

# Definir la animación – Una Propuesta

**Giannalberto Bendazzi**

**2004**

El arte, escribía Dino Formaggio en la introducción de su libro *El arte como idea y como experiencia*,<sup>1</sup> “es lo que los hombres llaman arte”. Y agregaba: “ésta no es, como alguno podría creer, una introducción eficaz y simplista sino, tal vez, la única definición aceptable y verificable del concepto de arte”.

Anticipo aquí las conclusiones de este breve estudio para proponer que la definición de animación<sup>2</sup> sea formulada justamente parafraseando la idea del pensador de Milán, tal vez con un subrayar más marcado del elemento *tiempo* al que dedicaban los párrafos siguientes. (Él analizaba el arte visual *in toto* y esto lleva implícita la advertencia de que, si se quiere aplicar un punto de vista taxonómico, la animación está en relación al arte visual como una subfamilia de la familia.)

Por lo tanto: “Animación es todo lo que los hombres, en distintos períodos históricos, han llamado *animación*”.

Me permití un retoque del enunciado original porque, como historiador, soy particularmente sensible a las veloces variaciones de significado que las palabras han asumido al modificarse la mentalidad y sobre todo la tecnología en el curso de los años en los que, en parte, yo mismo he vivido.

Vale la pena señalar que, entre 1895 y 1910 aproximadamente, el término *animated* se aplicó justamente a lo que hoy nosotros consideramos contrapuesto a nuestro objeto de estudio, que llamamos *live action* o “cine de imagen real”. En aquel entonces se decía

---

<sup>1</sup> Mondadori, Milán, 1981, p.11.

<sup>2</sup> Prefiero este término, por razones que se entenderán más adelante, al de *cine de animación*.

“fotografía animada”; poco más tarde entró en vigor la expresión, igualmente rudimentaria, de *motion picture* o *moving picture*; mientras que *animated cartoon* se oficializó recién con la publicación del primer libro escrito sobre esta materia (E.G.Lutz: *Animated Cartoons. How They are Made, Their Origin and Development*, Scribners, New York, 1920).

Basta hojear los programas de cine preparados entre 1925 y 1939 por la *London Film Society* (uno de los primeros y más prestigiosos cineclubes del mundo) para darse cuenta que en la primera mitad del siglo pasado la idea de *animation* no se extendía, al contrario de lo que ocurre hoy, a los films abstractos de Ruttmann, Fischinger o Richter. Estos eran llamados *experimental works* y formaban parte de lo que ahora catalogamos como films de vanguardia en imagen real. Es más, el término *animation* no existía como sustantivo sino únicamente como adjetivo de la palabra “caricatura” o “viñeta” (*animated cartoon*, como indicaba anteriormente).

También en 1949, en su influyente y muy estudiado *Der Film. Werden...*,<sup>3</sup> el teórico Béla Balász separaba los dos conceptos, como “El Film Absoluto” y “El Film Abstracto” en el capítulo XIV y de “Los dibujos animados” relacionados con los trucos ópticos en el capítulo XV.

Con respecto a la opinión general, gran parte de los espectadores y hasta estudiosos del cine han persistido por décadas, y en ocasiones hasta hoy en día<sup>4</sup>, en catalogar los dibujos animados entre alguno de los “géneros” de la pantalla, junto al western, a la *space opera*, a los films bélicos, etc.

---

<sup>3</sup> La referencia es a la edición italiana *Il Film. Evoluzione ed essenza di un´arte nuovo*, Einaudi, Torino, 1952.

<sup>4</sup> Con fecha del 11 de setiembre 2003 la *doctoral student* americana Shana Heinricy escribía un mensaje e-mail al grupo de discusión en internet “Animation Journal List” pidiendo aclaraciones: los profesores que la buscan para conseguir el PHD (!) le exigen llamar a la animación “género cinematográfico” y ella manifiesta sus dudas. La investigadora Maureen Fumiss, coordinadora del grupo, le respondía, divertida, que si por casualidad la animación es un “género” entonces el cine de *live action* también lo es.

El sustantivo *animation* comenzó a ser usado por los especialistas franceses en los años cincuenta, cuando entre París y Cannes se consolidó un movimiento cultural internacional que reivindicaba este lenguaje con una dignidad específica y se oponía a la hegemonía –tanto estética como económica- de las recetas impuestas por Walt Disney a partir de 1928 (con el cortometraje *Steamboat Willie* centrado en el ratón Mickey) y aún más desde 1937 con el largometraje *Blanca Nieves*.

