
EXPERIENCIAS DE VIDEOMAPPING EN LA ANIMACIÓN CONTEMPORÁNEA. FORMAS HÍBRIDAS Y NUEVOS CONTEXTOS.

Dolores Furió Vita

Universitat Politècnica de València

¿Qué caracteriza a la animación expandida? ¿Qué aportan las nuevas técnicas de videomapping a la animación contemporánea? El desplazamiento de la animación de las salas de cine a los museos y galerías evidencia los desbordamientos hacia nuevos soportes y territorios. Se abre un nuevo camino donde confluyen la animación tradicional, la instalación, el vídeo y los medios digitales. Este artículo parte de la experimentación con la imagen en movimiento de los artistas de las primeras vanguardias y los dispositivos precinematográficos, hasta llegar a la era digital y el videomapping. La desmaterialización de la obra, la puesta en escena y las nuevas narrativas hacen necesaria una redefinición de la animación contemporánea con técnicas de videomapping desde un punto de vista interdisciplinar, transdisciplinar y postdisciplinar.

What are the features of the expanded animation? How can the new techniques of videomapping contribute to contemporary animation? The displacement of animation from theaters to museums and galleries evidences the overflow into new media and territories. It opens a new way to relate traditional animation, installation, video and digital media. This article comes from moving image artists, experimenting from the early avant-garde and the precinema, such as optical devices and other early visual media, up to the digital era and the videomapping. The dematerialization of the artwork, the theatrical staging and new narratives, they call all together for a redefinition of contemporary videomapping animation techniques, from an interdisciplinary point of view, disciplinary and postdisciplinary.

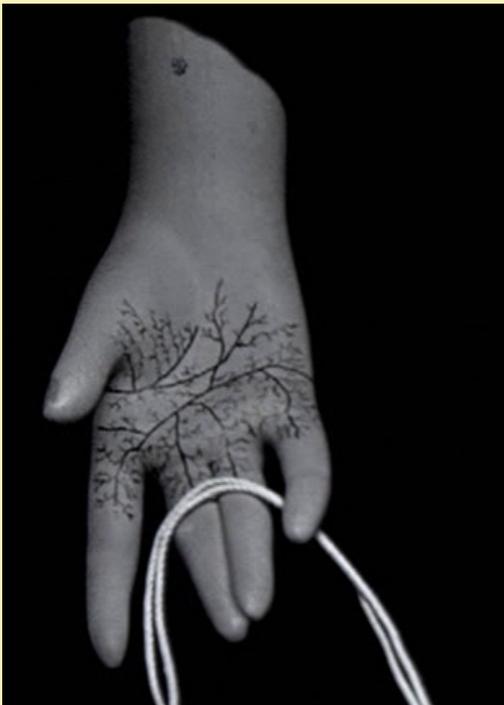
Palabras clave: Animación expandida, cine experimental, instalación, videomapping

DOI: <http://dx.doi.org/10.4995/caa.2016.4801>

Asistimos a la época de la simultaneidad; estamos en la época de la yuxtaposición, la época de cerca y lejos, del uno al lado del otro, de lo disperso [...] nuestra experiencia del mundo es menos la de una larga vida que se desarrollara en el tiempo que la de una red que conecta puntos y entrecruza su propio entramado.

Michel Foucault, *De los otros espacios*, 1997, p. 15

Fig. 1 – *Witch's Cradle*, Maya Deren y Marcel Duchamp, 1943.



La Animación expandida

La animación está omnipresente en nuestra cotidianeidad. Basta mirar hacia el arte contemporáneo o hacia las nuevas técnicas audiovisuales para darnos cuenta que la animación ha ampliado su campo de creación y difusión en la última década. La animación digital está propiciando el intercambio de ideas, tendencias actuales y desarrollos futuros, como hemos podido ver en el *2nd Expanded Animation: Exploring the Vastness of Art, Theory and Play* que se ha celebrado en septiembre de 2015 en el *Festival Ars Electronica*, ZKM de Linz (Austria).

El presente artículo aborda la disolución de fronteras que propone la animación, cuando la libertad creadora de los artistas-animadores trasciende los distintos géneros. La animación expandida se define por su carácter híbrido gracias a la incorporación de las nuevas tecnologías, donde la yuxtaposición de la animación con el diseño, el cine y videoarte, la arquitectura y las artes de la instalación convergen más allá de soportes y formatos no convencionales.

Por tanto, se pretende explorar las posibilidades que ofrecen las obras de animación híbridas que generan nuevas experiencias visuales a partir del uso de las técnicas de videomapping, construyendo nuevas narrativas y modos de exhibición alternativos a los establecidos. Es la animación que se aleja de las salas de proyección de cines y televisión para ser exhibida en espacios museísticos y galerías, espacio público y edificios singulares, reconfigurando los procesos internos de la animación. En consecuencia, el marco de referencia que se escoge para abordar la animación expandida se extiende desde las primeras vanguardias a las pantallas digitales y sus prácticas de videomapping.

01

Formas híbridas. Intersecciones de medios y prácticas

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 las fronteras de este medio.

