

***El cine es realidad a 24 fotogramas por segundo* Jean Luc Godard**
***No la imagen de la realidad sino la realidad de la imagen* Jean Luc Godard**

1. LA IMAGEN VISUAL: LA DIVISIÓN DE LAS ARTES Y EL LAOCOONTE

En la Grecia clásica la palabra *ars* coincidía en su sentido con la palabra *tecne*, que refiere ante todo al problema de saber realizar bien un oficio para poder conseguir su propósito. Sin embargo entre estos oficios, Platón y Aristóteles hablan de la poética o de la *ars poética*. Para Platón la poesía y la poética son el oficio de reproducir (*mimesis*) imágenes de la naturaleza, estas realizan imitaciones de tercer orden, ya que para él los objetos tal como aparecen ante nuestros sentidos ya son malas copias de su arquetipo ideal, único estado donde se conjugan la belleza, la verdad y la bondad. Por este motivo el propone expulsar los poetas de la *polis*, estos eran tanto músicos y escultores, como los mismos compositores de cánticos y poemas. Aristóteles en cambio encuentra en la *mimesis* que realiza la *poiesis* una importante función catártica -purificadora y aleccionante- que debe saberse realizar, para tal motivo concibe *La Poética*, en donde da las pautas para una buena composición. Antes de dar sus instrucciones, que ante todo se refieren al drama y en especial a la tragedia, Aristóteles hace una disección del *Ars poietica* en: música, pintura, escultura, epopeya y drama, que a su vez divide en comedia y tragedia.

En la edad media y hasta buena parte del renacimiento, esta definición y clasificación se va a extender y confundir en una gran generalidad donde se agrupan diferentísimos oficios como la astronomía, la jardinería, las matemáticas, la talabartería, la retórica y la agricultura. Estos se dividen en “artes liberales” y “artes mecánicas”, siendo las primeras las que dan cuenta de destrezas más intelectuales como la retórica, las matemáticas o la música, y la segunda las que hacen referencia a habilidades más manuales como la jardinería, la arquitectura y la escultura. Sólo hasta el siglo XVIII Alexander Gottlieb Baumgarten (1714-1762) en su *Estética* (1758) y Gotthold Ephraim Lessing (1729-1781) en *El Laocoonte* (1766), hablaron por primera vez de

Artes en el sentido que hoy le damos a esta palabra, es decir, como una serie de disciplinas y oficios creativos, formas de expresión por los cuales se realizan objetos que pueden ser llamados obras de arte por su originalidad, belleza y manera subjetiva de interpretar el mundo. En su ensayo *El Laocoonte*, selecciona unos pocos oficios a los que se llamarán Bellas Artes y propone dividirlos en unas “Artes del Tiempo” y unas “Artes del Espacio”. Lessing compara el grupo escultórico *Laocoonte* -realizado por Atanodoro, Hagesandro y Polidoro en el siglo I (dc) y conservada hoy en el Vaticano-, con la manera como aparece este mismo hecho en un canto de la *La Eneida*, poema épico escrito por Virgilio en el año 30 antes de Cristo. Ambos representan y narran el mismo hecho que da cuenta del momento en que el sacerdote troyano Laocoonte y sus dos hijos, sufren la condena y el suplicio de verse enrollados y a punto de ser mordidos por dos grandes serpientes venenosas. Lessing describe la manera en que cada una de estas dos formas de expresión, la escultura y la poesía, dan su versión del mismo hecho. En la primera queda contenida en un instante apropiado mediante una estudiada composición visual, el pasado, presente y futuro inmediato del drama de Laocoonte y sus hijos; mientras que la segunda relata la acción en sus diferentes momentos: antes, en y después del suplicio. Analiza la manera como para la escultura y la pintura debe haber un instante ideal, digno de ser congelado en una imagen y que refleje la duración y dramatismo de una acción: esta es la esencia de su arte. Mientras que para la poesía y la literatura en general se trata de componer la narración de los hechos de tal manera que pueda hacérselos ver en nuestra imaginación: esta es su función y esencia. De un lado el inscribe entonces unas artes del espacio (arquitectura, escultura y pintura) dirigidas más bien a los ojos, donde una forma congelada debe hablarnos del tiempo; mientras del otro inscribe las artes del tiempo (música, poesía y literatura) donde mediante una narración o sonidos muy bien compuestos dentro de una sucesión hace imaginar espacios, colores, materias, cuerpos, etc. Las primeras se articulan y componen en un fragmento de espacio donde se pueden apreciar y leer sus partes de manera simultánea, mientras las segundas se ordenan y componen en un fragmento de tiempo que se puede percibir y leer dentro de un obligado orden secuencial. Las primeras fueron llamadas desde este momento artes plásticas y de esta agrupación surgieron las Academias de

Bellas Artes Plásticas, donde se empezó a enseñar estos oficios que antes eran aprendidos en el taller de los grandes maestros. La música también tuvo su academia llamada Conservatorio y la literatura su Escuela de Letras que comúnmente se agrupaba también en la Facultad de Filosofía y Letras.

