



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA

**ANIMANDO LA PINTURA:
EL PROCESO CREATIVO COMO FIN EN SÍ
MISMO**

PROYECTO FINAL DE MASTER

presentado por:

D. Juan Cogollos Borrás

dirigido por:

Dra. Dña. María Susana García Rams

Valencia, noviembre de 2007

INDICE

1. INTRODUCCIÓN.

- 1.1. Formación en el Master de Producción Artística 2006-07
- 1.2. Línea personal de trabajo pictórico
- 1.3. Propuesta de Proyecto Final: Una búsqueda antigua con un nuevo enfoque
- 1.4. Planteamiento metodológico

2. OBJETIVOS

- 2.1. Estructura base

3. ANTECEDENTES.

- 3.1. Documentación bibliográfica y audiovisual
- 3.2. Pintura: El expresionismo: Saura, Egon Schiele, Giacometti.
- 3.3. Animación: pintura animada:
 - 3.3.1.1. Toccafondo: la deformación como expresión
 - 3.3.1.2. Georges Schwizgebel: El movimiento y cambio de plano
 - 3.3.1.3. Florence Miailhe: La sensualidad de la textura.
- 3.4. Video creación y cine: *The Pillow Book* Peter Greenaway

4. CONCEPTOS FUNDAMENTALES: pintura, pintor, creación, expresión, espectador, sensación-percepción-intuición, animación, video-arte, la puerta como soporte físico y elemento simbólico.

5. LA PROPUESTA Y SU DESARROLLO

- 5.1. La obra y su proceso de creación.
- 5.2. El Audiovisual como medio para registrar el proceso creativo.

- 5.3. Combinando lenguajes: fotografía, pintura, animación y video.
- 5.4. Objetivo último: Compartir con el espectador el proceso de crear. Espectador como sujeto activo de la obra.

- 5.5. La obra:
 - 5.5.1. Proceso de la idea: Guión y storyboard
 - 5.5.2. Fragmentos del proceso
 - 5.5.3. Animación y video
 - 5.5.4. Composición final

6.- CONCLUSIÓN.

7.- BIBLIOGRAFIA.

1. INTRODUCCIÓN

1.1 FORMACIÓN EN EL MASTER DE PRODUCCIÓN ARTÍSTICA 2006-07

Ha sido fundamental para la realización de este Proyecto Final, la formación adquirida a través de las diferentes asignaturas cursadas en el *Master de Producción Artística* de la Facultad de Bellas Artes de Valencia en el año académico 2006- 2007, y que ha enriquecido desde diferentes ángulos el bagaje propio con conocimientos, habilidades y destrezas, que debidamente documentados, hemos aplicado en la definición, desarrollo y elaboración de esta Tesis de Master; a nivel de selección de contenidos teóricos, de descubrimiento de soluciones técnicas nuevas y de reflexión crítica sobre el resultado final obtenido. Hacemos referencia con esto, a toda la información que hemos conseguido recopilar y procesar en nuestros aprendizajes directos y autónomos, derivados de las propuestas ofrecidas en las distintas materias estudiadas: Bibliografía leída, audiovisuales visionados y prácticas artísticas desarrolladas. Todo ello sumado a nuestra base cultural previa e incluso a las destrezas artísticas propias, nos ha ayudado a ir definiendo y puliendo un trabajo serio, que recogiera todo esto y a su vez, aportara algo más a nuestra concepción personal del acto creativo.

Nuestra elección curricular del Master se ha fundamentado en el objetivo de alcanzar una instrucción rica y diversificada, que abarcara campos muy diversos, para observar con ello la propuesta a realizar con mayor perspectiva y desde diferentes puntos de vista, aunque siempre predominando la vertiente de la práctica artística sobre la reflexión teórica.

Las materias elegidas han sido las siguientes:

Técnicas De Fundición De Metales

La asignatura se desarrolla en una doble vertiente: Por una parte trata de conseguir mejorar la calidad de los productos que se obtienen en

los procesos de fundición, fundamentando la investigación en la propia tecnología de la fundición de metales, mediante la génesis de modelos en cera, polietileno, madera, resina, barro, etc., la fusión y colado en molde cerámico termoevacuable, un acabado natural y mecanizado y el aprendizaje de diferentes modos de aplicación de pátinas (químico, natural, tradicional, etc.). Con esta materia particularmente tan laboriosa y con una planificación tan pormenorizada, tuvimos conciencia del proceso creativo y de su importancia. La obra realizada al ser tan cambiante tuvo que ser registrada ininidad de veces, y más tarde al presentar la memoria percibimos que todas las fotografías en serie eran como los fotogramas de una película que dotaban de movimiento a la escultura en bronce. Decidimos montar un GIF a partir de las últimas imágenes de la pieza acabada.



Fig.1. Ésta es la última “secuencia” guardada de la pieza en bronce. Es aquí donde podemos percibir con más claridad el concepto de secuenciado (base de la animación) del proceso creativo. Estas escenas hicieron reflexionar acerca de su posible utilidad como *memorándum* del proceso y como forma de arte en si misma para juntándolas y reproduciéndolas en su orden obtener una imagen animada del proceso vivo.

Claves del Discurso Artístico Contemporáneo

Esta materia contempla el estudio de los últimos posicionamientos teóricos y de las tendencias estilísticas más representativas en la práctica artística contemporánea, de las últimas décadas del siglo XX, a partir de una visión caleidoscópica basada en la lectura y comentario de textos y en el análisis de las propuestas de artistas. Un tema de especial interés fue *El Minimal* en el que el proceso creador era tan importante o más que el resultado de la obra, a veces encargada a terceros. Toda la construcción era de una minuciosidad extraordinaria, estudios, bocetos, acabados, lugar de colocación.

Metodología de proyectos

Dentro de este contexto de aprendizaje hay que destacar la aportación de claves hacia la comprensión y la elaboración de memorias para proyectos diversos (exposiciones, intervenciones, becas, ponencias, etc.) mediante el análisis comparativo de diferentes metodologías y técnicas a través de las que se coordinan los campos de conocimiento implicados y sus afinidades para el desarrollo de diferentes propuestas: Consideración del método científico, estudio de los aspectos inherentes a la concepción, diseño y elaboración de material de proyectos, así como a su posible concreción como Proyecto de Fin de Master. Importante y necesario fue también el visionado de ejemplos de proyectos como modelos a seguir en nuestro propio diseño del Proyecto. Master.

Procedimientos constructivos en madera y metal

La disciplina desarrolla los procesos de construcción en metal y madera aplicando las nuevas tecnologías, con la finalidad de conseguir exactitud y precisión en realización de juntas, ensambles y soldaduras. Se pretende abordar el trabajo constructivo, profundizando en todas sus vertientes, desde los aspectos proyectuales, y el uso de las tecnologías más avanzadas, hasta los acabados de los trabajos. En esta materia se volvió a hacer hincapié en el transcurso del proceso, así como se exploró

la vertiente escultórica como posible solución expresiva propia y desde otro punto de vista al pictórico. Como ejemplo de esto, aprovechamos las posibilidades de las varillas de hierro como símil de la gestualidad de la línea del lápiz y se reinterpretó con ellas una figura humana a partir tomando como material de base de una sesión fotográfica con modelo sobre la que se trabajarían los bocetos posteriores.

Serigrafía y Litografía

Ambas asignatura que constituyen una profundización en el desarrollo de los procedimientos de estampación serigráfica y litográfica, tomando como referente la producción gráfica contemporánea aportaron: Propuestas de nuevos lenguajes y su integración en la práctica artística personal. Hay que destacar la íntegra planificación en las dos modalidades, desde la búsqueda y recopilación de imágenes, fotocomposición y montajes con software adecuado, a la impresión de fotolitos y ejecución manual de la obra en diferentes soportes y con diferentes tintas. La solución busca vertientes expresivas que enfatizen la propia práctica artística con las técnicas propias de la materia.



Fig.2. Serigrafía. Deformación de las figuras, acentuación del color, descontextualización de las imágenes.



Fig. 3. Litografía. Distorsión de las formas, descontextualización, alteración de los colores.

Retórica Visual: Pintura y Publicidad

Análisis y práctica de las principales estrategias retóricas para la seducción visual que se activan en pintura y publicidad: Confluencias y especificidades. Esto constituyó una especial oportunidad de recoger, montar y editar un primer corto, que recopilara y documentara el proceso creativo como esencial en la finalización de la obra, siguiendo las pautas marcadas de la propia materia. Permitted seguir con la práctica pictórica y conectar con la animación.



Fig. 4

Puerta 1.

Investigación de nuevos soportes simbólicos, búsqueda de encuadres, de puntos de vista, exageración y desproporción de algunas partes (cabeza y ojos grandes, boca diminuta). Búsqueda del formato adecuado al soporte y la fragmentación. Exaltación de la textura mediante la utilización de la espátula y el grafismo de lápices, ceras y tizas. Montaje y edición de la animación junto con el video y audio para la obtención de un soporte digital.

Pintura Y Comunicación

Esta materia centrándose en la importancia de los aspectos comunicativos de la pintura contemporánea, estudia y analiza la evolución de las diversas estrategias discursivas tales como la fragmentación, la repetición, la citación, relacionándolas con otros medios de comunicación (fotografía, cine y televisión) e incidiendo en la dimensión pública y social de la pintura del siglo XX. Los contenidos fueron perfectos para el montaje en video, foto y audio, utilizando los recursos anteriormente descritos y enfatizando con ello el mensaje a transmitir.



Fig. 5. Puerta 2. Cambio al formato horizontal, fotografías propias y personales, acentuación de las propiedades de los colores, en especial el rojo. Grafismos con ceras. Edición digital con imagen detenida, video y audio.

A continuación mostramos unas imágenes de la animación del proceso creativo.





Fig. 6. Fotogramas extraídos de la **Puerta 2**. Obsérvese que se juega con la transparencia, el movimiento, la fragmentación, los formatos, la presencia del autor.

Arte y Tecnología de la Programación Multimedia

Curso teórico-práctico en torno al concepto de interactividad y aprendizaje de los últimos avances tecnológicos y de la programación multimedia, para la formación artística de especialistas en la producción, interface, interacción y diseño de la información en la realización de aplicaciones gráficas y multimedia. Se ejercitó en el uso de software profesional y semiprofesional, capaz de aportar soluciones técnicas de gran dificultad. Importante en nuestra práctica fue el conocimiento de las posibilidades del empleo interactivo y multidisciplinar de fotos, video y audio con la composición de varios ejemplos en Flash y Director.

Veamos ahora una secuencia de imágenes del trabajo realizado con Flash.





Fig. 7. Mediante el uso de una herramienta de animación en Flash, las imágenes se componen y descomponen por colores y formas en las transiciones, en lugar de por fundidos suaves.

Animación: De La Idea A La Pantalla

Estudio y aplicación práctica de los procedimientos específicos para el desarrollo de un proyecto profesional en animación: Preproducción, Producción y Postproducción, con análisis y valoración crítica de relevantes y variadas producciones animadas y aplicación a un trabajo concreto, artístico o experimental que vincule la materia con la realidad profesional. Los conceptos de la asignatura: Imagen en movimiento, expresión plástica y lenguaje audiovisual han sido de relevante importancia en la planificación del propio proyecto final, desde el la idea de inicio hasta el montaje final. Hubo también aquí una destacada información visual, con ejemplos de películas que ilustraron sobre posibles soluciones de nuestro trabajo en el campo de la animación. Son numerosos los realizadores–pintores que han “penetrado” el terreno de la animación mucho antes que yo y con gran variedad y calidad en sus resultados y lenguajes.

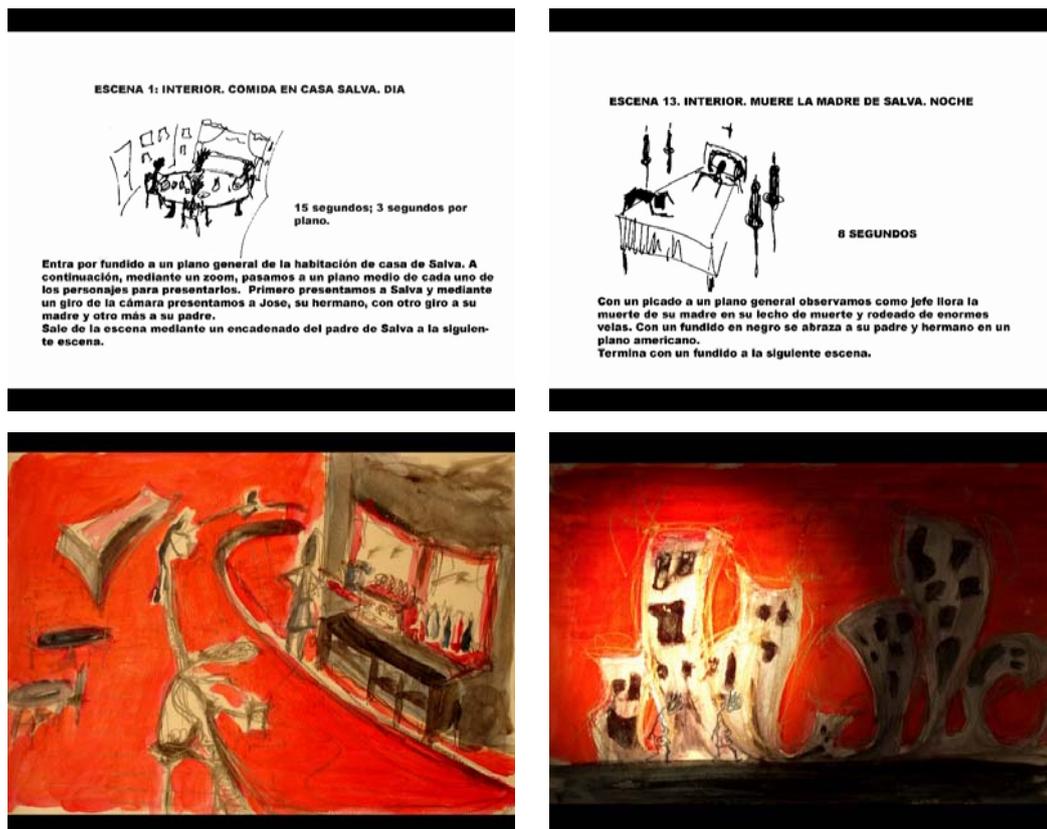


Fig. 8. Imágenes del Plot, de los fondos y de la animación recreada en el trabajo de preproducción necesario para la planificación de un corto.

Diseño y Comunicación

Con esta asignatura se trabajó sobre los componentes en la práctica del diseño y la tipografía, desde el punto de vista de las posibilidades y límites de los lenguajes visuales (diseño gráfico y diseño gráfico digital), en el marco de interacción verbal-icónica que le es característica, observando su relación con el resto de manifestaciones artísticas y el paradigma contemporáneo de la publicidad. Ello orientado a la elaboración de proyectos que aborden experiencias artísticas desde el campo de la publicidad. Es necesario en este ámbito concretar ideas y mensajes en poco espacio, es decir en pocas imágenes o solo en una, utilizando recursos propios de este campo: Figuras retóricas, resumiendo y enfatizando al límite cualquier concepto.



Fig. 9. Dos ejemplos para una campaña publicitaria del tomate valenciano.



Fig. 10. Espejo. Juego de imágenes e iconicidades para “transmitir” conceptos de simetría, reflejo, igual, par, etc. siguiendo como pautas el uso de figuras y tropos.

Así pues, el inicio del desarrollo de nuestro Proyecto Fin de Master fueron los resultados de la experimentación en las materias de Retórica Visual, Arte y Tecnología y Pintura y Comunicación, obteniendo unos resultados bastante satisfactorios. Después como evolución a esto se llegó a la conclusión, de que sólo había que registrar en imágenes fijas y video el proceso de producción, aplicando algunos conceptos básicos de

la animación y del cine de acción real tales como guión, storyboard y secuenciado de las acciones, para después montar todo ello como un corto.

De todas las asignaturas obtuvimos recursos: De Animación, lo necesario para la elaboración de nuestro corto con sentido y expresión, la de Arte y Tecnología, fue imprescindible para el conocimiento práctico del software semiprofesional, Retórica Visual y Pintura y Comunicación nos permitieron seguir dentro de nuestra tradición pictórica y finalmente Fundición, Madera y Metal y Serigrafía potenciaron nuestra expresividad desde otros puntos de vista.

1.2 LÍNEA PERSONAL DE TRABAJO PICTÓRICO

Desde nuestros inicios dentro del campo del arte, el estilo o tendencia pictórica nunca se ha separado del referente natural y el grado de realidad y concreción, siempre ha sido bastante alto.

La abstracción no ha sido abordada en profundidad y los gustos personales, se han decantado por una figuración con tendencias expresivas e incluso expresionistas.

Los referentes han sido de diversas clases: Desde los expresionistas alemanes, El puente y El Jinete Azul, el austriaco Egon Schiele interesado por el conflicto humano entre la vida y la muerte, el polifacético Giacometti preocupado por la soledad y la espiritualidad a el oscense Saura con su progresiva destrucción de la forma y su reducida gama de colores. Todos con la expresividad como común denominador. De ellos hemos aprendido sobre la construcción/deconstrucción de las formas, insinuadas o no mediante la espátula y la pincelada vibrante e inquieta; nos hemos cultivado en las variables simbólicas del color, de sus cambios y alteraciones, del uso de colores saturados y brillantes y con los dibujos de Giacometti hemos ejercitado la potencia expresiva de la línea hecha materia.

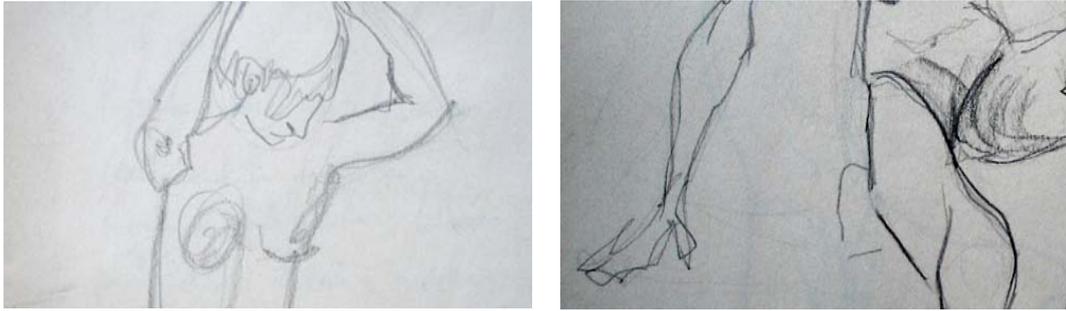


Fig. 11. La línea crea volúmenes y define las formas.

Paralelamente nos hemos documentado e investigado en torno a los aspectos de la percepción visual y las disposiciones de los elementos, los formatos, los encuadres, los puntos de vista y su potencia expresiva, con Rudolph Arnheim ¹ hemos descubierto la importancia del equilibrio, el espacio, la luz y el movimiento.