John Lasseter, *PIXAR Animation* (Wells, 2009 [2006]: 6)

Tal y como señalan Faber y Walters, la animación ocupa el espacio intermedio entre la producción cinematográfica, el arte y el diseño gráfico (Faber, Walters, 2004: 7). Es por ello que cuando hablamos de animación, no sólo nos referimos a los dibujos animados (*cartoon*), sino que la animación como género incluye muchas formas y técnicas que desde los aparatos precinematográficos, pasando por las Vanguardias y llegando a la era digital, han ido conformando un universo extraordinario lleno de posibilidades creativas. La animación va desde las técnicas más experimentales —intervención directa sobre celuloide, recortes (*cut-out*), pixilación, objetos, arena, pintura y grabado animados— hasta las técnicas más comerciales (animación 2D y 3D). Como podemos observar, proporciona multitud de posibilidades narrativas, estéticas y nuevas técnicas, creando estilos gráficos e ilustrativos nuevos y combinando tanto herramientas tradicionales como nuevas. Paul Wells sostiene ese carácter híbrido que define a la animación expandida:

pues la animación es la forma de expresión más dinámica que existe. Es un arte intradisciplinar e interdisciplinar en el que confluyen

otros campos, entre ellos, la escultura, la modelación, la actuación, la danza, la informática y las ciencias sociales, entre muchos otros. El lenguaje de la animación se caracteriza por ser el arte de lo imposible: cualquier cosa imaginable es factible. [...] ésta puede adaptarse a obras de muy diverso tipo, desde los dibujos animados más estrambóticos hasta la más abstracta de las películas vanguardistas, pasando por el repertorio completo de tipos de películas. Por ello, la animación continúa siendo la forma artística visual más experimental, así como la más popular entre las masas. (Wells, 2009 [2006]: 6-7)

La animación *tipo Disney*, el cine de Hollywood y la animación 3D se caracterizan por un ilusionismo intensificado, muy lejano a los

Fig. 2 – *Corridor*, Zilla Leutenegger, 2004.



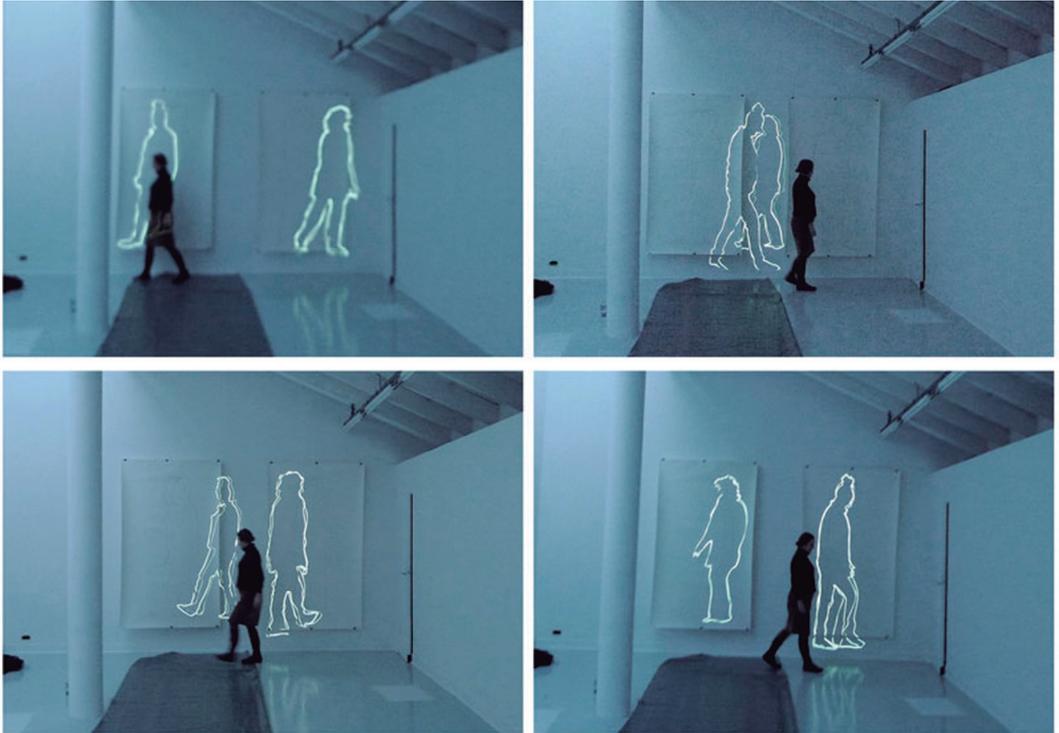


Fig. 3 – *Traion I (Ferme)*, Birgitta Hosea, 2014.

presupuestos vanguardistas de los animadores experimentales. Disney y su escuela de animadores se caracterizaron por combinar ciertos códigos ya existentes del cine narrativo de acción real (Darley, 2002 [2000]: 135) integrándolos con un mayor grado de rigor que el que se había observado hasta entonces con los del cine de dibujos animados. Fascinación es lo que consiguen este tipo de películas (*Blancanieves y los siete enanitos*, 1937, y *The Old Mill*, 1937), perteneciente a la serie de las *Silly Symphonies*, en la recepción del espectador. La animación generada por ordenador de Pixar, ya en los años noventa, profundiza en esta vía, llevándola a nuevos niveles de sofisticación e ilusión técnicamente muy perfeccionados.

