

LA ANIMACIÓN EN EL ÁMBITO ARTÍSTICO A TRAVÉS DE SUS EXPOSICIONES. INTRODUCCIÓN A UNA POSIBLE TAXONOMÍA

Cristián Gradín Carbajal*

cristiangradin@gmail.com

Lola Dopico Aneiros**

lolado@uvigo.es

RESUMEN

Este artículo pretende definir el trayecto a través de cual la animación ha pasado a convertirse no sólo en una técnica habitual sino también en un tema para un número creciente de artistas contemporáneos. Hemos partido del análisis de las exposiciones sobre este medio a través de las publicaciones derivadas de las mismas, principalmente catálogos y reseñas, junto con otros textos dedicados a la animación. La reflexión sobre estas muestras nos ha servido para establecer una taxonomía de diferentes modelos expositivos atendiendo a sus intereses conceptuales, formales o didácticos. Estos diferentes tratamientos han servido como guía para una posible clasificación de las distintas actitudes de los creadores de animación hacia sus obras. A su vez, hemos visto como el contexto digital ha facilitado la eclosión de una nueva generación de artistas que han tratado la animación desde la hibridación con otras técnicas y disciplinas pero teniendo muy presente la tradición y los códigos específicos del medio.

PALABRAS CLAVE: arte, vídeo, digital, hibridación, museo.

ABSTRACT

The article aims to define the path that animation has taken to become not only a common technique, but also a theme for a growing number of contemporary artists. We begin with the analysis of the exhibitions about this medium through publications obtained about these, mainly catalogues and reviews, together with other texts about animation. By studying these exhibitions, we have been able to establish a form of taxonomy for different exhibition models, taking into account their conceptual, formal or educational interest. These different techniques have served as a guide for a possible classification of the different attitudes of the animation creators towards their work. We have also seen how digital imagery has enabled the emergence of a new generation of artists that have been using animation through a merger with other techniques and disciplines but never losing sight of the specific tradition and codes of the medium.

KEYWORDS: art, video, digital, hybridization, museum.



13

REVISTA BELLAS ARTES, 12; 2014, PP. 13-36

INTRODUCCIÓN

La presencia actual de la animación en el ámbito artístico tiene tras de sí un largo recorrido desde los experimentos de las vanguardias hasta las piezas actuales que podemos ver en museos y galerías. Recorrido en el que el arte se ha expandido a nuevas técnicas y ámbitos más allá de las tradiciones de la pintura y la escultura, dando cabida al cine y sus derivaciones, así como a la narrativa, la escenografía, el arte sonoro y un largo etcétera. Este camino no sólo ha sido definido desde la práctica artística, sino también a través del devenir general de la imagen en movimiento, su explotación comercial en el cine y la televisión y los avances técnicos acaecidos desde los aparatos precinematográficos hasta los modernos equipos informáticos. Si bien podemos encontrar numerosas monografías acerca de la animación tanto dentro del ámbito del cine experimental como en el de la animación tradicional, el uso de esta técnica por parte de artistas contemporáneos es un fenómeno que sólo se ha empezado a estudiar recientemente. Esta nueva situación ha sido reflejada por varias exposiciones cuyos planteamientos curatoriales han abierto diversas vías de investigación, estableciendo un creciente marco teórico a través de los textos de sus catálogos y de la producción crítica que han generado.

Creemos conveniente aclarar que no ha sido nuestra intención ahondar en la distinción entre alta y baja cultura estableciendo una clasificación elitista de la animación que situase a un nivel superior a las piezas ubicadas en el contexto económico, crítico e institucional del arte respecto a la animación tradicional, ya sea en el ámbito comercial o en el de la animación independiente o de autor, sino que la especificidad de las primeras hace necesario un estudio diferenciado dentro de los parámetros de análisis del arte contemporáneo, tanto en sus aspectos técnicos y productivos como en los estéticos y conceptuales. La cuestión no está tanto en el «qué» (ni en el «con qué», si hemos de hablar de la utilización de unas u otras técnicas y tecnologías) sino en el «cómo». Pese a todo, estas fronteras son difusas y dependen no sólo de factores económicos y sectoriales, sino también de la voluntad de los propios artistas de encuadrarse en uno u otro lugar en ese cruce de técnicas y disciplinas que es la animación.

Nuestra fuente principal de información han sido los catálogos de las exposiciones centradas en el tema (fig. 1), materiales de referencia imprescindibles en tanto que han supuesto las primeras aproximaciones orientadas al uso de la animación en el ámbito artístico, (al margen de las referencias a experiencias anteriores generalmente encuadradas dentro del cine experimental), que desde nuestro punto de vista presenta unas características específicas que requiere de nuevos enfoques y métodos de estudio. Este material se ha completado con las reseñas y otros textos derivados

* Facultad de Bellas Artes, Departamento de Dibujo, Grupo de Investigación DX7, Universidad de Vigo.

** Facultad de Bellas Artes, Departamento de Dibujo, Grupo de Investigación DX7, Universidad de Vigo.



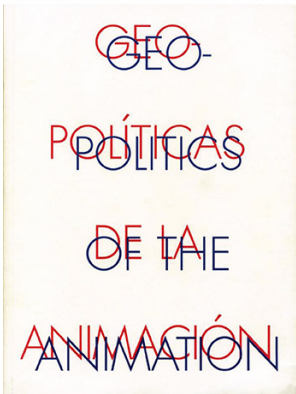
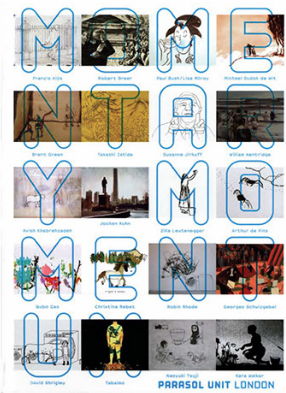


Figura 1. Selección de portadas de catálogos de exposiciones dedicadas a la animación en los últimos años.



de estas exposiciones, además de haber sido contrastado con estudios pertenecientes tanto al ámbito teórico del arte como al de la animación.

Aunque nos hemos remitido frecuentemente a creadores y obras de distintas épocas, el marco temporal de referencia que hemos manejado abarca principalmente las últimas dos décadas. Parte del 2001, año de *Animations*, primera exposición en crear un discurso artístico más allá de enfoques históricos o didácticos, y llega hasta la actualidad, ya que ha sido en estos últimos años cuando más se ha expandido la presencia de la animación en el mundo del arte, de modo paralelo al desarrollo exponencial de lo digital en todas las esferas de la sociedad. No obstante, aunque hemos tomado esa fecha y esa exposición como punto de partida, no hemos seguido un orden estrictamente cronológico, ya que hemos hilado nuestro discurso principalmente a través de los diversos ejes temáticos y conceptuales de las distintas muestras.

