

---

---

# ENSEÑANDO ANIMACIÓN Y EL UNIVERSO

Gil Alkabetz

HFF – Postdam

---

---

La animación, como universo fabricado, necesita reglas que orienten al realizador para orientar su creatividad. La existencia de tales reglas no constriñe la imaginación, sino que la estimulan. A partir de este principio, Gil Alkabetz desarrolla diversos talleres donde los estudiantes de animación realizan pequeños proyectos a partir de una serie de restricciones, que paradójicamente fomentan la aparición de resultados creativos y originales. La aplicación de este tipo de premisas para estimular la expresividad personal de los alumnos tiene un resultado positivo en la industria, donde cada vez más se demandan soluciones originales e impactantes.

Animation, as a manufactured universe, needs rules to guide filmmakers to address their creativity. The existence of such rules does not constrain the imagination, but rather they stimulate it. From this principle, Gil Alkabetz develops workshops where students make small animation projects from a number of restrictions, which paradoxically encourage the emergence of creative and original results. The application of such premises to stimulate the students' personal expression has a positive result in the industry, where there is a growing demand of disruptive and original solutions.



**Palabras clave:** Animación, creatividad, limitaciones, proyecto, enseñanza

DOI: <http://dx.doi.org/10.4995/caa.2013.1425>



1

***Lo que es común a todas las creaciones animadas, en todas sus formas innumerables, es que, de una forma o de otra, todas ellas lidian con la creación de un universo***

En el cuento de Kafka *Blumfeld, un solterón* (1915), un hombre de edad se encuentra un día en una situación extraña: dos pequeñas bolas, azules a rayas, están saltando juntas, arriba y abajo, sobre el parquet de su habitación. Es especialmente molesto para él por el hecho de que las pelotas insisten en moverse siempre a sus espaldas.

Después de varios intentos fallidos de deshacerse de ellas, Blumfeld tiene una idea: se tumbará en su cama, y puesto que las bolas insisten en permanecer siempre tras su espalda, así las romperá.

Pero luego se le ocurre otro pensamiento: ¿y si las bolas, incluso rotas, insisten en seguir saltando?

“No”, contesta a su propia pregunta —o tal vez es la voz de Kafka, respondiendo por él: “incluso lo insólito debe tener sus límites.”

Lo que es común a todas las creaciones animadas, en todas sus formas innumerables, es que, de una forma o de otra, todas ellas lidian

con la creación de un universo. Al igual que en el universo real, en principio también el universo animado parece ser infinito: un lugar sin fronteras donde todo es posible. Pero esta primera impresión es engañosa: de hecho, cada universo tiene su propio conjunto de reglas, invisibles, pero imposibles de infringir. Tales reglas, como todos hemos aprendido de la ciencia —como también de la Biblia— son lo que en verdad separa a un universo con significado del caos. Estas reglas pueden ser simples o complejas, pero su existencia es inevitable.

Durante su carrera, cada realizador de animación se encuentra con la paradoja de que, en realidad, las reglas y limitaciones estimulan la creatividad más que la reducen. Estas limitaciones ayudan a definir el universo animado y sus fronteras y, por lo tanto, muchas veces permiten una mayor libertad creativa de la que habría sin ellas. A menudo, cuanto más estrictas son las limitaciones, más libertad creativa permiten.



2



3

Basándome en esta noción, comencé en el HFF – Postdam<sup>1</sup> —la primera escuela de cine donde enseñé— un curso que llevó por título *Diseño para Animación*. “Diseño” en este caso se refiere no sólo a dar forma, sino a crear un concepto, una narrativa, “timing” y estructura dramática; en otras palabras: se refiere a todo el universo animado.

En este curso, que se dirigía a los estudiantes del primer año, se daba una serie de ejercicios breves, cada uno con su propio conjunto de reglas y de estrictas limitaciones. Utilizando tan sólo una restringida *paleta* de medios cinematográficos, los estudiantes producían mini-películas que, a pesar de su pequeña escala, ya contenía todos los componentes de una película mayor: concepto, narrativa, diseño y dirección.