Como plantea Manovich, el cine eliminó toda referencia a sus orígenes en el artefacto, propiedades que caracterizan a los aparatos precinematográficos: construcción manual de las

imágenes, acciones en bucle y la naturaleza diferenciada del espacio y del movimiento. Estos atributos fueron relegados “al pariente bastardo del cine, su suplemento, su sombra: la animación” (Manovich, 2005 [2001]: 372-373). Es por ello que la animación recogió toda esa amalgama de técnicas que el cine había desechado. Si bien existen dos tipos de animación, una que persigue la estética del cine de acción real, realizando un gran esfuerzo por borrar cualquier rastro de su propio proceso de producción (*glass shots*, *matte paintings* y *chroma-keys*); y otra, que pone en relieve su carácter artificial, aceptando abiertamente que sus imágenes son representaciones. Frente a la primera, cuyo lenguaje visual está más cerca de lo fotográfico, la segunda está más cerca de lo gráfico. Asimismo, las técnicas de animación experimentales quedaron en la periferia del cine tanto por sus profesionales como por sus historiadores y críticos. Pero con

la llegada de lo digital en los años noventa, estas técnicas marginadas pasaron al centro, si bien los antecedentes de esta contaminación entre géneros se apuntan ya en la época de las primeras vanguardias con el llamado cine experimental, donde artistas como Man Ray o Duchamp ya trazaron nuevas narrativas experimentales con planteamientos novedosos y subversivos.

02

Animación experimental. El retorno de las vanguardias

La animación experimental desde sus comienzos en los años 20 se ha basado en métodos alternativos a la Industria, resistiéndose a la *estética dominante Disney* y a la gran fábrica de sueños de Hollywood, tanto visual como temáticamente. Lo que pretendieron autores como Walter Ruttmann, Viking Eggeling, Hans Richter, Marcel Duchamp, Moholy-Nagy, Oskar Fischinger, Len Lye, Norman McLaren, Mary Ellen Bute, etc., fue una liberación de los encorsamientos de la forma y, por supuesto, un distanciamiento de las jerarquías de la tradición.

A pesar de ello, como manifiesta Manovich, el cine bloqueó otras alternativas cuando pasó a dominar la cultura moderna durante todo el siglo XX, si bien ahora están comenzando a ser exploradas de nuevo, dejando de ser el género dominante para dar paso a una nueva era donde otras opciones sean igual o más válidas (Manovich, 2005 [2001]: 383). No estamos en el mismo lugar, puesto que la combinación e intersección de medios, tecnologías y disciplinas dispares, sugieren nuevos caminos. Ahora lo *hecho a mano*, la ilustración y la animación se han unido a la última técnica audiovisual que inunda la naturaleza de la imagen en movimiento, el videomapping, heredero de las *artes expandidas* como lo definiría el fundador de Fluxus, George Maciunas.



Fig. 4 – Prototype, Smithsonian's historic Arts& Industries Building, Rose Bond, 2012.

Asimismo, se produce un proceso de continuidad y renovación de prácticamente todos los estadios que abrieron las primeras vanguardias, tal y como lo plantea Eugeni Bonet. Por un lado, “las *prácticas cotidianas para liberarse de la lógica* promulgadas por los futuristas, o del cine automático que practican los dadaístas y surrealistas, a las expresiones de un cine personal, interior, subjetivo; ya sea en clave poética (del haiku a la épica), introspectiva (entre el dietario y la autobiografía) o desde una narratividad no lineal” (Bonet, 2000: 53). A ese retorno de las vanguardias también podemos añadir el cine abstracto, el cine hecho a mano (pintura sobre película, alquimias diversas), la animación experimental y el concepto de *música visual* a partir de la experimentación con las nuevas tecnologías analógicas (vídeo) y digitales (ordenador).

Existen multitud de ejemplos de animación experimental, pero citaremos tan solo algunas



obras que se aproximan a esta idea de animación expandida que contiene diferentes disciplinas, porque, en definitiva, “es la animación que utilizan los artistas para desarrollar las inquietudes artísticas. El medio proporciona al artista la difusión de las obras en un soporte diferente, vemos por tanto a la animación como el medio de expresión plástica en donde no sólo tiene cabida el arte gráfico o pictórico, sino que también la unión de las artes queda patente con la utilización de la fotografía, la literatura, la música” (López, 2008: 48).

Ya en la década de los años veinte Walter Ruttmann, Viking Eggeling y Hans Richter realizaron películas experimentales abstractas (*Rhythmus 21*, 1921) basadas en el uso del movimiento de la forma como expresión del pensamiento y la emoción, generando películas animadas de *música visual*; concepto que desarrolló Oskar Fischinger durante la década