DE *ANIMATIONS* A *WATCH ME MOVE*. UNA DÉCADA DE ANIMACIÓN EN EL MUSEO

Animations tuvo lugar en el P.S.1 de Nueva York a finales del 2001 y en el Kunst-Werke de Berlín en el 2003. La muestra exploraba la presencia de la animación en el arte reciente atendiendo a distintas expresiones de la misma y, aunque centrada en obras contemporáneas, su selección mostraba una reflexión sobre la herencia histórica de la animación y de sus clásicos, que se completó a través de dos programas comisariados por los especialistas en animación John Canemaker y Giannalberto Bendazzi. El primero sintetizó en una veintena de obras el extenso recorrido desde los orígenes del medio hasta sus primeras manifestaciones experimentales, pasando por la popularización de los dibujos animados y la animación independiente. El segundo presentó una selección de hitos de la animación de autor de la década de los noventa con nombres que son ya clásicos, como Caroline Leaf, Daniel Greaves o Jerzy Kucia, entre otros. También centrado en esa década, el programa de Larissa Harris y Karyn Riegel, «Límites de la Animación», trató la autorreflexividad del medio desde sus comienzos, que tiende a deconstruir el propio lenguaje y a romper constantemente la ilusión que tanto se ha esforzado en crear. La aplicación de la animación a las nuevas tecnologías de la red estuvo presente en una sección de net-art comisariada por Anthony Huberman.

Pese al amplio espectro de manifestaciones que abarcó, supuso un punto de inflexión en lo que se refiere a la animación entendida como práctica artística, más allá de las vías comercial y experimental. El trabajo de sus organizadores ayudó, desde sus respectivos enfoques, a establecer una serie de cuestiones que influyeron no sólo en el planteamiento curatorial de exposiciones posteriores, sino también para sentar unas bases teóricas en el estudio del medio. Su principal acierto fue primar la visión estética sobre la historicista, poniendo de relieve los propios valores del medio sin recurrir a la legitimación a través de formas artísticas tradicionales. La autorreferencialidad, el análisis de un lenguaje fuertemente definido desde lo popular y las rupturas narrativas estaban presentes en gran parte de los trabajos seleccionados.

El contexto cultural en el que se fraguó la exposición venía marcado en gran medida por la enorme expansión de la informática en la década de los noventa.



La omnipresencia de lo digital y sus implicaciones sociopolíticas fue abordada por Norman M. Klein en su texto para la publicación¹, a través de fenómenos como los parques temáticos o el uso corporativo de la infografía, integrados en el término «arqui-animación»², un híbrido de animación y arquitectura. Klaus Biesenbach, curador jefe, resaltaba como esos nuevos medios crean una disyunción entre la tendencia a la simulación hiperrealista, que diluye los límites entre la imagen sintética y las grabaciones en vivo, y «los gestos más táctiles del dibujo y la escultura»³ cuya relación con formas más tradicionales de la animación atrae a determinados artistas. Karyn Riegel destacaba también esa dualidad entre la vocación realista de borrar las huellas del proceso y el deleite autorreferencial por el trazo.

Tal vez la contribución teórica de mayor repercusión surgida de esta exposición haya sido la idea de «animación pobre», brevemente esbozada por su comisaria, Carolyn Christov-Bakargiev. «Tales prácticas parecen cuestionar la fascinación por la animación high-tech y apuntan a una forma de animación ‘pobre’ que expresa la necesidad de intimidad, simplicidad, y aproximaciones ‘low-tech’ básicas y fenomenológicas a la experiencia. Éstas son creadas de forma lenta, ‘antieficiente’, absurda»⁴. Este planteamiento de una animación «pobre», en la que los contenidos pesan más que los continentes, favoreció el acercamiento crítico a un medio caracterizado, en su vertiente más comercial y popular, por la complejidad de sus procesos de producción y por unas necesidades técnicas al alcance de unos pocos. El trabajo de artistas como Pierre Huyghe, Francis Alÿs o William Kentridge mostraba que la animación se puede utilizar como vehículo de conceptos y estéticas diferentes a los mayoritarios. Conviene señalar que al aplicar esta idea de animación pobre Carolyn Christov-Bakargiev se remitía al Arte Povera, movimiento sobre el que ha trabajado a nivel crítico y curatorial⁵, extrapolando la actitud de estos artistas hacia los materiales y hacia sus propias obras a los creadores que están trabajando con animación en el contexto del arte. Quizás por ello esta idea fue mejor recibida dentro del mundo del arte que en los circuitos de la animación tradicional, donde ha generado cierta polémica⁶. A esta tirantez con los *Animation Studies* se une la sonoridad del término en el contexto anglosajón, donde la palabra «pobre» no tiene las mismas connotaciones que en el europeo.

¹ Ver (1), p. 18.

² Norman M. Klein ha seguido explorando las relaciones entre arte, arquitectura y efectos especiales, desde los trampantojos de la pintura clásica hasta las nuevas tecnologías. Ver (2).

³ Ver (1), p. 11.

⁴ Ver (1), p. 14.

⁵ Ver (3).

⁶ «La idea de animación ‘pobre’ es por supuesto un juicio de valor que requiere explicación y contextualización. Las discusiones sobre la animación ‘pobre’ en relación a los debates sobre tecnología suelen invocar una falta de habilidad para la animación ‘tradicional’ (es decir, la habilidad para dibujar, o la habilidad para mover a las audiencias con la narración y la construcción de personajes), y sugieren que una fetichización de la tecnología es lo que sucede en el lugar de esta falta de habilidad». Ver (4), p. 440.