Fig. 12. Punto de vista en picado.

¹ **Arnheim, R.**, 1954, *Arte y percepción visual*, Madrid, España: Alianza Ed.



Fig. 13. Puntos de vista y encuadres

En relación a lo anteriormente expuesto observamos como los expresionistas deformaban, estiraban, comprimían y retorcían las formas para dotarlas de más viveza y energía.



Fig. 14. Distorsión en busca de la expresividad, alargamientos y deformación.

El empaste de la espátula nos acompañó también desde el principio como instrumento alternativo al pincel, convirtiéndose en imprescindible y ganando terreno poco a poco a las brochas. La soltura llegó a ser mayor que con el pincel, capaz de sintetizar con un trazo lo

que con el pincel costaba varios movimientos y el resultado, era de mayor cualidad y textura. La pasta aplicada con espátula crea juegos matéricos y de luces imposibles de conseguir con pequeños pinceles y brochas, permite el cambio de finas líneas a anchos trazos con un solo movimiento de muñeca.



Fig. 15. Utilización de la espátula como definitoria de formas.

A esta técnica personal se le ha sumado la búsqueda de un soporte con unas características simbólicas propias, que permitiera la deformación de las imágenes para adaptarlas a su formato, que fuera rígido y que tuviera una fuerte carga alegórica. La puerta cumple todos estos requisitos y alude a la comunicación entre dos estados y, sobre todo, a la posibilidad de acceso de uno al otro. Estos dos estados pueden ser figurados o reales. Las puertas son desprovistas de la manivela de apertura, para su uso como soporte y no para cumplir su función de apertura o cierre. Esta línea pictórica de trabajo personal, ha sido preservada con un nuevo enfoque.

1.3 PROPUESTA DE PROYECTO FINAL: UNA BÚSQUEDA ANTIGUA CON UN NUEVO ENFOQUE

Con la consolidación de las nuevas tecnologías estamos asistiendo a un destacado incremento de obras en soporte digital y con esto nos

referimos a cualquier producción que utilice el apoyo informático en su ejecución y/o reproducción, tanto en imagen como en audio.

Habría que hacer una pequeña reflexión acerca de esta eterna crisis del arte que nos constriñe en las últimas décadas, y cómo las últimas tecnologías intentan por todos los medios tapar este angustioso agujero dejado por la máxima de “en el arte ya está todo hecho”, las nuevas tecnologías han aparecido justo en el momento preciso. Estaba claro que había que cambiar radicalmente elementos tales como soportes, materiales, técnicas y encontrar nuevos temas a desarrollar. Era necesaria y urgente una revolución, y así ha sido, ahora los soportes son pantallas planas o paredes blancas donde son proyectados imágenes y videos, y los temas tienen la mayoría de las veces un carácter muy conceptual.

Los temas a tratar ahora son la destrucción, la descontextualización del objeto y de la imagen, la creación anti-arte es un paso previo para construir una nueva realidad artística y para cambiar radicalmente las relaciones entre artistas, obra y espectador. Las performances y las acciones ejecutadas en vivo ante el espectador -en las que autor y obra son una misma realidad- constituyen las prácticas en que más claramente se van a cumplir los principios del videoarte.²

A lo largo de la historia del arte, son numerosos los ejemplos de cambios técnicos y estilísticos, como medios que facilitaban una comunicación nueva, unos temas, unos resultados y otra forma de contar algo al espectador. Del fresco al óleo, el artista tomó conciencia de individuo con valor y personalidad propios, investigó las técnicas del claroscuro, las formas de representar la perspectiva, y el mundo natural; especialmente la anatomía humana y la construcción arquitectónica. El paradigma de esta nueva actitud fue entre otros Leonardo da Vinci. No se

² Pérez, J.R., 1991, *El arte del vídeo*, Madrid, España: Ed. Rtve-Serbal
<http://w3.cnice.mec.es/eos/MaterialesEducativos/bachillerato/arte/arte/x-contem/video-2.htm>

necesitaba un diseño previo de base, sino que se podían introducir cambios durante la ejecución de la obra, dándose una mayor libertad. El soporte de pared, incómodo y laborioso, pasó a ser el de lienzo, mucho más práctico y movable. La temática empezó a cambiar siendo aún religiosa pero más realista; tomaron protagonismo los retratos y paisajes. Ahora nuevamente “el hombre era la medida de todas las cosas”³ La comunicación con el espectador era mucho más directa, sabían de qué trataban los cuadros y el mensaje era mucho más claro.

Actualmente los soportes digitales constituyen como entonces, un intento de captar la atención de la mayor cantidad de sentidos, sobre todo aquellos que consideramos más importantes, la vista y el oído y de los espectadores, provocando la adquisición y consumo visual del producto final. Constituyen unas herramientas con una cantidad extraordinaria de recursos, que proporcionan un cambio sustancial en la manera de percepción de la forma en el tiempo y en el espacio.

Así pues, comparativamente al cambio del medioevo al Renacimiento, en la actualidad, el pintor tradicional queda relegado muchas veces a un puesto un tanto primitivo o bien, es empujado por los nuevos lenguajes a integrarse en este nuevo mundo del audiovisual.

En mi formación en Bellas Artes la pintura ha ocupado un lugar especial y preferente como medio de expresión de la personalidad creativa, y los soportes tradicionales han constituido hasta la fecha el medio que se ha utilizado para darle forma material y visible a la misma. Los movimientos de vanguardia del siglo XX han nutrido una forma de hacer y un objetivo visual y estético. Sin embargo, consciente del momento que vivimos y de las transformaciones que se están produciendo también en el arte en cuanto a las formas de ver, procesar, y reproducir la imagen para sea contemplada, surge la necesidad privada de saber utilizar estos nuevos instrumentos, que diversifican el mundo de las artes e integran universos tan particularmente unidos a través de la

³ Frase que responde a la máxima de la Filosofía Socrática (Protágoras) y que los artistas del Renacimiento, entre ellos Leonardo Da Vinci, tomaron como cambio del geocentrismo medieval. <http://esteta.wordpress.com/>

virtualidad de ciertas representaciones desde el origen mismo del arte: Lo estático y lo dinámico, lo bidimensional y lo tridimensional, lo tangible y lo inmaterial; el momento presente y el devenir. Por supuesto es una ventaja aprovechar unos medios tan pujantes para intentar involucrar más al espectador en nuestra obra, fruto del enriquecimiento que supone aprender, usar y experimentar con estas nuevas herramientas dentro de la búsqueda creadora del pintor. Es más, combinar ambas herramientas con destreza, puede emocionar y generar otra forma de empatía con el espectador. Conseguirlo puede llegar a ser un gran paso en este complicado camino del crecimiento y evolución expresiva de todo creador. Hay una necesidad desde el inicio de mi formación artística de hacer ver, de transmitir de alguna manera al espectador, no solo la obra final, sino el proceso de la misma, su gestación, su transformación. Hacer ver el proceso seguido en la realización de la obra final. Hacer posible transmitir nuestros sentimientos cuando nos situamos delante del soporte en blanco, a más personas. Tal vez el espectador disfrutaría de otra manera la obra si pudiera meterse en los entresijos del alma del artista, conocer algo más de él: Qué piensa, siente; si pudiera observar desde fuera algo tan personal e interior como es el proceso creativo, los pasos, avances, retrocesos, alegrías y desesperaciones. Ver como actúa nuestro pintor. Como rayó, pinto o borró cada pincelada, línea o mancha. Si en vez de mero observador de una obra física y plana colgada de la pared, pudiera el espectador ser un asistente detrás del pintor y disfrutar de ese acto tan íntimo de volcar el alma a través de los colores, usando los pinceles y las manos, sobre un lienzo, madera, papel o pared, como lo hicieron nuestros antepasados en las cavernas. Hacerle casi “sentir” lo que siente el artista. ¡Cuánto daríamos por ver soplar aquellas arcillas rojas sobre la pared de las cuevas, marcando la silueta de las manos, por ver esculpir aquellas manos del David de Miguel Ángel o por experimentar los sentimientos de Van Gogh llegando como él a la locura y al éxtasis mientras vomitaba empastes de óleo sobre cualquier trozo de tela!

El fundamento de este proyecto de Master tiene su origen en estas reflexiones e inquietudes personales. La orientación comenzó a definirse en el verano del 2006, tras varios años desconectado de la formación plástica de nivel superior y con la posibilidad de llevar a cabo en la Tesis de final de Master, una propuesta de investigación artística dentro de esta línea que además, nos sirviera más adelante para mostrar un nuevo perfil profesional y encontrar en nuestro trabajo artístico posibles salidas y difusión del mismo.

La especialidad artística estudiada correspondiente al plan antiguo de la licenciatura fue la de pintura, con preferencia al trabajo dentro de la "figuración expresiva". Al formalizar la matrícula en el Master se procuró abordar este proyecto personal, el problema era encauzar todo lo que fuera aprendiendo de nuevo con lo que uno ya sabía hacer, es decir, retomar aquello que se dejó aparcado al finalizar los estudios, reordenarlo, potenciarlo y redirigirlo de acuerdo a unos criterios diferentes y actuales, que le dieran nuevamente sentido para finalmente poder alcanzar el pretendido fin. En la definición final el planteamiento no ha cambiado en sus fundamentos, solo en alguno de sus contenidos, pues se ha dado un punto de vista más tecnológico de lo que se pensaba en origen.

En resumen queríamos que el espectador pudiera visionar el proceso creativo de una pieza, dándole así la importancia que le corresponde, y dotar al espectador de la función clave que tiene en el entendimiento del lenguaje plástico. Este montaje, necesario para exponer nuestro planteamiento al público, requiere ser editado con arreglo a unas pautas que den al audiovisual la misma condición artística que la obra tangible.

1.4 PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO.

En cuanto al planteamiento metodológico seguido, se han analizado las características de la propia obra y comparado con la de artistas de técnica y factura similar, que veremos detenidamente más adelante, en el capítulo de antecedentes, para poder elaborar una forma de hacer propia. Se ha buscado información bibliográfica en diferentes materias, orientado siempre por las directrices de las asignaturas cursadas y bajo la dirección y guía de mi tutora de master, para hacer converger estas búsquedas en la línea general del proyecto final y consolidar los fundamentos teóricos de este. De la misma manera se han recopilado, examinado, visualizado y comentado obras bidimensionales de pintura tradicional, películas de animación, video-creación y filmes de acción real que introdujeran de alguna manera en su realización animación o pintura. Consultado proyectos de investigación, visitado exposiciones, eventos multidisciplinares y consultado el material audiovisual que la Web ofrece dentro del campo de mi estudio. Se han desarrollado diferentes trabajos en las asignaturas cursadas a los que se les ha buscado el punto de conexión con el trabajo final, utilizando los mismos como pequeñas experiencias para la solución final: experiencias en torno a la potencia expresiva de la imagen detenida y de la animada, por separado y como una unidad total, para potenciar el carácter expresivo, gestual y personal de la obra propia. Finalmente se compendió el proceso de trabajo en una obra final que mostrara todo el proceso pictórico, desde el imprimado de la tabla hasta la solución final, obteniendo así dos resultados: En primer lugar una obra física que se pueda exponer en galería, en segundo un producto digital que recoja tras la manipulación previa del material filmado mediante softwares de imagen, animación, edición y sonorización de vídeo, todo el proceso de desarrollo de la obra en su ejecución material y que puede funcionar por su cuidada elaboración como otra obra diferente en si misma.

Ciertos autores que más adelante veremos, han sido especialmente relevantes en utilizar medios audiovisuales en sus trabajos, este proyecto pretende aprender de sus hallazgos y enfocarlos hacia una vertiente más expresiva que aúne pintura tradicional y últimas tecnologías:

Todo proceso creativo es análogo al proceso de solución de un problema; se trabaja con la información que se tiene a mano, se ponen en juego las experiencias anteriores, se las combina y traslada a las nuevas estructuras, que en su nueva configuración resuelven un problema, el cual satisface alguna la necesidad del individuo. El paralelismo entre cualquier situación en que se pretende resolver un problema y el pensamiento creativo está en que en ambos casos el individuo o tiene que desarrollar y aplicar una nueva estrategia o tiene que transformar el estímulo inadecuado en otro adecuado al caso y aplicarlo. Así, toda solución de problemas constituye un proceso creativo.⁴

Se han estudiado para este trabajo los tipos generales de procedimientos, las formas de acometer el problema y los diferentes modos de llegar a la solución del planteamiento; lo que es verdaderamente cierto es que así el proceso creativo está totalmente vivo, determinado solo puntualmente por lo que tan sólo experimenta ocasionales cambios y que determinarán la solución final.

El proyecto empezó a tomar forma progresiva y exponencial a lo largo del Master. A este respecto, en la materia de fundición se vio que era posible ampliar los contenidos añadiendo el concepto de proceso creativo a los ejercicios planteados. Se captaron en imágenes de todos los cambios y pasos desde la sesión fotográfica inicial hasta la obra final fundida y acabada Veamos un resumen en imágenes de lo expuesto:

⁴ LANDAU, E., *El vivir creativo*, Barcelona, España: Editorial Herder
<http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/biblioteca/articulos/pdf/7procesocreativo.pdf>







Fig. 16. Cabe destacar el gran parecido con una tira de película en el que cada fotografía parece un fotograma clave de una animación.

Al ver estas imágenes parece que estemos presenciando una secuencia de película de *stop motion*⁵, donde un personaje se transforma y se mueve fotograma a fotograma. Con ésta y otras experiencias se despertó un especial interés por animar un proceso tan particular. Tras unas charlas de orientación con mi profesora de animación y más tarde tutora, llegamos, a la conclusión de que podíamos continuar indagando sobre pintura y expresividad como trasfondo y además, animar todo el proceso creativo que me llevaba a tal fin. La solución era perfecta ya que me permitía pintar y animar pudiendo tener la expresión como fundamento.

⁵ El stop-motion es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos capturando fotografías. En general se denomina animaciones de *stop-motion* a las que no entran en la categoría de dibujo animado, esto es, que no fueron dibujadas ni pintadas, sino que fueron creadas tomando imágenes de la realidad. <http://es.wikipedia.org/wiki/Stop-motion>

Nuestro método de trabajo ha sido abierto, flexible e interactivo, intentando observar y aprender de cada paso dado. Tanteando el terreno para ver en que podíamos ejercitarnos: objetivos, contenidos, actividades y trabajos realizados. El aprendizaje ha sido significativo, en el sentido que siempre se ha aplicado a nuestro proyecto, aprovechando los objetivos propios de las materias e intentando reconducirlos hacia nuestro proyecto final para no caer en la diversificación de metas y por lo tanto en la desorientación de los propósitos originales.

En la elaboración de este proyecto se han seguido los criterios marcados por la tutora: Seguimiento en los plazos fijados por un estipulado cronograma inicial; planteamiento de la estructura del trabajo por bloques representados en los diferentes apartados del índice, para ser supervisados y corregidos en periodos quincenales. Paralelamente se han demostrado y plasmado los contenidos prácticos de este trabajo con la preproducción previa y planificación detallada mediante el *storyboard* o guión gráfico.

2. OBJETIVOS

El objetivo fundamental de este trabajo es mostrar la importancia del proceso creativo, sus fases, altibajos, puntos de inflexión, posibles soluciones, y, darle el protagonismo que merece a este momento tan especial, tan personal, y tan importante en la solución y acabado de una obra.

El Arte es una forma de la conciencia social que tiene por objeto satisfacer las necesidades espirituales de los hombres, haciendo uso de la materia, la imagen, el sonido, la expresión corporal, y cualquiera de los medios que el creador-a necesite para expresarse⁶. La finalidad primordial en el arte siempre ha sido “transmitir”, ya sean sentimientos, estados de ánimo, sensaciones, inquietudes, ideas. Para ello el espectador necesita información de aquello que le es nuevo, y esta información a veces es limitada o insuficiente. Si es ésta su finalidad, ¿deberíamos los artistas hacer ver al público en nuestra obra mayor cantidad y calidad de datos, sobre cómo la obra ha sido llevada a cabo y que nada tiene que ver con los cada vez más habituales making off⁷?

En base a esto, los propósitos a alcanzar en este proyecto en torno al objetivo general son:

1. **Esclarecer** nuestro código⁸, resultado de la amalgama de los elementos que intervienen en el lenguaje plástico, que como todos los lenguajes, tienen por finalidad la comunicación entre los individuos.
2. **Ayudar al espectador** a codificar y descodificar adecuadamente el mensaje, de lo contrario, la información o parte de ella podría distorsionarse, perderse e incluso desaparecer por completo. Para

⁶ <http://es.wikipedia.org/wiki/Arte>

⁷ “Es un reportaje que como tema trata sobre una película.”
http://www.mariapinto.es/alfamedia/cine/faqs_cine.htm

⁸ Hay que recordar que el significado de la palabra lenguaje lleva intrínseco términos como emisor, receptor, mensaje, código, y es éste último, por su naturaleza el más importante; recordemos que por su definición código se refiere al sistema de símbolos y reglas que permite componer y descifrar un mensaje.

llegar a entender más fácilmente todo el proceso de comunicación observamos a continuación una tabla explicativa.

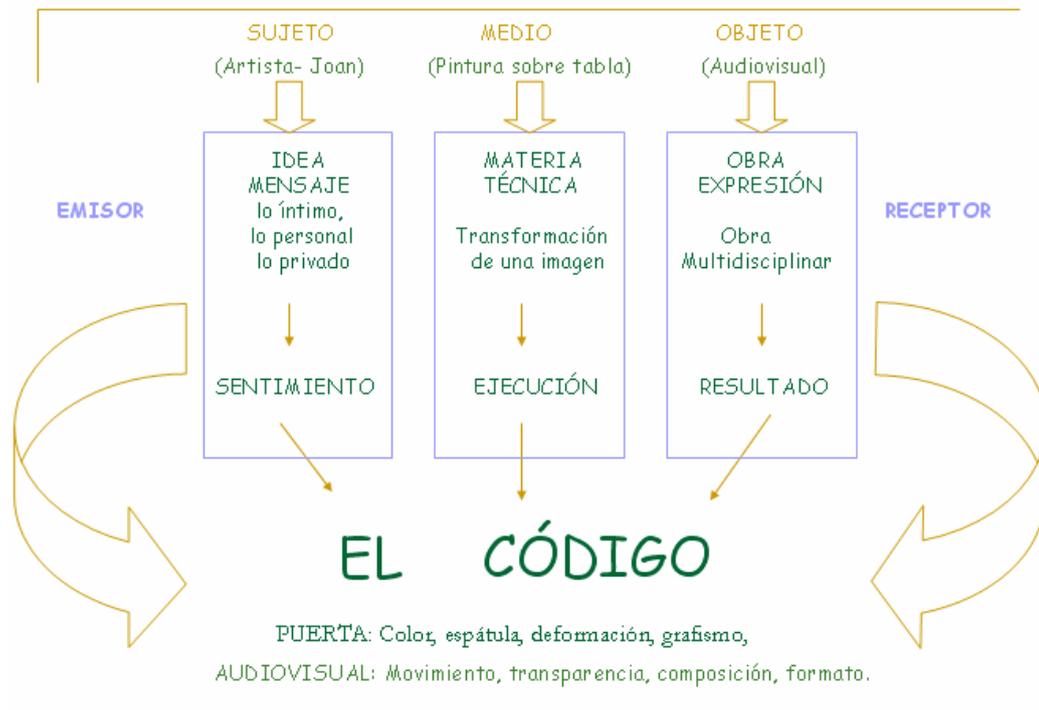


Fig. 17. Tabla explicativa del proceso comunicativo plástico.

