

LA ANIMACIÓN EXPERIMENTAL EN EL TERRITORIO DE LOS AFECTOS

Cecilia Traslaviña

Pontificia Universidad Javeriana Bogotá (Colombia)

Este artículo surgió de mi gran interés por la animación experimental desde hace ya varios años. Ha sido el foco de interés en mis clases en la facultad de Artes de la Universidad Javeriana en Bogotá, ya que ha abierto la puerta para entender las múltiples posibilidades expresivas de la animación en relación con las artes. De igual forma, ha sido muy enriquecedor en mi práctica como docente y animadora, haber conocido a muchos animadores de diferentes rincones del mundo tanto en festivales como los invitados que hemos tenido en la universidad para discutir y estimular la creación desde los márgenes. En la serie documental de tres capítulos *Perpetuum Mobile*, que realicé con mi colega Mauricio Durán, recogemos algunos de estas discusiones, explorando las múltiples posibilidades de creación que tiene la animación, y a la vez, se ha configurado como un punto de partida para varias investigaciones como la que abordo en el presente texto. Es esta una reflexión sobre la animación experimental desde la perspectiva del afecto y de la sensación, en contraste, con las maneras tradicionales de ver que se enfocan especialmente en la trama de las películas buscando entenderlas racionalmente, dejando a un lado aspectos de carácter sensorial que pueden enriquecer nuestra relación con el mundo. Es una invitación a dejarse llevar por aspectos como el color, los materiales, el sonido, el ritmo y el movimiento en el momento de ver este tipo de animaciones.

This article is based on my great interest in experimental animation for several years. It has been the focus of interest in my classes at the Faculty of Arts of the Javeriana University in Bogotá, since it has opened the door to understand the multiple expressive possibilities of animation in relation to the arts. In the same way, it has been very enriching in my practice as a teacher and animator, to have met many animators from different corners of the world both in festivals and as guests we have had in the university to discuss and stimulate creation from the margins. In the documentary series of three chapters *Perpetuum Mobile*, which I did with my colleague Mauricio Durán, we gathered some of these discussions, exploring the multiple possibilities of creation that the animation has, and at the same time, this documentary has been configured as a starting point for several investigations as the one I address in this text.

This is a reflection on experimental animation from the perspective of affection and sensation, in contrast to traditional ways of seeing focused especially on the plot of the films in a rational way, leaving aside aspects of sensorial character that can enrich our relationship with the world. It is an invitation to be carried away by aspects such as color, materials, sound, rhythm and movement at the moment of seeing this type of animations.

Palabras clave: Animación experimental, afecto, materialidad, ritmo, sensación, narrativa no lineal.

DOI: <http://dx.doi.org/10.4995/caa.2017.7300>



Fig. 1 Fotograma de *Hezurbeltzak (Una fosa común)*, dirigido por Izibene Oñederra (2007).

Este texto parte de la observación y de conversaciones con estudiantes, colegas, amigos y público en general sobre las reacciones que suscitan algunas animaciones que analizaré a continuación.

La animación experimental se caracteriza por su amplia paleta de estructuras narrativas, visuales y sonoras de la mano de diversas técnicas, medios y materiales; de ahí su proximidad y permeabilidad a otras artes. Plantea al espectador alternativas de percibir el mundo a partir de narrativas no convencionales, ofreciéndole a cambio una experiencia más sensorial. Aunque la animación experimental cuenta con una larga trayectoria, este tipo de narrativas causan, aún hoy, cierta extrañeza, pues la tendencia a seguir una película donde todas las imágenes sean entendibles sigue instalada en la mente del observador.

¿Por qué este tipo de animación nos confronta con las maneras tradicionales de ver? Es difícil describir lo que se siente luego de observar estas producciones; algo hace tambalear lo que supuestamente se sabe de lo que se ve. Puede ocurrir que luego de un tiempo sea posible expresarlo, pero aun así, lo que se dice no da cuenta de lo experimentado durante la proyección. Hay algo que se queda a mitad de camino, en otra esfera de la sensibilidad, más allá de los recuerdos y las emociones que la experiencia visual sugiere, algo que ha afectado físicamente a quien mira. Los sentidos y el cuerpo se activan respondiendo de maneras poco comunes, como no sucede con otro tipo de narrativas, y, en lugar de atender a estas respuestas físicas, el espectador pone una barrera limitando su experiencia a la comprensión racional.