Más de cien años después en 1872 Friedrich W. Nietzsche (1844-1900) publica su primer libro: *El Nacimiento de la Tragedia*, en el que se busca depurar la opera europea remontándose a los orígenes de la tragedia griega. Nietzsche encuentra la crisis de este género contemporánea a la crisis del mito y al surgimiento de la filosofía socrática. Para este filósofo el mundo moderno debe rescatar el carácter trágico griego de la obra de arte, carácter que nunca se resolvió en una belleza ordenada como la representada por Apolo, ni en la embriaguez desmedida representada por Dionisio, sino en la permanente tensión entre estas dos tendencias. En el arte moderno y sobre todo en la opera, como “arte total”, deberían introducirse lo dionisiaco, la embriaguez y el caos de la vida misma, que mediara ante la tendencia Apolínea dominante, la belleza y la luz del orden tectónico. Si lo apolíneo era representado ante todo por la arquitectura y las artes visuales, la música y la danza deberían aportar lo dionisiaco. Debemos recordar que el proyecto operático europeo, que Nietzsche quería reformar con estas ideas en cabeza de su héroe Richard Wagner, buscaba integrar en una gran obra (opera); el drama, la epopeya, la arquitectura, la música y la danza. Esto sucedía en vísperas de la aparición del cinematógrafo en el que precisamente volverían a aparecer estos intentos de un arte integrador, tanto en las prácticas del malogrado *Film d'Art* en París (1908) o en el *Manifiesto de las siete artes* de Ricciotto Canudo en 1914. Este último propone el cine como “la caja receptora de las demás artes”.

Pero antes de plantear esta idea de síntesis de las artes que se vio en este primer momento del cine, es importante recordar en las críticas a los salones y al teatro de final del siglo XVIII realizadas por Denis Diderot (1713-1784), cómo éste destacaba la técnica de los *tableau vivant* de la representación teatral, como el momento del drama en que los actores se posaban estáticamente dando la impresión de un cuadro por su composición plástica. Esto sucedía

mientras que en los estudios de los pintores, estos artistas parecían dirigir la acción de la representación que debían pintar hasta encontrar el instante ideal de su composición, donde todos los figurantes del cuadro quedarían congelados en la pose eterna de su obra plástica. Retomando las ideas de Lessing para ajustarlas a esta realidad, no hubo unas artes del tiempo puro como tampoco otras del espacio puro. La narración temporal evocaba siempre un espacio donde sucedía la acción y este era factible de concretarse en términos plásticos, tanto como la representación pictórica no era más que el instante congelado de una acción y una narración que requerían del tiempo para darse.

Finalmente, en 1839 Louis Daguerre (1787-1851) presenta oficialmente ante el gobierno francés la daguerotipia, una técnica de representación o captura y reproducción mecánica de las imágenes del mundo real. En otras palabras aparece la fotografía para transformar radicalmente entre otras la historia de las artes plásticas, tanto como las artes escénicas y la literatura. A partir de este momento se generarían históricos debates en el campo de la pintura y las artes en general. Se hacía la pregunta sobre si esta técnica podría ser considerada una forma de arte, pero no se advertía la erosión que esta misma causaba en la definición misma del concepto de arte. Pero aunque en esta discusión está comprometida una de las técnicas de las que se desprende uno de los desarrollos tecnológicos imprescindibles para el surgimiento posterior del cinematógrafo y el cine, y por esto sea tan próxima a nuestro interés sobre la "animación como expresión artística", no nos detendremos en el prolífico y rico debate de la relación de la fotografía con la pintura. Se volverá a la fotografía cuando se explique como la fuerza de los hechos históricos y las transformaciones técnicas han creado la necesidad de dar un nuevo nombre -el de Artes Visuales-, para designar el nuevo conjunto de producciones artísticas en las que hoy se incluyen también las tradiciones de la escultura y la pintura; y una nueva técnica, la de la reproducción de las imágenes en movimiento. Se volverá a llamar la atención sobre este breve y parcial recuento de la clasificación de las artes, cuando se exponga el desarrollo del arte cinematográfico.

2. LA IMAGEN MOVIENTE Y LA GENEALOGÍA DEL CINEMATÓGRAFO

El uso de términos de la botánica puede servir para ilustrar el desarrollo tecnológico que posibilitó el invento del cinematógrafo a finales del siglo XIX y su posterior uso o géneros. A este invento también concurren antiguos ideales y necesidades del ser humano, como la necesidad de conocer el mundo y explicárselo científicamente y la de expresar sueños atávicos del hombre que de manera más inconsciente –quizá mítica-, estaban latentes como otro tipo de explicaciones de su ser, sus orígenes, su esencia o su razón de ser. De un lado el análisis y recomposición del movimiento, es decir, del mundo como ese todo abierto que no deja de transformarse en el espacio y tiempo, por medio de una imagen-movimiento obtenida mediante la mecánica (la óptica y la química) del cinematógrafo. Del otro lado, el rito ilusionista actualizado en el estudio de los mecanismos (ópticos, fisiológicos y mentales) de la percepción visible y audible del mundo, mediante distintos instrumentos y juguetes ópticos.

Lo paradójico vendría a ser que de las intensiones científicas del uso de la fotografía y el cine se encontraron siempre con una imagen sustancialmente diferente a la realidad, por no decir fantasiosa. El cine rompe la continuidad real del movimiento en imágenes instantáneas de este, paralizando el movimiento y contradiciendo su propia esencia. Como también de los juegos ilusionistas cercanos a la magia que hace buena parte de la génesis del cine, surgen imágenes que nos muestran una verdad del mundo que no es posible someter a comprobaciones científicas, de la misma manera que intuimos como los sueños nos hablan de la vida sin que podamos reducirlos a pruebas fácticas. Esta es la manera como siempre el arte, los sueños, las fantasías y los mitos nos han mostrado sin demostrarnos, la verdadera esencia de nuestra realidad.

