

*Conceptos de Espacio-Tiempo
en el cine de animación*

Cecilia Traslaviña

Bogotá, mayo, 2009

*“Por cuánto esto es semejante a aquello
(lo que vemos con la mente y lo que vemos con los ojos)
ambos tienen que ser producidos
necesariamente
de manera semejante.
Por lo demás no ha de asombrarnos
que las imágenes se muevan
y agiten con ritmo
los brazos y demás miembros
pues sucede que en los ensueños
la imagen parece hacer esto
porque tan pronto
una primera imagen desaparece
otra le sucede allí mismo
en postura distinta
y así parece entonces
que la primera se ha movido.
Por supuesto,
ha de hacerse de manera rápida:
Tan grande es la velocidad
y tanta la abundancia de imágenes
(tal es la abundancia
de partículas emitidas
en el mínimo tiempo sensible)
que bastan para este efecto”*

Tito Lucrecio Caro¹

¹ Staehlin, Carlos. “Sobre la Naturaleza”, Tito Lucrecio Caro. Año 65 A.C. Historia genética del cine, vol 1. De Altamira al Wintergarten. Universidad de Valladolid. 1.981

I. Introducción

Antes de empezar a asistir a la clase de Estética Antigua, tenía la idea de escribir un texto que relacionara los conceptos de tiempo y espacio que están presentes en la animación con los propuestos por los filósofos que estudiaríamos. A medida que pasaban las semanas y leíamos algunos textos, mi idea se iba ampliando y ampliando hasta incluso no saber muy bien cómo conducir esta propuesta.

Y así, luego de pensar y analizarlos, empecé a identificar cómo son, cómo se interpretan el tiempo y el espacio en la animación, cómo son esas imágenes que nos producen ciertas temporalidades y nos plantean el espacio desde esta perspectiva. Sin embargo a esta idea se le sumó otra.

El viraje que tomó la escritura del presente escrito se debió a que ocurrió algo con lo que soñaba y era volver a Polonia y poder entrevistar a dos de los animadores que más me conmueven justamente por manejo del tiempo propuesto en sus trabajos y la manera como el espacio se vuelve el detonante de las emociones en quienes observan sus obras, aunque son muy distintas su forma de plantearlos. Ellos son Jerzy Kucia y Piotr Dumala.

Lo que intentaré hacer entonces es relacionar, algunos de los conceptos analizados en clase y conectarlos con la manera como suceden los acontecimientos en la animación enfatizando más adelante en las realizadas por estos dos artistas.

I. Territorios de la Animación.

Se ha asumido que la animación es un tipo de lenguaje audiovisual dirigido al público infantil y se asocia con las grandes empresas del entretenimiento cinematográfico, *Pixar*, *Dreamworks*, etc., o de televisión, *Disney channel*. También se asume, que la gente quiere entretenimiento, y el concepto de entretenimiento al parecer tiene muy pocas posibilidades, se ha estandarizado para que las producciones se ajusten a ese gusto. Sin embargo, la animación tiene otras múltiples facetas, y una de ellas es la que se relaciona con las artes, que, como casi todas las manifestaciones de carácter vanguardista, se mantienen ocultas para el gran público.

Aunque la animación es un arte nuevo, en relación con la pintura, la escultura o la música, podemos encontrarla presente, de manera aislada, en muchos momentos de la historia del arte, en el sentido que el artista siempre deseó que sus imágenes se movieran y sus primeras manifestaciones fueron justamente dibujos, impresiones, bajorrelieves: el mismo terreno de la animación, solo hacía falta el soporte cinematográfico. Es por eso que cuando los artistas desde los primeros años del cine encontraron en la animación el complemento perfecto para lograr el movimiento cumplieron el deseo de esa larga búsqueda emprendida desde los primeros artistas del paleolítico. Habría que ver más adelante, cómo la relación con la animación afectó a las otras artes, es decir, cómo los

artistas que encontraron en la animación el encanto del movimiento, revirtieron esta experiencia en su manera de relacionarse de nuevo con sus otras prácticas artísticas.