En esta tabla observamos todos los elementos que intervienen en la comunicación; en la parte superior tenemos al **sujeto** con un **mensaje** que transmitir: la sensibilidad de lo íntimo, y con unas **técnicas** determinadas obtiene un **resultado** multidisciplinar, un soporte físico y uno digital. El conjunto de reglas para transmitir el mensaje (código) viene dado en el soporte físico por las texturas, colores y composiciones, y en el audiovisual por los formatos, distribución en la pantalla, movimientos de las secuencias-cuadros, animación, audio, etc.

Hay que remarcar la posición del emisor (Autor) y receptor (espectador), si cualquiera de los dos falla y no llega a realizar bien su función, “revelar” el primero o “deducir” el último, todo el proceso habrá

fracasado. El problema viene cuando tenemos varios factores que atenúan la intensidad y eficiencia del proceso. A veces pueden ser provocados voluntariamente con intenciones interpretativas de la obra, a veces vienen dadas por las características específicas del mensaje o incluso con propósitos de ocultar el mismo. Pero exceptuando algunas salvedades, todas ellas muy válidas, el fin mismo del arte, como hemos dicho, es “significar”.

Y lo que es inapelable es que en toda obra se distinguen dos aspectos: la forma y su significado⁹.

A partir de aquí, lo demás es secundario; técnicas, materiales, soportes han sido utilizados en las combinaciones más dispares. Muchos han sido los recursos utilizados y muchas las soluciones finales, pero todas ellas han cumplido o han querido cumplir la finalidad de transmitirnos o mostrarnos algo.

Claro está que la obra necesita de la interpretación personal del individuo, además de saber que no va a ser posible ni necesario hacer llegar el 100% de la información. De hecho ya podemos estar muy contentos si hemos podido compartir un 30-40% de lo deseado. Tal vez deberíamos de disponer de información adicional de las obras, como por ejemplo, las circunstancias en las que fue elaborada, cómo fue realizada, soportes, técnicas, materiales o cualquier otra referencia que sea relevante. El espectador desea saber más y no puede llegar a comprender muchos datos importantes que se le escapan sin saber a quien preguntar. Con todo esto llegamos donde queríamos,

- 3. Tratar al observador** como fin mismo del arte y al proceso creativo como nuestro objetivo particular para potenciar esta comunicación entre autor y espectador. El emisor tiene un mensaje que debe recoger el receptor, y el instrumento necesario para descifrar este mensaje es el proceso creativo, sólo él nos puede descodificar y

⁹ Fischer, E., 1959, La necesidad del arte, Barcelona, España: Ed. Península

recrear todo el camino seguido por el autor. Entonces podremos aclarar el mensaje y su significado lo más exactamente posible.

4. **Intentar descifrar** la importancia del proceso creativo desde la propia producción artística. La transformación creadora es el acto más precioso y el que decidirá el resultado de la obra. Es el todo en el arte y comprende desde la recopilación de información hasta la última pincelada.

5. **Documentar minuciosamente** este transcurso y evolución en nuestra creación personal, más importante incluso que la obra final. **Registrar** este momento a momento, para poder observarlo desde fuera y ser visto y entendido por más gente. **Reunir** numerosos detalles de la obra y darles orden para el entendimiento del estado de ánimo del artista, del tiempo subjetivo que atraviesa, de sus vivencias en ese devenir.

6. **Demostrar** que el proceso creativo es tanto o más importante que la obra en si misma que es un proceso vivo. Hay momentos de este transcurso evolutivo que son verdaderos puntos de inflexión, que determinarán el camino que va a adoptar la obra, si seguirá una buena dirección o si por el contrario hundirá definitivamente el sentido buscado en origen. En este sentido es similar a una partida de ajedrez, en la que según los movimientos y las fichas-herramientas utilizadas por uno u otro de los contrincantes, según los jugadores y el conocimiento de los mismos, provocará un desenlace u otro.

Desde que el artista preconice la obra hasta que obtiene la solución final hay un espacio de tiempo de mucho valor que nunca es registrado y es precisamente el que más información aporta.

7. **Enfatizar la atención** en el espectador como potencial consumidor de la obra.

8. **Realizar un audiovisual** en el que asomen atemporalmente momentos, vivencias y circunstancias que intervinieron y marcaron el devenir de la obra, principalmente secuencias de video en movimiento y animaciones de secuencias de imágenes fijas.

El trabajo y las modificaciones realizadas a lo largo de la obra se pierden si no son recogidas. Los bocetos, los encajes, las manchas iniciales, la búsqueda de intenciones son de una fidelidad y expresividad irrepetibles. El espectador debería poseer estos datos tan vitales y poder intuir algo de lo que el artista pretendía. No estamos hablando sólo de recopilar datos y arrojarlos tal cual, necesitamos de un montaje y edición especial también dirigido por el artista para explotar aparte de su valor documental, una reflexión propia sobre la calidad de su obra.

9. Todo esto, junto a la experimentación directa sobre el soporte pictórico elegido: una puerta de madera de elementos expresivos gráficos como la línea; pictóricos, como la utilización de la espátula; estilísticos, como la deformación y alargamiento de las formas o el cambio de los colores originales del modelo por otros de mayor fuerza, la búsqueda de encuadres, el uso de la fragmentación del espacio...Y darle a todo ello un sentido: **Acentuar el carácter gestual del conjunto**. En cuanto al formato digital también ensayar con el uso de elementos tales como la segmentación de la pantalla encuadres distintos algunas veces simultáneos, la repetición de acciones, el movimiento de los elementos en pantalla, la velocidad que rompe la unidad temporal real y uso de audio para enfatizar el mensaje de la imagen.

10. Obtener al final de todo el proceso dos resultados: Por una parte la obra sobre un soporte físico para ser colgada de una pared, como vínculo directo con la idea base y el procedimiento tradicional de la pintura y por otro, un video, constituido por el montaje de la secuencia animada del proceso creativo, que acompañe al resultado pictórico dentro de una instalación y que recoja todos los elementos combinados en el orden definido por el artista para ser proyectados en una pantalla.

Ambos resultados deben ser visualizados en gran formato, la puerta aproximadamente 210 x 80 cm. y la proyección 300 x 115 cm., necesitamos lanzar la obra sobre el espectador. Tiene que imponer, desprender energía y vitalidad. Si fueran pequeños connotarían sobriedad, intimismo, espiritualidad, un ejemplo lo tenemos en las obras de Vermeer, todas de pequeño formato y temática de género. Pero la finalidad es buscar carácter, atrevimiento y fuerza como aquella que desprende *el Guernica* de Picasso con sus 350 x 776 cm.

Resumiendo los objetivos que nos han llevado a la consecución de esta Tesis Final de Master, somos conscientes que todos ellos llevan implícitos otros más personales expresados en términos de capacidades como profesional de las artes visuales:

- a. **Analizar comparativamente** las características propias y de las obras de ciertos artistas que comparten las mismas inquietudes expresivas: Saura, Egon Schiele, Giacometti. La obra y su proceso de creación.
- b. **Experimentar** la potencia expresiva de la imagen detenida y en movimiento: animación. Por separado y como una unidad total.

- c. **Potenciar** el carácter expresivo y gestual personal de la propia obra.
- d. **Registrar y animar** el proceso creativo como valor en si mismo.
- e. **Obtener soluciones tangibles** en soportes distintos.

En conclusión nuestra vehículo es la pintura, bagaje indispensable por nuestro recorrido, el soporte la tabla, la técnica el óleo o acrílico, la temática es personal e íntima y nuestro caballo de batalla es el proceso creativo que debemos registrar y editar para luego visualizarlo como obra de arte, y todo esto sazonado desde el principio por la omnipresente expresividad patente en toda la obra ya sea física o virtual. Este audiovisual recreado enfatizará aún más toda esta energía buscada, deleitándose en el momento a momento de la creación, con imágenes en duración. Pintura y animación se complementan, ninguna tiene mayor importancia que la otra, ambas son indispensables. Lo importante no es llegar sino haber caminado.

2.1. ESTRUCTURA BASE

La estructura general la hemos configurado en función de los factores del tiempo y del espacio, fundamentales en el concepto general del proyecto dentro del marco del curso completo y de los trabajos adicionales y complementarios de las diferentes asignaturas cursadas y del proceso a seguir en la elaboración del objeto-os finales, fruto de esta investigación teórico-plástica.

- 1º. Definición del origen de la idea, importancia de la formación previa y la obtenida en el las asignaturas del Master y metodología seguida en su elaboración.

- 2º. Enunciado y explicación de los objetivos marcados y la elaboración de una estructura del proyecto que ayudara a la consecución y documentación de los mismos.
- 3º. Exponer los antecedentes que se conocen y han influido, ofreciendo referencias y orientando en la línea a seguir.
- 4º. Clarificar los conceptos bases sobre los que se ha trabajado y que fundamentan nuestra propuesta vistos desde diferentes ángulos, más allá de la definición de diccionario.
- 5º. Desarrollar el bloque más sólido de todos, el que corresponde a la propuesta específica, desarrollo de la misma y presentación de esta en sus formatos definitivos con el análisis pormenorizado del porqué y para qué de cada paso seguido.
- 6º. Finalmente las conclusiones de lo obtenido comparativamente a los objetivos planteados, con una reflexión final en torno a la hipótesis base en la que se ha fundamentado todo este trabajo.

3. ANTECEDENTES

3.1. DOCUMENTACIÓN BIBLIOGRÁFICA Y AUDIOVISUAL

Los antecedentes han sido tantos y tan diversa su naturaleza que se ha tenido que investigar desde muchas disciplinas y para resumirlo en unas líneas diremos que en general lo que buscábamos era combinar pintura, animación y video creación en una solución que registrase el proceso creativo.

Ha sido especialmente cuidada desde los inicios del curso para empezar a acotar bien el objeto de estudio. Empezamos revisando un ejemplar de teoría del arte, Azúa, F., 1996 *El aprendizaje de la decepción* para clarificar exactamente el significado del estudio, en él hacia un estudio claro del término expresión, expresividad, expresionismo y expresionista. Más tarde concretados los contenidos del trabajo empezamos a informarnos a través de genéricos de la animación para observar a grandes rasgos qué recoger de cada uno, Wiedemann, J. 2004, *Animation now*. Continuamos con la lectura de Fernández, F. y Martínez, J., 1999, *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual* donde se abordan los aspectos más completos de la alfabetización audiovisual. Casetti, F. y Di Chio, F., 1998, *Cómo analizar un film*, para entender los elementos y mecanismos de este lenguaje. También era importante un poco de historia de la animación: Vendáis G., 2003, *Cartoons: 110 años de cine de animación*. Y algún autor que más nos había impactado por su plasticidad y expresividad como Gianluigi Toccafondo: Giovanna, I., 2002, *Toccafondo*.

Pero como referente más directo por su exhaustivo análisis del tema Pintura y Animación hay que referirse a la tesis de Sara Álvarez, 2002. *La animación: un espacio para el arte*, donde resumidamente hace un estudio pormenorizado desde principios de siglo, donde coincidiendo con las vanguardias artísticas del siglo XX y los inicios del Cine, surge la

Pintura-Animada. Un grupo de Pintores, pioneros de la Animación Artística, descubrían en ella un nuevo espacio para el Arte. La Animación Artística ha seguido una particular trayectoria, apartada del cauce general de la Animación, y siendo considerada así mismo, una intrusa en el mundo del arte. Tomando como punto de partida un trabajo de campo centrado en los festivales de Animación, estudia la situación de la Pintura-Animada en la última década del siglo XX. La investigación establece las conexiones que nos remiten a la intención creadora de los Realizadores-Pintores, clasificando las diferentes aplicaciones de las técnicas pictóricas y las referencias a la Pintura, a través de la cita, desarrolladas en la Animación. Las conclusiones extraídas a partir de los capítulos que conforman la tesis, nos permiten desarrollar una definición y diagnóstico de la Pintura-Animada, así como un perfil de Realizador-Pintor al cerrar el siglo XX.

Como videografía esencial podemos hablar de cortos visualizados en el despacho de animación del departamento de dibujo, en Internet, y descargas de cortos de autores anteriormente descritos como *La coda*, 1989, de Gianluigi Toccafondo, *Nachtvlanders*, 1998, de Raoul Servais, *Hamman*, 1991, de Florence Miaïlhe, *La Rue*, 1976, de Caroline Leaf, etc. Como videografía básica general debemos nombrar a *El gabinete del doctor Caligari*, *El sol del membrillo*, *Rhythmus*, *Ballet mecanic*, etc., que nos han dado una visión artística y menos comercial del cine.

Las influencias correspondientes a la parte pictórica vinieron de, entre otros, los expresionistas alemanes, “El puente” y “El jinete azul” de donde extrajimos un vocabulario estético muy simplificado, con cuerpos deformados y espacios disueltos sin perspectiva, de autores como Van Gogh su tratamiento del color, de Saura la gestualidad, de Giacometti el grafismo, y de más autores que más tarde hablaremos.

En animación las influencias fueron más variadas aún, Suzanne Gervais buscó la expresividad y además intentó captar el espacio íntimo del pintor en su estudio con el trasfondo del proceso creativo en cortos como “L’atelier” (1988); Caroline Leaf buscó enfatizar la Animación, el

Movimiento por encima del dibujo o la virtuosidad, Florence Miailhe, Georges Schwizgebel, Raoul Servais y sobretodo Gianluigi Toccafondo encontraron la expresividad a mitad del camino entre pintura y animación. Todos ellos animadores de primer orden que nacieron de la pintura.

En la Video creación son muchos los que utilizan la fragmentación, el movimiento de estos fragmentos y su velocidad y su transparencia, pero uno de los ejemplos más destacados lo podríamos ver en "The pillow book" de Peter Greenaway en la que toda la película es una exaltación de tres conceptos clave como lo son, cine, pintura y cuerpo.

En cuanto al apartado del proceso creativo también influyó y mucho el omnipresente Picasso en algunos de sus films biográficos, como *El misterio Picasso* de Henri Clouzot (1956)

Como vemos las influencias son muchas y de varios campos. Todas ellas importantes e imprescindibles, pues la unión de todas conforma este trabajo.

3.2. PINTURA. EL EXPRESIONISMO: SAURA, EGON SCHIELE, GIACOMETTI

Como es de suponer muchas han sido las influencias pictóricas recibidas a lo largo de la formación artística y que continúan marcando el carácter de la propia obra. Vamos a analizar a tres artistas que marcaron un punto de inflexión en la progresión pictórica. Pero primero hay que hablar del expresionismo como movimiento.

El movimiento expresionista se desarrolló principalmente en Alemania, y posee claros antecedentes en el Romanticismo. Su carácter revolucionario - sobre todo en la última fase del movimiento - lo diferencia de otras corrientes mucho menos comprometidas. El Expresionismo no fue una corriente meramente artística o literaria e incluso musical, sino una manera de sentir el mundo. La estética configurada por los expresionistas responde a esa atmósfera tan peculiar que circunda la llegada de la Primera Guerra Mundial. La angustia, el terror, la miseria y la

opresión van a ser temas frecuentes en los cuadros o grabados de ese grupo de artistas.

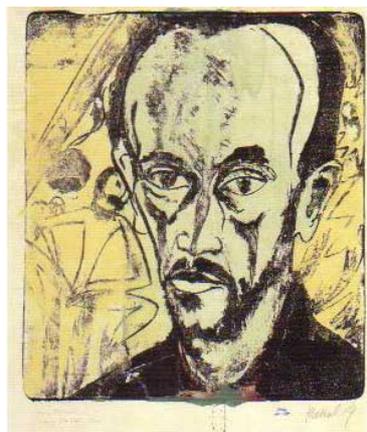
Puede afirmarse que el Expresionismo es una corriente de oposición que niega el positivismo y todo lo que éste pudiera comportar. Siempre se han citado como precursores del arte expresionista obras del simbolista Edward Munch y, en ciertos casos, las realizaciones de Van Gogh.

También fueron etiquetados como expresionistas, el grupo de los pintores alemanes Der Blaue Reiter (El Jinete Azul), y Die Brücke, (El Puente).

Desde un punto de vista formal, existe un factor importante a señalar que es la influencia decisiva del arte negro-africano sobre las obras expresionistas. En no pocas ocasiones los artistas recurren a un marcado esquematismo para resolver sus figuras humanas o los elementos integrantes de los paisajes. Al igual que los fauvistas franceses, los expresionistas huyen de la imitación y se decantan por el empleo de colores exaltados y contrastados.¹⁰



Pech



Heckel



Bacon

¹⁰ CIRLOT, L., *Las claves de las vanguardias artísticas del S. XX*. Ed. Arín. Barcelona. 1988. Págs. 19-30

http://www.avizora.com/publicaciones/arte/textos/expresionismo_aleman_0027.htm

SAURA

Nace en Huesca (España), el 22 de septiembre de 1930, funda junto con otros artistas el grupo El Paso en España, enmarcado dentro del Informalismo¹¹ y caracterizado por un lenguaje gestual más influido por el Expresionismo Abstracto norteamericano que por el arte de los representantes de la escuela de París.

Saura presentó sus primeras pinturas gestuales en blanco y negro en Madrid, en 1956. Desde hacía tres años residía en París y conocía la obra de los grandes representantes del Informalismo europeo, así como la de los artistas americanos. En su pintura abstracta-informal del primer período, existe una marcada tendencia a restringir al máximo todos los elementos formales. Fundamentalmente el color, pues el artista sólo emplea el blanco y el negro sobre telas de gran formato. Poco a poco, irá introduciendo ciertas gamas -ocres, beige, rosas, malvas, azules- que, combinadas con los neutros, junto con el vigor gestual de las pinceladas, recuerdan ciertas obras de Picasso. Comienza a apartarse del Informalismo estricto hacia 1962, cuando se decanta por realizar pinturas figurativas. Rostros de personajes, trabajados en serie, inundan las telas. De todos modos, Antonio Saura no dejará nunca de trabajar dentro de la vertiente del gestualismo, y se interesará también por la obtención de unos empastes de acusada textura en determinadas zonas de la pintura.¹²

La mayor parte de la obra de Antonio Saura es figurativa y se caracteriza por el conflicto con la forma. Sus cuadros son expresivos y dan la impresión de ser obsesivos en su franqueza pictórica. Es un conflicto con un mundo lleno de contradicciones y falta de seguridad¹³.