Las dos grandes ramas del cinematógrafo, los dos grandes géneros en los que se suele subdividir son el documental y la ficción. Estos provienen a su vez de las mismas fuentes de este invento: la ciencia y la magia. Dos caras de una misma moneda, ya que la ciencia aquí observa la realidad para hallar la causa del movimiento de la vida; mientras que la magia es la técnica de reproducir

“ilusoriamente” el movimiento. La genealogía del cinematógrafo tiene tres grandes raíces que se relacionan con estas tradiciones: la investigación sobre la percepción del movimiento y la producción de este; la producción de imágenes a través de la fotografía; y la proyección de imágenes, incluso en movimiento.

La investigación en la percepción retiniana por el inglés Peter Mark Roget (1824) y el francés Joseph Plateau (1829), consistió en medir el tiempo que dura una imagen en la retina por el cual es posible, entre otras, la ilusión de movimiento en el cinematógrafo. Estas investigaciones se basaron en instrumentos que empezaron a generar inventos como el taumatropo de John Ayton Paris (1825), el fenaquistiscopio de Joseph Plateau, el zootropo de William George Horner (1834), el praxinoscopio de Emile Reynaud (1877), además de otros juegos ópticos como los *flip books*, los espejos anamórficos, los estroboscopios, los kalidoscopios, etc. Estos diferentes aparatos terminaron por ensamblarse en el “teatro óptico” de Emile Reynaud (1844-1918), para el que ya se realizaba este arte anterior al séptimo arte que es la animación, mediante proyección de imágenes dibujadas que se movían en una pantalla. Esto sucedía durante la década anterior a la invención del kinetoscopio y el cinematógrafo (1880-90). He aquí una investigación científica que condujo a la tecnificación de la magia, del ilusionismo.

La creación de la “cámara oscura”, consistió en fabricar cajas con un orificio en una de sus paredes, que dispuestas ante un objeto más o menos iluminado, alcanzan a reproducir en otra pared de su interior la imagen invertida de ese objeto. Esta cámara fue dibujada por Leonardo Da Vinci (1452-1519), y en ella se inspira en buena parte la ventana perspectivista de otros renacentistas como Alberto Durero (1471-1528), la cámara oscura portátil pensada por Athanasius Kirscher (1602-1680) y las usadas por muchos artistas antes del desarrollo de las primeras fotografías de Nicéphore Niepce (1765-1833) en 1816-18. Niepce prepara un soporte con un material fotoquímico como sales de plata y logra obtener y fijar en el soporte por primera vez la imagen dibujada por la naturaleza. Posteriormente su socio Louis Daguerre (1787-1851)

presenta públicamente este invento llamándolo la daguerrotipia en París en 1839. El desarrollo de este continúa con la obtención de negativos que permiten la reproducción de múltiples imágenes positivadas por William Fox Talbot (1800-1877) en 1845, esto hace posible que este aparato produzca imágenes en serie, de manera industrializada. La primera cronofotografía fue realizada por Eadward Muybridge (1830-1904) en California en 1878, al disparar diferentes cámaras secuencialmente sobre un mismo caballo al galope y obtener una serie de 16 fotografías que ilustraban los diferentes instantes del movimiento de este caballo. Ettiene Jules Marey (1830-1904) sistematiza esta técnica con su invención y uso del fusil cronofotográfico con el que obtenía los diferentes instantes del movimiento sobrepuestos en una sola imagen. En 1900 George Eastman (1854-1932) pone en el mercado el rollo de celuloide fotográfico que junto a la cámara con la que se vendía, popularizado aún más esta técnica, pues ya no solo se facilitó el acceso a las imágenes sino también a su tecnología: “usted solamente obture, nosotros hacemos el resto”, era el lema de la compañía Kodak. Finalmente Thomas Alba Edison (1847-1931) desarrolla en su compañía de patentes el kinetógrafo y el kinetoscopio en 1893, produciendo la ilusión de movimiento a partir de registros fotográficos de la realidad, es decir, reproduciendo técnicamente el movimiento.

La proyección de imágenes recoge la tradición de la proyección de sombras desde las cavernas y el milenario teatro de sombras de Balí. La parábola de la caverna expuesta por Platón (427-347 ac.) en el libro VII de *La Republica*, ya explica la manera como la proyección de las imágenes producen un efecto de ilusión de realidad, llevando a los hombres al engaño. Más técnicamente se desarrolla la cámara oscura desde la tradición árabe, pasando por los diseños de Da Vinci, hasta el desarrollo de la linterna mágica. Esta funciona como inversión de la misma cámara oscura desarrollada por A. Kirscher, dejando ahora que sea una imagen en un soporte transparente la que es iluminada desde el interior de la cámara para proyectarse en una superficie exterior a esta, dentro de un cuarto en relativa penumbra. La linterna mágica fue utilizada en los siglos XVII y XVIII, entre otras para adoctrinar al público con imágenes religiosas. De esta se desarrollaron espectáculos como las fantasmagorías de

Etienne Gaspard Robertson desde 1790 y el teatro óptico del citado Reynaud entre 1880 y 1890. En estos se acoplaban imágenes articuladas, praxinoscopios y espejos anamórficos, con los cuales ya se producía la ilusión de movimiento. Estas imágenes fantásticas y con un gran poder de ilusionismo fueron devoción de las grandes masas urbanas de la naciente clase proletaria, un inmenso público que, dado su analfabetismo requería de diversiones donde con imágenes se les pudiera narrar pequeñas situaciones o historias.