En 1960, en la ciudad lacustre de Annecy, Alta Saboya, se celebraba el primer Festival Internacional del Film de Animación del mundo.

El movimiento mencionado dio lugar al nacimiento, en 1962, de la Association Internationale du Film d'Animation –ASIFA-, una especie de Naciones Unidas –UN- de los cineastas y estudiosos del sector, cuyo estatuto fijó en su preámbulo la primera definición oficial: “(Mientras el cine de *live action*) procede a un análisis mecánico, por medio de la fotografía, de hechos semejantes a los que resultarán en la pantalla, el cine de animación crea los hechos por medio de instrumentos diferentes de los del registro automático. En los films de animación los hechos tienen lugar por primera vez en la pantalla”.

El segundo estatuto fue adoptado en 1980. Después de 18 años de ver obras realizadas con las más heterogéneas formas de manipulación de la imagen, se comprendió que la definición original estaba demasiado influenciada por el ejemplo tradicional del dibujo animado hollywoodense, y se eligió una formulación opuesta: “Se entiende por animación cualquier producto cinematográfico que no sea un simple registro de la vida real a 24 fotogramas por segundo”. En este momento, en que escribo, también estas palabras están perdiendo significado frente a la irrupción de las técnicas digitales, que están desdibujando los conceptos mismos de cinematografía, fotograma, toma.

Ahora es necesario identificar algún elemento fisonómico distintivo, sin llegar a preguntarse si existe lo “específico de la animación” (de la manera en que décadas atrás, cuando se peleaba para otorgarle al mismo cine un rol artístico, se preguntaban si existía o no lo “específico filmico”).

Haciendo esto, el riesgo que se corre será evidentemente el de transformar una poética de un autor o de un teórico en una estética general, el de confundir una parte por el todo, el de obtener un mínimo común denominador de fenómenos, antes de llegar a la estrella fija de la teoría; sobre todo, de nuevo, se correrá el riesgo de exponer las palabras al deterioro impuesto por los años y los acontecimientos históricos.

De todos modos esta tarea tiene que ser enfrentada, por lo menos para comenzar a participar de ese sentir generalizado que hace que los animadores perciban como *proprios* únicamente ciertos films; en otras palabras, para acercarse a entender (volviendo a la definición enunciada en la apertura) cuáles son los elementos que hacen que los hombres, en diferentes períodos históricos, llamen “animación” a determinadas cosas.

Antes que nada trataré de limpiar el campo del equívoco de considerar la animación como un “género” cinematográfico.

Un “género” sólo tiene razón de ser dentro de un lenguaje. Por ejemplo: en la literatura en prosa existe el género policial, de aventura, la novela rosa, la ciencia-ficción, etc.; en la pintura el retrato, el paisaje, la naturaleza muerta, lo abstracto y otros; en el cine de *live action*, como ya dijimos, el western, el melodrama, el film bélico y otros.

“Género” es un concepto desagradable para muchos, pero haciendo una síntesis extrema podría decirse que se apoya en una sola condición. Es una garantía para el que lo goza, o sea, que el producto específico lograra satisfacer alguno de sus deseos manifiestos. Ejemplificando nuevamente: quien quiere caballos, espacios abiertos y tiroteos elige un western, quien busca escalofríos un film de horror.

La obra de autor tiene por naturaleza la tarea de innovar, la del género de ser repetitiva, y por lo tanto tranquilizadora. (Sin con esto negar que un ejemplo logrado o más afortunado que otros, muchas veces se vuelve obra de autor dentro de alguno de los géneros).

Para volver a nuestro tema: si un apasionado de films policiales (un género) se encuentra de repente expuesto a una obra de arte de autor, se sentirá desilusionado. Quien ama el musical disneyiano *La bella y la bestia* tiene fuertes probabilidades de sentirse incómodo con los films abstractos. La comicidad de peleas con tortas de crema de Bugs Bunny desentona en relación a los aforismos de la Europa Oriental de la era comunista.

Por lo tanto existen muchos géneros dentro de la animación.

Esto es un buen punto de partida para proponerla no como un género ni como un sobre-género sino más bien como un tipo de cine en sí mismo, hermano del cine “de acción real”.<sup>5</sup>

Cuando nació el cine, en los últimos 20 años del siglo XIX, se basó en el principio del ametrallamiento al espectador con una serie de diapositivas estáticas. Los que manejaban las máquinas, los proyectonistas, sabían que las imágenes inmóviles en secuencia, cuando son presentadas a una velocidad superior a las 16-18 por segundo, son percibidas por el ojo humano como un fluir. Con una serie de rapidísimos *stop-and-go*, la cámara fotografiaba las fases sucesivas de las acciones que se presentaban delante del objetivo; el proyector, con el mismo procedimiento, las ofrecía al público sobre una pantalla. Así era el sistema usado para escribir el movimiento (“cinematógrafo”=*Kinéma+graphéin*).