¹¹ Movimiento abstracto que nace a partir de las experiencias fauvistas y expresionistas, exaltan la fuerza del color, la carga matérica y el collage.

¹² Cirlot, L., 1994, *Historia universal del arte, últimas tendencias*, Barcelona, España: Editorial Planeta.

<http://historiadelarte4.blogspot.com/2007/05/informalismo-en-espaa.html>

¹³ http://es.wikipedia.org/wiki/Antonio_Saura

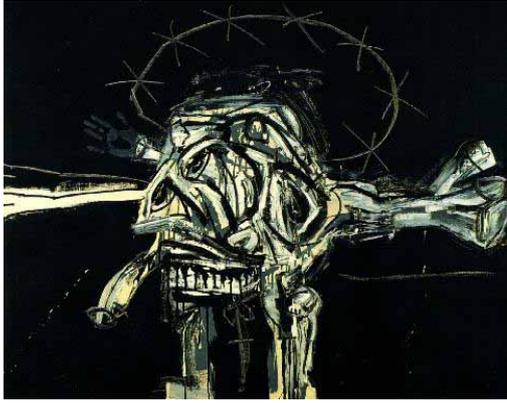


Fig. 18. Cristo Crucificado de 1963



Fig. 19. El grito

Del estilo personal de Antonio Saura se ha bebido constantemente, influenciados por él cargamos las obras con empastes de óleo y acrílico, imitamos su gestualidad con la utilización de trazos vibrantes aplicados con espátula y amplia brocha, sus líneas aparecen y desaparecen, construyen y deconstruyen las formas pero siempre conservando la figuración a veces hasta el límite de lo reconocible. No superó nunca el umbral de la abstracción.



Fig. 20. Detalle puerta 1 y 2. Vigor gestual de la espátula sin perder el referente.

SCHIELE

Al igual que los fauvistas franceses, los expresionistas huyen de la imitación y se decantan por el empleo de colores exaltados y contrastados.

Su temática asume una altísima tensión emotiva en la sensualidad que se vuelve obsesión erótica, junto al tema de la soledad angustiosa. Schiele utiliza una línea cortante e incisiva para expresar su propia

realidad y para mostrar impetuosamente la dramática destrucción física y moral del ser humano.

El color adquiere un valor autónomo, no naturalístico, resultando particularmente eficaz en sus muchas acuarelas y en sus diseños de alucinada tensión.

Al igual que otros pintores austriacos de la época como Alfred Kubin y Oskar Kokoschka, el espacio se convierte en una especie de vacío que representa la trágica dimensión existencial del hombre, en continuo conflicto entre la vida y la muerte.

“El cuerpo constituye, para Egon Schiele, el medio para conocer la condición humana. En sus dibujos plasma la presencia efímera y epidérmica de los cuerpos, con toda su vulnerable carnalidad, sus gestos excedidos y con líneas contorsionadas y tortuosas. El cuerpo, para el artista, sugiere la evocación del espíritu y la búsqueda de la esencia humana, a la vez que le permite concentrar en él toda la intensidad emocional que caracteriza su producción plástica.”¹⁴

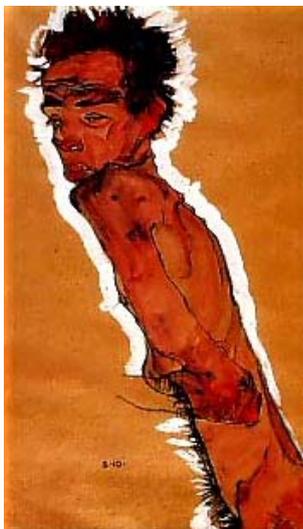


Fig. 21. Autorretratos.

¹⁴ <http://www.march.es/informacion/anales/pdf/2005/019%20-%2053%20Arte.pdf>

Al igual que Schiele utilizamos el rojo como potenciador del carácter expresivo de la imagen, incluso sus acuarelas tienen una potencia de color desmesurada. Los dedos y manos están deformados, las caras languidecen deterioradas, y los fondos carecen de presencia. Con sus aguadas crea una variedad enorme de tonalidades que siempre construyen el claroscuro.



Fig. 22. Ausencia de fondos, utilización de colores puros predominantemente el rojo y azul, deformaciones y desnudos son un recurso habitual.

GIACOMETTI

Giacometti (Stampa, 1901-Coite, 1966) tradicionalmente surrealista fue expulsado de este grupo y excluido del grupo realista, por no representar los objetos de modo tradicional. Tras la Segunda Guerra Mundial la visión sobre los fundamentos del arte cambia radicalmente y Giacometti imprime a su obra una fuerte carga personal dentro del neoexpresionismo. Aunque los surrealistas trataran de apoderarse de su genio y de sus atormentados y delgados menhires, es, claramente, un expresionista sui generis.¹⁵

¹⁵ <https://www.institucional.us.es/foros/read.php?69,120213,120271>

Este gran creador del siglo XX tuvo una producción artística determinada por el figurativismo que imprimió Auguste Rodin a su escultura así como por la influencia del arte africano en su cubismo.

Al trasladarse a la capital francesa adopta la escultura como su medio de expresión y haciendo de la abstracción cubista, el figurativismo y el carácter etnográfico de los motivos representados los caminos de acercamiento hacia las vanguardias que estaban sucediéndose¹⁶.

Sus esculturas, dibujos y pinturas permanecerán en las páginas de la historia por las implicaciones que dejó en el arte hasta nuestros días.



¹⁶ http://www.masdearte.com/item_exposiciones.cfm?noticiaid=10550



Fig. 23. Pinturas, dibujos y esculturas del polifacético artista que influyó a tantos movimientos: realismo, cubismo, surrealismo y neoexpresionismo.

De este artista nos marcó el estiramiento de los cuerpos para crear un halo de irrealidad a sus esculturas, dibujos y pinturas. Con la extrema delgadez de sus esculturas imprimía una sensación de soledad difícilmente igualable que conseguía repetir en todos sus ámbitos plásticos. Pero lo realmente impresionante son sus dibujos realizados sin levantar el lápiz del papel, con la fuerza de la línea del grafito lograba construir las formas por aproximación respetando el claroscuro e impregnando de una expresividad inigualable al conjunto. Hemos intentado utilizar este recurso como complemento a la mancha de nuestros cuadros, rayando como él lo hacía pero en este caso con ceras de colores o sólo blanca.

Hay que fijarse también en la mancha de borrado dejada en sus cuadros, dibujaba y borraba, hacía y deshacía hasta conseguir el acabado deseado. Sería interesante su proceso creativo, ¡cuanta intensidad en el momento de transformación de la obra!



Fig. 24. Remarcar el trazo gestual de las líneas que dibujan e insinúan las formas

3.3 ANIMACIÓN: PINTURA ANIMADA

Este apartado va a tratar la animación como creación artística exenta de comercialismos de grandes mercados, representada por genios de primer orden mundial, denominados Realizadores-Pintores. Las influencias en este campo también han sido muchas y vamos a intentar resumirlas en cuatro ejemplos que son un paradigma de la innovación en la animación: Suzanne Gervais, Gianluigi Toccafondo, Georges Schwizgebel y Florence Miailhe.

3.3.1. SUZANNE GERVAIS: REFLEXIÓN ENTRE MUNDO INTERIOR Y EXTERIOR

Muchos han sido los profesionales que han tratado el proceso creativo como esencial en su obra. Pero un Realizador-Pintor en concreto, Suzanne Gervais lo trató en animación con un gusto ciertamente exquisito y abordando el tema del pintor y el modelo como trasfondo.

Climats (1975) muestra en esencia, la captura del proceso pictórico. Bajo cámara se genera la imagen, que define los rostros y crea los volúmenes, y estudia la incidencia de la luz en cada fotograma, en cada cuadro. Cada uno de ellos está concebido como una pintura en sí mismo. La música dirige el ritmo y enfatiza la poética de un lenguaje que impregna la obra de poesía. El color se mezcla de forma sutil. Es *un film de pintor*, en el que la realizadora quiere captar el proceso de creación de una Pintura.

El entorno cotidiano, está siempre presente en sus obras, en los temas de sus *Pinturas-Animadas*. El estudio es donde crea, donde surge la fuente de inspiración, fruto del trabajo incansable, diario, que le inspira el film *L'Atelier* (1988).

Las técnicas utilizadas para la Animación, son las técnicas que la *Pintora* utiliza como artista plástico. Este film nos remite a la academia, a la escuela de Bellas Artes, concentrando en un mismo espacio, y en apenas diez minutos, el ambiente del estudio, el artista trabajando y el modelo. Nos abre al público el espacio íntimo del pintor en su estudio, el proceso más personal de la creación.

Suzanne Gervais trató de reflejar primero en *Climats*, y más tarde en *L'atelier* este proceso creativo que no hace referencia tan solo a algo físico, sino también al proceso interior, mental y emocional que sufre el pintor durante este transcurso.



Fig. 25. *Climats* (1975)

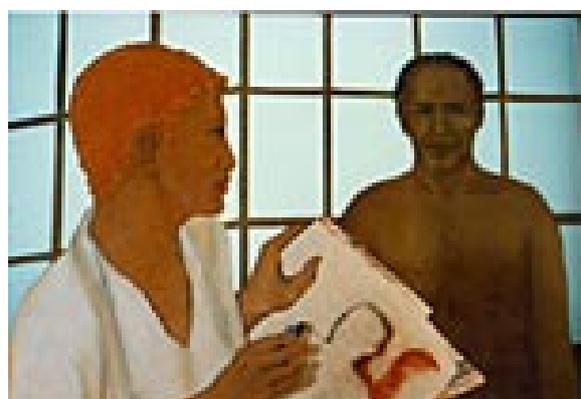


Fig. 26. *L'atelier* (1988).

3.3.2. TOCCAFONDO: LA DEFORMACIÓN COMO EXPRESIÓN

Toccafondo afirma que trabajaba desarrollando trabajos enmarcados en la animación publicitaria y el diseño gráfico. Por las noches pintaba en su estudio para abordar proyectos personales, la Pintura estaba dentro del mundo del Arte, y la consideraba muy alejada de la Animación. El estudio le sugirió desarrollar un trabajo de experimentación, para lo que eligió una secuencia de Buster Keaton. A partir de fotografías tomadas directamente de la televisión, Gianluigi Toccafondo, comenzó a distorsionar cada imagen con la Pintura, dibujando con el pincel y jugando con el color sobre la imagen fotocopiada, dando como resultado su primer film personal, *La coda* (1989). En esta línea, ambos mundos, la Pintura y la Animación, se acercaban, tanto que el propio autor afirma: "comencei a fazer quadros que eram filmes, e filmes que eram pintura em movimento". Poco a poco, estas investigaciones plásticas se convirtieron en su nuevo lenguaje de expresión. Gianluigi Toccafondo, ha establecido una sólida conexión entre Animación y Pintura, y sus trabajos así lo reflejan.

Es *pintor cinematográfico*, ya que el cine constituye su fuente de inspiración, tan directa que se convierte en el tema y punto de partida en cada film. Desarrolla guiones para la Animación, cuyas imágenes tienen un tratamiento pictórico. La suma entre diferentes manifestaciones artísticas, -el Cine, la Pintura y la Animación-, crea un nuevo espacio para *lo imposible*, para todo aquello que no tendría lugar fuera del mundo de la Animación. Utiliza la Pintura para transformar parte de la realidad en un universo fantástico, en el que el guión se convierte en poesía y el Movimiento en danza. El autor, es consciente de que las fases intermedias en una Animación son infinitas, en este momento interviene la Interpretación personal del autor, que reinventa la acción, en un proceso que abre la imaginación ante las posibles soluciones.

Maneja el pincel con la seguridad y firmeza del pintor, con trazo enérgico, de poderosa carga expresiva y despliegue de color. Si

observamos de cerca alguno de los originales de sus films, podemos advertir la materia, la carga pictórica que extiende sobre cada uno de sus fotogramas. La pintura parece estar resuelta con un tratamiento muy libre, lo que nos hace olvidarnos de que se trata de una imagen más, entre las cientos o miles de imágenes que forman parte de la *Pintura-Animada* final. Gianluigi Toccafondo, crea collages sobre el papel o el acetato, pega fotocopias, fragmentos de papeles, sobre los que pinta y unifica todos los elementos hasta llegar al cuadro final. Trabaja desde las imágenes como referente de cada fotograma, como decíamos al principio el cine es su recuerdo, su motivación, la imagen fotográfica tomada directamente del monitor del televisor, es la base que fotocopia y distorsiona, reinventando el movimiento desde su sensibilidad.

Selecciona los cuadros clave para cada secuencia y desarrolla los intermedios que completan la acción. De vez en cuando, los fotogramas se solapan, de modo que a través de la transparencia de la imagen colocada en la parte superior, podemos atisbar la imagen sobre la que se superpone, de esta forma, el movimiento parece haber quedado atrapado entre dos cuadros.

La música es la banda sonora de este baile, de este fluir de formas y cuerpos, que son los films de Gianluigi Toccafondo. Sin necesidad de más lógica que la que el autor establece como válida, las imágenes se suceden en un mundo cuyas normas se desvían de lo establecido, siguiendo la cadencia necesaria para contar estas personales historias. Los personajes siguen sus propios impulsos, se buscan, bailan, huyen, se ocultan, se expresan con su propio cuerpo a través de la distorsión, de la metamorfosis, y siempre al ritmo de la música. Cada fotograma

Gianluigi Toccafondo reinventa el cine en sus films, pero lo cuenta con el lenguaje de la Pintura, contagiando a los personajes de la flexibilidad de su técnica y vertiendo sobre cada imagen toda la energía que genera al pintar, desde el más profundo sentir del *Realizador-Pintor*.

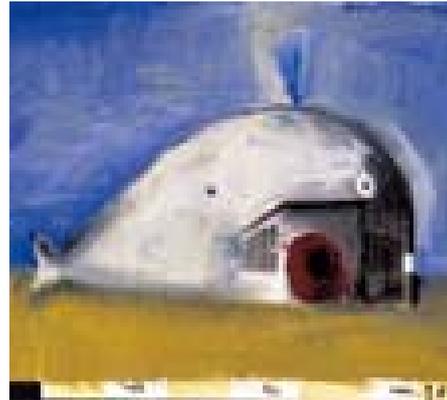


Fig. 27. Pinochio

3.3.3. GEORGES SCHWIZGEBEL: EL MOVIMIENTO Y EL CAMBIO DE PLANO

Georges Schwizgebel realiza su primer film, *Patchwork* (1970) en colaboración con dos compañeros. Cuatro años después crea *Le vol d'Icare* (1974), en el que trabaja a través de puntos de *gouache* sobre acetato, con retroproyección de luz, al ritmo de seis piezas musicales interpretadas con el clavicordio, de François Couperin. Podemos afirmar, que a pesar de que su obra pone de manifiesto una continua experimentación, estos dos primeros films, le impulsaron a buscar un lenguaje plástico propio, más libre y centrado en las relaciones de color, espacio y movimiento que apreciamos en todas sus obras. Georges Schwizgebel concibe el color como gran protagonista, sus puestas en escena, aparentemente sencillas, esconden un detenido estudio de las relaciones de color y la composición espacial.

Bajo esta primera reflexión, aparece *Perspectives* (1975), un film pintado con gouache sobre acetato, en blanco y negro, sobre fondo de color. Durante un minuto y medio, una mujer camina al ritmo de un preludio de Juan Sebastián Bach. El punto de vista cambia continuamente, y la mancha que vibra constantemente, crea equívocos sobre la posición del espectador. La figura que parece alejarse, cambia repentinamente el sentido de su trayectoria, para acercarse de nuevo a

cámara. Esta modificación en el movimiento, es apenas perceptible en un primer momento, en el que parece que el efecto es producido por los toques de pincel que se aprecian en la figura.

La Pincelada es muy gestual, y facilita al autor la elaboración de metamorfosis del personaje, el espacio y el punto de vista. Este film pone de manifiesto, con total evidencia, ese interés inicial de Georges Schwizgebel sobre la visión espacial y su representación plástica

El tratamiento plástico y la preocupación por la representación del espacio, la luz y el color, aparece de forma muy similar en su siguiente film, *Hors-Jeu* (1977). En esta ocasión los cambios de plano, color, la luz y el espacio, se producen siguiendo el juego, en el que cambian las reglas a favor de uno de los equipos.

La importancia de la música en los films de Georges Schwizgebel, se refleja en la sincronización de entre lo visual y lo auditivo. Esto hace que los movimientos de cámara o la animación de los personajes que aparecen en el film, se planteen de forma similar a una coreografía. Una vez más espacio, música y pintura. Esa transición entre espacios y el contraste entre el personaje del interior y los parques, jardines y ferias, evocan el paso del tiempo, lo que permanece y lo que se diluye con el paso de las horas.

Las obras Georges Schwizgebel nos trasladan en el tiempo y en el espacio. Mezclan sueño, realidad e imaginación, en un nuevo mundo, en el que todo puede suceder de forma simultánea. Sus films, y cada vez con mayor fuerza, son un viaje fantástico al ritmo de la música.



Fig. 28. L'année Du Daim



Fig. 29. L'Homme sans Ombre

3.3.4. FLORENCE MIAÏLHE: LA SENSUALIDAD DE LA TEXTURA

Las mujeres son siempre las protagonistas en sus cuadros y en sus films. Sus cuerpos no siguen las corrientes de una moda, están al margen de convencionalismos, fuera del tiempo. El tema de los baños turcos, le permite trabajar la desnudez del cuerpo femenino desde la sensualidad, jugando con la caída de las telas, con las curvas de sus espaldas, con la languidez con la que descansan rodeando el agua.

En 1991 Florence Miaïlhe realizó su primer film, *el hamman*, donde recrea la atmósfera vivida en uno de ellos; es una mezcla de realidad y fantasía, la intimidad y silencio, la relajación que transmite un espacio sólo para mujeres, en el que parece haberse detenido el tiempo. El calor del agua de las fuentes y baños, cubren de vapor la imagen, que queda atenuada por un tono blanquecino, a pesar de la carga de color reinante.

Su obra pictórica esta repleta de la temática que aborda en *Hamman*, de hecho, resulta complicado distinguir a través de las fotografías entre fotogramas y cuadros. Los baños, el agua, cuerpos de mujer desnudos, vapor, color, cubren sus lienzos y sus películas. Como ocurre con todos los *Realizadores-Pintores*, Florence Miaïlhe no se desprende de la Pintura al trabajar en la Animación, sólo cambia de medio. De hecho, ella misma afirma que concibe la Animación como Pintura en Movimiento. La relación entre el espacio, el tiempo y el Movimiento, es lo que más le atrae de la Animación.