Finalmente, el cinematógrafo presentado en sociedad en el café Indú de París el 28 de diciembre de 1895 por sus inventores Louis (1864-1948) y Auguste Lumiere (1862-1954), articula estos tres desarrollos además del invento de la cinta de celuloide desarrollada por la compañía Kodak, como el soporte que permitía la proyección de sus imágenes a gran velocidad: entre 18 y 24 fotogramas por segundo. A esta velocidad se logra entonces producir la ilusión de movimiento de las imágenes proyectadas por el aparato Lumiere y capturadas de la realidad por este mismo, que servía de cámara tomavistas y de proyector.

Habría que agregar de cada uno de estos tres desarrollos que hicieron posible el cine, que en el primero se pasa de una investigación científica a una investigación óptica (de juguetes y fantasías hasta abrirse al espectáculo de Reynaud); el segundo desarrollado por un afán científico conduce a la industrialización de un invento altamente comercial en Daguerre, Fox Talbot, Disredi o Edison; y el tercero proviene de una tradición ritual (y mítica) que se redirige hacia una necesidad pedagógica y de esparcimiento propia de la expansión de las grandes ciudades industriales y burguesas. Pero en la cinta de Eastman vemos la inteligencia pragmática que convierte varios desarrollos tecnológicos en un excelente negocio, tanto para la fotografía Kodak (multiplicar la posibilidad del uso de cámaras fotográficas y señalar más la producción fotográfica), como para el cine (volver masiva la recepción de las imágenes en movimiento). En este momento se conjugan consecuentemente la industrialización, serialización y producción masiva de imágenes, con una necesidad de recepción y consumo masivos de estas, exigidas en el contexto

de las grandes sociedades y ciudades burguesas e industriales. Si se trataba de un arte, demoró en aceptarse dada su esencia industrial, pues esto en su momento resultaba contradictorio. Por lo mismo se trataba de un arte o espectáculo masivo, popular, no porque fuese producido por el pueblo como porque era dirigido sobre todo a este. Estas razones no se pueden olvidar al considerar las posibilidades expresivas o artísticas de un producto industrial como el cine.

3. LA ANIMACION Y SU LUGAR EN LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Las dos grandes ramas en que por tradición se ha dividido el tronco cinematográfico han sido el documental y la ficción, atribuyendo sus respectivas paternidades a los Lumiere y a Georges Melies (1861-1938). Este último viene de ser mago, actor, dibujante y empresario del teatro Houdin, para encontrarse con el cinematógrafo la misma noche del 28 de diciembre de 1895, en que los Lumiere hicieran su primera presentación pública. Sorprendido por el invento Melies les propone compra de la patente o por lo menos de un aparato, a lo que los hermanos le aconsejan que no lo haga, pues: “el cinematógrafo es un invento sin futuro”. Pero en este momento ya no era difícil conseguir o fabricar un aparato que realizara estas funciones, puesto que el invento ya se había dado y que en el venían trabajando otros inventores en Francia, Inglaterra, Alemania, Italia y los Estados Unidos. Melies consigue entonces una cámara a través del británico Robert William Paul, con la que empieza a gravar (filmar) imágenes en movimiento. Un día realizando una toma de un bulevar se le atranca la cámara y minutos después la destraba para proseguir filmando en el mismo emplazamiento y encuadre, obteniendo como resultado de este accidente, la imagen del bulevar por donde transita un tranvía que en un instante se convierte en carro funerario. Esta azarosa elipsis es demasiado poética para creerla: los transeúntes se convierten en cadáveres, que en palabras del poeta y cineasta Jean Cocteau, no es otra cosa que lo que hace el cine: “gravar a la muerte trabajando”. Sea verdad o poesía esta anécdota, Melies dice haber descubierto con esta experiencia el efecto del *stop motion*. Para nosotros se trata de la confirmación de que la poesía y la verdad no se encuentran lejos, ni siquiera separadas, como tampoco la ficción y el

documental. El cineasta Jean Luc Godard (1930), preocupado por la relación entre las imágenes y la realidad, termina por afirmar que en el cine no se trata de “la imagen de la realidad sino de la realidad de la imagen”, de conocer su propia esencia, es decir, que “el cine es realidad a 24 fotogramas por segundo”.

Posteriormente Melies experimentó con la misma mecánica de la cámara realizando las primeras sobreimpresiones, apariciones y desapariciones de personas, transformaciones de personas y objetos, animaciones de objetos filmando cuadro a cuadro (*stop motion*), teniendo eficaces resultados para sus objetivos de mago. Desarrolla un estudio en su casa y realiza las primeras películas que se dedican a contar historias, unas muy sencillas y otras más complejas, como *El viaje a la Luna* (1902) inspirado en la novela de ciencia ficción de Julio Verne. Melies aparece así no solo como padre del cine de ficción, sino también como uno de los pioneros que más desarrollo la técnica en función de los trucos y efectos especiales, que ya tendrían que ver con la animación post-cinematográfica.