Aun así, teniendo que seguir las reglas impuestas, se impedía a los estudiantes utilizar el lenguaje al que están acostumbrados; un lenguaje que puede ser que consideren demasiado pronto como su lenguaje artístico. Precisamente por el carácter artificioso de las limitaciones, los estudiantes se encuentran explorando nuevos terrenos desconocidos.

Estos son algunos ejemplos de tales ejercicios:

- Hacer una película usando solamente una sola hoja de papel blanco.
- Crear un ambiente definido, utilizando sólo formas abstractas en blanco y negro.
- Realización de una película narrativa a partir de una sola imagen.
- Realización de una película donde el sujeto principal esté ausente.

Tras realizar una serie de ejercicios de este tipo, los estudiantes pueden volver a su propio mundo, teniendo ya la experiencia de un viaje-ro. Esta experiencia enriquece y a veces incluso transforma su mundo artístico. Esta práctica, sin embargo, no tiene por qué estar ceñida a ejercicios para principiantes. Podría implementarse con éxito también en obras personales posteriores —como yo mismo tiendo a hacer en mis propias películas.

Por lo general, después del primer año de estudios básicos de animación, los estudiantes se proponen proyectos más ambiciosos donde suelen invertir largos meses de trabajo, a veces años. Tarde o temprano, todos llegan a un punto donde el trabajo auténticamente creativo ha quedado tras ellos, y lo que queda ahora es la

producción de su visión, tratando de optimizar su calidad artística y técnica. Como resultado, inevitablemente, la frescura y la innovación, que a menudo caracterizan el primer año, dan lugar a un trabajo tedioso y repetitivo, inevitable en el caso de la animación, pero que rara vez satisface el impulso creativo del alumno.

Con el fin de refrescar su innovación y creatividad, creé un taller: *Animación “unplugged”*. Durante este taller, los estudiantes hacen cortometrajes personales en el plazo de cuatro días. Aquí, los mismos principios se ponen en práctica como en el curso básico: los alumnos reciben parámetros claramente definidos, así como un plazo estricto, y la paradoja que he mencionado vuelve a dar resultado: a menudo, en este taller, la creatividad de los alumnos es igual o incluso superior a la que demuestran en proyectos más elaborados.

He aquí un ejemplo de tal propuesta: en la primera hora del primer día, los participantes obtienen una lista de palabras a las que añaden libremente sus asociaciones personales. Estas asociaciones se usan posteriormente como material a partir del que desarrollan sus historias personales. En este caso, desarrollar la historia les lleva sólo unas horas, después de lo cual ya están inmersos en la producción. Un componente importante de la tarea propuesta, además de las libres asociaciones, es la definición de un conflicto. Hay muchas maneras distintas de hacerlo, pero, en cualquier caso, una vez que los participantes definen sus

**Figs. 1, 2 y 3** – Gil Alkabetz con sus alumnos del curso Guión y Storyboard para animación, en el Máster de Animación de la UPV (curso 2012-13).

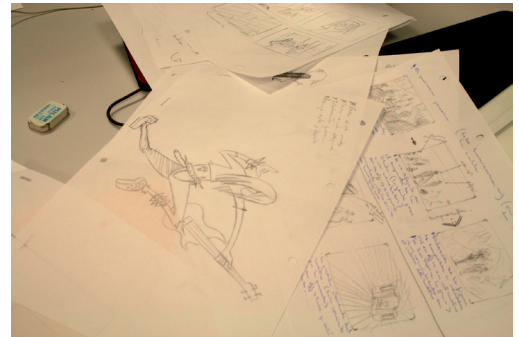
conflictos, por lo general logran arreglárselas para contar buenas historias en un tiempo sorprendentemente corto.

En este caso, una vez más se demuestra el poder de las limitaciones estrictas, y a menudo, esta tremendamente intensa experiencia hace que los estudiantes redescubran su espontaneidad y creatividad.

Esta actitud hacia un *multi-universo* encuentra acogida en la amplitud del departamento de animación en la HFF, lo que permite una gran variedad de enfoques para el cine de animación. Los frutos de esta actitud se pueden ver en los proyectos posteriores de los graduados de esta escuela, tales como los realizados por el estudio *Talking Animals* de Berlín. En este joven estudio se las arreglan para llevar con éxito un amplio enfoque al mercado de animación, convirtiéndose rápidamente en una fuerza importante del escenario de la animación alemana.