Trabajar bajo cámara, puede llegar a ser muy similar a la Pintura sobre papel o lienzo en el estudio.

Tras *Hamman*, un film tránsito, entre la Pintura y la Animación, la realizadora, proyectó *Schéhérazade* (1995). El color y las influencias de las culturas de Oriente, vuelven a estar presentes en esta ocasión. La fuerza de los colores al pastel, favorece la vibración que vemos en la pantalla, luz y color, resumen un tratamiento plástico que la autora potencia mediante la retroproyección de la iluminación.

Para la realización de *Le Premier Dimanche d'Août* (1999) utilizó una superficie multiplano, para poder trabajar en distintos niveles. Utilizó retroproyección de luz, para saturar aún más el color del pastel, además de trabajar el "grattache", para reservar *líneas de luz*, que dieran mayor dinamismo al baile. Matiza la luz de los focos con gelatina de color y utiliza cajas aplicadas sobre ellos, para recortar la proyección sobre la imagen.

Florence Miaïlhe ha descubierto en la Animación, una forma distinta de trabajar, sustituyendo el trabajo en solitario de la Pintura, por la colaboración con un equipo, imprescindible en algunas fases de la producción. La realizadora señala como principal ventaja de esta particularidad, el intercambio entre distintas formas de expresión artística.

La Pintura sigue presente en sus films, forma parte del proceso de preparación, pero su fin es ahora introducir el movimiento y convertirse en *Pintura-Animada*. Su evolución dentro de la Animación, ha seguido una destacada trayectoria ascendente. Florence Miaïlhe ha decidido volcarse en este medio, que le permite seguir pintando y disfrutando del proceso, de un modo muy similar al que vivía cuando pintaba en su estudio, ha descubierto un mundo que le permite conjugar distintas manifestaciones artísticas a través de *Pinturas-Animadas*.



Fig. 30. Hamman



Fig. 31. Au premier dimanche d'août

3.3. VIDEO CREACIÓN Y CINE: *THE PILLOW BOOK*, PETER GREENAWAY.

El cine y el video se han ido introduciendo poco a poco en nuestras casas, al principio el cine nació del visionado y proyección de imágenes en movimiento en la última década del siglo XIX y mucho ha evolucionado hasta nuestros días en las que las grandes superproducciones han invadido el espacio creativo del mismo.

Sin embargo el cine y el arte siempre han ido caminando de la mano, las influencias han sido mutuas y constantes, si tuviéramos que nombrar ejemplos empezariamos cronológicamente por *Thais*, 1916, de Antón Giulio Bragaglia, *Rhythmus*, 1921, de Hans Richter, *El Gabinete del Doctor Caligari*, 1920, de Robert Wiene, *Ballet Mecanic*, 1924, de Leger, *El Acorazado Potemkin*, 1925, de Sergei M. Eisenstein, *El Misterio Picasso*, 1956, de Henri Clouzot y ya más actualmente *El Contrato del Dibujante*, 1982, de Peter Greenaway, *El Sol del Membrillo*, 1992, de Víctor Erice y para finalizar *The Pillow Book*, 1996, de Peter Greenaway, todas ellas verdaderas obras de arte del celuloide dignas de estar en cualquier museo.

El video surge como una tecnología íntimamente ligada a la televisión, pues nació como auxiliar de ésta para evitar que la programación fuera en directo, facilitando el trabajo de grabación, la planeación de horarios, el almacenaje de programas y la reproducción de los mismos.¹⁷

Del video diremos que es una extensión popular del cine, nacido a principios de los 60 y que ha bebido del arte desde sus principios.

Todas las vanguardias, tienen un máximo grado de consanguinidad. De hecho se establece entre ellas una transfusión permanente de estilos y tendencias que conlleva incluso la permeabilidad entre soportes dispares. Las fronteras entre las artes se rompen y en el vídeo se manifestará en

¹⁷ Cebrián, M., 1.988, *Teoría y técnica de la información audiovisual*, Madrid, Ed. Alhambra, p.56

http://sepiensa.org.mx/contenidos/2005/d_video/historia/historia_2.html

grado eminente la vinculación del arte con los medios de comunicación y con la realidad social.¹⁸ Uno de los primeros trabajos dignos de mención es *¿Qué es lo que hace los hogares de hoy...?* de R. Hamilton (1956), considerada la primera obra del Arte Pop.

En cuanto al lenguaje de los audiovisuales había que planificarlo concienzudamente, era un arma muy poderosa al abasto de muchos autores y los cineastas tomaron conciencia de que la cámara no actuaba como el ojo humano y que no podía servir como simple instrumento de registro ya que, era incapaz de reproducir con exactitud el mundo sensible y la empezaron a utilizar como un medio que representaba la vida, la relataba y la expresaba.

La imagen es un modelo que sustituye la realidad mediante elementos icónicos (Línea, punto, color y la textura); además, presenta un alto grado de expresividad y un bajo nivel de abstracción.

Muchos son los elementos que conforman el lenguaje narrativo audiovisual, las unidades de medida: plano, escena, secuencia, y los recursos utilizados: velocidad, perspectiva, lentes, encuadre, espacio, plano y encuadre, construyen un particular idioma sólo entendible en este campo.

Un ejemplo que nos ha influenciado de gran manera en el montaje del video en el que recogemos fotografías y secuencias del proceso creativo ha sido el film "The Pillow Book" dirigida por Peter Greenaway en 1996.

The Pillow Book (cuyo título hace referencia a la costumbre japonesa de guardar en las almohadas los diarios íntimos) es una película, o casi un poema, de carácter iniciático en la que Nagiko -narradora y protagonista- va contando su proceso de aprendizaje. Proceso que se simboliza en el paso de ser soporte de escritura a convertirse ella misma en "pincel"; y que tiene como etapas intermedias el conocimiento del amor de la muerte y de la venganza.

¹⁸ Pérez, J.R., *El arte del vídeo*, 1991, Madrid, España, Rtve-Serbal... págs. 22-27.

En cuanto a la forma sigue presente la constante necesidad de Greenaway de romper con el lenguaje cinematográfico tradicional. En este caso la ruptura se realiza por medio de la yuxtaposición simultánea de imágenes, recurso de clara filiación nipona perceptible no sólo en su lengua sino también en su literatura¹⁹. Esta técnica tiene como función completar o adelantar lo que ocurre, se dice o va a suceder. En la película las escenas y datos se apilan unos sobre otros adquiriendo significado bajo el grueso de toda esta capa de información entregada, llegando también a entenderse que el cine, en su forma de producción, también cuenta con esta capacidad de acción simultánea desde distintos ámbitos.²⁰

The Pillow Book trata sobre el lenguaje visual, oral y textual, y la manera en que en Occidente separamos la pintura de la literatura, mientras que en Oriente van unidos; así cuando ves la imagen lees el texto y viceversa.

Hacia la mitad de la película, se hace una cita del *Makura no Soshi*²¹ que, en cierto modo, la resume: “*Dos cosas no nos han de faltar: las delicias de la carne y las delicias de la literatura.*”



¹⁹ téngase en cuenta que la composición poética nipona más popular es el haiku, uno de cuyos principios es la contraposición de impresiones

²⁰ http://es.freeglossary.com/The_Pillow_Book

²¹ Texto original del libro *The Pillow Book* que fidedignamente se traduce como “El libro de la almohada”



Fig. 32. Algunas de las escenas donde se muestran la práctica caligráfica, la composición y fragmentaciones, la belleza del cuerpo y el virtuosismo en la imagen.

En nuestra práctica artística se retoma el tema de la información simultánea en la misma escena, estos sucesos grabados recogen secuencias que aclaran las circunstancias sobre las que fue realizada la obra. Pueden ser directos, en el plano aparecen, fotografías videos y/o montajes almacenados durante el proceso de manufactura de la obra, o indirectos, recogen sentimientos, sensaciones, estados de ánimo, viajes, etc. que aparentemente no tienen referencia a la obra.

Este montaje esta engranado con fundidos, movimientos, velocidades, transparencias, fragmentaciones y composiciones que de alguna manera dejan entrever las sensaciones y estados de ánimo que se produjeron en el proceso creativo, que como recordamos era la finalidad misma del proyecto de master.



Fig. 33. Fragmentos del corto realizado para Puerta 2, fijémonos en los fragmentos, las transparencias y los movimientos que simultáneamente nos informan del proceso.

4. CONCEPTOS FUNDAMENTALES: PINTURA, PINTOR, CREACIÓN, EXPRESIÓN, ESPECTADOR, SENSACIÓN-PERCEPCIÓN-INTUICIÓN, ANIMACIÓN, VIDEO-ARTE, LA PUERTA COMO SOPORTE FÍSICO Y ELEMENTO SIMBÓLICO.

Los conceptos fundamentales sobre los que se cimenta este proyecto son términos complejos de definir por separado dada su íntima relación entre ellos, con el hombre y con su evolución a lo largo de la historia del arte. Pintura-pintor-espectador-percepción, son términos que se han manejado en distintos ámbitos y no se pueden encasillar exclusivamente en el campo de las artes plásticas. Trataremos de apropiarnos estos términos con el fin de llegar a nuestro objetivo, que no es otro que reflexionar sobre el proceso creativo en el acto pictórico entendido como un acto de comunicación completo.

Desde este estudio se quiere dar una amplia visión del proceso que han sufrido algunos de ellos con el paso del tiempo para remarcar el concepto de “proceso” propiamente dicho. Comenzaremos con los términos: *pintura-pintor-creatividad-espectador-sensación-percepción*, vinculándola al propio proceso de gestación de nuestra obra.

Dotemos a la *pintura* de vida. Coloquémosla en las manos del *pintor* y dejemos que con su creatividad la transforme en una imagen con expresión que transmita sensaciones al espectador. La percepción del espectador interactuará con su experiencia visual y personal y elaborará su propia obra, completando así el ciclo creativo que empezó el pintor. Como dijo Marcel Duchamp: “*Contra toda opinión, no son los pintores sino los espectadores quienes hacen los cuadros*”²²

²² (1887-1968), Pintor francés, <http://www.proverbia.net/citastema.asp?tematica=283>

Fijémonos ahora en algunos textos de Bernard Rancillac²³: (...) *La mirada sobre un cuadro se caracteriza, de entrada, por dirigirse a una superficie lisa que delimita lo que hay que ver aislándolo de todo lo demás. Se trata de una imagen y también de una metáfora, se trata de pintura: lo que se encuentra en ella quiere dar la ilusión de otra cosa que está en otra parte, o incluso, que no existe.*

La mirada sobre la imagen se encarga de operar el traspaso de lo que es visto a lo que está significando. Se está desarrollando el proceso de comunicación, el remitente, el espectador, está descodificando el mensaje.

El código pictórico es muy complejo y cambia de una época a otra, de una sociedad a otra, y con él, los términos que se generan a su alrededor. Para poder entenderlos hay que revisar la historia del arte.

(...)El pintor debe comprender perfectamente su época y encontrar unos medios aptos para dar cuenta de ella.

*(...)Uno no se convierte en pintor admirando las bellezas de la naturaleza. Es un buen día, a menudo por casualidad, cuando va a determinarse la conducta de toda una vida. Esta revelación provoca en uno un disparo extraordinario, una explosión interna. De golpe sabe que nada ni nadie podrán impedir que pinte. Que si no pinta, morirá.*²⁴

Una frase de Picasso (1881-1973) refleja este sentimiento tan profundo del que habla Rancillac desde un punto de vista práctico, diferenciando al pintor en dos conceptos: 1.- como un mero copiadore de la naturaleza y 2.- como artista: *“Un pintor es un hombre que pinta lo que vende. Un artista, en cambio, es un hombre que vende lo que pinta.”*²⁵

Si hablamos de sentimientos, hablamos de sensaciones, de percepciones y de intuición. Son conceptos que diariamente ponemos en práctica en cualquier ámbito, pues forman parte de nuestra forma de ser, o mejor dicho, forman nuestra forma de ver y actuar.

²³ Artista francés fundador de la Figuración Narrativa en 1964. Bibliografía: *Peindre à l'acrylique*, Editions Bordas, 1987, *Voir et comprendre la peinture*, Editions Bordas, 1992, *Le regard idéologique*, Editions Somogy et Guéna,

²⁴ Rancillac, B., 1991, *Ver y comprender la pintura*, París, Francia, Ed. El Prado. Pág. 13-15.

²⁵ <http://www.proverbia.net/citastema.asp?from=1&ntema=Pintura&tematica=62>

Si entendemos las sensaciones como reacciones interiores que produce nuestro cuerpo frente a un estímulo externo (físico o psíquico), nuestra experiencia personal influirá cualitativamente en esta respuesta. Ante una misma pintura, podemos tener diversas sensaciones dependiendo de nuestro estado emocional, de cada momento en que sea observada. La intuición particular, la capacidad para relacionar lo que vemos, lo que sentimos y lo que recordamos, nos ayudará a generar en nuestra mente una nueva pintura, que tendrá su origen en la imagen de la pintura que percibimos inicialmente. Sin poder evitarlo, el artista, el pintor, el creador, está trabajando con las emociones, y de alguna manera tiene el poder de contar cosas imaginarias y/o cotidianas. Dado este punto de conexión con el espectador, el pintor debe ser honesto con su trabajo y honesto con la sociedad que le ha tocado vivir. Apuntemos ahora una cita del filósofo Franco Russoli, al escribir la introducción de una biografía del escultor Henry Moore:

Crear una nueva forma significa proponer una clave diferente de la verdad para que podamos percibir las metamorfosis por las que pasa la presencia única, eterna, de esta verdad en su relación con las culturas y los individuos;

Significa reconciliar sujeto y objeto sin permitir que uno prevalezca sobre otro, en la convicción de que ambos son componentes indispensables de la vida.

Ser artista es creer en la vida²⁶

Leonardo Da Vinci realza la implicación personal y la honestidad de un pintor cuando dice "Donde el alma no trabaja junto con las manos, ahí, no hay arte"²⁷

Seguimos desgranando los conceptos que nos motivan y ponemos sobre la palestra, tal vez, el más complejo de ellos: *creatividad*, y para

²⁶ Russoli, F., 1981, *Henry Moore*, con comentarios del artista. Barcelona. España, Ed. Polígrafa S.A.

²⁷ http://www.frasedehoy.com/call.php?file=autor_mostrar&autor_id=609

ello, de todo lo leído, nos quedamos con este resumen de W. Tatarkiewicz:

El concepto de creatividad entró en la cultura europea tardíamente, venciendo resistencias, con esfuerzo y tras un largo proceso de transformación-evolución. Durante casi mil años, el concepto de creatividad no existió en filosofía, ni en teología, ni en el arte europeo. Los griegos no tuvieron tal término en absoluto; los romanos sí, pero nunca lo aplicaron a ninguno de estos tres campos. Para ellos era un término de lenguaje coloquial “creador”, era un sinónimo de padre, de “creador urbis”, del fundador de una ciudad.

Durante los siguientes mil años, el término se utilizó, pero exclusivamente en teología: creador era un sinónimo de Dios. La palabra siguió empleándose, en este único sentido, hasta una época tan tardía como la Ilustración.

Es en el siglo XIX cuando el término creador se incorporó al lenguaje del arte. Pero entonces se convirtió en la propiedad exclusiva (en el mundo humano) del arte: creador se convirtió en sinónimo de artista. Se forman nuevas expresiones, que anteriormente se habían considerado como superfluas, como por ejemplo el adjetivo creativo y el sustantivo creatividad; estas expresiones se utilizaban exclusivamente para hacer referencia a los artistas y a sus obras.

En el siglo XX, la expresión creador empezó a aplicarse a toda la cultura humana; se comenzó a hablar de la creatividad en las ciencias, de políticos creativos, de creadores de una nueva tecnología, de cocina creativa.

Hoy en día manejamos muchas variantes de la palabra que tiene una misma raíz y un sentido análogo: creador, crear, creativo, creatividad. De todas estas, la principal, por decirlo así, es la última, pero contiene una ambigüedad singular: se usa para designar un proceso que tiene lugar en la mente del creador, pero también para el resultado de ese proceso.

La creatividad designa tanto el trabajo del poeta como el proceso psíquico que produjo las obras. Y la diferencia es significativa, ya que conocemos bien las obras, pero sólo nos es dado adivinar, e intentar reconstruir, el proceso.”²⁸

²⁸ Tatarkiewicz, W., 1995, *Historia de seis ideas*, Madrid, España: Ed. Tecnos S.A. Capítulo ocho, Pág. 286.

Y es justo en este momento donde nuestro proyecto cobra vida.

“La pintura está hecha para ser vista. Pero ella nos ve mirarla, y viendo que nos ve, nos vemos.”²⁹

En este intercambio de visiones empezamos a percibir un movimiento en las imágenes, pero este movimiento es psicológico, es como un traspaso, como una transferencia de contenido. Pero la evolución en los medios de creación plástica que estamos viviendo en nuestros días, hacen posible que este “transfer” sea visible y que pueda hacerse físico el proceso creativo de principio a fin. Y la animación es la clave a este planteamiento.

La pintura es una imagen estática, pero como todo ser físico, deja de ser estático cuando entra en movimiento, y éste lo aporta el video. La combinación de la pintura con el video como medios creativos justifica nuestro proyecto. Nos hallamos pues, ante un nuevo proceso de creación que traspasa los límites de la pintura tradicional para sumarse y combinarse a los medios digitales: el video-arte, donde se suma, además, el sentido auditivo.

Centrémonos ahora en el contenido-soporte de nuestro proyecto: *LA PUERTA*. El concepto de puerta tiene muchas connotaciones simbólicas que no podemos pasar por alto, es más, las utilizamos para llevar a cabo y cargar de interés nuestro proyecto práctico. Es por eso que las detallamos a continuación.

El significado de la PUERTA como símbolo lleva inherente también el de UMBRAL. La puerta simboliza la comunicación entre dos estados y, sobre todo, la posibilidad de acceso de uno al otro. Es la frontera que separa un ámbito interno de luz, al que se aspira a acceder, de otro de tinieblas, de donde se viene. La puerta es la delimitación de dos mundos, el interior o sagrado y el mundo exterior o profano (...)

²⁹ Rancillac, B., 1991, *Ver y comprender la pintura*. París, Francia: Ed. El Prado. Pág. 20.

En otro grado de significación, la Puerta, para el profano que la busca, no tiene un significado de llegada sino, por el contrario es el punto de partida hacia otra condición del ser.