De Lumiere a Melies nos encontramos con el desarrollo de la fotografía animada y proyectada, la reproducción técnica del movimiento real demandada por la ciencia y desarrollada por la técnica fotográfica tal como lo consideraban los hermanos, convertido en un espectáculo gracias a la sorprendente manera como este aparato podía manipular el movimiento real para conseguir imágenes en movimiento imposibles, fantásticas. Sin embargo es una exageración ver sólo el carácter documental en las películas de los Lumiere como también ver solamente la ficción en Melies. Tanto en estos “documentales” habría una pequeña puesta en escena y otros efectos que lo alteran como documento absolutamente fiel de la realidad, como en las fantasías de Melies se pueden encontrar importantes elementos que documentan el mundo y condiciones reales en que estas fueron hechas.

En Norteamérica la experiencia se enrumbo progresivamente hacia la

realización de ficciones, no en los estudios prefabricados tipo Edison o Melies, sino en espacios reales que proveyeran de un mayor realismo a sus historias. De esta manera el pionero Edwin S. Porter (1879-1941) filma partes de *La vida de un bombero americano* (1902) en una estación de bomberos real y otras de *El Gran asalto al tren* (1903) en un tren, donde emplaza la cámara. Existe en estas películas una gran dosis de documental, o mejor, de realismo que aprovechan la ficción y la puesta en escena para impresionar mucho más al público. Por este mismo rumbo trabajará David W. Griffith (1875-1948) en sus primeros cortos (1908-13), hasta que por comodidad de la grabación, empiezan a realizarse decorados en estudios para *El Nacimiento de una nación* (1915) e *Intolerancia* (1916), que parecían más naturales que los reales. La industria hará de esta forma de producción su manera más estable y de su estilo “realista”, codificado a través de normas en el guión, la actuación, la puesta en escena, la fotografía y el montaje, un modo de representación al que el público prontamente se habituó. Estas fórmulas de producción, este estilo ilusoriamente realista y sus productos de consumo masivo han sido la pequeña fracción de las posibilidades cinematográficas donde se ha consolidado la gran producción de la industria, llámese Hollywood o de otra manera.

El documental logra permanecer marginal a la ficción, primero como noticiero que hacía parte del programa de cortos que componían las exhibiciones hasta 1918, y después como productos independientes en su exhibición aunque no en su producción. Estos eran llevados a cabo por interés científico, cultural o de propaganda. La primera ramificación que sucede en el documental se da desde su modo de realización, dando sus dos patrones Robert Flaherty en los Estados Unidos (1884-1951) y Dziga Vertov (1896-1954) en la Unión Soviética. El primero como investigador científico, buscó que su trabajo etnográfico con los esquimales quedara documentado en su película *Nanook del norte* (1922). Para tal motivo debió valerse de pequeños trucos que contribuyeran a poder mostrar coherentemente la vida de la familia esquimal, pidiéndoles que representaran ellos su vida cotidiana ante la cámara. Esta experiencia generará toda una corriente en el documental que ha terminado por llamarse: puesta en escena documental, donde la puesta en escena es un artificio pero

que ha sido fruto de la observación y la documentación y que permite un verismo más claro y eficaz para con el público. Vertov, en cambio rompe radicalmente con cualquier intento de escenificación, puesta en escena, e incluso de narrar una historia. Su propuesta documental invoca a un cine-verdad apoyado en la toma directa de la realidad y el posterior montaje de estas. En sus documentales derivados de los noticieros, pero con una composición y construcción altamente formal, no se cuenta una historia particular ni se hace representar nada a los hombres y mujeres que desfilan ante su cámara. Pero es sobre todo el montaje de tomas unidas por un tema común, y estructuradas en un orden y ritmo consecuente, el que construye el sentido de sus documentales. Sin embargo en su intento de capturar la realidad de improviso se vale de efectos en cámara y montaje que le sirven para enfatizar su discurso. En películas como *El hombre de la cámara* (1929) no es extraño entonces encontrarse sobre-impresiones, cámara acelerada o en *ralenti*, funcionamiento del motor de la cámara al revés, o incluso, técnicas de animación como el *stop motion*, con el cual se anima la misma cámara de cine para enseñar al público sus facultades y posibilidades. Más tarde de estas dos ramas del documental surgirán nuevas ramificaciones, combinaciones e incluso, hibridaciones con la ficción o la misma animación.

Cuando se habla de cine de animación se suele entender solamente el “dibujo animado”, por lo cual se excluye como pionero de la animación a hombres como Melies que con su técnica de animar objetos filmándolos cuadro a cuadro (*stop motion*), realizó los primeros experimentos de *pixilación*. Esta técnica y otras fueron desarrolladas sistemáticamente en las primeras décadas del cine por el pionero de la animación Segundo de Chomón (1871-1929), y posteriormente popularizadas por artistas como Norman McLaren o Jan Svankmajer. El dibujo animado se inicia también tempranamente bajo la mano de James Stuart Blackton, quien en 1906 dibuja con tiza en un tablero para su película *Humorous Phases of Funny Faces*. Aunque más que caricaturas que cobren movimientos, se trataba de la animación cuadro a cuadro del un dibujo, dando la sensación de que este se dibujaba por sí solo. Haciendo esta salvedad, puede considerarse como la primera película de “dibujos animados”

a *Fantasmagorie* (1908) del francés Émile Cohl (1857-1938). Se trataba de una serie de dibujos en secuencia fotografiados cuadro a cuadro que reproducían una caricatura en movimiento. Esta cinta tenía 36 metros de longitud y su proyección duraba aproximadamente dos minutos. En la segunda película de Cohl, *Le Cauchemar de Fantoche* (1908), apareció el primer personaje en serie de esta técnica pionera de la más grande industrialización de la animación cinematográfica. Cohl viajó luego a los Estados Unidos generando una gran influencia en artistas como Winsor McCay y Walt Diney, pioneros a su vez de la más estable y homogénea industria de la animación: el *cartoons*, nombre dado al dibujo en soporte de acetatos de colores planos y en personajes que ya tenían preestablecidos sus movimientos.