Los *flip books*, pequeños libros ilustrados que generan la impresión de movimiento al ser ojeados rápidamente, están en la raíz de gran parte de las prácticas de animación pobre. *Daumen Kino. The flip book show*⁷, muestra comisariada por Christoph Schulz y Daniel Gethmann en la Kunsthalle Dusseldorf en el 2005, hizo un recorrido histórico por este dispositivo manual que ha atraído a artistas contemporáneos como Gilbert & George, Douglas Gordon, Keith Haring, William Kentridge, Jonathan Monk, Bruce Nauman, Tony Oursler, Jack Smith, Beat Streuli o Andy Warhol, entre otros. Este «cine de pulgar» (traducción literal de la expresión germana) tiene un marcado carácter objetual que lo convierte en un soporte atractivo para trabajar tanto con fotografía como con pintura y dibujo. La reciente revalorización de este último es uno de los factores clave en el auge de la animación. Exposiciones como *Drawing Now: Eight Propositions*⁸, en el MoMA en el 2002, *Arte Termita contra Elefante Blanco*⁹, en la Fundación ICO, o *Dibujos Hoy*¹⁰, en el Centro de Arte Contemporáneo de Málaga en el 2004, han sido ejemplos del interés que suscita un medio tan antiguo como éste, en sus formas más básicas y tradicionales o en hibridación con los nuevos medios, un interés que fue recogido también en la publicación del libro *Vitamin D. New Perspectives in Drawing*¹¹ en Phaidon Press en el 2005. Este proyecto incluyó a artistas que se han dedicado con mayor o menor asiduidad a la práctica de la animación, como Francis Alÿs, William Kentridge, Shahzia Sikander o Kara Walker. La exposición *I still believe in miracles I. Dessins sans papier*¹², comisariada por Laurence Bossé, Anne Dressen, Angeline Scherf y Hans Ulrich Obrist para el MAM de París en el 2005, exploraba nuevas manifestaciones del dibujo alejadas de los soportes tradicionales: el vídeo, el grafiti o la *performance*, un dibujo que se expande en el espacio, ya sean los muros de la ciudad o las paredes de la galería a través de proyecciones, intervenciones gráficas, etc. Si esta muestra se centró en la relación del dibujo con la arquitectura y los espacios públicos, *Momentary Momentum: Animated Drawings*¹³ lo hizo en la puesta en movimiento del dibujo a través de la animación, por artistas en los que el trazo y la naturaleza manual del dibujo están muy presentes, como Susanne Jirkuff, Naoyuki Tsuji, el colectivo Qubo Gas y los habituales Alÿs y Kentridge, entre otros. La exposición incluía, siguiendo el modelo marcado por *Animations*, dos programas temáticos que complementaban la exposición bajo los lemas de «Política y Filosofía» y «Poesía y fantasía» y que fueron también exhibidos en la Tate Britain y en la galería Kettle's Yard de Cambridge.

El juego de analogías continuó en *Animated Painting*¹⁴, celebrada en el Museo de Arte de San Diego (California) en el 2007. El tratamiento de su organizadora,

⁷ Ver (5).

⁸ Ver (6).

⁹ Ver (7).

¹⁰ Ver (8).

¹¹ Ver (9).

¹² Ver (10).

¹³ Ver (11).

¹⁴ Ver (12).

Betti-Sue Hertz, se centró en aspectos plásticos y estéticos a través de autores contemporáneos. Hertz diferenció en su ensayo «Flujos digitales y animaciones de arte contemporáneo» entre dos vías principales de trabajo a la hora de seleccionar las piezas de la exposición: en primer lugar, la de aquellos que construyen la imagen a partir del dibujo; en segundo lugar, las representaciones de carácter pictórico generadas a través de la manipulación de materiales previos de cine o vídeo. Esto no se limita a una utilización más libre de la técnica de la rotoscopia, usada en la animación clásica para darles a los movimientos una apariencia más verosímil, sino que implica un tratamiento de la imagen mediante capas (siguiendo la terminología digital) o veladuras (hablando en términos pictóricos). Un ejemplo paradigmático de esta vía de trabajo sería Jeremy Blake, quien generaba imágenes cromática y semánticamente saturadas a través tanto de la manipulación de señales de vídeo como de la intervención gráfica digital sobre éstas. Encontramos de nuevo entre la lista de artistas al habitual William Kentridge, pero también al británico Julian Opie, en cuya obra juega un papel importante la animación, que se mueve frecuentemente en terrenos cruzados entre este medio, la pintura y la escultura, terrenos que analizó Lev Manovich en «Entender los Medios Híbridos», su ensayo para el catálogo. Esta hibridación parece ser un emblema de la nueva escena digital, que Manovich analizó y presentó con la claridad expositiva que le caracteriza, definiendo una nueva estética que va más allá del deslumbramiento inicial por los avances digitales y que implica cambios profundos en el lenguaje visual.

Suzanne Buchan, experta en animación y editora de la revista *Animation: an Interdisciplinary Journal*, manifestó en su texto la disconformidad de gran parte de su sector con la crítica de arte ante la falta de reconocimiento del medio: «A pesar de que los artistas que hacen animación siguen siendo artistas a los ojos de comisarios, marchantes de arte y público, los animadores no suelen ser percibidos como artistas *per se* excepto dentro de una red pequeña pero robusta que incluye historiadores del arte, organizadores de festivales de cine y algunos galeristas. Esta discrepancia entre la recepción relativamente moderada y limitada de la animación por parte del mundo del arte y el compromiso con ésta resulta un tanto desconcertante teniendo en cuenta los métodos de producción fundamentados en el arte y sus a menudo exquisitas y poderosas cualidades artísticas»¹⁵. Buchan también hizo un breve recorrido por algunas de las exposiciones sobre animación de los últimos años, entre las que destacó *Historias animadas*¹⁶, la exposición comisariada por Juan Antonio Álvarez Reyes, como ejemplo de que la animación se ha convertido en un tema curatorial, aunque terminó esta revisión poniendo de relieve la tendencia expositiva a segregar a los animadores de los artistas dentro de la economía del mundo del arte profundizando en la brecha entre alta y baja cultura. Además de estas reivindicaciones, y también como parte de las mismas, cabe destacar su visión de la animación como

¹⁵ Ver (12), p. 28.

¹⁶ Ver (13).





un punto de articulación de los lenguajes del arte y del cine, pero también como un cruce de caminos capaz de disolver las fronteras entre alta y baja cultura.