La animación experimental se caracteriza además por la potencia expresiva de los materiales y sus propiedades plásticas y matéricas: viscosidad, fluidez, densidad, porosidad, dureza, maleabilidad, etc.; por los soportes utilizados: vidrio, papel, madera, etc.; sumado al rastro que deja la herramienta utilizada, al borrón o al movimiento involuntario, a las intensidades de los trazos, a la fuerza aplicada sobre la materia; en consonancia con el movimiento y el sonido que también son materia. Todos estos elementos entran en relación, ocasionando alteraciones físicas a quien observa; la sensación está en potencia, latente en la materia; se manifiesta cuando hace resonancia en otro cuerpo: el cuerpo del espectador. De acuerdo a cómo el animador pone en juego dichos elementos expresivos conduce al observador por lugares poco habituales fuera del entendimiento racional; incluso, puede llegar a ocasionarle disturbios físicos, produciendo sensaciones a veces desconocidas para él. De ahí su resistencia a dejarse llevar por lo que ve. Así es como operan la animación experimental y las formas no narrativas: su paleta de creación está centrada en la articulación de todos los elementos mencionados a diferentes niveles de intensidad, provocando afectaciones, sensaciones, en el sentido a que se refiere Gilles Deleuze (2002 [1981]: 25) con la pintura de Bacon en su célebre texto *Francis Bacon. La lógica de la sensación*:

No hay sentimientos en Bacon, solo afectos, es decir: sensaciones e “instintos”, según la fórmula del Naturalismo. Y la sensación determina el instinto en tal momento, así como el instinto es el pasaje de una sensación a otra, la búsqueda de la “mejor” sensación (no la más agradable, sino aquella que llena la carne en tal momento de su descenso, de su contracción o de su dilatación).

El hecho mismo de no tener que seguir una historia hace que nuestros sentidos se abran y

sean más receptivos a las sensaciones; no importa, como afirma Deleuze, si son agradables o no. Antes de que intervenga la razón, el cuerpo responde, se expresa de manera autónoma. La información tarda unos pocos segundos en llegar al cerebro.

El teórico canadiense Brian Massumi, en el capítulo *Autonomy of Affect* del texto *Parables For The Virtual*, basado en las alteraciones físicas de un grupo de niños al ver una película sin diálogos,¹ sugiere que en el momento de ver la película se producen unos niveles de intensidad sensorial que se incorporan inmediatamente al cuerpo y se manifiestan directamente en la piel. Estas reacciones están atadas a la relación forma/contenido y asociadas también a las funciones autónomas del ritmo cardíaco y de la respiración (Massumi, 2002: 25), lo que nos ayuda a entender qué ocurre cuando el espectador se enfrenta a animaciones no narrativas: su cuerpo actúa autónomamente como receptor, absorbiendo y respondiendo a los estímulos de las imágenes, siendo difícil expresar verbalmente lo que siente y por lo tanto cree que no entiende, pues estos fenómenos se producen en la piel, y no en el cerebro, afectan directamente el sistema nervioso. De esta manera, la animación experimental tiene la potencia de hacer ver, sentir y escuchar lo que está aparentemente oculto.

Animaciones como *Hezurbeltzak (Una fosa común)* (2007)² de la artista española Izibene Oñederra, *Lucía*³ (2007) del colectivo de artistas chilenos Diluvio, o *Dimensiones del diálogo (Moznosti Dialogu, 1982)*⁴ del reconocido animador checo Jan Švankmajer, presentan una narrativa no lineal; hay un dislocamiento del tiempo y las formas no están supeditadas a lo que representan, aunque hacen referencia a sonidos, cuerpos, objetos y espacios: no son representaciones de lo que designan, sino que su sentido se amplía al establecer relaciones aparentemente incoherentes. Estas obras punzan, afectan los sentidos, se produce una especie de raptó, provocado por la potencia expresiva de los materiales, y a todo

esto se le une como aspecto primordial el ritmo, entendiéndolo como una serie de flujos que se dan con determinada intensidad y duración caracterizada por cadencias, disonancias, silencios y cortes. Estos flujos están en el sonido, el movimiento, los materiales, el color y afectan los sentidos a tal punto que son los que dirigen al espectador. Francine Masiello, en su texto *El cuerpo de la voz*, lo explica de manera clara y precisa, refiriéndose a la poesía, porque en ella, más allá del significado de las palabras es el ritmo lo que hace de la lectura una experiencia de los sentidos (2013:9):

Lo hace, creo, no por medio del conjunto de indicadores reunidos bajo el concepto de "mensaje" sino a través del inefable, inmaterial encanto de los ritmos, el tempo y la voz. Significado que, al margen de cualquier declaración o demanda, surge de las pulsaciones del poema, significado que se constituye más allá del logos que, eventualmente, podría tocar el espíritu.