Aquí radica tal vez la respuesta a una pregunta que a menudo surge en la enseñanza de animación: ¿debería enseñarse la animación como una profesión o como una forma de arte?

Mi opinión es que no hay contradicción entre las dos. Por el contrario, no sólo la creatividad y la originalidad pueden influir en el mercado y dar nueva forma a sus necesidades, sino que también la creatividad misma es a menudo el



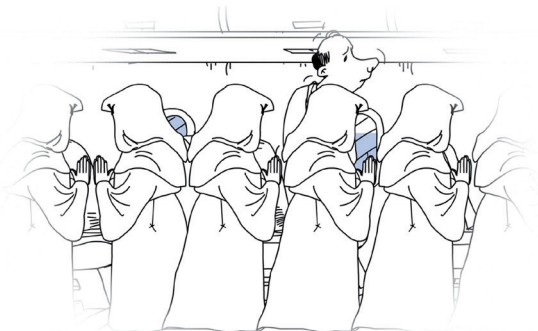
4



5



6



7

**Fig. 4 y 5** – Detalles del proceso creativo.

**Fig. 6** – Fotograma de *Rocaballo*, por Alex Albinyana, cortometraje realizado en el curso con Gil Alkabetz, 2010.

**Fig. 7** – Fotograma de *Un corto de mierda*, de Raquel Guerrero, Ricar González y Juan Esteban, cortometraje realizado en el curso con Gil Alkabetz, 2010.

producto deseado: la actual revolución en las técnicas de animación, plataformas de presentación y modelos económicos, ha dado lugar a una creciente necesidad de contenidos creativos.

Por lo tanto, la estrategia que creo que deberían usar las escuelas, consistiría hasta cierto punto en ignorar lo que parecen ser las tendencias actuales en el mercado de la animación, y dejar que los estudiantes sigan la medida de lo posible sus propias tendencias personales artísticas y espirituales. Los ejercicios y las limitaciones que integré en mis clases también apuntaban a este objetivo: ayudar a los estudiantes a dar forma a su propio mundo, haciéndolo tan personal y fiel a ellos mismos como fuera posible.

Esto nos lleva a la otra paradoja, que se encuentra en la base de la enseñanza de la animación: si una escuela de cine aspira a establecer el éxito económico de la animación en su país,

lo que debería hacer exactamente es fomentar los aspectos “no prácticos” o *espirituales* de la misma: la libre imaginación, la originalidad y la expresión personal. Esta es la energía que permite crecer y finalmente dar frutos al complejo organismo de la animación.

... A la mañana siguiente, todavía acostado sobre su espalda, Blumfeld despierta. Las bolas están todavía allí, detrás de la espalda; y todavía se encuentran saltando. No es que fueran aplastadas, sino que simplemente se deslizaron bajo su cama.

La solución era simple, creativa, y aun así tenía sentido completo. ¿No es de lo que trata la animación?

© Del texto: Gil Alkabetz

© De las imágenes: Máster de Animación, Universitat Politècnica de València.



### Biografía

Gil Alkabetz en Kibuz, Israel, 1957. Estudia en la Academia de Arte y Diseño de Bezalel, Jerusalén. Continúa su carrera como animador y director en el estudio *Frame by Frame* de Israel, y más adelante en el *Sweet Home Studio* en Stuttgart, Alemania. Es profesor invitado en diversas instituciones de Israel, Estados Unidos y Suiza. Desde 2004 enseña de forma permanente en la HFF-Postdam, y desde 2005 en la Filmakademie BW. Es autor de cortometrajes como *Yankale*, *Rubicon*, *Morir de Amor* y *The da Vinci Time Code*, que han tenido amplio reconocimiento. Los festivales más famosos del mundo le han dedicado importantes retrospectivas. Es también profesor invitado del Máster de Animación de la UPV.

### E-mail

[g.alkabetz@hff-potsdam.de](mailto:g.alkabetz@hff-potsdam.de)

### Notas

<sup>1</sup> Hochschule für Film und Fernsehen “Konrad Wolf”, Potsdam-Babelsberg, Alemania.