El umbral es un escalón de piedra situado en la parte inferior de la puerta y en oposición al dintel colocado en la parte superior de la misma. El umbral es un lugar de tránsito a través de la Puerta, es el instante crucial de cambio, es el momento íntimo en el cual no se está ni en uno ni en otro estado. En el umbral no se puede permanecer, es sólo un lugar de paso, es un punto de no retorno. Atravesar el umbral es constatar una transformación de la condición del ser, e implica dejar atrás tanto lo banal y superfluo como lo recurrente y mundano, para recibir el aire nuevo de una influencia diferente. El umbral se puede traspasar en dos sentidos: entrando, con lo cual marca una dirección evolutiva; o saliendo, como reflejo de una involución. O dicho de otra forma, como inicio o final de un ciclo.”³⁰

El proyecto práctico, que más adelante detallamos, se centra en utilizar como soporte pictórico las puertas, y además de llevar consigo impregnado la simbología descrita anteriormente, se le añade el hecho de la descontextualización, de separarla de su dintel, de su marco soporte y disponerla físicamente en otro sentido, en otra dirección, cambiando el paso físico de una estancia a otra por el paso visual de una imagen a otra, sumando también la imagen en movimiento y el sonido que se desprenderá de todo su proceso.

Con todo este compendio de nociones hemos intentado explicar de una manera general y conectada al proyecto todos los conceptos que directa e indirectamente intervienen en éste en particular y en nuestro trabajo artístico habitualmente. Son muchos y bastante abstractos, por eso hemos recopilado charlas, frases, citas y fragmentos que de alguna manera nos han tocado e influido y pueden aportar más luz sobre este universo tan personal y plástico.

³⁰ “La puerta: lugar de tránsito y señal de cambio. El simbolismo de la Puerta y del Umbral.”

C.E.S.: Centro de Estudios de Simbología de Barcelona.

<http://www.geocities.com/tallermasonico/lapuerta.htm>

Finalmente una frase que ensalzan la importancia del proceso creativo que buscamos:

“Todo esto no es gran cosa, toda la pintura, la escultura, el dibujo, escritura o la literatura, todo esto tiene su sitio y no más. Los ensayos es todo, ¡Oh maravilla!”

Alberto Giacometti³¹

³¹ Scheidegger, E., 1990, *Huellas de una amistad*, Barcelona, España: Ed. Maeght.

5. LA PROPUESTA Y SU DESARROLLO

En este apartado vamos a analizar detenidamente todo aquello que compete a la obra y a su entorno; es decir, estudiaremos sus características particulares, tanto de la obra pictórica como de la digital, su proceso creativo, sus posibles soluciones, veremos imágenes y videos del transcurso de su producción, observaremos la posición en la queda el espectador en todo este asunto y analizaremos todos los elementos que operan e influyen en este proyecto.

5.1 LA OBRA Y SU PROCESO DE CREACIÓN.

Empezaremos valorando la obra en su totalidad, es decir aglutinando todo su transcurso de vida, desde que fue ideada hasta que es presentada en su lugar definitivo. Vamos a analizar detalladamente este proceso creador como esencial y definitivo en la consecución global y observaremos la importancia de cada paso y su secuenciación en el tiempo.

Es importante recalcar que este momento no es instantáneo ni espontáneo, no aparece de repente y no tiene nada que ver con la inspiración. Vamos a ver qué es, en que circunstancias empieza y los pasos a seguir para que nuestro proceso de creatividad tenga éxito.

Aquí están los **cuatro pasos del proceso creativo** que se han seguido:³²

1. Búsqueda y recopilación de información.
2. Transformación de la información en ideas.
3. Evaluación de todas las ideas.
4. Ejecución

³² Distintiva. Diseño y comunicación multimedia para la empresa
www.distintiva.com/consejos/pasos_proceso_creativo.htm

Al principio tenemos la necesidad de crear, pero no es tan fácil, no podemos empezar sin tener un rumbo, sin marcarnos unas pautas y sin tener unos objetivos. Necesitamos planificar el proceso y aun así podemos tener problemas.

Como hemos apuntado en el guión necesitamos recopilar información para nuestro trabajo. Ya hemos estudiado autores importantes de los que poder beber, y ahora es nuestro turno de buscar “fuera”. Así que tomamos ideas de fotografías y videos personales, la poética es más firme si aquello que interpretamos es cercano. Sabíamos de antemano que todo el proceso debe ser recopilado así que nos preparamos una cámara de video y otra fotográfica para captar cada instante importante. En cuestión recopilamos documentación audiovisual de este verano, de nuestras experiencias vividas, en concreto de un viaje a Estambul, y de la cotidianeidad de los días estivales. Se eligieron de entre todas las imágenes diez fotografías que recogieran momentos significativos, en las que estuviéramos los cinco participantes integrantes del viaje. Se eligió particularmente una escena (Fig. 1) en la que el fotógrafo de la misma fuera el futuro autor de la obra pictórica, buscando un paralelismo entre los lenguajes, y aunque ausente en las imágenes está presente en el concepto como partícipe activo de las mismas.



Fig. 34. Imagen original y deformación de la misma

La imagen fue deformada para acoplar al formato del soporte, que como hemos comentado anteriormente, por su carga simbólica, debe ser una puerta, más tarde fue virada para tomar nociones de color que más tarde aplicaríamos.

Buscamos unas cuantas puertas que fueran adecuadas al efecto, y elegimos la pertinente.

Visualizamos la imagen con un proyector de opacos y nos dispusimos a marcarnos el contorno de las figuras.

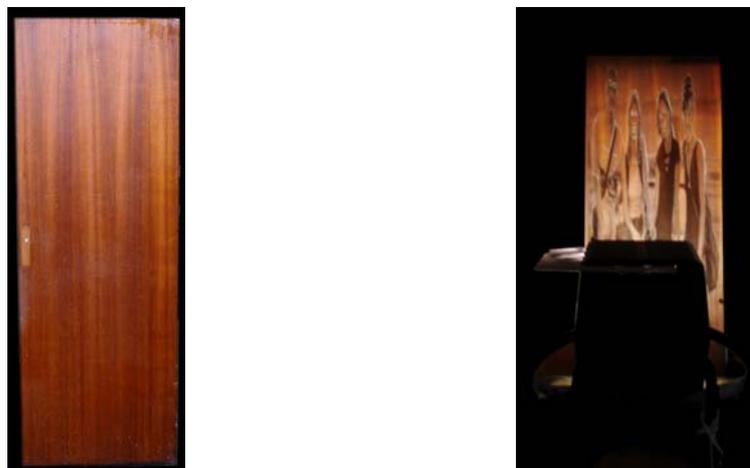


Fig. 35.

Empezamos a manchar las superficies utilizando colores potentes como el rojo, verde, azul y naranja por su carga simbólica.



Fig. 36.

Mientras tanto la obra se iba construyendo y guardando en fotos y en video, para posteriormente ser editada.

Continuamos la mancha con la distorsión de las formas mediante la utilización de la espátula para construir/deconstruir la imagen. Este instrumento nos da la propiedad para no fijarnos tanto en el detalle y centrarnos más en la globalidad de la obra, además de para acentuar la expresividad que siempre nos ha seguido.

Una vez acabados los empastes con óleo nos dedicamos a perfilar líneas gestuales con ceras.



Fig. 37.

Para la edición del video hicieron falta en primer lugar un montaje de los fotogramas recogidos de todo el proceso para elaborar una animación. Las cámaras están ancladas al suelo y sus imágenes resultantes están perfectamente superpuestas coincidiendo en todo su formato. Esta parte es la más importante por su contenido que resume todo el proceso pictórico en poco más de un minuto, los fotogramas están “disueltos” unos con los otros de manera que la imagen esta transformándose y construyéndose continuamente. Es como un ser vivo en continuo desarrollo.

Más tarde editamos el video con sus tres partes diferenciadas, presentación de los personajes, desarrollo del cuerpo y finalmente la conclusión. En la primera parte, es la presentación de los personajes, la música y las imágenes son estridentes y desconcertantes para acentuar el carácter de indecisión de la primera parte de la obra. Un pequeño video

de medusas pululando suavemente por un fondo azul nos aproxima simbólicamente a una amalgama de individuos que no saben donde van ni lo que hacen, más tarde se presentan las puertas seleccionadas y la elegida en cuestión.

En el cuerpo central se sitúa la animación, y simultáneamente alrededor de esta aparecen y desaparecen secuencias de pequeño formato de videos que recogen el proceso que esta sucediendo en la imagen en duración. También se disuelven pequeños videos recogidos durante los días de creación de la puerta y que aparentemente no tienen que ver con el acto pictórico.

Para acabar y como conclusión aparece la puerta en imagen fija detenida y a pantalla completa la cámara da un barrido por toda la puerta.

5.2. EL AUDIOVISUAL COMO MEDIO PARA REGISTRAR EL PROCESO CREATIVO

Si tenemos clara la importancia de todo el transcurso de producción, desde la génesis hasta su conclusión, ¿porque no capturar todo este intervalo de construcción en vez de, o además de la obra final?

Son muchos los cambios, pasos, momentos críticos, avances y retrocesos que experimentamos y son olvidados por siempre y sin capacidad de retorno.

Tradicionalmente y por falta de recursos tecnológicos no ha sido fácil guardar bocetos, proyectos, fotografías de las sesiones y del proceso de creación o incluso videos. Pero ahora con el acceso por parte de cualquier amateur a las nuevas tecnologías no hay ningún obstáculo que impida este acopio de datos.

Aunque parezca evidente todo el proceso de creación desaparece si no lo registramos, y debemos de guardar todos sus posibles formatos, imagen, video y audio, y no sólo del proceso, sino además las circunstancias que han tenido importancia del mismo.

Teniendo referencias de grandes maestros como Schwizgebel, Miaïlhe, Toccafondo y Gervais, solo hay que amasarlo con la suficiente destreza como para que el resultado tenga carácter de obra de arte.

De ellos hemos captado la belleza en las formas, el movimiento y cambio de plano, la deformación y el proceso creativo. Del film de Peter Greenaway recogimos la simultaneidad en las secuencias, en las que una imagen central domina la escena y las otras aclaran y dan datos de momentos paralelos o que van a ocurrir en breve.

Pasemos a ver unos planos extraídos del film ya editado, en los que vemos plasmados estas características aplicadas a nuestra obra, y otras tantas de cosecha propia.



Plano de la introducción al film. 2"



Presentación de los personajes (puertas). 7"



Incertidumbre de los primeros momentos.
Escogiendo la imagen. 15"



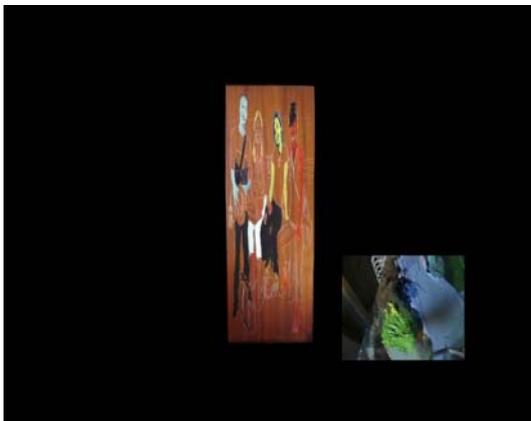
Acoplando la imagen al soporte. 20"



Proyección de la imagen en la puerta. 25"



Una imagen de un viaje se superpone. 32"



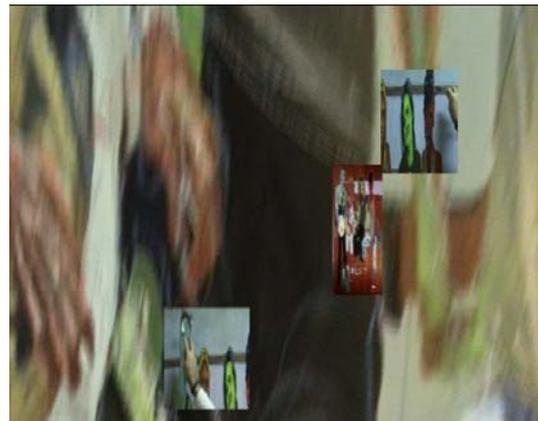
Empieza la animación de las imágenes fotográficas. 34"



Durante la animación se simultanean con videos de los mismos instantes pictóricos. 1.05"



Acaba la animación y los videos abigarran la pantalla simbolizando la rapidez y claridad de ideas de los últimos instantes. 1.48"



Conclusión. Vista de primer plano de toda la obra con movimiento de cámara. 2.10"

Fig. 38.

Con esto mostraríamos gran parte de lo acontecido en la obra, ya sean contenidos tangibles como las técnicas, soportes, materiales; y otros contenidos de carácter más íntimo y abstracto como podrían ser experiencias, charlas, sensaciones, estos últimos más difíciles de recopilar y narrar.

Eso sí, ambos juntos y combinados convenientemente nos darían una idea aproximada de todo aquello que deviene durante la creación de la obra artística, durante todo el proceso creador.

Es entonces cuando podríamos hablar de una “obra completa”, con su audiovisual que recopila todo el momento de creación y con la pieza tangible ya terminada.

Hay que confesar lo complicado que puede llegar a ser la captación de estos momentos decisivos, pues aquello que denominamos inspiración se puede dar en cualquier lugar y en cualquier momento, de día, de noche, en el trabajo, en la cafetería, de viaje e incluso durmiendo.

Hay que procurarse cámaras y ser consciente de la importancia que puede tener cualquier decisión por insignificante que ésta sea. Nuestra musa de la iluminación puede surgir y esconderse en un cartel publicitario, en una mancha en la pared, en el poso del café, en un anuncio televisivo, en una canción, en el sabor de un plato o en el color de una camiseta.

5.3. COMBINANDO LENGUAJES: FOTOGRAFÍA, PINTURA, ANIMACIÓN Y VIDEO.

La interdisciplinariedad es necesaria cuando están presentes las nuevas tecnologías. Necesitamos combinar varios medios para ofrecer múltiples soluciones técnicas y plásticas y es necesario abordar todos estos lenguajes a nuestro abasto para mostrar un nuevo mundo de resultados.

Utilizamos fotografía y retoque fotográfico para captar instantes claves de la obra o su proceso, pintura como es nuestra tradición y grabación y edición de video para recoger fragmentos de realidad de nuestro proceso. Las imágenes son personales porque deben almacenar momentos y vivencias del entorno en que nos movemos, no nos interesan fotografías de desconocidos porque para nosotros pierden sus propiedades íntimas y particulares. Estos retratos anónimos no pueden competir con la carga emotiva que desprenden los nuestros. Son retocados de color y de formato, adaptándolos al soporte-puerta. Como referente artístico en fotografía del campo de la pintura animada hay que hacer especial hincapié en el expresionista Gianlucci Toccafondo que tomaba fotos directamente de la pantalla de televisión y luego, una vez impresas, por encima de ellas las modificaba con pintura buscando siempre esa deformación tan característica en sus obras.

En cuanto a la pintura, nos ha seguido desde siempre y no podemos dejarla de lado, y no por compasión, sino por necesidad. La sensibilidad es necesario expresarla, si no son con palabras son con colores. Colores vivos y brillantes son los que recorren nuestra paleta, en especial el rojo al que siempre atienden los ojos.

En la animación hemos tenido un referente directo en cuanto a contenidos y lenguajes buscados. El ejemplo que más nos ha marcado es el de una animadora, en la que nos muestra dos ejemplos con puntos de vista diferentes del proceso creativo. Muchos han sido los profesionales que han tratado este proceso como esencial en su obra. Pero un Suzanne Gervais lo trató en *Climats* (1975) y en *L'atelier* (1988), con un gusto ciertamente exquisito y abordando el tema del pintor y el modelo como trasfondo.

En el video, relativamente desconocido o cuanto menos un poco olvidado, hemos tenido que ilustrarnos en el lenguaje y la narrativa audiovisual, y sus técnicas con programas semiprofesionales de edición de video. Han sido necesarios visionados de animación y películas

específicas del tema. De todos ellos sacamos estos conceptos en claro que debía cumplir nuestro audiovisual.

Para impregnar de dinamismo a nuestra obra digital, buscaremos ciertas características técnicas que nuestra obra digital debe cumplir, como lo son el movimiento de los fragmentos dentro de la pantalla, las transparencias que acentúan la actividad, la superposición de elementos según su importancia en ese momento y el movimiento de la cámara que en determinados momentos llega a ser caótico.

El formato de la narración es rectangular o cuadrado, ajustándose a la puerta, por ser el soporte físico, o al encuadre que más interese, cortando lo superfluo. Hay diferentes tamaños según su importancia que recorren la pantalla. Se juega con la fragmentación y con la repetición como recursos poéticos.

El contenido es representativo del proceso creativo, en cuanto a que trasmite lo grabado y lo reinterpreta. El fondo siempre es negro y las escenas se mueven encima de este fondo. Las escenas son recortadas sin llegar a mostrar ningún tipo de base o fondo que pueda distraer. Los espacios siempre son cerrados y vacíos.

Los colores raramente son alterados, y si lo son van hacia las gamas más cálidas. Los colores por si mismos ya aluden a rojos, amarillos y naranjas, propios de la técnica pictórica utilizada, buscando como siempre un carácter expresivo.

En la composición se sigue un criterio supeditado al predominio de la narrativa o descripción, una figura central por su importancia, que puede llegar a transformarse en díptico por compartir su relevancia o puede traer consigo fragmentos-secuencias satélites que orbitan alrededor.

El encuadre solo enmarca a la obra en si, no hay decorados ni fondos superfluos. Nada que no sea estrictamente necesario va a salir por la pantalla. El ángulo de visión es recto y frontal, y el plano es general corto. El travelling se hace partícipe en escasos momentos buscando una imagen desigual y temblorosa, así como el zoom en puntuales momentos.

Hay una ausencia de perspectiva y profundidad de campo, casi todos los elementos aparecen en primeros planos.

La velocidad sigue criterios de importancia temporal, los movimientos acelerados, ralentizados y la parada de imagen (frame-stop) se adecuan a la importancia del momento. Un ejemplo lo tendríamos en la indecisión de las primeras pinceladas en la que la velocidad disminuye, se para la imagen e incluso la secuencia es revertida hacia atrás. Sin embargo conforme se adelanta en el trabajo las ideas parecen más claras y la velocidad va creciendo.

La velocidad es un elemento clave de la sociedad posmoderna, significativa del estado actual en que el tiempo es algo más que valioso, lo es todo. Esta adscrita a los conceptos de desplazamiento, serialización y repetición.

El ritmo es un punto importante, se juega con la tensión y el estatismo, el equilibrio y el desequilibrio buscando un dinamismo que acentúe la expresividad. Las líneas de lectura, el peso visual, los puntos de atención son cuidados al detalle. Para mostrar sentimientos como incertidumbre, ansiedad o indeterminación las imágenes fragmentadas recorren la escena según un ritmo y movimiento determinado de acorde al momento creador.

Algunos fragmentos de secuencias son deformados (estirados o contraídos) buscando la inestabilidad o la expresividad.