En la industria audiovisual en general la animación, gracias a su poder de llamar la atención, y a su gran síntesis narrativa y expositiva, ha servido en partes a otros géneros como la ficción, el documental o la propaganda. Precisamente uno de los grandes animadores de la naciente industria como Winsor MaCay, prestará su talento, dibujo y oficio en la animación desarrollado desde *Little Memo* (1911) y *Gertie el dinosaurio* (1914), para realizar el primer documental animado con *El hundimiento del Lusitania* (1918). Se trata de una juiciosa reconstrucción del hundimiento del trasatlántico británico a causa de un disparo de un bombardero alemán. El documental daba cuenta de las personalidades que ahí viajaron, de su biografía y retratos, como de unas impresionantes imágenes del hundimiento del barco dibujadas a partir del testimonio de algunos sobrevivientes. El realismo es tal que hacen pensar en el uso de la rotoscopia (calco de fotogramas), técnica que se desarrollaría más tarde. Su efecto hizo que además de que la película usara la animación en función de un documental de noticiero, sirviera de propaganda para que los Estados Unidos intervinieran en la guerra contra Alemania. En esta temprana película se evidencia la difícil e improductiva división del cine en géneros como la ficción, el documental, la animación o la propaganda. En este sentido cabe anotar la crítica que hace el historiador Georges Sadoul a esta tajante división del cine como documental y ficción, mostrando como la palabra “documental” paso de ser un adjetivo que indicaba un carácter en algo, a ser un sustantivo,

dejando de ser una característica de algo para ser algo: un género. Hoy en día y desde hace más de cincuenta años –del realismo italiano a Dogma 95, pasando por el ensayo cinematográfico y el falso documental-, el espíritu renovador del cine y lo audiovisual se ha mantenido no solo en la irresolución entre documental y ficción (documental ficcionado, ficción documentada, falso documental), sino también entre supuestos géneros o técnicas antípodas como el documental y la animación.

4. El sonido y LAS ARTES AUDIOVISUALES

El sonido sincrónico en 1927, trajo consigo un mayor realismo al cine, y este se vio avocado al canon realista del teatro y la literatura del siglo XIX, por lo menos en la gran corriente industrial que conformo el cine de ficción y de puesta en escena. Más que el sonido, fueron el público y la industria quienes enfatizaron en los diálogos, volviendo a ser el teatro filmado una solución: más que películas sonoras fueron películas parlantes (*talkies*). Pero esta no era necesariamente la reacción que hubiese podido tener la producción cinematográfica. El sonido podría haber tenido una función más expresiva que realista, más poética que prosaica, tal como lo solicitaron los realizadores Serge M. Eisenstein, Vsevolod Pudovkin y Grigori Alexandrov en su manifiesto de 1927 *Contrapunto orquestal*. Ellos invitaban a no realizar una reproducción sonora que acompañara de manera naturalista las imágenes, pues esto no era más que una reiteración, sino a que por contraste o contrapunto el sonido presentara lo que la imagen no mostraba. Pero triunfo el realismo naturalista y el uso de este en función la propaganda política o de un modo de vida, que terminan siendo lo mismo. Por lo menos esto era lo que sucedía en la corriente principal de la producción cinematográfica: el realismo ilusionista de Hollywood, el realismo socialista o la propaganda fascista. Pero existían espacios marginales donde se daban búsquedas más expresivas o experimentales en las relaciones audio visuales: la resistencia de autores como Vertov o Eisenstein frente al realismo socialista, los pocos vanguardistas europeas que alcanzaron a exiliarse en Nueva York durante la II Guerra Mundial, el cine experimental norteamericano de postguerra, las nuevas olas de los años sesentas y, en una buena medida, la gran producción de animación. Si en las

películas de puesta en escena el sonido era recogido en buena medida en el mismo momento del rodaje de estas -aunque luego se le añadiera la música, algunos efectos sonoros y muchas veces el doblaje de los diálogos-; en la animación las imágenes se filmaban cuadro a cuadro sin poder grabar simultáneamente el sonido, por lo que era absolutamente necesario crear una banda sonora en independencia de las imágenes. Esto trae consigo aún en la animación más convencional -la industria del *cartoons*-, que se deba resolver de manera bastante creativa el aspecto sonoro.