de los treinta (*Composition in Blue*, 1935). La búsqueda del concepto de *música visual* la encontramos también en *Spook Sport* (1940) de Mary Ellen Bute, que realizó junto a Norman McLaren. Interesada en la luz, el movimiento y la forma, en esta animación McLaren dibujó los *personajes* de los fantasmas directamente en el celuloide. Además, Bute colaboró con el pionero de la música electrónica Leon Theremin, buscando la posibilidad de dibujar a partir de la transformación de señales sonoras en señales visuales. Por su parte, Norman McLaren, probablemente el animador más influyente de toda la historia, realizó más de cincuenta películas en las que exploró la relación entre color, sonido y música, dando prioridad a estos conceptos por encima de la narrativa. En *Pas de Deux* (1969) “su objetivo era crear un efecto óptico que revelara las fases líricas del movimiento de la danza como una animación visible fotograma a fotograma” (Wells, 2009 [2006]: 147). La búsqueda del *movimiento* y el *color* por parte de Len Lye, otro de los pioneros de la animación experimental, que en 1935 —con *A Colour Box*— ya estaba pintando directamente sobre celuloide, vio su trabajo en cine y escultura cinética como parte de un mismo intento de desarrollar un nuevo arte en movimiento. Por su parte, en el este de Europa, Karel Zeman, en su largometraje *La invención diabólica* (*Vynález zkázy*, 1958) combina material de acción real y documental con animación y maquetas, creando un mundo mágico basado en la novela de Julio Verne, que revela una extraordinaria narrativa poética e invención técnica, presupuestos que se desarrollan en el videomapping de hoy día. El interés por los *objetos* lo encontramos en Jan Švankmajer, quien aprovechó todo tipo de materiales que desmenuzaba para convertir después en artefactos y materia animada en *Dimensiones del diálogo* (*Možnosti dialogu*, 1982); los hermanos Quay resucitaron residuos y chatarra en *Street of Crocodiles* (1986) que nos evoca a la obra *Mécaniques discursives* (2013) —una instalación de



Fig. 5 – Festival Vivid Light, Music & Ideas, Ópera de Sidney, 2014.

Fred Penelle y Yannick Jacquet de la que hablaremos más adelante—, en cuanto a la utilización de objetos como recurso artístico para conferir tridimensionalidad a la animación.

Todas estas obras recogen el espíritu transgresor que Stan Brackage propone al lector de sus filmes, que

se imagine un ojo no dominado por las reglas de la perspectiva hechas por el hombre, un ojo sin prejuicios de lógica composicional, un ojo que no responda ante el nombre de nada sino que debe conocer cada objeto que se encuentra en la vida a través de una aventura percepción. ¿Cuántos colores hay en un campo de hierba para un bebé que no conoce el significado de *verde*? (Faber, Walters, 2004: 18).

Stan Brakhage utilizó una gran variedad de técnicas, desde arañar y pintar directamente, hasta cocerla y grabar aguafuertes, una mezcla poética y no secuencial de imágenes, ritmos, texturas y colores. Aparte de la pintura, Brakhage empleó el collage, incorporando objetos extraños directamente sobre el filme, confiriendo una nueva dimensión táctil a sus obras.

Estos animadores, que provenían del mundo de las artes, emplearon todo tipo de materiales y contextos para crear nuevas vías y facilitar el proceso de creación artística. Y ello se ve plasmado en obras muy diferentes entre sí pero que participan de estos planteamientos interdisciplinarios. En definitiva, obras que comparten una idea sencilla bien ejecutada, como *Pas de Deux* (1968) de Norman McLaren, los títulos

de crédito del filme *Vértigo* (*Vertigo*, 1959) realizados por Saul Bass, o posteriormente las promos de Michel Gondry para *The White Stripes* (2002).

Es por ello que los recursos estilísticos y formales que emplearon los artistas de las primeras vanguardias se repiten en la animación expandida que se desarrolla en el siguiente apartado, alejándose de la narratividad lineal y abrazando diversas disciplinas y técnicas: liberación de los movimientos de cámara, un nuevo uso de la luz, nuevas composiciones —montaje temporal y montaje espacial en un mismo plano—, efectos especiales —sobreimpresiones, transparencias, multipantallas, efectos ópticos, etc.—, experimentando con las posibilidades creativas del montaje, del collage... un discurso mucho más conceptual y metafórico, aportando un nuevo significado a la imagen.

03

Animación expandida: nuevos contextos a partir de 1990

Con la llegada de lo digital en los años noventa y, concretamente, con la aparición de los proyectores de vídeo que sustituyen a los monitores de televisión, asistimos a nuevas formas de presentación de las prácticas de animación, expandiéndose sobre nuevos soportes de exhibición. Estas rupturas con las secuencias narrativas y visuales estándares conllevaron distintos modos de presentación, configurando nuevas propuestas contemporáneas que superan la pantalla rectangular, abriendo una ventana hacia otra realidad, así como estableciendo nuevas relaciones entre público y objeto representado, entre objeto y espacio —*Screen Art*— (Brea, 2005: 2). Encontramos precedentes como las *Movie Pieces* de Robert Whitman en 1964, primeras manifestaciones de instalación fílmica, combinando los objetos reales con la proyección o

incrustación de imágenes cinéticas (Bonet, 1995: 33); los artefactos y proyecciones de Edmund Kuppel y Bill Lundberg que reflexionan acerca de la percepción; los *movie-drome* (1963) de Stan VanDerBeek o el *policinema* de Moholy-Nagy. Si bien, como afirma Morin, los hermanos Lumière ya presentaron en la Exposición de 1900 una pantalla gigante de 21 metros de ancho por 16 de alto: “de 1895 a 1932 Lumière inventó verdaderamente el cinematógrafo total —1895: cinematógrafo; 1900: pantalla gigante; 1905: color; 1932-1934: relieve—, pero nadie se preocupó de ello” (Morin, 2001 [1956]: 134). Sin embargo, en la contemporaneidad descubrimos artistas que (per)siguen estas *prácticas de pantalla* (Charles Musser): Tony Oursler, Studio Azzurro, Pipilotti Rist, Krzysztof Wodiczko, Rafael Lozano-Hemmer, etc.; como

Fig. 9 – *Night is our canvas*, Maki and ikk, 2012.