La fragmentación visual da lugar a la intertextualidad y transdiscursividad, es decir a la multiplicidad de lecturas por diferentes contextos aparentemente inconexos entre ellos pero con un trasfondo común. Los límites del relato a veces no son reconocidos, resultan relatos abiertos frente a relatos cerrados, susceptibles de varias interpretaciones. Estas secuencias cambian de transparencia según la importancia o el momento de aparición, al ser combinadas entre si crean un juego dinámico de lecturas que desborda al espectador inyectando un punto de incertidumbre y desasosiego.

La iluminación es artificial de varios focos, bastante regular y suave.

Las transiciones son de cuatro tipos, por corte para simbolizar el cambio de un estadio a otro, por encadenado a otras imágenes, por fundidos a otra imagen para construir la animación (las fotografías tomadas desde el mismo punto de vista del proceso son cortadas y superpuestas por fundidos unas a otras), y por fundidos a negro para simbolizar tranquilidad, intimismo, soledad y fin.

En cuanto a las figuras utilizadas hay de varios tipos, predominantemente condensación de imágenes, repeticiones, amplificaciones, enumeraciones, gradaciones progresivas ascendentes o descendentes, y la figura retórica de sustitución y permutación más significativa: la metonimia por relación de causalidad, procedencia, sucesión o dependencia. Esta figura queda patente en pequeños fragmentos que aparecen en el corto y que aparentemente carecen de significado. Estas secuencias nos “ambientan” la narración y nos sitúan en lugares y situaciones que sí tienen que ver con el proceso creativo, pueden referirse a espacios y tiempos que en aunque vagamente nos recuerdan emociones y sensaciones vividas.

El texto escrito es incluido o no dependiendo de la claridad del significado, y el sonido utilizado pertenece al argentino Gustavo Santaolalla, creador de la banda sonora de 21 Gramos, Amores Perros, Brokeback Mountain y Babel entre otras. Sus obras están basadas en sonidos melódicos de guitarra española sin tendencias gitanas con ausencia de letra, enmarcadas dentro de un estilo pop-rock alternativo con influencias del folklore argentino. Su melodía es idónea para superponer varios canales de audio y que se pueda “entender” su significado.

Esquemáticamente el audiovisual está dividido como cualquier narración en tres partes cortadas por dos nudos o puntos de inflexión. En primer lugar una presentación de los personajes, relación de puertas escogidas, de los materiales, y adecuación del motivo buscado al soporte

con su consecuente distorsión para hacerla cuadrar, esta primera parte esta basada en imagen detenida fundida con la siguiente, el tempo es pausado y las imágenes aparecen y desaparecen sin criterio, la sensación es de indecisión y titubeo. A continuación empieza la segunda parte, la animación propiamente dicha, fundiendo imágenes fotográficas guardadas del proceso, al editarlas éstas se cortan y hacen coincidir perfectamente, la secuencia animada es lenta y suave, progresivamente esta velocidad aumenta intuyendo que la obra cada vez se lanza con mayor seguridad. En la última etapa llegamos a la conclusión, donde damos una vista general y de detalles de la obra pictórica terminada. El tempo ahora ya es más sereno para observar con tranquilidad el conjunto, para mirar con calma el trabajo bien hecho.

La duración de las partes se hace coincidir con el tempo propio del audio para acompasar toda la trama visual a la auditiva, y así mejorando el conjunto buscado.

5.4. EL ESPECTADOR COMO SUJETO ACTIVO DE LA OBRA Y COMO OBJETIVO ÚLTIMO

Recordemos que el espectador es el fin mismo del arte, como mínimo a partes iguales, si el artista tiene la necesidad de expresarse y transmitir, el espectador debe recoger el mensaje, sino el proceso comunicativo no se cierra. Y si es él el encargado de recoger el envío debemos de contar con él de antemano, debemos planificar nuestro trabajo en relación a nuestro posible consumidor, que no comprador. Y aunque esté expresado en términos comerciales y sea de entrada la antítesis a la definición de arte, es necesaria una adecuación de los objetivos a conseguir. No podemos esperar que nuestra obra “encandile” al público si no comparte nuestros “gustos”; el azar queda descartado de este proceso.

Así que de antemano al situarnos delante de cualquier soporte en blanco debemos de ver reflejado al público que más tarde debe degustar nuestro arte, o como mínimo tenerlo presente.

En la concepción de la obra prevenimos grandes formatos para que el cuadro “se lance” sobre el espectador, lo impacte y no le deje indiferente. Queremos expresar sensualidad e intimismo con nuestros temas tan personales, pero no como hacía Vermeer con sus miniaturas, sino como algo grandioso digno de representarse en gran formato, sin menospreciar los tamaños pequeños. Un ejemplo claro lo tenemos en el omnipresente Guernica que nunca hubiera sido lo relevante que ha llegado a ser si hubiera dimensionado 1 X 1 m.

Queremos hacer partícipe de la obra al espectador y por ello lo implicamos de diferentes maneras.

Pero antes hemos de recordar que el espectador se hace más cómplice y receptivo en una imagen detenida, un cuadro, foto en la que él mismo tiene que interpretar los elementos que poco a poco emergen del soporte y que debe adivinar. Si la imagen es en movimiento (video) el observador es más pasivo y se dedica sólo a deglutir secuencias. Muchas veces éstas son demasiado abstractas o densas y temporalmente no da tiempo a asimilarlas, así que se dedica a “dejarse llevar”.

Con la aparición del autor-pintor en pantalla el espectador se involucra con el personaje y se siente el protagonista de la acción (recurso recurrente en cualquier film comercial) además de ser necesario en la trama del corto. Puede que aparezca de medio cuerpo, de plano americano o de primer plano, donde sólo aparece la mano pintando.

Otra táctica de incluir al espectador en el film es la que nos muestra imágenes del proceso en ejecución, apareciendo la cámara entre la obra artística y el espectador, cualquiera de las dos, la de fotos o la de video. Además en ellas aparece un detalle revelador, aparece la obra en el pequeño display de la cámara, convenciendo al observador que es él el que capta las imágenes.

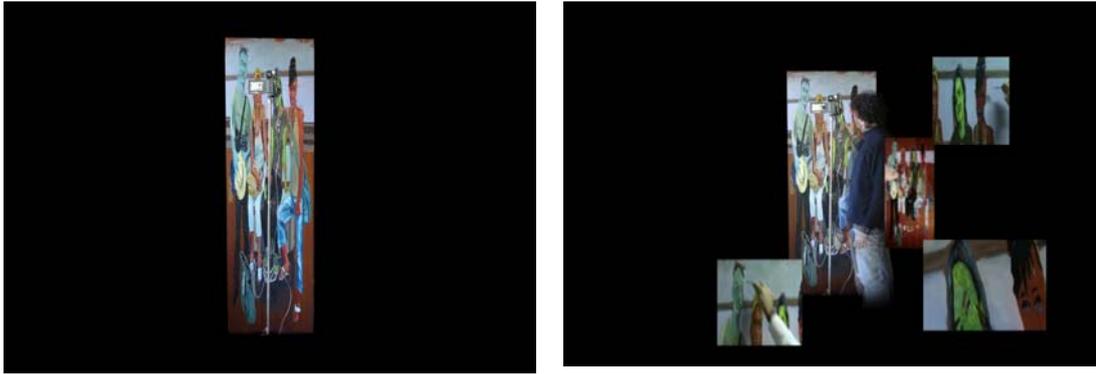


Fig.39. Presencia de la cámara y del autor para hacer identificarse al espectador.

Con todo esto debemos conseguir nuestro objetivo, en primer lugar que sea un sujeto activo en la obra y en segundo que podamos compartir con él el proceso de crear.

5.5. LA OBRA

5.6.1. PROCESO DE LA IDEA: STORYBOARD

Con antelación se ha planificado todo el proceso de construcción, desde la búsqueda del soporte adecuado, la imagen, los materiales, las técnicas, la colocación de las cámaras, la distorsión del formato, la grabación de las imágenes y video, la edición y cómo no, su storyboard.

Que en este caso es el siguiente:

ESC.1. INTERIOR FOTOS DE PUERTAS ENCONTRADAS

Se colocan las puertas una a continuación de otra con una duración de 1 seg. y medio.

Pueden ir verticales horizontales y oblicuas.

Video “matrix” semitransparente por detrás.

Sonidos estridentes.

5-6 seg.



ESC.2. INTERIOR ELECCIÓN PUERTA CORRECTA

La imagen se detiene en la puerta escogida, fotografiada primero con el tirador y luego sin él. 2 + 2 seg.

Fotos buscadas para el trabajo se suceden, se queda la foto definitiva del aeropuerto casi transparente moviéndose por la pantalla sin retocar.

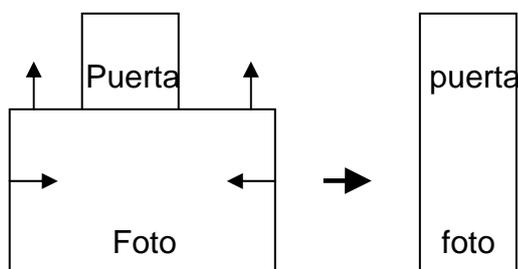
Empieza la música que recorrerá toda la animación. Gustavo Santaolalla.
4 seg.



Fig.40.

ESC.3. INTERIOR SUPERPOSICIÓN FOTO CON LA PUERTA

Se colocan la puerta y la foto apoyadas, coincidiendo en su base, poco a poco se estira en vertical y contrae en horizontal la foto hasta coincidir los 2 formatos.



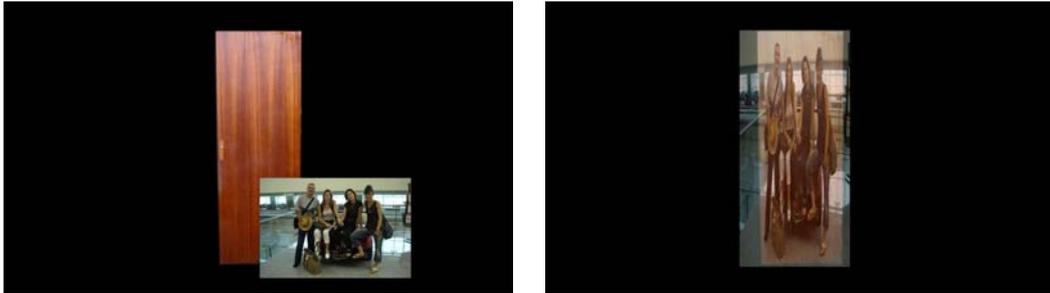


Fig.41.

ESC.4. INTERIOR FUNDIENDO LA FOTO CON LA PUERTA

La foto desaparece por fundido quedándose sólo la puerta. De repente un flash nos deja ver el acabado final de la obra, como si fuera una premonición del resultado.

4-5 seg.



Fig.42.

ESC.5. INTERIOR PROYECCIÓN IMAGEN SOBRE PUERTA

Por fundido largo (2 seg.) aparece la puerta proyectada y fundiendo la imagen (2 seg.) aparece la puerta ya dibujada con tiza, desapareciendo la proyección y quedando solo la línea (2 seg.).

Cambia el color todo a rojo, verde, azul, blanco.

Durante toda la escena observamos la foto panorámica de Estambul de noche

9 seg.

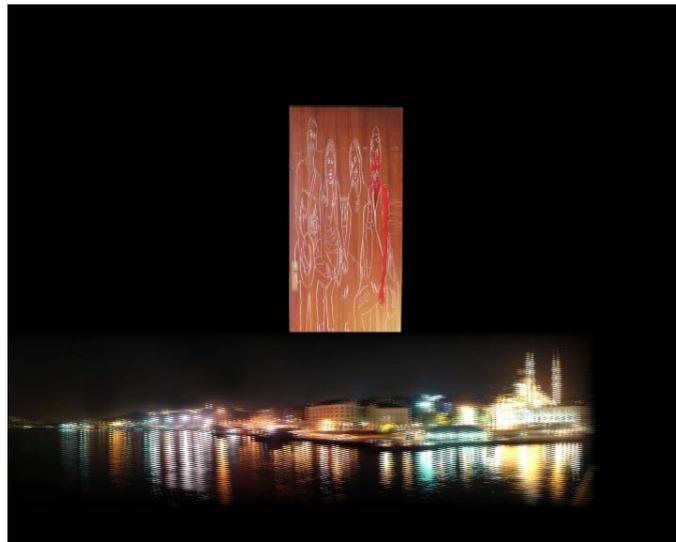
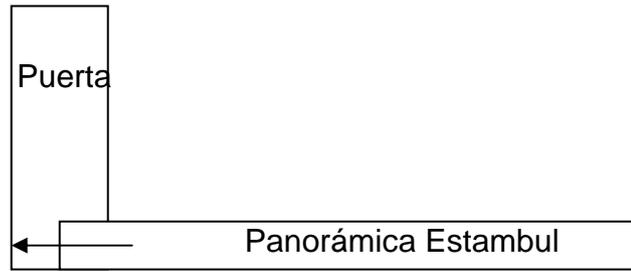


Fig.43.

ESC.6. INTERIOR ANIMACIÓN

Se anima frame a frame y por fundidos todo el proceso de pintado de la puerta, primero a velocidad normal y poco a poco se acelera. Hay marcha atrás e imagen en negativo.

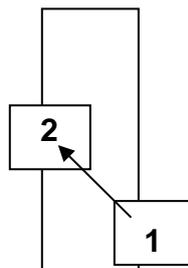
Se para la imagen cuando la puerta está toda manchada.

Introducimos video Pammukale por detrás.

Aparece una pequeña pantalla de video en un momento del manchado.

Va de posición 1 a 2

35-40 seg.



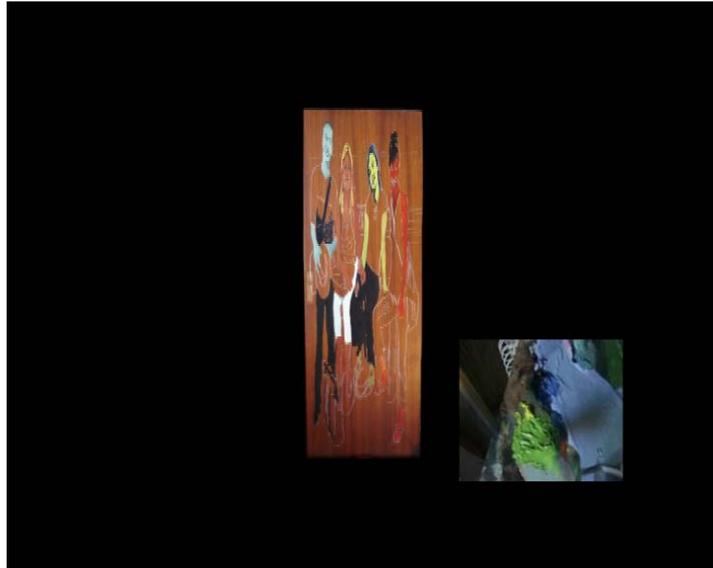


Fig.44

ESC.7. INTERIOR VIDEO.

Las escenas de video cada vez se aceleran más, se mueven a lo largo de toda la pantalla.

Entremezclamos video de las medusas, más calma.

30 seg.

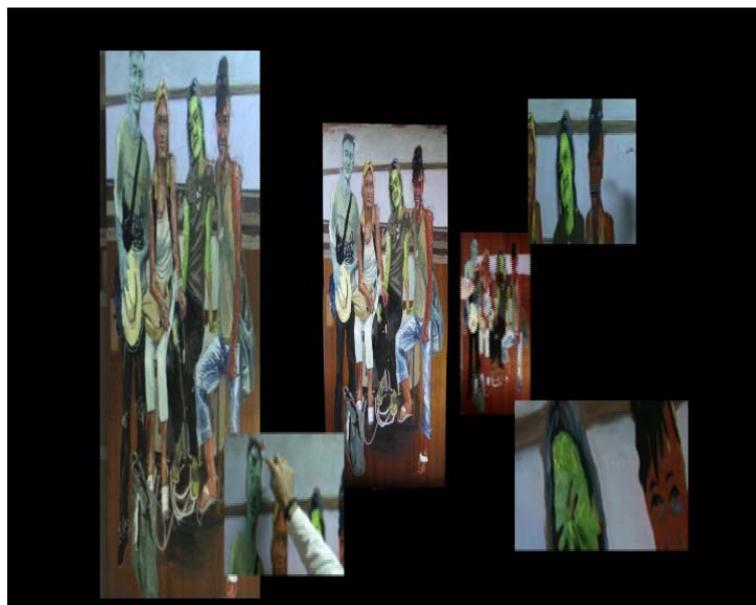


Fig.45

ESC.8. INTERIOR VIDEO + FOTO

Solución final combinando escena entera del video de la puerta con foto final de la puerta. Repetición de formatos y superposición por fundidos.

Movimiento de cámara captando una secuencia entera de la puerta con primeros planos.

20 seg.

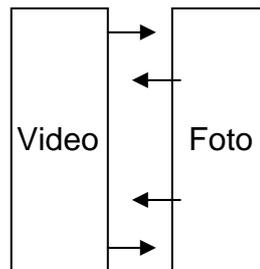


Fig.46

Este guión nos permite planificar el montaje e incluso la grabación, ahora necesitamos manejar con cuidado estos instrumentos.

5.6.2. FRAGMENTOS DEL PROCESO

Han sido varios los pasos a seguir en el proceso creativo. La planificación fue decisiva. Desde la idea original, el viaje vivido durante el transcurso de la obra, la puerta como símbolo y la pintura como excusa.

En primer lugar la **planificación**, teníamos la necesidad de pintar, saber qué debíamos plasmar, después teníamos algo aprendido en el viaje a Turquía que podíamos comunicar, la deformación de la imagen para encajarla en el soporte, el cambio de colores.

Más tarde la **pintura**, una vez claro este punto nos decidimos a empezar a pintar con la iluminación correcta, pues ésta iba cambiando, las cámaras en el sitio y el óleo en la paleta. Se proyectó en la puerta y se empezó a manchar para después proseguir con los empastes de óleo aplicados con espátula. En último lugar buscamos gestualidad en la línea con ceras blandas de colores.

La última parte consistió en montar el **video** siguiendo los criterios comentados anteriormente en el punto 5.3., dinamismo, ritmo, transparencias, etc.

5.6.3 ANIMACIÓN Y VIDEO

El montaje de la animación se ha realizado haciendo coincidir exactamente las imágenes tomadas en el proceso pictórico y superponiendo unas a otras para asegurar la exactitud de la lectura. Posteriormente han sido colocadas una a continuación de la otra con una duración de 40 frames cada secuencia y disolviendo una imagen para entrar otra. El efecto no es el de una animación tradicional, pero fundiendo las imágenes pausadamente se percibe como se crea la puerta desde sus inicios hasta la transformación de su superficie en la pintura final: se ha buscado una sensación de tempo lento, suave y tranquilo.