Pero antes de la llegada de la tecnología del sonido sincrónico, el cine no sólo había tenido una música acompañante *in situ*, sino que también había pensado en composiciones musicales que estructuraran una secuencia de imágenes en movimiento enteramente abstractas. Sí para el pintor Vasili Kandinski (1866-1944) las artes visuales deberían acabar con la representación mimética del mundo para encontrar en la abstracción los problemas de un lenguaje absolutamente puro, tanto como el de la música; para el pintor y cineasta Fernand Léger (1881-1955) el cine debería acabar con la narración de historias para encontrar su propio lenguaje: el de las imágenes en movimiento. Esta idea fue común a muchos otros cineastas de las vanguardias: Vertov, Man Ray, Rene Clair y Francis Picabia, Salvador Dalí y Luis Buñuel, Viking Eggeling, Hans Richter y Walter Ruttmann. Estos tres últimos -verdaderos pioneros y avanderados del cine abstracto-, resolvieron las primeras composiciones musicales en imágenes: imágenes abstractas que alcanzan a generar emociones puras a través del ritmo, la melodía, la armonía y el contrapunto del movimiento de estas. El nombre de sus obras evidencia sus propósitos: *Sinfonía Diagonal* (1923) de Eggeling (1880-1925), *Rhythmus 21 y 23* (1921-24) de Richter (1888-1976), *Opus I* (1921) y *Opus II, III y IV* (1922-25) de Ruttmann (1887-1941), se trataba de música silenciosa, música para los ojos. El cine más que pensarse como una reproducción técnica del teatro o una ilustración de la literatura, se concibió como un espacio de encuentros entre la pintura y la música, nada lejano de la danza como lo definieron otros. Precisamente el pintor Hans Richter llega al cine en el momento en que quiere llevar a la plástica las imágenes que le evocan las variaciones Goldberg de

Bach, sin embargo al culminar sus variaciones pictóricas encuentra que estas requieren de movimiento para traducir plenamente una expresión musical a una visual. De esta misma manera es una estructura musical la que sostiene las imágenes en movimiento de *Sinfonía Diagonal*, *Rhythmus* u *Opus*, cualquiera de ellas pueden coincidir sincrónicamente o a manera de contrapunto con otras tantas obras musicales.

El trabajo musical de estos pioneros del cine abstracto se continuará poco antes y después de la llegada del sonido sincrónico, en la obra de animadores como el alemán Oskar Fischinger (1900-67) el neozelandés Len Lye (1901-80) o el escocés Norman McLaren (1914-87) e incluso el norteamericano Walt Disney (1901-66) en su famosa *Fantasy Begone Dulle Care* (1949) que fue codirigida con Evelyn Lambart.

5. LA ANIMACIÓN COMO ARTE

Pero la animación por si sola, sin necesidad del sonido ni la música y dentro del cine más experimental siguió siendo un terreno que no se cansaron de explotar algunos cineastas absolutamente reacios a trabajar para la industria cinematográfica. En obras de cineastas y artistas visuales como el norteamericano Stan Brackhage (1933-2003) o el canadiense Michael Snow (1929) no se requiere la presencia de ningún tipo de sonido, son obras de las artes visuales aunque sus imágenes tengan movimiento Tanto en *La Région Centrale* (1971) de Snow, como en *Moothlight* (1963) de Brackhage, lo importante es la imagen en movimiento y, a pesar de ser realizadas 36 y 44 años después del sonido sincrónico, el sonido o la música en estas sería una total artificialidad a la que los autores renuncian creativamente. *Moothlight* fue realizada, como muchas de las obras de Brackhage, filmando cuadro a cuadro un recorrido por una secuencia de hojas de árboles de diferentes formas, tamaños y colores. Su resultado es una composición de imágenes en movimiento ya no inspirada en ninguna pieza musical, pero que genera emociones tan puras como las de la pintura abstracta de Kandinski o el expresionismo abstracto del pintor Jackson Pollock, con quien se ha

comparado sus técnicas de experimentación y su vigor físico. Mientras Pollock trabajaba en inmensos lienzos con su técnica del *dripping* y el *action painting*, Brackhage realizaba ejercicios físicos con su cámara de 16 mm., para salir, a veces en largas caminatas, en busca de las imágenes de su obra cinematográfica.

Aunque no se le considera a este último como un maestro de la animación, es importante reconocer en su obra el esfuerzo por hacer de las imágenes en movimiento un arte puramente visual, poco antes de que una importante revolución tecnológica transforme el quehacer audiovisual, llevándolo hacia otras formas de producción industrial, pero también hacia nuevas posibilidades expresivas y creativas. Por un lado las tecnologías que ha ido adoptando el cine desde 1937 hasta 1975: la fotografía en color, los formatos más grandes y anchos como el cinerama o el 70 mm., la proyección en tres dimensiones (3D), los efectos de *sensurround* o el sonido estéreo *Dolby*, han sido utilizadas en su mayoría para conseguir un efecto mucho más realista que expresionista en sus producciones. Por otro la llegada de la televisión, el *video tape*, los juegos de video, la imagen digital, los programas de computador para composición de imagen en movimiento, el *dvd*, los recursos que permiten un cine interactivo, etc., abren la producción audiovisual hacia otros consumos que podrían liberar la creación artística de imágenes en movimiento de la demanda “realista” y “narrativa”, de la que la industria no parece tener otras opciones. Sin embargo el manejo de las industrias culturales en relación con los nuevos productos no parece alejarse demasiado de los consumos y códigos impuestos por la producción cinematográfica y su público por más de un siglo. Esto es evidente en las relaciones que se han dado entre el cine y la televisión, los video juegos, el mercado del video y del *dvd*, etc... Pero, a favor de una independencia expresiva y creativa de los artistas audiovisuales, se tiene hoy la posible reducción de costos y presupuestos en la producción audiovisual, este es un hecho necesario para el cine independiente y el video arte.