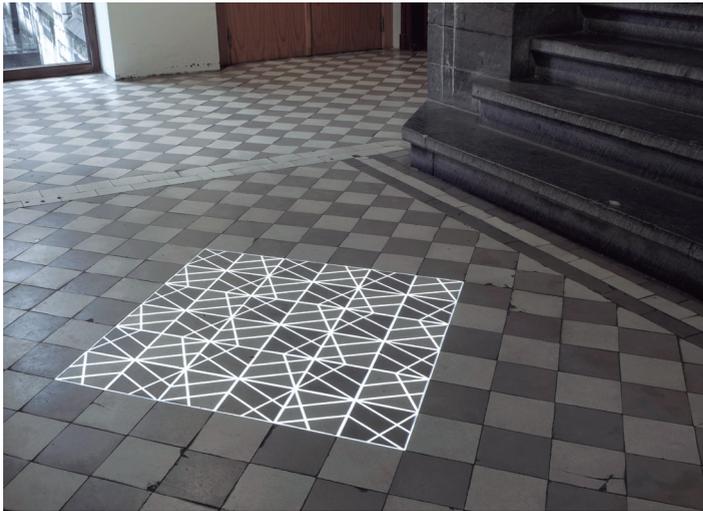


Fig. 10 – *Time Tilings*, Pablo Valbuena, 2013.

es la artista contemporánea Zilla Leutenegger (1968) que parte de la animación tradicional para realizar instalaciones donde el dibujo animado lo proyecta en el espacio, ampliando la lectura de lo real y creando una nueva construcción, reinventando las prácticas artísticas contemporáneas que giran en torno al arte de la instalación: de esta manera combina el vídeo con la técnica de animación y los medios digitales para posibilitar el diálogo entre lo que se ve y lo que no se ve, lo que vemos y lo que nos mira. Y es en este territorio de intersecciones donde se mezclan medios y prácticas donde hallamos las obras más sugerentes: la obra de Leutenegger se enmarca dentro de una serie de propuestas artísticas abiertas, no direccionales entre significativo, significado y referente, enmarcadas en estructuras poéticas, donde el espectador pone en funcionamiento los elementos y mecanismos que la artista ha dispuesto en el espacio-tiempo.

Otro referente en la animación expandida contemporánea es Birgitta Hosea. Interesada en la deconstrucción de las ideas convencionales sobre la animación y la tecnología digital, sus obras se expanden y sobrepasan los límites del papel, como ocurre en su obra *TRAION I*

(*Ferme*) de 2014 (junto a Maryclare Foá). El tiempo fijado de las siluetas dibujadas sobre papel se desbordan a partir del dibujo digital proyectado, en una mezcla interdisciplinar: *live performance, drawing, digital drawing* y vídeo.

Consecuentemente, la relación entre la animación, la instalación, el vídeo y los medios digitales ha supuesto un significativo campo de expansión en los últimos diez años. Todo ello, junto a las técnicas de videomapping, posibilitan infinidad de nuevos contextos para la animación expandida, que son, según exploraremos seguidamente, prácticas animadas en el espacio público e instalaciones animadas en espacios privados —institucionales y galerías.

03.1

Animación expandida en el espacio público

Profundizando en este ámbito, la artista multimedia y animadora Rose Bond es pionera desde 2002 en trasladar la animación tradicional en formato de cinta de vídeo a espacios arquitectónicos donde la animación se muestra en formato multicanal, expandiéndose por la arquitectura donde se proyecta. Su serie de animaciones *Intra Muros* (2007-2013) se define como una serie in-

La relación entre la animación, la instalación, el vídeo y los medios digitales ha supuesto un significativo campo de expansión en los últimos diez años. Todo ello, junto a las técnicas de videomapping, posibilitan infinidad de nuevos contextos para la animación expandida

novadora en este campo de la animación expandida. Dicha serie se adapta a las ventanas donde se proyecta a través del videomapping, dividiendo formalmente las imágenes pero presentándose al espectador como una continuidad narrativa. Además, invita a que el espectador reconstruya los espacios que no se ven proyectados.

Otra propuesta de animación expandida con videomapping es la realizada dentro del Festival Vivid Light, Music & Ideas en 2014. El estudio Universal Everything reunió a 20 animadores de todas partes del mundo para crear un mural animado sobre uno de los edificios más emblemáticos del mundo, la Ópera de Sídney. Para la ocasión, Matt Pyke, director del estudio británico, propuso a los invitados que trabajasen empleando técnicas de dibujo tradicionales en acetatos pintados a mano, como homenaje a los pioneros de la animación Len Lye, Norman McLaren y Walt Disney, porque le interesaba comenzar el proceso desde el dibujo. Cada artista debía realizar una secuencia de animación de treinta segundos que resaltara la arquitectura del edificio. Para que los resultados no fuesen parecidos, Pyke estableció una serie de condiciones a los animadores, como tener que ilustrar la animación *a mano*, empleando una paleta de colores limitada, fundido a negro al inicio y al final —para que las transiciones entre obras fuesen homogéneas—, y que la animación se definiera por acciones relacionadas con la observación de fenómenos de la naturaleza, el movimiento en la danza, etc.