La manivela de la cámara se giraba a mano, por lo tanto el operador tenía una relación casi concreta, táctil, con la película y su deslizarse. No fue difícil darse cuenta que, una vez que la velocidad de proyección se hiciera standard, era posible realizar muchos trucos en el momento de la toma, de la filmación. Uno de estos trucos consistía en disparar los fotogramas uno a uno –*stop motion*- en vez de en un movimiento continuo,

---

<sup>5</sup> Aquí hay que agregar, para disipar cualquier resto de lugar común que, sin lugar a dudas, una parte nada menor de la producción de animación está dirigida a los niños, pero que sería un error catalogar entre las materias “infantiles” a la animación en sí.

cambiando la posición del objeto durante la pausa que el cineasta se concedía entre un fotograma y otro. En el momento de la proyección el objeto parecía cobrar vida propia.

Este truco permitió el desarrollo de un lenguaje. A través de la técnica del fotograma único se podían inventar movimientos no existentes en la naturaleza, en otros términos conquistar la cuarta dimensión (el tiempo) después de las dos dimensiones de la pintura y de las tres de la escultura.

Esto es lo que en esencia se entiende en general por animación: atribuir no tanto un movimiento sino un alma (o sea una personalidad, un carácter) a objetos, formas o figuras (también las abstractas) que de otro modo serían inertes.

El lenguaje de la animación estuvo históricamente asociado principalmente a la industria del espectáculo. Primero fue comprendido en la estructura producción-distribución-salas de cine; después en la estructura televisiva; después en internet. Por lo tanto es correcto hablar de cine de animación, film de animación, cortometrajes de animación, largometrajes de animación, series televisivas animadas; o de animación cómica, de horror, western (todos los géneros) o “de autor”.

Aquí puede surgir una pregunta:

¿Cuándo se revela como posible atribuir un alma a formas inertes a través del uso de tecnologías diferentes de las cinematográficas, esos productos también podrían llamarse animación?

Un famoso ejemplo señala que sí.

Entre 1892 y 1900 el parisino Emile Reynaud proyectó al público -que pagó su entrada- en el Museo Grévin sus *Pantomimes Lumineuses*, breves comedias dibujadas que cobraban vida y acción gracias al aparato no cinematográfico inventado por él, el Théâtre Optique. Los especialistas en animación nunca dudaron en saludar a Reynaud como un pionero de su propio arte.

El lenguaje de la animación, hermano del lenguaje del cine de *live action*, comparte con él muchas características.

Detengámonos en dos de ellas: su capacidad de dar vida a obras tanto narrativas como no-narrativas y su fisionomía audiovisual.

En la animación es bastante lábil el fundamento psicológico de credibilidad que es la base del cine “de acción real”. En este último, la presencia concreta de las personas y ambientes, la identificación entre el público y la escena dictan los tiempos del film. El espectador no duda de que la acción en la pantalla requiera el tiempo que requeriría en la vida, y su compromiso en el *dramatis personae* le regala el no aburrirse ante largos primeros planos, monólogos, diálogos en campo/contra campo<sup>6</sup>. La narración está favorecida. A grosso modo se podría decir que el cine “de acción real” tiene afinidad con la prosa en el campo literario.

En el caso de la animación, el público se encuentra ante imágenes dibujadas, pintadas, modeladas o creadas digitalmente. Por lo tanto irreales. La identificación emotiva es más difícil, aunque cada vez menos difícil a medida que pasan los años y las generaciones crecen ya habituadas a un universo icónico de creciente omnipresencia. La narración, la historia, no está excluida, como lo demuestra la existencia de los cada vez más numerosos largometrajes, pero es más difícil porque está basada en un pro-filmico estilizado del que el espectador debe adueñarse a través de un procedimiento de aceptación. Abundan trabajos de cortísimo metraje en los que predominan procedimientos elípticos y simbólicos. Por lo tanto, aquí hay algo en común con la obra literaria en versos, que a pesar de contar con ejemplos de largos poemas, da lo mejor de sí en la lírica breve, alusiva, construida en analogías.