Entre los años setenta y ochenta algunos cineastas realizaron su transición del soporte cinematográfico al videográfico, las denominaciones de cineasta

experimental (de vanguardia) o de video artista, también se desdibujan. Tal es el caso del animador polaco Zbigniew Rybczynki (1949), que al ser invitado a trabajar con las últimas tecnologías de la BBC de Londres realiza una obra considerada como maestra dentro del video arte: *StepsTango* de 1981. En esta obra Rybczynki renuncia a una narrativa cronológica típica de la industria fílmica, evocando más bien los sucesos cíclicos, en *loop*, que se habían dado en las vísperas e inicios del cine, como en el caso de imágenes que “circulaban” en los zootropos de Horner, los praxinoscopios de Reynaud o los kinetoscopios de Edison. (1987). Pero su obra audiovisual anterior es realizada en soporte cinematográfico y con el rigor técnico de la mejor tradición de la animación polaca, como por ejemplo

Otras posibilidades encontradas en las imágenes animadas anteriores del cine serían las metamorfosis visuales y las emociones y fábulas que ellas pudieran traer, como las de las misteriosas fantasmagorías de Robertson o las que sorprendieron al público de las primeras películas de Melies. Estas vuelven a reaparecer en un nuevo contexto heredado en buena parte del movimiento surrealista y conjugado con el gran oficio técnico de otra importante tradición en la animación, como la checa en manos de Jan Svanmajer (1934). Este artista ha trabajado con diferentes técnicas de animación, desde la animación sobre papel hasta la pixilación, para recrear su rico mundo interior en películas de largometraje como *AliciaFausto* (1994) o *Conspiradores del placer* (1996). Pero en cortometrajes como *Flora* (1989) trabajaba con estos mismos recursos con un gran sentido plástico, que evoca las metamorfosis de pintores como Biagio Archimboldo. En otro cortometraje, *La muerte del Stalinismo en Bohemia* (1990), Svanmajer utiliza estas mismas técnicas en función de realizar un documento histórico, o si se quiere, propaganda política. Aquí la capacidad de la síntesis expositiva que brinda la animación, para desarrollar ideas, y si se quiere conceptos, a partir de sonidos e imágenes en movimiento, es ricamente aprovechada. (1988).

Nuevamente los límites impuestos entre el documental y la ficción tienden a disolverse, tanto como en el trabajo de los hermanos gemelos norteamericanos

Timothy y Stephen Quay (1947), quienes han hecho de su obra un gran homenaje a la escuela de Praga y a su maestro espiritual Jan Svanmajer. A partir de la animación han documentado a su manera, realizando incluso películas supuestamente didácticas, distintas historias relacionadas con las técnicas de las imágenes, desde la perspectiva renacentista y la anamorfosis en *De Artificiale Perspectiva* (1991) hasta *El Gabinete de Jan Svanmajer* (1984).

Otro animador norteamericano que explora sus propios caminos, incluso bastante autorreferenciales, a partir de las distintas técnicas de la animación es Eric Patrick en *Ablution* (2002). Una especie de cine monstruo entre el documental y la animación, el cine como diario experimental y la investigación sobre las propiedades de la imagen cinematográfica. En esta nuevamente caen las aguas de la falsa división entre documental y argumental, tanto como cayeron las del mar rojo sobre el ejército del Faraón.

El cine no es verdad ni ficción, sino las dos cosas a la vez, es decir es poesía. Y la animación es una de sus técnicas donde más y de distintas maneras podemos encontrar esta verdad. Las posibilidades de las nuevas técnicas y de nuevos espacios de consumo o recepción, nos hacen pensar también en regresar a recoger con nuevos anhelos los caminos abandonados por la industria cinematográfica, demasiado narrativa y realista para las necesidades poéticas del arte audiovisual. Estos caminos se encuentran tanto antes de la misma invención del cine como en su mismo desarrollo, en ellos es posible encontrar soluciones musicales, plásticas, coreográficas, poéticas a nuestras necesidades expresivas, pero también otras propuestas narrativas que se acerquen a requerimientos de síntesis, de analogías, metamorfosis, elipsis, interactividad, hipertextualidad, etc. Los Nuevos Medios parecen anunciar nuevas posibilidades expresivas y narrativas, pero no son otras que las que la tradición cinematográfica, la mayormente industrial y comercial, han ocultado. Hoy están listas las nuevas tecnologías y los nuevos espacios de circulación de las imágenes, pero más que adaptarse a los patrones impuestos a estas – como la llamada multimedia-, deben revisarse las viejas propuestas para poder

crear las que se requieran. Por ejemplo, deben estudiarse las innumerables posibilidades en la relación entre sonidos e imágenes en movimiento, para encontrar la que se necesite en cada momento. Nuevamente debemos destruir el mito de la división y especialización de las artes, impuesto por Lessing en su *Laocoonte*, mito que contribuyó contradictoriamente a volver de las imágenes en movimiento un arte necesariamente narrativo. Revisar el supuesto realismo de la fotografía y el cine, pues este no es más que la herencia del realismo naturalista de la novela, el teatro e incluso la pintura de buena parte del siglo XIX. Tratemos de pensar aquí la animación como algo más allá del *cartoons*, por supuesto que más allá del realismo naturalista, incluso más allá de la obligada narratividad en lo audiovisual. Pensemos también en las posibilidades puramente plásticas, musicales, coreográfica, poéticas y –entre otras-, narrativas del medio audiovisual.

Mauricio Durán Castro

Profesor del Departamento de Artes Visuales Pontificia Universidad
Javeriana