Asimismo, en este tipo de proyecciones espectaculares encontramos un proceso de continuidad y renovación de las primeras vanguardias, la búsqueda de nuevos dispositivos polivisuales que amplían el campo de percepción del espectador. Realmente podríamos retroceder hasta el siglo XIX con la creación de panoramas (Robert Barker), dioramas (Daguerre), photoramas, cineoramas (Raoul Grimoin-Sanson, Alfred Bréard) cuyo interés siempre fue ampliar la visión del hombre, apelando a todos los sentidos y creando un dispositivo envolvente. En este sentido, Manovich nos recuerda la legendaria presentación multimedia de Emil Radok con imágenes múltiples del pabellón checo en la Exposición Mundial de 1967. El Diapolyeran constaba de 112 cubos distintos, en cada uno de los cuales podían proyectarse 160 imágenes diferentes. Radok era capaz de *dirigir* cada cubo por separado (Manovich, 2005 [2001]: 400). Esta obra era de tal complejidad en su montaje que nadie ha intentado realizar nada semejante desde entonces.

Incluso podemos admirar obras de animación colectivas en el espacio público gracias al software *Tagtool*, una plataforma multiusuario con conexión inalámbrica donde se vinculan con tabletas gráficas y realizan animaciones que se proyectan en edificios. Su finalidad es llevar la experiencia táctil del dibujo tradicional a la pantalla, generando un nuevo universo de imágenes animadas con un interés por desarrollar nuevas narrativas que exploran el espacio arquitectónico proyectivo común.

03.2

Animación expandida en arquitecturas de interior

También hallamos en la animación expandida obras más intimistas o de pequeño formato, donde la poética de la pequeña escala —menos imágenes y más espacio— pone en valor la máxima de estos artistas que trabajan desplegando en el espacio los distintos elementos que conforman sus obras: imágenes, objetos, textos, sonidos, etc. Construyen una escena, “una escenografía que quiere ser habitada y vagabundeada por el espectador” (Bonet, 1995: 29). Sus obras están hechas con las técnicas de videomapping en espacios cerrados, normalmente galerías o instituciones y de pequeño formato.

Así pues, una obra que podría parecer actual y realizada con técnicas de videomapping es *Displacements*, de Michael Naimark (1980-84): una proyección que se desplaza por el

espacio de una habitación, haciendo coincidir las acciones de los personajes con los objetos instalados. *Box*, de BotandDolly, sigue los presupuestos experimentados por Naimark, pero con animaciones geométricas a través de técnicas digitales y robóticas. Asimismo, *A tale on textile*, del colectivo Urbanscreen, se animan una serie de elementos marinos realizados con textiles, dando vida a lo inerte y experimentando con nuevos materiales como hiciera Brackhage en el pasado. *Advection*, de Robert Seidel, y *The Flood Panels*, de DEPART, son una serie de animaciones abstractas que se proyectan sobre agua, otra superficie de proyección alternativa a la pantalla rectangular y que nos recuerda a esas experimentaciones con nuevos materiales (pintura sobre celuloide, etc.) que realizaron los animadores de los años 20 y 30.

Asimismo, uno de los artistas más representativos en la creación de obras arquitectó-

Fig. 10 – *Mécaniques discursives*, Fred Penelle y Yannick Jacquet, Spazio Logotel, Milán, 2014.



nicas de videomapping en pequeño formato es Pablo Valbuena (1978), cuyas animaciones geométricas se ajustan a la arquitectura donde proyecta, si bien es una de las características que definen al videomapping. Obras como *Esculturas aumentadas* (2007), su primera serie que parte del interés por la videoproyección sobre objetos y que “pone el acento en el aspecto temporal de lo escultórico, ocupándome de los mecanismos que sugieren cambios en lo volumétrico” (Díaz-Guardiola, 2010: 1). Valbuena interviene directamente el espacio, buscando transformar los entornos a través de la percepción del espectador. También trabaja el concepto de *site-specific*, prefiriendo crear en cada ocasión una nueva pieza en función de las características del lugar y su contexto, ya que el videomapping cobra sentido al desplegarse en el espacio (lugar expositivo) y el tiempo (bucle continuo). En palabras del autor,

por eso son siempre piezas muy específicas que dependen del lugar. Y este juego de superposiciones tiene que ver con la arquitectura pero también con el dibujo. La diferencia es que el soporte deja de ser el papel y pasa a ser el objeto que se representa. En Matadero aludía de forma directa a la idea de trampantojo. Lo que ha venido después son conceptos mucho más destilados, sencillos y contenidos. (Díaz-Guardiola, 2010: 2)

Asimismo, *Quadratura* (Matadero Madrid, 2010) crea intersecciones entre la estructura arquitectónica y las imágenes animadas en el tiempo. Remite a la técnica desarrollada en el Renacimiento, el trampantojo, utilizando las vigas y pilares como elementos repetitivos y que se pueden multiplicar hasta el infinito, modificando el entorno perceptivo del espectador. Todas sus obras de videomapping son propuestas que ahondan en el interés por la desmaterialización del objeto artístico, donde el proceso y la idea son más importantes que el producto en sí, siguiendo el precepto de Duchamp que el observador es quien *finaliza* la obra.