No quiero decir que en todas las imágenes creadas por el hombre existía este deseo del movimiento, del desplazamiento o del recorrido en el espacio. La imagen estática igual establece sus propias relaciones espacio-temporales.

El Tiempo

Vale la pena anotar que todos los mecanismos pre-cinematográficos, se valían de dibujos para engañar al ojo a través de sus cíclicos movimientos. Esto nos hace pensar en la idea de tiempo circular, si vemos una banda de dibujos (restringido a 10 o 12 imágenes,) creada para ser vista en un zootropo o en un praxinoscopio, veremos siempre la misma acción que se repite indefinidamente, sin embargo la percepción del tiempo puede cambiar si se gira el zootropo a una mayor o menor velocidad, si nuestro ánimo está atento o distraído, podríamos pensar que aunque se repiten las imágenes, en realidad siempre las apreciamos de manera distinta.



Este hecho está muy cercano al concepto que propuso Heráclito sobre el devenir, sobre la permanente transformación, *“el devenir integra el pasado y el futuro en el seno de un eterno presente, de modo que las dimensiones temporales quedan suspendidas y se fusionan como potencias de un mismo acto (o como actos de una misma potencia). Desde esta óptica lo esencial, no es entonces la determinación del estado inicial y del estado final sino el proceso a través del cual se produce un cambio de estado”*². Cuando apreciamos un ciclo nunca sabemos dónde empieza y dónde termina, el animador crea una acción a partir de imágenes separadas que luego devienen en movimiento.

El hecho de hacer animación crea una relación con el tiempo de distintas maneras. Se parte del presupuesto que un segundo son 30 fotogramas si trabajamos en video, pero esto no necesariamente significa que haya que hacer 30 figuras en el caso del dibujo o 30 movimientos en el caso de la animación con objetos. Aquí es donde empieza lo interesante, es la descomposición de ese movimiento y la intención emocional lo que me hace decidir el tiempo que durará dicha acción, y el número de fotogramas o movimientos que utilizaré, trátase de un acontecimiento de la vida cotidiana o el transcurrir de un punto o una línea en un espacio determinado. Otro aspecto es el tiempo

que dedico a la creación de ese otro tiempo, (el de la acción que quiero plantear). El animador puede tardar meses para hacer unos pocos segundos que acontecen en miles de dibujos y entre tanto en su vida ocurren experiencias que se ven reflejadas en ellos, la huella de ese tiempo queda impresa, del acontecer que no estaba planteado en un comienzo.

Esto se hace evidente de igual forma en otras áreas de creación, el dibujo, la pintura, la música, la danza y la escultura, por lo tanto la animación además de contener su propio tiempo, contiene ese otro tiempo de las otras artes, el transcurrir en el tiempo queda registrado en un soporte y se evidencia en su posterior proyección, pero además de esto, el viaje que propone a través del movimiento se hace a partir de lo que la misma forma sugiere, no necesito establecer un guión predeterminado sino que puedo dejar que la vida que está latente en ellas, suceda, el artista cuando es animador, es simplemente el vehículo para dejar que esa vida fluya, para que suceda en el tiempo, Walter Ruttmann lo expresaba de esta manera en 1919 *“No hablo de un estilo nuevo ni de nada parecido, sino de una posibilidad de expresión totalmente diferente a todas las artes conocidas dándole forma artística a una nueva forma de sentir la vida, pintando con el tiempo, un arte visual que se distingue de la pintura por el hecho de que se desarrolla en el tiempo (como la música) y porque el punto clave de lo artístico no consiste (como en los cuadros) en reducir un proceso (real o formal) a un momento, en el desarrollo cronológico de lo formal. Debido a que este arte se lleva a cabo en el tiempo, uno de sus elementos más importantes es el ritmo temporal del suceso visual”*³.

Mientras que la imágenes animadas están compuestas por todos los instantes que conforman un movimiento, la imagen estática es la suma de momentos que están contenidos en una sola imagen y detona en el observador otras miles de imágenes de su propia experiencia, se vivencian varios tiempos en el instante de la contemplación. “La imagen estática de un dibujo o de una pintura es el resultado de la oposición de dos momentos dinámicos. La reunión se opone a las desapariciones. Si en razón de la comodidad que nos brinda cierto esquematismo aceptamos la metáfora del tiempo, como una corriente, un río, en ese caso, el acto de dibujar, al ir contracorriente, alcanza la inmovilidad.”⁴ Tal vez tantas imágenes que se producen hoy evidencian el terrible miedo a la desaparición, la conciencia de la desaparición se ha exacerbado, pero ese es otro asunto.