---

<sup>6</sup> Para profundizar sobre este tema se vea *Animation and Realism/Animacija i realizam* de Midhat Ajanvic (Hrvatski filmski savez, Zagabria 2004).

Retomemos ahora el tema de que la base de la animación es atribuir no tanto un movimiento sino un alma a objetos, formas o figuras que de otro modo serían inertes; es crear una coreografía de las formas.

Si sólo fuera esto, se podría objetar que no es, en el fondo, otra cosa que una sección especializada del arte cinético.

Pero la otra mitad de la obra (sobre todo en las películas no-narrativas) vive en la banda sonora. No es pintura sino música. El lenguaje de la animación es exquisitamente audiovisual; según los especialistas que trabaja dentro del gueto, es además el más audiovisual de los lenguajes audiovisuales.

Las figuras, las formas, los personajes animados siempre apuntaron a una estrecha combinación con la música y en general con todo tipo de sonido. Los músicos de la animación siempre experimentaron, desde los años treinta, las más arriesgadas manipulaciones de vanguardia, y casi siempre englobaron en sus bandas de sonido tanto las notas del pentagrama como los rumores, los efectos y las voces en un plano de equivalencia sustancial, a menudo antes y a veces mejor que los exponentes de la música concreta. Si se tienen dudas sobre esta sinestesia sonido/visión, hágase el experimento elemental de proyectar sin audio cualquier cortometraje de la Edad de Oro hollywoodiana (desde un episodio con Tom y Jerry a alguno con El Coyote y el Correcaminos). Uno se dará cuenta como pierden potencia e incluso el propio significado. Si esto sucede en el caso de la producción en masa y de la industria, en la producción de elite llega a niveles absolutos, como por ejemplo *Strojenie instruméntow* (*Accordare gli strumenti*, 2000) del polaco Jerzy Kucia, film en el cual la amalgama sonido/imagen es inseparable.

Sería ilusorio creer que, con estas líneas, se han aclarado los innumerables matices y sentimientos que conforman la idea que cada uno de los que trabajan en el tema se hacen de la materia en discusión.



Los límites extremos, sobre todo, están siempre en movimiento. ¿Se debe –o no- aceptar el viejo adagio “Si esta escena se puede filmar en *live action* no tiene sentido dibujarla”? La fotografía en *time lapse* (la que, para entendernos, nos permite ver en pocos segundos el lento abrirse de una flor), ¿es o no una clase de animación? ¿Lo es la realidad virtual (la usada habitualmente por aprendices a pilotear aviones)? ¿Cómo catalogar las innumerables operaciones de *maquillaje* de las imágenes que la post-producción electrónica les permite hoy en día a los directores de films como *Titanic* o *El señor de los anillos*? Donde sea posible animar en tiempo real (y hoy lo es), así como es posible actuar en tiempo real, ¿existe animación o en cambio es un arte de titiriteros?

En fin, la conclusión a la que aquí se llega es que de la cuestión creativa de la que estamos hablando puede investigar su fenomenología, pero no se puede establecer una ontología (y pido perdón por las grandes palabras).

Conviene volver, para terminar, a la definición anticipada en la apertura del presente estudio: “Animación es todo lo que los hombres, en diferentes períodos históricos, han llamado animación”.

Esta definición no es tautológica, como podría parecer a primera vista. Ella hace referencia a un elemento que es externo al razonamiento abstracto y al mundo de las puras palabras. O sea, hace referencia a las actitudes expresadas en épocas diferentes por los especialistas del sector, activos en todo el mundo, de diferentes culturas y condiciones sociales y políticas, pero que concuerdan en sus opiniones.

Esta actitud nos informa que un lenguaje llamado animación existe como forma autónoma, y que tiene un rol y un espacio propios. Nos informa que tiene su espacio en la historia, como cualquier otra actividad humana relevante.

Además, tal definición tiene el valor de extinguir la tentación del virtuosismo intelectual, del cabello que es cortado en dos con la esperanza de entender su esencia profunda.

La experiencia hecha por muchos años en campo, más allá de las bibliotecas, ha convencido a quien esto escribe que las definiciones son necesarias y fructíferas, pero

sólo si no activan debates inútiles, vanos. La pura dialéctica es a menudo perjudicial para la comprensión de la vida y/o de la obra creativa.

Por lo tanto, este estudio debe ser entendido como un preámbulo no dogmático al trabajo real del especialista en ciencias humanas, que, para ser precisos, consiste en alcanzar esa comprensión.