontrar. Por desgracia, en España el número de festivales decae de forma considerable debido a las dificultades económicas. En el resto del mundo sí encontramos muchos más festivales dedicados a la animación. Muchos de ellos se encargan de la producción de satíricas animaciones que van haciéndose hueco poco a poco en la televisión y en la cultura de masas.

Podemos concluir con que las historias *outsider* con estética *outsider* acaban causando sensación en gran parte del público e incluso llegando al éxito. Todo parte de unos dibujos muy básicos que expresivamente abarcan mucho más que las animaciones más realistas y comerciales. Las historias son mucho más conmovedoras a pesar de que uno de los grandes componentes estéticos de estas animaciones es el error y la estética más *brut*.⁵¹

9. Fuentes

9.1 Bibliografía

Becker, H. (2009). *Outsiders. Hacia una sociología de la desviación*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno.

Círculo de Bellas Artes de Madrid. (2006). *Art Brut. Genio y delirio*. Madrid: Círculo de Bellas Artes.

Dubuffet, J. (1949). *L'Art Brut préféré aux arts culturels*. Paris: Compaigne de l'Art Brut.

Prinzhorn, H. (1922). *Bildnerie der Geisteskranken: ein Beitrag zur Psychologie und Psychopathologie der Gestaltung*. Berlin: Springer.

Rhodes, C. (2002). *Outsider Art. Alternativas espontáneas*. Barcelona: Ediciones Destino, S.A.

Selby, A. (2009). *Animación. Nuevos proyectos y procesos creativos*. Barcelona: Parramón Ediciones, S.A.

⁵¹ Concepto proveniente del movimiento artístico *Art Brut*, significa arte en bruto, crudo, incivilizado.

Wells, P. (1998). *Understanding Animation*. Londres: Routledge.

Wigan, M. (2008). *IMÁGENES EN SECUENCIA: ANIMACION, STORYBOARDS, VIDEOJUEGOS, TITUL OS DE CREDITO, CINEMATROGRAFIA, MASH-UPS*. Barcelona: Gustavo Gili.

9.2 Webgrafía

Wells, P. (2010, 1 28). *Ortodoxa vs experimental*. (C. Smith, Editor) Consultado el 8 2014, desde Imagen digital: http://animax-imagedigital.blogspot.com.es/2010_01_01_archive.html

UniversitätsKlinikum Heidelberg. (n.d.). *Sammlung Prinzhorn*. Consultado el 6 2014, desde <http://prinzhorn.ukl-hd.de>

Arias, A. (2010). *Arte bruto - Arte marginal*. Consultado el 8 2014, desde Bauhaus Informalismo. Un arte de post-guerra: <http://bauhausinformalismo.wordpress.com/arte-bruto-arte-marginal/>

Casado, M. (2006, 4). *Paperback*. Consultado el 6 2014, desde A propósito del arte marginal y sus límites : <http://www.paperback.es/articulos/casado/marginal.pdf>

Fundación Wikimedia, Inc. (2014, 6 21). *Wikipedia*. Consultado el 6 2014, desde Animación Experimental: http://es.wikipedia.org/wiki/Animaci%C3%B3n_experimental

Gramary, A. (2011, 4 13). *Adrian Gramary*. Consultado el 8 2014, desde Lecturas Psiquiátricas: http://www.adriangramary.com/agramary/Articulos/Entradas/2011/4/13_DE_PRINZHORN_A_DUBUFFET_LA_REPERCUSION_DE_LAS_COLECCIONES_DE_ARTE_CREADO_POR_ENFERMOS_MENTALES_EN_EL_ARTE_DEL_SIGLO_XX.html

O'Reilly, D. (2014, 7). *Estética básica de animación*. (T. García, & V. Muro, Editors) Consultado el 7 2014, desde Basement: <http://basement.tomasgarcia.co/estetica-basica-de-animacion/>

O'Reilly, D. (2009, 3 6). David O'Reilly Interview: Please Say Something. (J. Cone, Interviewer)

O'Reilly, D. (2009). *David O'Reilly*. Consultado el 7 2014, desde <http://files.davidoreilly.com/downloads/BasicAnimationAesthetics.pdf>

R. C. Bosen, C. (2006, 4). *Documentary*. Consultado el 9 2014, desde <http://www.documentary.org/content/portrait-artist-manic-depressive-daniel-johnston-and-his-demons-0>

Sánchez-Carralero Carabias, R., & Sánchez-Carralero Carabias, N. (2012). *Arte, educación y cultura. Aportaciones desde la periferia*. Consultado el 6 2014, desde ARTE MARGINAL Y PROCESO CREATIVO A PARTIR DEL PENSAMIENTO DE JEAN DUBUFFET: http://www.educacionartistica.es/aportaciones/1_comunicaciones/visibilizacion/2_11_sanchez_carralero_dubuffet.pdf

The Official Daniel Johnston Web Site. (n.d.). *HI, HOW ARE YOU*. Consultado el 8 2014, desde <http://www.hihowareyou.com/about>

9.3 Filmografía

Birthday. Renata Gąsiorowska. 2013

Raw Data. Jake Fried. 2013

Boogodobiegodongo. Peter Millard. 2012

Mound. Allison Schulnik. 2011

Welcome to Kitty City. Cyriak. 2011

Please say something. David O'Reilly. 2009

Octocat Adventures. David O'Reilly. 2008

RGB XYZ. David O'Reilly. 2007