Por otro lado la animación puede utilizar estructuras, métodos, materiales, relaciones espacio-temporales y narrativas de otras artes, no en el sentido de seguirlas o utilizarlas como complemento sino para proponer una correspondencia vital. Se establece un dialogo de tensiones entre el sonido y la imagen, por ejemplo. Cada composición es tratada de acuerdo a lo que el animador y el músico deseen, puede subrayar la contradicción entre los dos medios o crear una amalgama de emociones y ritmos visuales y sonoros.

³ Pintar con el Tiempo. Escrito alrededor de 1919. Editado póstumamente. Se desconoce la fuente de donde fue tomado este artículo

⁴ Berger, John. Dibujado para ese momento.

Cuando la animación utiliza materiales propios de otras artes: carboncillo, arcilla, óleo, acuarela, estos materiales le otorgan particularidades: el borrón (William Kentridge, Piotr Dumala) la huella de los dedos (Jan Svankmajer), los rastros del dibujo anterior (Sheila Sofian, Caroline Leaf), en últimas los vestigios del tiempo, adquiere otras dimensiones expresivas, y su uso está ligado profundamente a lo que el animador quiere transmitir y no solo como un soporte técnico. *“El palimpsesto, podríamos decir, es la forma emblemática de lo temporal, y de esta manera, es la abstracción de la narración, de la historia, de la biografía implicando a un sujeto que observa no desde su propio punto de vista sino de un tercero, un espectador objetivizado, un forastero”*⁵, afirma Rosalind Krauss refiriéndose a la obra de William Kentridge.

No se trata de ver a la animación como un arte constituido de las otras para poder ser, sino que es un arte que toma de ellas ciertos elementos y los transforma otorgándoles otros valores temporales, espaciales y estéticos. La animación toma igualmente del mismo cine de acción real (ficción y documental) ciertas herramientas de su lenguaje, pero a la vez desarrolla otras que le son propias, justamente al tener contacto con las otras artes de manera tan directa, desarrolla entonces sus propios mecanismos expresivos, haciendo sentir la presencia de su creador. Podríamos decir que se plantea una relación de tensiones y por eso se afirmó como un nuevo arte. *“De aquí que siempre que se presenta una relación de dominio, esto es, un combate, las fuerzas involucradas experimentan al mismo tiempo una integración y una diferenciación, bien en calidad de dominantes o bien en calidad de dominadas: la integración se constituye a través del acto por el cual una fuerza se apropia de la otra, y la diferenciación se actualiza con respecto a la posición o jerarquía que cada cual asume en el interior del medio”*.⁶

Otra característica de la animación es su propiedad para transmitir conceptos muy elaborados con algunas pocas imágenes, esta capacidad de síntesis, tal vez se deba a los largos procesos que exige, pero también a que ha desarrollado sus propias estrategias narrativas y el uso de metáforas y símbolos. En esto se evidencia su proximidad a la poesía, son imágenes metafóricas las que nos hablan de los sucesos más triviales o más trascendentales utilizando apenas unas cuantas palabras, entonces es la manera como están ordenadas dichas palabras las que logran perturbar o aclarar nuestro espíritu. Por otro lado el uso de la metamorfosis, nos hace pensar en su cercanía con la alquimia, en la transmutación de un elemento a otro, eso es algo que ejerce la animación como ninguna otra de las artes. Este mecanismo brinda al animador la posibilidad de crear un fluido de imágenes con un alto grado de economía en la continuidad de la narración sin necesidad de hacer cortes, puede viajar en el tiempo hacia atrás o hacia adelante con la confianza que quedará claro para el espectador.