Este perfil de la animación como forma híbrida e interdisciplinaria ha sido también un tema a explorar en la práctica curatorial. La filiación de ésta con otros medios y disciplinas estuvo presente en exposiciones como *KRAZY! The Delirious World of Anime + Comics + Video Games + Art*¹⁷, centrada en la estética *cartoon* y sus diversas manifestaciones, que incluía los dibujos de Raymond Pettibon, pinturas de Roy Lichtenstein y gran parte de las colaboraciones del proyecto *No Ghost Just a Shell* (1999-2002), iniciado por Pierre Huyghe y Philippe Parreno. Aunque planteada también con un enfoque interdisciplinario, *The Animators*¹⁸, celebrada entre diciembre del 2005 y febrero del 2006 en la Angel Row Gallery de Nottingham, se centró en «el contexto de una ola de artistas que utilizan técnicas de animación»¹⁹. El montaje de la exposición alternaba los vídeos con pinturas, dibujos, fotografías y esculturas, mostrando los desplazamientos de sus autores entre unas y otras técnicas. Dos de los artistas participantes, Ann Course y Dryden Goodwin, fueron invitados a seleccionar los contenidos de dos programas bajo el título de «Los pioneros». Esta exposición surgió como una iniciativa dentro del programa de promoción y difusión de la animación *Animate Projects*, que lleva funcionando desde 1990 y en el que han trabajado artistas como Paul Bush, Phil Mulloy, David Shrigley o Run Wrake.

*Versión Animée 06*²⁰ fue la séptima y última edición de las bienales dedicadas a los nuevos medios en el desaparecido Centre pour l'Image Contemporaine de Ginebra, en la que, bajo el lema de «La animación en el arte contemporáneo», Laurence Hazout Dreyfus e Isabelle Aeby Papaloizos presentaron una selección de vídeos realizados en el contexto de la nueva imagen digital en movimiento. La hibridación volvió a ser uno de los conceptos clave, una hibridación de tecnologías, de géneros y de influencias, de entre las cuales destacó la del vídeo musical, al que se le dedicó un programa titulado «Anima Sonora», comisariado por Stéphane Cecconi y Konstantin Sgouridis. Esta estructura de exposición acompañada de programas paralelos, que ya habíamos visto en *Animations*, *The Animators* y *Momentary Momentum*, se completó aquí con otros dos sobre política y naturaleza.

Otro de los temas recurrentes en las exposiciones sobre animación ha sido el de la narratividad. Excluida durante años de una práctica artística que la vinculaba negativamente a la ilustración y otras formas «menores» de arte, la narración ha vuelto como recurso o como pretexto, aunque en la mayoría de los casos ésta no se produzca en sentido estricto. La asociación entre animación y narrativa es una de las herencias más fuertes de los dibujos animados comerciales, cuya sombra planea en gran parte de los artistas que trabajan con estas técnicas. *Contos dixitais*²¹, presentada en el CGAC de Santiago de Compostela a finales del 2006, incluía un número

¹⁷ Ver (14).

¹⁸ Ver (15).

¹⁹ Ver (15), p. 5.

²⁰ Ver (16).

²¹ Ver (17).



Figura 2. *Who's Your True Love*, Karen Yasinsky, 2003. Cortesía de la artista.

importante de piezas de animación aun sin ser una exposición específica sobre el medio, piezas unidas por sus reminiscencias míticas, principalmente infantiles, hilando un discurso apoyado por los análisis psicológicos de los cuentos de hadas de Bruno Bettelheim y las tipologías narrativas de Jordi Balló y Xavier Pérez²². Esta relativa narratividad en el arte actual se ha definido más por cierto uso de temas y atmósferas que por cumplir los requisitos mínimos de una narración, por ejemplo, la división de la estructura en planteamiento, nudo y desenlace, el avance en la trama, etc. Como ya señaló Larissa Harris a propósito de las animaciones de Karen Yasinsky (fig. 2), estos planteamientos nunca devienen en relatos: «El paralelo alejamiento del artista contemporáneo de la imagen estática le ha llevado hacia un flirteo con la narrativa. Pero incluso aunque las películas de Karen Yasinsky contienen todos los elementos de la narrativa, hombres, mujeres, lágrimas y viajes, finalmente, consisten en una atmósfera, no en una historia»²³.

La lectura moral, la fábula, se complementa con la lectura social y política de la narración. Las historias, en el sentido de construcción de relatos pero también de

²² Ver (18) y (19).

²³ Ver (1), p. 16.



memoria del devenir humano, fueron el objeto de dos de las exposiciones comisariadas por Juan Antonio Álvarez Reyes, *Historias animadas* y *Geopolíticas de la animación*²⁴, que tuvieron lugar en el Caixa Fórum de Barcelona en el 2006 y en el Centro Andaluz de Arte Contemporáneo de Sevilla en el 2007²⁵. Marta Gili, otra de las comisarias de *Historias animadas* (junto con Laurence Hazout Dreyfus y Neus Miró), señalaba en el catálogo la pertinencia de estos retratos animados de nuestra sociedad frente a la relativa objetividad de los medios de masas: «La realidad se parece cada vez menos a la realidad. Nunca como ahora, las imágenes habían tenido tanto potencial para contener todo tipo de información y de desinformación en una misma toma, en un mismo encuadre, en un solo píxel. El descrédito de la imagen, ya sea ésta fotográfica, fílmica o digital, como certificado de la realidad, ha propiciado otras vías por las que hacer circular discursos acerca de nuestra experiencia de vida»²⁶. Se encontraban en esta muestra piezas referidas a la política estadounidense tras el 11-S, como *Feel it* (2004) de Susanne Jirkuff, o *El eje del mal* (2003), de Cristina Lucas, a conflictos bélicos, como *A Conversation with Haris* (2001), de Sheila M. Sofian, acerca de la guerra de los Balcanes, junto con otras más próximas a las micropolíticas, como *A vue* (2004), de Joshua Mosley, o *Animales de compañía* (2005), de Ruth Gómez.

Geopolíticas de la animación continuó el camino marcado por *Historias animadas* aunque con un planteamiento mucho más ambicioso tanto en el número y la diversidad de obras como por los referentes teóricos que articulaban la exposición, entre los que estaban el concepto de «colonialidad global», de Walter D. Mignolo, y el de «estética geopolítica», de Fredric Jameson. Los textos de Maureen Furniss, Leslie Felperin y Antonia Levi recogidos en el catálogo profundizaban sobre cuestiones de raza y género en los dibujos animados, orientalismo y ficción o el presente de la animación japonesa. El montaje de *Geopolíticas de la animación* estuvo a la altura de su planteamiento teórico, trazando un auténtico mapamundi a través de las salas del museo en un inteligente ejercicio de *display* que supo evitar los problemas habituales en las exposiciones audiovisuales (contaminación acústica entre obras, subordinación del espectador a los tiempos de visionado, etc.) a través de la alternancia de diferentes tipos de monitores y proyecciones y la distribución de los espacios acorde con la presencia física de las diferentes obras (figs. 3, 4, 5 y 6).