03.3

La instalación animada: *Mécaniques discursives*

Igualmente encontramos otros ejemplos que también emplean el videomapping, si bien en este caso concreto, para adaptarse al entorno proyectivo. La pantalla de proyección ya no es una arquitectura real, sino que se proyecta sobre objetos creados ex profeso, adaptándose a ellos. *Mécaniques discursives*, de Fred Penelle y Yannick Jacquet, es una instalación animada que retrata un mundo fantástico a modo de bestiario donde se entrecruzan seres mitológicos, arquitecturas delirantes, monstruos, científicos locos, quimeras, héroes, lolitas y dictadores. Su punto de



partida es el grabado manual, pero esta vez no va enmarcado, sino fijado sobre la pared o en el suelo conformando una instalación en tres dimensiones. Estos grabados *inertes* cobran vida a través de las animaciones de videomapping. También extraen ilustraciones de bancos de imágenes que reúnen y articulan: un corazón que bombea, unas manos que hacen girar una polea, una niña balanceándose en un columpio, un reloj que marca las horas, etc. Hacen uso de la animación limitada, siendo uno de sus mayores atractivos. Estas *imperfecciones* buscadas delatan el trabajo manual y su resultado es mágico, sin competir con la sofisticación de las animaciones de 3D. Han creado un mundo surrealista que nos lleva a la famosa cita de Lautréamont, hermoso “como el encuentro fortuito de una máquina de coser y un paraguas en una mesa de disección” (Pérez-Boitel, 2006: 163).

Asimismo, hay instaladas una serie de pequeñas esculturas, artefactos, motores y engranajes —que nos recuerdan a la obra de Jean Tinguely—, que enriquecen la experiencia de este universo de fábulas. De este modo se unen disciplinas manuales como el grabado y la escultura con las últimas tecnologías digitales, configurando un mundo mágico muy personal. Se podría decir que semeja también a la serie de collages de Max Ernst, *Une semaine de bonté* (1933), quien, a partir de ilustraciones decimonónicas, generó un discurso totalmente ajeno a su contexto original, sirviéndose de lo banal para crear lo fantástico. Al acercarnos para ver cada detalle nos descubrimos algo nuevo, redefiniendo sus sueños y sus pesadillas, al igual que nos ocurre con *Méca-*

Extraen ilustraciones de bancos de imágenes que reúnen y articulan: un corazón que bombea, unas manos que hacen girar una polea, una niña balanceándose en un columpio, un reloj que marca las horas, etc.

niques discursives. Y, cómo no, también es un referente directo la obra animada de seis minutos de Walerian Borowczyk, *L'encyclopédie de grand-maman en 13 volumes* (1963): como Ernst, Borowczyk también aprovecha todo el potencial que tienen las ilustraciones que aparecen en las enciclopedias y novelas victorianas. Estas ilustraciones en movimiento consiguen efectos surrealistas y cómicos,

muy parecidos a los que Penelle y Jaquet transmiten en su obra. Por último, también observamos una relación directa con la obra de Jan Švankmajer, sobre todo *Historia Naturae* (Suita, 1967) y *Et Cetera* (1966). Estas palabras de Sara Álvarez bien podrían ser una reflexión sobre *Mécaniques discursives*:

“Švankmajer trata el cine como un collage, superponiendo técnicas y dividiendo en capas y subcapas sus películas, para aportar nuevos planos de significado que transmiten, a su vez, nuevos niveles de realidad.” (Álvarez Sarrat, 2012: 21).

En *Mécaniques discursives* no existe una narrativa lineal, ya que no encontramos ni inicio ni final, sino que cada espectador construye el contenido y la experiencia artística. Supone la incorporación de nuevos modos de representar y que Duchamp defendía en 1957 como la parte activa del espectador que se enfrenta a cualquier obra —“el artista no es el único que consume el acto creador” (Duchamp, 1996: 189)— pues el espectador establece el contacto de la obra con el mundo exterior, descifrando e interpretando sus profundas calificaciones para añadir entonces su propia contribución al proceso creativo. Umberto

04

Conclusiones: Animación (por)venir

Como hemos podido observar a lo largo del artículo, lo que caracteriza a la animación expandida es su desplazamiento de la sala de proyección a los espacios de exposición, reivindicación de las Vanguardias históricas que la revolución digital ha hecho suya. Es por ello que podemos concluir que se abre una nueva etapa donde la animación experimental contemporánea se expande hacia nuevos soportes y territorios, caracterizando a la animación como una práctica artística expandida, híbrida y sin fronteras. Las técnicas de videomapping han facilitado que se relacionen diversas disciplinas como la animación, la instalación, el vídeo y los medios digitales. Por tanto, estas disciplinas confluyen para generar nuevos contextos en la praxis de la animación expandida, enriqueciendo y ampliando la imagen en movimiento.