Con el video hemos intentado lo mismo, trabajando las transiciones de secuencias por fundido encadenado y en negro para finalizar. El archivo guardado es extenso y se han seleccionado fragmentos significativos de cada momento. La intención es aglutinar información sin llegar a cargar en exceso la imagen. Hemos manipulado la velocidad, ralentizándola en algunos casos, con la finalidad de incidir en la delicadeza y sobriedad del momento en que fue capturada. Las

secuencias aparecen y desaparecen coincidiendo con el momento propio de la acción en pantalla.

El audio ha sido elegido buscando reforzar ese sentido de delicadeza que se ha pretendido provocar con el montaje de las imágenes.

5.6.4. COMPOSICIÓN FINAL

Las puertas acabadas deben ser expuestas junto con el audiovisual, por sí solas tienen entidad propia pero estas han sido concebidas para formar un todo con el apoyo complementario y narrativo del video. Todas las puertas han sido creadas para ser expuestas en conjunto. Cada unidad forma parte de un grupo que ha de ser observado en su totalidad, teniendo en cuenta además, que en una exposición de estas obras se proyectarían los audiovisuales de sus procesos simultáneamente y arriba de cada una. Para una mayor plasticidad en la composición y distribución de los elementos dentro del lugar donde se exhibieran, las proyecciones podrían también ir agrupadas una al lado de la otra, sobre soportes verticales en blanco, a modo de díptico, tríptico, políptico, etc. Siguiendo la misma organización que en la parte opuesta llevarán las puertas así como las puertas.

La iluminación de los elementos debe ser cuidada, controlada y puntual. La sala no debe montar una iluminación uniforme, ya que las puertas necesitan iluminación directa y focalizada y el audiovisual al menos penumbra.

Finalmente como colofón de todo este recorrido creativo y explicativo, recordar la importancia que tiene el espectador en nuestro Proyecto, es el fin de todo el discurso visual, de nuestro desarrollo plástico. Además de las imágenes pintadas sobre el soporte rígido de la puerta, estático y voluptuoso de color y de empaste matérico, la disposición de ambos elementos comunicativos: las puertas y las

proyecciones, establecerán el camino a seguir para el buen entendimiento de la muestra por parte del receptor y con esto cerraríamos el círculo comunicativo entre emisor (el artista) y destinatario (el espectador), imaginando con ello que el mensaje ahora será más fácilmente descifrado y disfrutado.

6. CONCLUSIONES

Este Proyecto en su inicio partía de tres necesidades, primero la de investigar acerca del proceso creativo, en segundo lugar conectar varias disciplinas, la pintura, la animación, el video y la instalación, con la finalidad de conseguir una mejor proyección personal y mediática y por último, aproximar el espectador a la obra pictórica desde la particularidad de los pasos dados en su concepción y realización, insistiendo con ello en la idea de que el espectador es una parte importante del fin mismo del arte.

En este momento histórico en el que la definición del arte está condicionada por las llamadas nuevas tecnologías y se produce una revolución en cuanto a los espacios de exhibición, difusión y distribución. La pintura animada y la video instalación, se integran perfectamente en estos entornos, con absoluta naturalidad. La valoración del arte basándose en su exclusividad, objeto único, pierde todo su sentido en este medio, al igual que ocurre en el cine o la fotografía. Nos planteamos aquí el beneficio que esto implica de cara a integrar en la labor creadora la parte de ideación, no visible e implícita en la obra, recobra fuerza y aporta solidez a los conceptos en los que basamos toda creación, frente a la contemplación in situ de la pieza de arte entendida como objeto material explicado en sí mismo.

A partir de todo lo expuesto hasta el momento en esta Tesis Final de Master, el trabajo de campo, el visionado y análisis pormenorizado de films, la metodología aplicada a nuestra investigación y el desarrollo en

nuestra práctica artística, podemos contrastar los resultados obtenidos con la hipótesis y los objetivos marcados.

Ha sido muy importante la reflexión acerca de los testimonios que acreditan artistas de primer orden, ya sea del campo de la plástica, de la animación o del video. Es necesario meditar acerca de lo ya realizado para provocar un crecimiento en la creación plástica. Antes de este trabajo desconocíamos el concepto de Realizadores –Pintores, y hemos visto las diferentes técnicas y posibles salidas plásticas que han dado al binomio Pintura-Animación, adquiriendo nuestro proyecto en su proceso características de los dos y reformulando constantemente una solución válida que compendie ambos objetivos buscados.

En conjunto hemos cumplido nuestros objetivos generales de explotar el proceso creativo como decisivo en el devenir de la obra de arte para involucrar al espectador. Hemos conseguido conexionar en nuestra práctica artística dos técnicas tan distintas como lo son la pintura, lo inmediato y sensorial con lo indirecto y perceptual de la animación, y que hemos mostrado no su distancia sino su alto grado de compatibilidad.

Por último conseguimos en las dos disciplinas mantener la expresividad estilística de sus imágenes que, recordemos era nuestra búsqueda estética personal. A mi entender un trabajo gratificante, abierto a continuar sobre el en el futuro, susceptible de profundizar en aspectos que se han abierto y nos atrapan por las posibilidades del campo a tratar y por su belleza intrínseca.

7. BIBLIOGRAFÍA

ÁLVAREZ, S., 2002, *La animación: un espacio para el arte. Tesis Doctoral*, Valencia, España: Universidad Politécnica de Valencia. Departamento de Dibujo.

ARNHEIM, R., 1957, *Film as Art*, Bekerley y Los Ángeles, ed. University of California Press, (tr. cast. Enrique L. Revol, *El cine como arte*, 1996, Barcelona, ed. Paidós Ibérica, S.L, 176 págs.)

ARTHUR, Stephen X., 2000, *Fal/ FoI Ward, Spring Back*, Canadá, s.p., animación bitmap, color, 20".

ARTHUR, Stephen X., 2001 "*Dialectic on Fine-Art Animation*", AS/FA News, vol. 15, nº 2, otoño, <http://lasifa.net/linfo/anews.htm>.

BACON, F., "*Painting Technique*", <http://www.francis-bacon.cx/technique.html>.

BAKEDANO, J.J., 1987, *Norman McLaren. Obra completa, 1932-1985*, Bilbao, España: Ediciones Comerciales, S. L., 288 pp.

BENDAZZI, G., 1994, *Cartoons. One Hundred Years of Cinema Animation*, Londres, Inglaterra: John Libbey & Company Ltd., 514 pp.

BENDAZZI, G., *I movimento creato: Studi e documenti di ventisei Giannalberto saggisti sul cinema d'animazione*, Torino, ed. Pluriverso,

CASSETTI, F y DI CHIO, F., 1998, *Cómo analizar un film*, Barcelona, España: Paidós.

CHARTRAND, M., 2000, *Black Soul*, Canadá: ONF, 35 mm, color, 9´47”, pintura sobre cristal en varios planos.

COTTE, O., 2004, *Des peintures animées*. Carouge /Genève, Suisse: Heuwinke.

DELEUZE, P., 1984, *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*, Barcelona, España: Paidós, 320 pp.

DROUIN, J., 1980-d, “*Wendy Tilby: Strings*”, Canadá: NFB,
http://www.nfb.ca/animation/musee/drouin/html/en/portesouvertes_03/tilby_01.html.

FELDMAN, S., 1997, *La composición de la imagen en movimiento*, Barcelona, España: Ed. Gedisa. Colección Multimedia.

FERNÁNDEZ DÍEZ, F. – MARTÍNEZ ABADÍAS, J., 1999, *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*, Barcelona, España: Paidós, 270 pp.

GARCÍA RAMS, M^a S., 2004, *La visión creativa femenina del mundo: La coniunctio alquímica y su canal expresivo en la animación. Tesis Doctoral*, Valencia, España: Universidad Politécnica de Valencia. Departamento de Dibujo.

GERVAIS, S., 1998, *L'Atelier*, Canadá, ONF, s.f., color, 10'25".

GERVAIS, S., 1993, *L'Attente*, Canadá, ONF, 5.f., color, 7'25"

GERVAIS, S., 1998, *Le Seuil*, Canadá, ONF, s.f., color, 7'.

GERVAIS, S., *Les Iris*, Canadá, ONF, s.f., color, 3'45".

GERVAIS, S., 1988, *The Studio*, Canadá: NFB/ONF, s/f, color, 10'25'', dibujo sobre papel, recortes y figura en tres dimensiones.

GERVAIS, S., 1998, *Le Seuil*, Canadá, s/p, 35 mm, color, 7', s/t.

GIANINI, G., y **LUZZATTI, E.**, 1973, *Pulcinella*, Italia, Gianini y Luzzati, s.f." color, 12'.

GIOVANNA, I., 2002, *Toccafondo (a partire dalla coda)* Bologna, Italia: Coconino Press.

GRATZ, J., 1992, *Mona Lisa Descending The Staircase*, EEUU: Joan Gratz-GratzFilms, s/f, color, 9', pintura con arcilla.

GRATZ, J., 2001, *The Dowgaer's Feast*, EEUU: Will Vinton Studio, 35 mm, color, 5', pintura con arcilla.

HALAS, J. y **MANVELL, R.**, 1980, *The Technique of film animation*, London, England: Focal Press Limited (Tr. Cast. Elena Torres, *La técnica de los dibujos animados*, Barcelona, España: Ediciones Omega S.A., 372 pp.).

HÉBERT, P., 1985, *O Picasso -Tableaux d'une surexposition*, Canadá, ONF, s.f., color 20'.

HULSKE, B., 2000, *Touched by an Angel*, Holanda: Il Luster Produkties, 35 mm, color, 10', mezcla de dibujos, fotografías, modelos, objetos y pinturas.

JACKSON, W., 1998-b, "Anima, Animus, Animation", EEUU: Animation World Magazine, 3.2,
<http://www.awn.com/mag/issue3.2/3.2pages/3.2sankmejer.html>.

LEAF, C., 1976, *La rue*, Canadá, NFB/ONF, 35 mm, color, 10', óleo sobre cristal.

LEAF, C., 1977, *La métamorphose de M. Samsa*, Canadá, NFB - National Film Board, s.f., color, 9'.

MIAÏLHE, F., 2000, *Au premier dimanche d' août*, Francia, Les films de l' Arlequin, UMT, Canal + ARTE France, 35 mm, color, 10'45", pastel animado.

MIALHE, F., 1991, *Hamman*, Francia, s/p, 35 mm, color, 9', pintura al pastel.

MIALHE, F., 1995, *Schéhérazaade*, Francia, Paris Plage Productions, 35 mm, color, 15', pintura al pastel.

ORTIZ, Á., 1995, *La pintura en el cine. Cuestiones de representación visual*, Barcelona: Paidós, 244 pp.

PETROV, A., 1989, *Korova*, Rusia, Pilot- Studio de Sverdlovsk, 35mm, color, 10'.

PETROV, A., 1999, *The Old Man and The Sea*, Canadá -Japón -Rusia, Productions Pascal Blais -Imagica Corp. -Panorama Animated Film Studio, IMAX 70 mm, color, 22'.

RUSSETT, R. y STARR, C., 1976, *Experimental Animation. Origins of a New Art*, Nueva York: Da Capo Paperback Press, 224 pp.

SCHWIZGEBEL, G., 1975, *Perspectives*, Suiza, Filmette S.A. -Studio GDS, Carouge, 35mm, color, 1 '30", gouache sobre acetate.

SCHWIZGEBEL, G., 1977, *Hors-Jeu*, Suiza, Filmette S.A. -Studio GDS, Carouge, 35mm, color, 6', pintura acrílica sobre acetato

SCHWIZGEBEL, G., 1985, *78 tours*, Suiza, Cinegram, 35mm, color, 4', pintura acrílica sobre papel y acetato.

SCHWIZGEBEL, G., 1989, *Le sujet du tableau*, Suiza, Swissimage-Schwizgebel, 35mm, color, 6'10", pintura acrílica sobre acetato.

SCHWIZGEBEL, G., 1995, *L 'année du daim*, Suiza, Studio GDS, Carouge, 35mm, Georges color, 5'15", pintura acrílica sobre acetato y pastel seco sobre papel translúcido.

SMITH, K., 1984, *A Figure in Front of a Painting*, Australia: Film&Video Department, Sydney College of the Arts, Beta SP, color, 5'9", dibujo con ceras de colores sobre papel.

SMITH, K., 1993, *Living on the Comet*, Australia: Visual Arts Board of the Australia Council, 35 mm, color, 12'39", dibujo con ceras de colores sobre papel, rotoscopia y objetos bajo cámara.

TILBY, W., 1986, *Tables of Content*, Canadá: ONF, 35 mm, color, 6'51", pintura sobre cristal.

TILBY, W., 1986, *Tables of Content*, Canadá: ONF, 35 mm, color, 6'51", pintura sobre cristal.

TILBY, W., 1991, *Strings*, Canadá, ONF, 35 mm, color, 8'30", pintura sobre cristal.

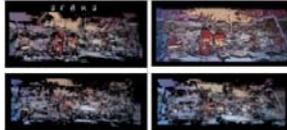
TILBY, W., 1991, *Strings*, Canadá: ONF, 35 mm, color, 8'30", pintura sobre cristal.

VENDÁIS, G., 2003, *Cartoons: 110 años de cine de animación*. Madrid: España: Ocho y Medio.

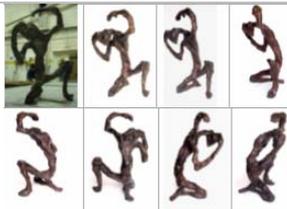
WELLS, P., 2002, *Animation, genre and authorship*, London, Great Britain: Wallflower Press.

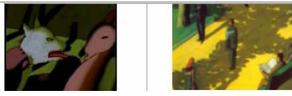
WIEDEMANN, J., 2004, *Animation now*, Köln, Alemania: Taschen.

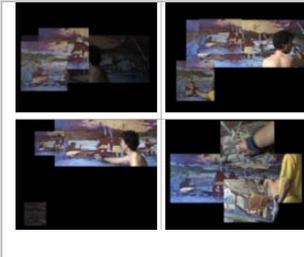
REFERENCIA DE LAS FIGURAS

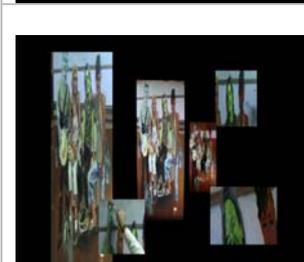
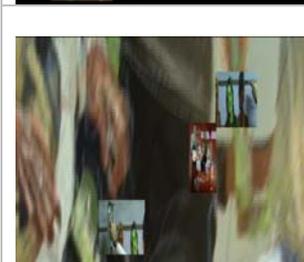
IMAGEN	Fig	Pág.	TÍTULO	AUTOR	FUENTE
	1.	5	Proyecto Fundición	Proyectante	Propia
	2	7	Proyecto Serigrafía	Proyectante	Propia
	3.	8	Proyecto Litografía	Proyectante	Propia
	4.	9	Puerta 1	Proyectante	Propia
	5.	10	Puerta 2	Proyectante	Propia
	6.	10,11	Audiovisual Puerta 2	Proyectante	Propia
	7.	11,12	Audiovisual Puerta 2	Proyectante	Propia

		8.	13	Proyecto animación	Proyectante	Propia
		9.	14	Proyecto Diseño	Proyectante	Propia
		10.	14	Proyecto Diseño	Proyectante	Propia
		11.	16	Bocetos Fundición	Proyectante	Propia
		12.	16	s.t.	Proyectante	Propia
		13.	17	s.t. s.t.	Proyectante	Propia
		14.	17	s.t. s.t.	Proyectante	Propia
		15.	18	detalles	Proyectante	Propia
		16.	25	Proceso en fundición	Proyectante	Propia

	16	26	Proceso en Fundición	Proyectante	Propia
	16	27	Proceso en Fundición	Proyectante	Propia
	17.	30	Tabla comunicación.	Proyectante	Propia
	18.	42	Cristo Crucificado de 1963. Óleo sobre lienzo	Francis Bacon	http://www.tinet.org/~cicc/pm/saura-crucifixion.html
	19.	42	El grito nº7, 1959 Óleo sobre lienzo	Antonio Saura	http://www.artmag.com/museums/a_s_pain/aspmaso/aspmasok.html
	20.	42	Detalles puerta 1 y 2	Proyectante	Propia
	21.	44	Autorretratos	Egon Schiele	http://www.titel-forum.de/modules.php?op=modload&name=News&file=article&sid=4535

	22.	44	s.t., detalle Puerta 0	Proyectante	Propia
	23.	45,46	Tête d'homme I (Diego), 1964 Man Striding Autorretrato Retrato de Giacometti.	Giacometti	http://www.kunsthhaus.ch/cgi-bin/kunsthhaus?ID=&Q=&S=1:1:53::332:6:::1::&P=0&MT=main http://www.cord.edu/faculty/andersod/giacometti.html
	24.	47	Detalle puertas 2 y 1	Proyectante	Propia
	25. 26.	48	Climats (1975) L'atelier (1988).	Suzanne Gervais	ÁLVAREZ, S., 2002, <i>La animación: un espacio para el arte. Tesis Doctoral</i> , Valencia, España: Universidad Politécnica de Valencia.
	27.	51	Pinochio	Toccafondo Gianluigi	http://www.festivaldesevilla.com/2006/lista_películas.php?codigoelemento=176&tabla=películas&item=118&idmenu=3
	28. 29.	52	L'anée Du Daim L'Homme sans Ombre	Schwizgebel Georges	http://cinema-bio.ch/FILMS/HorsSerie/AvantPremieres/HsO_01.htm
	30. 31.	54	Hamman Au premier dimanche d'août	Miaïlhe Florence	http://www.cinema-d.tm.fr/cgi-bin/film/film.cgi?id=01745&festi=30&uk=oui
	32.	57,58	The Pillow Book.1996	Peter Greenaway	Descarga propia de Internet

	33.	59	Audiovisual puerta 2	Proyectante	Propia
	34.	68	Proceso puerta 3	Proyectante	Propia
	35.	69	Proceso puerta 3	Proyectante	Propia
	36.	69	Proceso puerta 3	Proyectante	Propia
	37.	70	Proceso puerta 3	Proyectante	Propia
	38.	72,73	Proceso puerta 3	Proyectante	Propia
	39.	81	Proceso puerta 3	Proyectante	Propia
	40.	82	Proceso puerta 3	Proyectante	Propia
	41.	83	Proceso puerta 3	Proyectante	Propia
	42.	83	Proceso puerta 3	Proyectante	Propia

	43.	84	Proceso puerta 3	Proyectante	Propia
	44.	85	Proceso puerta 3	Proyectante	Propia
	45.	85	Proceso puerta 3	Proyectante	Propia
	46.	86	Proceso puerta 3	Proyectante	Propia