Apenas unos meses antes Juan Antonio Álvarez Reyes inauguró en el Museo Colecciones ICO de Madrid *Fantasmagoría. Dibujo en movimiento*²⁷, más centrada en aspectos estéticos de la animación, concretamente en el espíritu de pioneros como Emile Cohl, a cuya película de 1908 hacía referencia el título de la muestra. Su comisario recogió la idea de «animación pobre» apuntada por Carolyn Christov-Bakargiev en su introducción al catálogo de *Animations* a través de la obra de una serie de artistas como Francis Alÿs, Vicente Blanco (fig. 7), Zilla Leutenegger o Juan Zamora,

²⁴ Ver (20).

²⁵ *Historias animadas* tuvo un segundo montaje en Le Fresnoy, Tourcoing, en el 2007 y *Geopolíticas de la animación* en el Museo de Arte Contemporáneo de Vigo, en el 2008.

²⁶ Ver (13), p. 13.

²⁷ Ver (21).



Figuras 3 y 4. Vistas del montaje de *Geopolíticas de la animación*. Cortesía MARCO. Museo de Arte Contemporánea de Vigo. Foto: Enrique Touriño, 2008.



Figuras 5 y 6. Vistas del montaje de *Geopolíticas de la animación*. Cortesía MARCO. Museo de Arte Contemporánea de Vigo. Foto: Enrique Touriño, 2008.



Figura 7. *Otra vez algo nuevo*, Vicente Blanco, 2006. Cortesía del artista.

entre otros, que destacaban por la simplicidad de la animación y el dibujo frente a la sofisticación de las producciones estándar, una reducción siempre al límite que permite crear la ilusión de los antiguos espectáculos de fantasmagorías. El interés de Álvarez Reyes por dar a conocer la animación como medio artístico no se limitó a difundir las obras de estos artistas, sino también los textos de importantes teóricos del medio como Esther Leslie, la autora del riguroso ensayo *Hollywood Flatlands*, cuyo primer capítulo fue incluido en el catálogo, y Paul Wells, autor de numerosos libros y manuales sobre animación, algunos publicados en España, como *Fundamentos de la animación*. El catálogo de *Historias animadas* también incluía en el CD adjunto textos inéditos de Leslie y Wells, así como de Lev Manovich y otros.

Este planteamiento de una estética de «animación pobre» en el arte que citaba Álvarez Reyes en el texto para *Fantasmagoría. Dibujo en movimiento* se repitió en 2010 en la exposición *Merrie Melodies (y otras 13 maneras de entender el dibujo)*²⁸, en el Domus Artium de Salamanca. Una vez más, la animación no sólo fue la técnica, sino también el tema, bajo el título de los populares dibujos animados de Warner Bros. Dibujos, vídeos e instalaciones de trece artistas del entorno nacional configuraron un mapa del dibujo y sus hibridaciones con la imagen en movimiento y sirvieron para mostrar el peso que ha tenido y tiene este medio en el imaginario de nuestra sociedad.

²⁸ Ver (22).

*Watch Me Move. The Animation Show*²⁹ se celebró en el Barbican de Londres casi una década después de *Animations*. Ambas compartieron un mismo carácter unificador y multidisciplinar, aunque en el caso de la muestra londinense se decantó por un enfoque enciclopédico e historicista, como corresponde a la tradición museística británica. La exposición tenía como objetivo hacer un exhaustivo recorrido por siglo y medio de historia de la animación y su despliegue expositivo contó con diversos sistemas de proyección de los materiales audiovisuales repartidos según siete ejes temáticos:

- «Apparitions», dedicada a las fantasmagorías y al binomio ciencia y espectáculo característico de los orígenes del cine.
- «Characters», sobre la importancia de los personajes de dibujos animados, pero también de los sujetos presentes en los documentales rotoscopiados de Bob Sabiston o en los retratos animados de Julian Opie.
- «Superhumans», en referencia a las potencialidades fantásticas de los superhéroes del *cartoon*, el *anime* o los *blockbusters* generados por ordenador.
- «Fables», que ahondaba en la pervivencia de la narrativa tradicional en la animación.
- «Fragments», sobre la relación entre la historia, la memoria individual y la reconstrucción de ambas.
- «Structures», con la experimentación formal y la autorreferencialidad como fondo.
- «Visions», acerca de las simulaciones y de los espacios creados digitalmente.

Así mismo, se dedicaba un espacio intermedio a la exhibición de objetos relacionados con la historia de la animación, a modo de gabinete de curiosidades. El catálogo contó a nivel textual, además de la aportación del comisario Greg Hilty, con artículos de Paul Wells y Suzanne Buchan. La reseña que Annabelle Honess Roe dedicó a la exposición destacó la amplitud de su enfoque, aunque también señaló los peligros de su ambición, entre ellos el «potencial para ser a la vez abrumadora e insatisfactoria»³⁰, así como la falta de información y contextualización de las obras y objetos presentados, compensados, por otra parte, por las actividades paralelas llevadas a cabo en el Barbican.

TAXONOMÍAS EXPOSITIVAS Y PERFILES ARTÍSTICOS

Este recorrido por las exposiciones sobre animación en los últimos años nos ha llevado a establecer tres perfiles entre los que éstas se moverían: el conceptual o temático, el formal y el didáctico o de divulgación. No todas las exposiciones se encuadran perfectamente en uno o en otro, sino que muchas se sitúan en terrenos intermedios. El primer perfil, que hemos llamado conceptual o temático, se

²⁹ Ver (23).

³⁰ Ver (24), p. 102.