Una fosa común, por ejemplo, resulta inquietante por la atmósfera sonora que envuelve los trazos temblorosos y las diferentes intensidades de la línea que va apareciendo hasta transformarse en cuerpos; de hecho, estos cuerpos pueden ser percibidos como formas, independientemente de lo que su imagen representa, creando ritmos visuales y sonoros. Estos ritmos no son sincrónicos, sino que el sonido parece actuar de manera independiente, acentúa y marca vibraciones que no siempre están en consonancia con las imágenes y les brinda la dimensión espacial a las acciones. Por otro lado, sus ricas texturas sonoras y visuales, estimulan el sentido háptico; no es que activen el recuerdo de la sensación táctil de algún material similar al que aparece en la pantalla (como sucede con los rayones y las salpicaduras de tinta que van apareciendo durante el corto) sino que establecemos una relación directa con la tinta y con las intensidades del trazo de la plumilla. Esto, sumado al movimiento, resuena en el cuerpo del espectador y se evidencia en las respuestas físicas

Fig. 2. Fotograma de *Lucía*. Dirigido por el Colectivo Diluvio: Joaquín Cociña, Cristóbal León y Niles Atallah (2007).



como alteración de la respiración, tensiones en el cuerpo o sudoraciones inesperadas.

Por otro lado, en Lucía, son los ritmos internos de cada uno de los objetos los que hacen que el cuerpo se manifieste, es decir, afectan el oído, la piel, el ojo, en momentos distintos de la película. Aquí también podemos diferenciar los ritmos visuales de los sonoros, ya que no siempre trabajan de manera sincronizada, sino que en ocasiones el sonido está planteando una cadencia que difiere de los ritmos visuales, marcados no solo por el movimiento que le imprimen los animadores, sino por las características de los materiales que les inscriben un ritmo propio. La atmósfera pesada, causada por el sonido, la iluminación, las cadencias fragmentadas del movimiento, actúan de manera rotunda en los cuerpos de los espectadores. Se produce una incomodidad causada por la dificultad de seguir de manera ordenada alguna secuencia, pues hay varios planos de acción paralelos planteados por los objetos tridimensionales, la animación en carboncillo sobre las paredes y las intensidades de la voz. Esto hace que el observador disocie lo que está ocurriendo y cada sentido privilegie determinados objetos o sonidos de manera aislada.

En esos momentos, la razón está en silencio, es difícil seguir un hilo narrativo, mientras que el cuerpo está inmerso físicamente en las imágenes.

En el caso de *Dimensiones del diálogo*, son inevitables las reacciones físicas: el cuerpo del observador sufre una serie de “enervamientos” al ver en movimiento materiales orgánicos e inorgánicos de muy diversas naturalezas disputándose un lugar en el espacio de la pantalla. La alteración se produce cuando entran en juego dichos materiales; su permanente transformación hace evidentes aspectos como la humedad, sequedad, suavidad, transpiración... Aunque el espectador sabe que es un truco, se produce una especie de rechazo y a la vez una gran fascinación, tal como ocurría a los niños en el estudio al que hace alusión Massumi y con la pintura de Bacon, como vimos atrás.

Las obras del artista checo Jan Švankmajer se caracterizan por sus cualidades táctiles, pero además en sus películas percibimos las fuerzas que hacen desplegar las potencias de los objetos en seres que se mueven. Lo que se evidencia aquí son las intensidades ocasionadas por las características y diversidad de los materiales esgocidos y por el movimiento. Estas intensidades



Fig. 3. Fotograma de *Dimensiones de diálogo* (*Moznosti Dialogu*), dirigido por Jan Švankmajer (1982).

Cuando supeditamos las animaciones solamente a la mera comprensión de una historia, nos estamos perdiendo la vivencia sensible, coartando nuestros sentidos en aras de una comprensión netamente racional.

se expresan de manera similar a cómo ocurren ciertos fenómenos naturales, como explica el filósofo mexicano Manuel de Landa para referirse a la manera en que la naturaleza se expresa, por ejemplo, cómo se anuncian las tormentas (2011: 11):

siempre hay una columna de nubes, que son el cuerpo de la tormenta, y arriba tiene una forma triangular aplanada asimétrica. Siempre aparece esa forma y luego unas nubes que van dejando atrás. Uno puede identificar a una tormenta eléctrica desde lejos por su forma.

En dichos fenómenos, las formas anuncian los cambios que están por producirse, se van intensificando hasta llegar a las catástrofes, y producir así una gran transformación. Algo similar hace Švankmajer en sus películas al permitir que la acumulación de los materiales vaya creando diferentes intensidades, que van en aumento hasta llegar a su destrucción o, más bien, a su transformación, siendo esto lo que afecta al espectador: siente que su estómago se revuelve al punto de tener que cerrar los ojos, como si este gesto impidiera el progreso de su malestar. Estas intensidades, en mi opinión, se podrían entonces asociar a los momentos de tensión en una película narrativa: en ese caso, el espectador comprende racionalmente lo que ocurre, pero en el caso de estas películas, es a través de las intensidades mencionadas que se crea la relación con el cuerpo de quien observa.