La animación expandida no es una obra cerrada preparada para consumir, sino que es un conjunto de mecanismos que el espectador activa. La participación del usuario en el proceso activa el significado de la obra y la experiencia artística. Son obras que requieren un espectador creativo, comprometido y dispuesto a concebir nuevas condiciones discursivas, que además demanda, exige y actúa en estos nuevos contextos.

La desmaterialización de la obra, la puesta en escena y las nuevas narrativas hacen necesaria una redefinición de la animación contemporánea con técnicas de videomapping desde un punto de vista interdisciplinar, transdisciplinar y postdisciplinar. Se abre una nueva era de posibilidades creativas para la animación, donde la pantalla tradicional de cine se ha hecho pequeña y da paso a una nueva dimensión por descubrir.

©Del texto: Dolores Furió Vita.

©De las imágenes: sus autores.



Biografía

Media artista. Su trayectoria profesional se centra en la instalación audiovisual y el vídeo monocal. Un diálogo con el espacio y el espectador, formando parte integrante de la obra. El eje indiscutible de sus obras es el individuo, el ciudadano, sus relaciones sociales, sus conflictos y la comunicación que se establece entre ellos. En definitiva, del individuo enfrentado al medio y a su entorno social, cultural y tecnológico. Su obra se ha expuesto en diversos lugares: *Ofelias y Ulises. En torno al arte español contemporáneo*, 49 Bienal de Venecia. *Construcciones a escala real*, Centre Sant Andreu, Barcelona. *Geografías. Films de Dones*. Drag Màgic, Barcelona. Profesora de *video experimental y motion graphics* en la Universitat Politècnica de València.

E-mail

dofuvi@esc.upv.es

Referencias bibliográficas

- ÁLVAREZ SARRAT, Sara, 2012. “Jan Švankmajer, el chamán del inconsciente”, en ÁLVAREZ SARRAT (ed.), *Jan Švankmajer. La otra escena*, Valencia, Madrid: Editorial UPV, IVAC-La Filmoteca, Centro Checo, pp. 20-21 (http://ivac.gva.es/la-filmoteca/programacion/ciclos/ciclo_962/jan-svankmajer-el-chaman-del-inconsciente [acceso: julio, 2015]).
- BONET, Eugeni, 2000. “La invitación al viaje”, en Bonet, Eugeni (ed.), *Movimiento aparente*, Valencia: EACC-Espai d’Art Contemporani de Castelló, pp. 20-132.
- BONET, Eugeni, 1995. “La instalación como hipermedio”, en GIANETTI, Claudia (ed.), *Media Culture*, Barcelona: L’Angelot, pp. 25-46.
- BREA, José Luis, 2005. “Transformaciones contemporáneas de la imagen-movimiento: postfotografía, postcinema, postmedia” en *Acción Paralela*, número 5, Cuenca: Ediphus. (<http://www.acccpar.org/numero5/imagen.htm> [acceso: julio, 2015]).
- DARLEY, Andrew, 2002. *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*, trad. cast. Enrique herrando Pérez y Francisco López Martín, Barcelona: Paidós Ibérica. (2000, *Visual Digital Culture*, Londres: Routledge).
- DÍAZ-GUARDIOLA, Javier, 2010. “Lo virtual puede ser muy real. Entrevista a Pablo Valbuena”, en *Periódico ABC*, sección Arte, 8 de septiembre de 2010.
- DUCASSE, Isidore, 2006. *Lautréamont, Los cantos de Maldoror*, Cuba: Sed de belleza.
- DUCHAMP, Marcel, 1996. “El proceso creativo. Dossier Marcel Duchamp” en *Revista de Filosofía*, nº 7. Córdoba (Argentina): Nombres, pp. 187-189.
- FABER, Liz, WALTERS, Helen, 2004. *Animación ilimitada. Cortometrajes innovadores desde 1940*, trad. cast. Ciro Altabás, Madrid: Ocho y medio. (2004, *Animation Unlimited: Innovative Short Films since 1940*, Londres: Laurence King).
- LÓPEZ IZQUIERDO, M^a Ángeles, 2008. *El grabado animado experimental: nuevas posibilidades de creación técnica y simulación estética*, Valencia: Universitat Politècnica de València.
- MANOVICH, Lev, 2005. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, trad. cast. Óscar Fontrodona, Barcelona: Paidós Ibérica. (2001, *The Language of New Media*, Massachusetts: The MIT Press).
- MORIN, Edgar, 2001, *El cine o el hombre imaginario*, trad. cast. Ramón Gil Novales, Barcelona: Paidós Ibérica. (1956, *Le cinéma ou l’homme imaginaire*, París: Les Éditions de Minuit).
- PENELLE, Fred, JACQUET, Yannick, 2014. “Mécaniques discursives”. (<http://antivj.com/press/--Presentations/MecaniquesDiscursives-presentation.pdf> [acceso: julio, 2015]).
- ŠVANKMAJER, Jan, 1999. *Decálogo*, en CASTRO, Eugenio, LACALLE, Julián, 2012. *Para ver, cierra los ojos*, trad. cast. Eugenio Castro, Silvia Guiard y Román Dergam, Logroño: Pepitas de calabaza, pp. 111-116 (1999, *Analogon*, nº 26-27).
- WELLS, Paul, 2009. *Fundamentos de la animación*, Barcelona: Parramón Ediciones (2006, *The Fundamentals of Animation*, Suiza: AVA Publishing).