caracterizaría bien por tratar la animación como tema, atendiendo a su influencia cultural y a sus códigos, o bien por abordar la capacidad de la misma para tratar determinados temas. *Animations*, la muestra que hemos tomado como punto de partida para nuestro recorrido, estaría dentro de esta clasificación, aunque también hay en ella una reflexión formal sobre el medio. Otros casos que encajan con este perfil serían los que contaron con Juan Antonio Álvarez Reyes como comisario, *Historias animadas*, *Fantasmagoría* y *Geopolíticas de la animación*, aunque en el caso de la segunda se halle más escorada al perfil formal, al igual que sucede con *Merrie Melodies (y otras 13 maneras de entender el dibujo)*. *Contos Dixitais*, en la que la narratividad y la tradición oral se convertían en tema, también puede considerarse de perfil conceptual o temático. El perfil formal sería aquel que ha definido la animación como una forma híbrida de la imagen en movimiento con otras formas de arte; es tal vez el más frecuente en los últimos años y ejemplos del mismo serían *I still believe in miracles I. Dessins sans papier*, *The Animators*, *Version animée*, *Momentary Momentum: Animated Drawings*, *Animated Painting*, *KRAZY! The Delirious World of Anime + Comics + Video Games + Art* o, más recientemente, *The Dissolve*³¹. Como comentábamos anteriormente, estas exposiciones trataron la animación como una puesta en movimiento del dibujo y la pintura o como una mezcla de medios y lenguajes y ofrecieron una reflexión sobre la hibridación como estrategia característica de la era digital. El perfil didáctico o de divulgación, que también podríamos llamar histórico, sería el de aquellas muestras pensadas con el objetivo de dar a conocer, promocionar o registrar a nivel museístico las obras y técnicas del medio de la animación, considerando no sólo los productos terminados, sino también los bocetos, materiales de trabajo y herramientas necesarias para la elaboración de los mismos. Sería éste el caso de *Watch Me Move. The Animation Show*, de la que ya hemos hablado, y de otras como *Trickraum: Spacetricks*, *La Novia Cadáver. Del dibujo a la marioneta*, *Il était une fois Walt Disney: Aux sources de l'art des studios Disney*, *De Fantasiafabriek*, *Animatie in Nederland* o las retrospectivas que se han dedicado a estudios como Pixar y Aardman. Cabe destacar dentro del ámbito español tres exposiciones presentadas en la Fundación Luis Seoane: *Siluetas danzantes. Animación y vanguardia en la obra de Lotte Reiniger* (figs. 8, 9 y 10) y *Ray Harryhausen. Creador de monstruos*, comisariadas por Asier Mensuro, así como *El dibujo animado americano. Un arte del siglo XX*, en la que el cineasta Luciano Berriatúa expuso parte de su colección sobre animación. Berriatúa ha manifestado su intención de que ésta se formalice en un futuro Museo de la Animación³². El interés por las técnicas, aparatos y procesos creativos de la animación no sólo en su vertiente más conocida sino también en aquella que la vincula al trucaje cinematográfico ha sido recogido, además de la mencionada muestra sobre Harryhausen, en una serie de exposiciones itinerantes sobre la figura de Georges Méliès presentadas por Obra Social «la Caixa» bajo el título *Georges Méliès. La magia del cine* (figs. 11 y 12).

³¹ Ver (25).

³² Ver (26), p. 64.





Figuras 8 y 9. Vistas del montaje de *Siluetas danzantes. Animación y vanguardia en la obra de Lotte Reiniger* en la Fundación Luis Seoane. Comisario: Asier Mensuro. Diseño gráfico y expositivo: Daniel de Castro. Coordinación: Lavirian.



Figura 10 . Vistas del montaje de *Siluetas danzantes. Animación y vanguardia en la obra de Lotte Reiniger* en la Fundación Luis Seoane. Comisario: Asier Mensuro. Diseño gráfico y expositivo: Daniel de Castro. Coordinación: Lavirian.



Figura 11. Vistas del montaje de la exposición *Georges Méliès. La magia del cine*. Cortesía Obra Social «la Caixa».





Figura 12. Vistas del montaje de la exposición *Georges Méliès. La magia del cine*. Cortesía Obra Social «la Caixa».

Larissa Harris ya distinguía en *Animaciones (una guía para el principiante)* distintos tipos de artistas entre los participantes en la exposición *Animations*: por una parte, los que se acercaban al medio para una obra en concreto, y por otra aquellos que habían hecho de la animación su medio habitual, entre éstos algunos se definían como artistas mientras que otros lo hacían como cineastas. Esta dualidad sigue existiendo y se constituye en ocasiones en caso de polémica. Si atendemos a las exposiciones que hemos revisado, podríamos establecer numerosas categorías con sus correspondientes ramificaciones. El primer tipo indicado por Harris, el del artista que acude puntualmente al medio de la animación para obras concretas, sigue vigente. Además de Pierre Huyghe, artistas como Cristina Lucas (*El eje del mal*, 2003; *Pantone*, 2007), Xoán Anleo (*Sin preguntas con respuesta, Redes de sospecha (preámbulo)*, 2004 (fig. 13), *Xemeas*, (2005) servirían como ejemplo, así como Francis Alÿs con *Song for Lupita* o *The Last Clown* (1998), aunque en su caso hablaríamos más de una extensión de sus dibujos habituales a la imagen en movimiento, como en las animaciones recientes de Juan Pérez Agirregoikoa. Estaríamos aquí ante el perfil híbrido, del que ya hablábamos al apuntar las anteriores taxonomías expositivas, un tipo de artista que se mueve indistintamente entre la obra estática y la imagen en movimiento, como Dryden Goodwin, William Kentridge, Fernando Renes o Juan Zamora, por poner algunos ejemplos centrados en el dibujo. Aunque dedicados principalmente al vídeo, Jeremy Blake y Jacco Olivier podrían analizarse bajo el prisma de lo pictórico, mientras que lo performático estaría

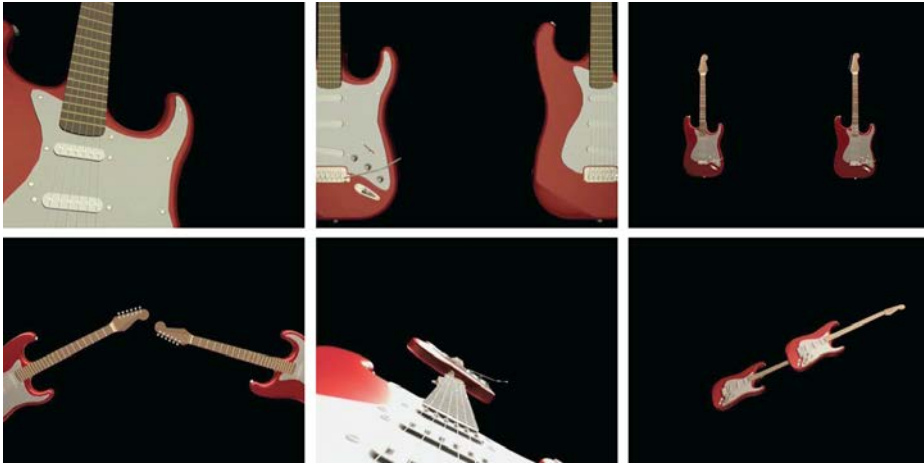


Figura 13. *Redes de sospecha (preámbulo)*, Xoán Anleo, 2004. Cortesía del artista.