Por lo tanto, podríamos concluir que la manera como nos aproximamos a estas animaciones se produce desde nuestros sentidos. Sin embargo, la mayoría de las veces nos pasan desapercibidas las afectaciones que sufre nuestro

cuerpo ante dichas obras, resistiéndonos a formas de percibir o entender el mundo que no estén ligadas a la razón. Nuestra lectura del mundo está ligada a lo que sabemos de las cosas, impidiendo así un acercamiento sensible, y esto incide en la manera plana de vivir la realidad, cerrando así la puerta a diversas y ricas formas de apreciar una obra en sus múltiples dimensiones.

©Del texto: Cecilia Traslaviña

©De las imágenes: Izibene Oñederra (Fig. 1), Diluvio (Fig. 2), Jan Švankmajer (Fig. 3).

Referencias bibliográficas

DE LANDA, Manuel, 2011. "Viviendo al borde del caos". SITAC IX. (Simposio Internacional de Teoría sobre Arte Contemporáneo). Teoría y práctica de la catástrofe, Ciudad de México. (http://www.bbaa.mx/uploads/8/1/1/0/8110907/de_landa003.pdf [acceso: septiembre, 2016]).

DELEUZE, Gilles, 2002 [1981]. *Francis Bacon. Lógica de la sensación*, Madrid: Arena Libros (*Francis Bacon-Logique de la sensation*, París: La Différence).

MASIELLO, Francine, 2013. *El cuerpo de la voz (poesía, ética y cultura)*, Rosario (Argentina): Beatriz Viterbo Editora, Universidad Nacional de Rosario.

MASSUMI, Brian, 2002. *Parables for the Virtual. Movement, Affect, Sensation*, Londres: Duke University Press Durham & London.



Notas

¹ El estudio se realizó ante la sorpresa de varios padres cuando sus hijos vieron un programa de televisión en que se mostraba a un hombre que construía un muñeco de nieve y, para que no se derritiera del todo, lo llevaba al bosque y lo dejaba allí. Esto causó una gran conmoción en un grupo significativo de niños. Luego, unos psicólogos decidieron realizar otras versiones del corto agregando una con una voz en off y otra con textos explicativos. Sin embargo, los niños, aunque se sentían afectados físicamente, decidieron que la versión original era la que más les gustaba. Opera como lo sugiere Deleuze al referirse a la pintura de Bacon.

² Sinopsis: “Hezurbeltzak” es una palabra en euskera que no aparece en ningún diccionario. Palabra inexistente pero muy utilizada para nombrar de forma despectiva a grupos de gente socialmente invisible. Traducción literal: de huesos negros.

³ Sinopsis: La voz de Lucía narra su relación con Luis de manera fragmentada.

⁴ Sinopsis: Animación dividida en tres momentos: El primero, titulado “Discusión exhaustiva”, vemos la interacción entre tres personas conformadas por materiales muy diversos: comida (verdura, pan, fruta), otro con utensilios de cocina y otro hombre compuesto de libros. El segundo segmento “Discurso apasionado”, muestra una relación apasionada de una pareja hecha de barro hasta llegar a su destrucción. El último momento, “Conversación efectiva”, nos muestra a un par de cabezas también de barro entablando una “conversación” en que se complementan para finalizar en una especie de diálogo sin sentido.

Biografía

Cecilia Traslaviña González es realizadora y profesora de animación, en la Facultad de Artes de la Pontificia Universidad Javeriana en Bogotá, Colombia. Se interesó en la animación desde muy joven y luego de varios experimentos fallidos con una cámara de Super 8 mm, logró concluir su primer corto gracias a la tecnología digital. Ha participado con sus obras, como jurado y curadora en diferentes festivales y eventos alrededor del mundo. Realizó junto con Mauricio Durán *Perpetuum Mobile* (2014), un documental dividido en tres capítulos (I. Tiempo y espacio. II. Procesos creativos. III. Tecnología y creación), en el que se reflexiona sobre la relación entre la animación y las artes. Actualmente trabaja en un corto utilizando por primera vez la técnica de stop motion, basándose en las sensaciones experimentadas durante la lectura del libro *Estancia y doméstica* de la poeta chilena Mariela Malhue (2010). Es miembro de Moebius Animación, cuyo interés está centrado en la difusión de la animación experimental latinoamericana.

<http://moebiusanimacion.com>

E-mail

cecihyde@gmail.com