



EDITORIAL

HACER Y DESHACER

Con A de Animación 21

Hacer y deshacer

La animación es un lenguaje que se nutre de la imaginación, la observación y la constante búsqueda de nuevas formas de expresión. Aunque se tiende a asociar con la industria del entretenimiento, su valor artístico trasciende a esta dimensión puramente comercial. Muchas de las creadoras y creadores vinculados a la animación desarrollan procesos propios en sus proyectos personales en base a la experimentación, el estudio y la exploración de tentativas estéticas y formales con métodos prioritariamente manuales y analógicos. Frente a una industria cinematográfica donde prima lo digital y el resultado en sí, y que trata de ocultar cualquier rastro del proceso, estos sistemas de creación autoral pueden suponer un acto casi rebelde y de resistencia frente a las tendencias mayoritarias. La experimentación expresiva, matérica, procesual o narrativa ha supuesto un motor imparable de creación en la animación, desde sus inicios, no en vano Donald Crafton defiende la visión y habilidad de los animadores y eleva esa distinción para hacerla digna de reconocimiento.

De modo que nuestro primer cuestionamiento es si la presencia visible de rasgos estilísticos personales es viable en una producción cinematográfica de largometraje de animación, o si estos tratamientos pertenecen más bien a cortometrajes o producciones de autor, fuera del circuito comercial mayoritario.

Por otro lado, numerosos creadores en la animación desafían continuamente las convenciones con propuestas estilísticas novedosas e incluso transgresoras, que aportan otras reflexiones, inspiran nuevas creaciones y generan nuevo conocimiento. La animación no surge exclusivamente de una historia, la propia experimentación matérica y expresiva puede impulsar una producción. La exploración, la curiosidad, lo holístico, lo inesperado, la superación creativa, la hibridación, el descubrimiento y la reformulación pueden formar parte de la creación artística y son rasgos manifiestos de que este proceso es reflexivo. Se hace evidente que no es necesario que un sujeto neutral sea el único deseable para investigar sobre el objeto artístico, sino que en la práctica artística no hay separación entre el objeto y sujeto de estudio ni tampoco entre el investigador y su propia práctica artística. La investigación-creación – *practices-based research* –, aplicada a la animación busca trascender la dicotomía tradicional entre la práctica artística y la investigación académica. En lugar de ser disciplinas separadas, se entienden como procesos interconectados, donde la práctica artística se convierte en una metodología de investigación en sí misma, y los resultados artísticos son a su vez formas válidas de producción de conocimiento. Además de los componentes conocidos de la expresión artística, la animación aporta experimentación con la representación del tiempo, el espacio, el movimiento y la narrativa de maneras difíciles de lograr en otros medios. Esto la convierte en un laboratorio ideal para explorar conceptos teóricos a través de la práctica.

El segundo cuestionamiento nos conduce a reflexionar sobre la escasa investigación en animación abordada desde la práctica. La revista *Con A de Animación* nace en el seno de las Bellas Artes y, en los talleres, a menudo observamos procesos dignos de estudio que merecen ser dados a conocer. Así que esperamos alentar el interés en este tipo de investigación, tenemos constancia de su existencia y es innata a un tipo de animación que continuamente se está reinventando.

Hemos *vestido* el actual número gracias a las imágenes cedidas por Tinglado Film de *Mariposas Negras*, realizadas por María Pulido, cuya factura artística ha quedado impresa en cada fotograma del film de David Baute. Cada trazo y cada textura confieren a la película una huella cargada de años de búsqueda y exploración en el estilo pictórico personal. La creadora conserva la costumbre arraigada entre muchos artistas de tomar apuntes diarios en infinitos cuadernos, donde cada boceto supone un estudio de la luz, el color, el volumen, la expresión o el gesto pictórico, una tarea de hacer, deshacer y rehacer que desemboca en la madurez artística, la indagación constante y la superación. María Pulido –egresada del Máster en Animación UPV–, siempre ha destacado por el sentido pictórico y ecléctico de su obra, con una creatividad desbordante y una gran habilidad para el dibujo y la pintura. A través de su trazo, la artista retrata a la perfección cada uno de los dispares paisajes de la película, donde la luz y el color ayudan a adentrarnos en sus atmósferas. De manera que ya tenemos respuesta al primero de los cuestionamientos, hay mucho del estilo de María Pulido en *Mariposas Negras* y esta personalidad contribuye a crear una factura única al film.

Son seis los artículos que presentamos en este número, el primero de los cuales está escrito por Aida Arnáiz perteneciente a la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Valladolid. El texto reúne el estudio arquitectónico de *El viaje de Chihiro* (Hayao Miyazaki 2001) desde un punto de vista antropológico y conceptual, que desvela cuestiones sutiles de la representación del entorno y que contribuyen a crear significados encubiertos perceptibles según el grado de conocimiento del público.

Ester Campos y Eva Santín de la Universidad Complutense y UDIT respectivamente, relatan el estudio de la representación cromática en la animación desde la accesibilidad daltónica, y demuestran cómo la población que sufre de esta afección es incapaz de reconocer las intenciones emocionales que los creadores insuflan en las películas a través de la gama cromática.

Conoceremos los entresijos de los *openings* de los *anime* bajo el paraguas de *Netflix Originals* gracias a las investigaciones de Laura Palau, Antonio Loriguillo y Jose Antonio Palao de la Universidad Jaume I. Este texto se apoya en el sólido conocimiento en la narrativa fílmica y la producción japonesa de animación de sus investigadores.

Enric Burgos de la Universitat de València nos vuelve a cuestionar la representación de la animalidad en la animación, esta vez a través de los personajes Balto y Stubby, sus aportaciones nos enfrentan a la imagen tradicional del animal en la animación y cómo hay otro tipo de construcciones más respetuosas y cercanas a la realidad de un animal alejadas del antropocentrismo.

Nos acercamos al particular universo formal de los artistas Cristobal León y Joaquín Cociña de *El diluvio* y creadores *La casa lobo* (2018). Antonio Castilla de la Universidad de Barcelona es el artífice de un texto donde se vincula el tratamiento matérico y procesual tan característico de la película, con los estudios de Gilles Deleuze. Haciéndonos reflexionar sobre la íntima relación del estilo autoral con la animación, hecho que ha propiciado la temática de este editorial.

Y, por último, nos acercamos a los valores educativos en la serie *Bluey* (Joe Brumm, 2018-) a través de las investigaciones de Javier Gil y Rocío Gutiérrez de la UNED.

Aunque no tenemos respuesta al segundo planteamiento, que evidencia la falta de propuestas basadas en la investigación-creación publicadas en *Con A de Animación*, confiamos que a través de estas reflexiones hayamos incitado al estudio en este tipo de metodologías que demuestran que es un motor crucial para el avance del conocimiento en animación. A través de las cuales se fomenta una reflexión crítica continua sobre el propio proceso de investigación y sus resultados, lo que permite un diálogo enriquecedor entre la teoría y la práctica en la animación.

Beatriz Herraiz Zornoza
Directora de la revista