presente en las representaciones de marionetas de Kara Walker y también en los artistas que han partido del registro del dibujo con técnicas cercanas al *time-lapse*, como Robin Rhode o el colectivo The Barnstormers. Mientras que Rhode fuerza el límite entre la imagen estática y el vídeo a la vez que incide en la acción corporal del artista, The Barnstormers utilizan la animación casi como un recurso documental. Las prácticas apropiacionistas también están presentes en la animación contemporánea a través de una serie de artistas que, bien desde la técnica tradicional de la rotoscopia, o desde la rememoración y reconstrucción de hitos del audiovisual, generan nuevos discursos y propuestas personales, como podría ser el caso de Kota Ezawa y sus revisiones de la historia y los medios de masas con estética de colores planos, J Tobias Anderson y sus *remakes* de Hitchcock o las reinterpretaciones intimistas de Karen Yasinsky de clásicos del cine como *La Atalante* o *Au Hasard Baltazar*. El modelo tradicional de artista se ha expandido y con él el perfil de los creadores de animación, generando una riqueza y diversidad de casos que está todavía por explorar.

I. PERFILES EXPOSITIVOS

| CONCEPTUAL | FORMAL | DIDÁCTICO |
|---|--------|-----------|
| Animations 14 octubre 2001 - 13 enero 2002, P.S.1 Centro de Arte Contemporánea, Nueva York 8 febrero 2003 - 6 abril 2003, Kunst Werke, KW, Instituto de Arte Contemporáneo, Berlín Comisarios: Carolyn Christov-Bakargiev y Larissa Harris | | |



| | | |
|---|---|---|
| | I still believe in miracles I. Dessins sans papier 7 abril 2005 - 7 mayo 2005, MAM - Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, París Comisarios: Laurence Bossé, Dressen Ana, Angeline Scherf y Hans Ulrich Obrist | |
| | Trickraum: Spacetricks 3 agosto 2005 - 13 noviembre 2005, Museum für Gestaltung, Zürich 10 enero 2007 - 19 marzo 2007, James Hockey Gallery and Foyer Gallery University for the Creative Arts, Farnham College Comisarios: Suzanne Buchan y Andres Janser | |
| | The Animators 3 diciembre 2005 - 4 febrero 2006, Angel Row Gallery, Nottingham 17 diciembre 2005 - 25 febrero 2006, SPACEX, Exeter 13 mayo - 2 julio 2006, Ferens Art Gallery, Hull Comisaria: Angela Kingston | Pixar: 20 Years of Animation 14 diciembre 2005 - 6 febrero 2006, MoMA, Nueva York Comisario: Steven Higgins |
| Historias animadas 16 junio 2006 - 8 octubre 2006, Caixa Forum, Barcelona Comisarios: Juan Antonio Álvarez Reyes, Laurence Hazout Dreyfus, Marta Gili y Neus Miró | Version animée 18 octubre 2006 - 17 diciembre 2006, Centre pour l'image contemporaine, Ginebra Comisarios: Laurence H. Dreyfus (invited curator) y Isabelle Aeby Papaloizos | |
| Contos Dixitais 21 Diciembre 2006 - 28 Enero 2007, CGAC, Centro Galego de Arte Contemporáneo, Santiago de Compostela Comisario: Manuel Oliveira | Il était une fois Walt Disney: Aux sources de l'art des studios Disney 16 septiembre 2006 - 15 enero 2007, Galeries nationales du Grand Palais, París Comisario: Bruno Girveau | |
| Fantasmagoría. Dibujos en Movimiento 18 enero 2007 - 18 marzo 2007, Museo Colecciones ICO, Madrid Comisario: Juan Antonio Álvarez Reyes | Momentary Momentum: Animated Drawings 3 marzo 2007 - 12 mayo 2007, Parasol Unit Foundation for Contemporary Art, London Comisarios: Ziba Ardalan, Laurence Dreyfuss | |

| | |
|---|--|
| Geopolíticas de la animación 27 septiembre 2007 - 9 diciembre 2007, CAAC, Centro Andaluz de Arte Contemporáneo, Sevilla 29 febrero 2008 - 1 junio 2008, MARCO, Museo de Arte Contemporáneo, Vigo Comisario: Juan Antonio Álvarez Reyes | Animated Painting 13 de octubre 2007 - 13 enero 2008, San Diego Museum of Art, California Comisaria: Betti-Sue Hertz |
| | KRAZY! The Delirious World of Anime + Comics + Video Games + Art 17 mayo de 2008 - 7 septiembre 2008, San Diego Museum of Art, Vancouver Art Gallery, Vancouver Comisarios: Bruce Grenville, Tim Johnson, Kiyoshi Kusumi, Art Spiegelman, Seth, Will Wright y Toshiya Ueno |
| | Siluetas danzantes. Animación y vanguardia en la obra de Lotte Reiniger 16 julio 2008 - 7 septiembre 2008, Fundación Luis Seoane, A Coruña Comisario: Asier Mensuro |
| | El dibujo animado americano. Un arte del siglo xx. Colección Luciano Berriatúa 10 julio 2009 - 12 octubre 2009, Fundación Luis Seoane, A Coruña Comisario: Luciano Berriatúa |
| Merrie Melodies (y otras 13 maneras de entender el dibujo) 12 marzo 2010 - 24 mayo 2010, DA2, Domus Artium 02, Salamanca Comisario: Javier Panera | De Fantasiefabriek 10 enero - 25 abril 2010, Noordbrabants Museum, Hertogenbosch |
| | The Dissolve 20 junio 2010 - 2 de enero 2011, SITE, Santa Fe's 8 th International Biennial, Santa Fe Comisarios: Sarah Lewis y Daniel Belasco |
| | Ray Harryhausen. Creador de monstruos 28 octubre 2009 - 10 enero 2010, Fundación Luis Seoane, A Coruña Comisario: Asier Mensuro |
| | Watch Me Move. The Animation Show 15 junio 2011 - 11 septiembre 2011, Barbican Art Gallery, Londres Comisario: Greg Hilty |
| | Georges Méliès. La magia del cine 25 julio - 8 diciembre 2013, CaixaForum, Madrid Comisario: Laurent Mannoni |



NUEVAS ACTITUDES Y NUEVOS CONTEXTOS. A MODO DE CONCLUSIÓN

El teórico de la animación Robert Russett se expresaba así en 1988: «La animación experimental, que está en estos momentos disfrutando de una especie de Renacimiento, posiblemente tenga tanto en común con la música y la pintura como con la animación comercial y el cine. Quizá algún día estas películas sean comercializadas a través de galerías de arte y ‘cuelguen’ de las paredes de un museo; quizás sean reproducidas en proyectores domésticos y equipos de vídeo; quizá se presenten programas de estas películas en teatros y televisión, tal y como los recitales y los conciertos son actualmente disfrutados por grandes audiencias»³³. Un cuarto de siglo después podemos decir que las previsiones de Russett fueron certeras. Hoy en día la comercialización de la animación como arte es un hecho y algunas cuelgan de las paredes de los museos como cualquier cuadro tradicional, como es el caso del autorretrato de Julian Opie en la National Portrait Gallery de Londres. El mercado del DVD ha puesto a disposición de un público amplio tanto clásicos de la animación experimental como obras de animadores independientes contemporáneos. Muchas de las exposiciones de vídeo de las que hemos hablado en este artículo acompañaron sus catálogos con fragmentos de obras de algunos de sus artistas en este formato. Los nuevos canales de difusión han hecho disponibles piezas de difícil acceso, y no nos referimos únicamente al enorme contenedor audiovisual que ha significado Youtube, sino también al entramado de organizaciones y festivales que empezó precisamente en los circuitos experimentales y alternativos de los que habló Robert Russett y que allanaron el camino a la animación y a la imagen en movimiento en general hasta su entrada en los museos. Los programas audiovisuales son frecuentes en gran parte de las instituciones dedicadas al arte, con enfoques cada vez más abiertos e interdisciplinarios. Las mejoras en el funcionamiento de Internet y los nuevos formatos de alta resolución también han facilitado una reproducción más próxima a las calidades originales, a lo que se añade la ampliación de los mercados para los contenidos culturales a través de la red. Probablemente el impacto de la animación no convencional, ya sea experimental, independiente o artística, no tenga todavía audiencias equiparables a las de los grandes eventos deportivos, pero este nuevo contexto ha facilitado que su número de espectadores aumente notablemente.

El actual escenario digital y la expansión del mundo del arte hacia nuevas prácticas han permitido, como hemos visto, la entrada de la animación en las instituciones artísticas, dando como resultado diferentes formas de entender el comisariado de obras de este tipo. Así mismo, las tipologías de artistas dedicados a la imagen en movimiento se han multiplicado, y probablemente seguirán aumentando al hilo de los avances tecnológicos venideros y de su progresiva democratización.

Recibido: 03/06/2013

Aceptado: 21/01/2014

³³ Ver (27), p. 11.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- (1) BIESENBACH, Klaus, ed. *Animations*. Berlín: KW, Institute for Contemporary Art, 2001.
- (2) KLEIN, Norman M. *The Vatican to Vegas: A History of Special Effects*. New York: The New Press, 2004.
- (3) CHRISTOV-BAKARGIEV, Carolyn, ed. *Arte povera*. Londres: Phaidon, 1999.
- (4) WARD, Paul. «Some Thoughts on Practice-Theory Relationships in Animation Studies», *Animation: an Interdisciplinary Journal*, 1 (2) (2006): 229–45.
- (5) BERNS, Jörg Jochen, ed. *Daumenkino. The Flip Book Show*. Düsseldorf: Kunsthalle Düsseldorf; Köln: Snoeck, 2005.
- (6) HOPTMAN, Laura. *Drawing Now: Eight Propositions*. Nueva York: MoMA, 2002.
- (7) LLORCA, Pablo, y RAIMAR Stange. *Arte Termita contra Elefante Blanco*. Madrid: Fundación ICO, 2004.
- (8) FRANCÉS, Fernando. *Dibujos Hoy*. Málaga: CAC Málaga, 2004.
- (9) DEXTER, Emma. *Vitamin D: New Perspectives in Drawing*. Londres: Phaidon, 2005.
- (10) BOSSÉ, Laurence; DRESSEN, Anne; Ulrich Orbrist, Hans; Scherf, Angeline. *I still believe in miracles I. Dessins sans papier*. París: Paris musées, 2005.
- (11) ARDALAN, Ziba y Laurence DREYFUSS. *Momentary Momentum: Animated Drawings*. Londres: Parasol Unit, 2007.
- (12) HERTZ, Betty-Sue, ed. *Animated Painting*. San Diego: San Diego Museum of Art, 2007.
- (13) ÁLVAREZ REYES, Juan Antonio; DREYFUSS, Lawrence; Gili, Marta; Miró, Neus. *Històries Animades*. Barcelona: Fundación «la Caixa», 2006.
- (14) GRENVILLE, Bruce, ed. *KRAZY! The Delirious World of Anime + Comics + Video Games + Art*. Berkeley: University of California Press, 2008.
- (15) KINGSTON, Angela, ed. *The Animators*. Nothingham: Angel Row Gallery, 2006.
- (16) DREYFUSS, Laurence. *Version Animée 06. L'Animation dans l'Art Contemporain*. Saint-Gervais Genève: Centre pour l'image contemporain, 2006.
- (17) OLVEIRA, Manuel y Silvia GARCÍA. *Contos Dixitais*. Santiago de Compostela: CGAC, 2007.
- (18) BETTLELHEIM, Bruno. *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona: Crítica, 1999.
- (19) BALLÓ, Jordi y Xavier PÉREZ. *La semilla inmortal*. Barcelona: Anagrama, 1997.
- (20) ÁLVAREZ REYES, Juan Antonio, ed. *Geopolíticas de la animación*. Sevilla: Consejería de Cultura, Junta de Andalucía, 2007.



- (21) ÁLVAREZ REYES, Juan Antonio, ed. *Fantasmagoría. Dibujo en movimiento*. Madrid: Fundación ICO, 2007.
- (22) PANERA, Javier. *Merrie Melodies (y otras 13 maneras de entender el dibujo)*. Salamanca: Fundación Salamanca Ciudad de Cultura, 2009.
- (23) HILTY, Greg y Alona PARDO ed. *Watch Me Move. The Animation Show*. Londres: Merrell Publishers Limited, 2011.
- (24) HONESS ROE, Annabelle. «Watch Me Move: The Animation Show» *Animation: an Interdisciplinary Journal*. 7(1) (2012): 101–4.
- (25). BELASCO, Daniel ed. *The Dissolve*. Santa Fe: SITE Santa Fe, 2010.
- (26) RUIZ DE SAMANIEGO, Alberto ed. *Estéticas de la Animación*. Madrid: Maia Ediciones, 2010.
- (27) RUSSETT, Robert y Cecile STARR. *Experimental animation: origins of a new art*. Nueva York: Da Capo Press, 1988.