⁵ Krauss Rosalind. The Rock: William Kentridge's Drawings for Projections. The Sharpest Point – Animation at the End of the Cinema. Edited by Chris Gehman and Steve Reinke. 2005

⁶ Diagama, Camilo, Heráclito y el Devenir. Carpe Diem

El Espacio

En una palabra, creo que las investigaciones de Piaget y Wallon nos permiten comprender que lo que crea cada época no es la representación del espacio sino el espacio mismo, el espacio en sí, es decir, la visión que los hombres tienen del mundo en un momento dado.⁷

Cuando uno piensa en el espacio, es muy difícil no pensar en el tiempo, sobre todo si es el movimiento la “materia” para la creación. El espacio se convierte en un elemento del tiempo.

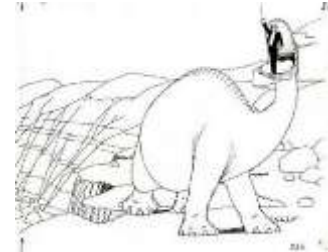
Aunque existen algunas convenciones sobre la manera de representar el espacio en animación, ésta ofrece una amplia “paleta” de posibilidades. Desde los primeros cortos realizados por Stuart Blackton (1875- 1941), Winsor McCay (1867-1934) o Emile Cohl (1857-1938) durante la década del 10 del S. XX, hubo una tendencia a involucrar al dibujante con el personaje dibujado, podemos ver no solo su mano sino las reacciones de ambos al establecer dicho dialogo, incluso el dibujo sale del papel y empieza a moverse en el espacio de su autor, o el animador termina desplazándose por un espacio dibujado interactuando con sus propios dibujos, tal como lo hicieron Max Fleischer (1883-1972) y Dave Fleischer (1894-1979) en su serie *Koko and the Inkwell* este tipo de relación se sigue utilizando y cada autor hace su versión de acuerdo a sus necesidades.



Humorous Phases of Funny Faces.
Stuart Blackton



Fantasmaries, Emile Cohl



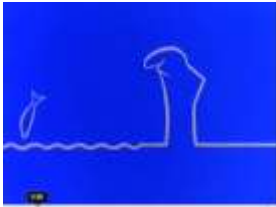
Gertie, the Dinosaur, Winsor Mc Cay



Koko the Clown and the Cures, Max y Dave Fleischer

La presencia de un objeto es suficiente para hablarnos del espacio en el que estamos o en el que están sucediendo los acontecimientos, los objetos actúan como significantes de un espacio, incluso el cuerpo se puede volver un objeto que hace parte de este espacio.

Volviendo a la metamorfosis, es usual, que un espacio se transforme en otro o inclusive que el mismo personaje u otro elemento que aparezca en cuadro se transforme en el siguiente lugar donde ocurrirá alguna acción.



La Línea. Osvaldo Cavandoli

También el espacio existe en la medida que los personajes o la situación que se plantea los necesite, una línea puede ser una puerta y en el siguiente plano desaparecer o haber sido transformada en lo que veremos al abrir esa puerta. Existe también la posibilidad ser representado con una imagen sino que hacemos conciencia de él por las acciones que realiza el personaje. De igual manera puede ser representado únicamente por el sonido y la imagen la crea el espectador con su imaginación.



The Crossroads (1.991). Raimund Krumme

II. Territorio de Jerzy Kucia.

*"El proceso de animación es importante
porque puedo crearlo todo."
Jerzy Kucia.⁸*

El día que vi por primera vez *Afinando Instrumentos (2.000)* de Jerzy Kucia (1.942), fue un afortunado momento, porque una vez empezaron a desfilar las primeras imágenes algo en mi interior se acomodó y logré dejarme llevar por ellas, no venía a mi cabeza ningún afán por “entender” lo que estaba viendo, simplemente seguí su juego y emprendí con él su viaje, viaje que se inicia al parecer de noche en moto, y es una travesía hacia el día siguiente o tal vez hacia el día anterior, es un viaje por la vida, Kucia nos presta sus imágenes para que nosotros hagamos nuestro propio viaje. Este es al parecer un viaje al pasado, al interior, nos hace seguir nuestros propios recuerdos, tal y como sucede en un largo viaje, hacemos varios viajes paralelos que a veces se cruzan y a veces se mantienen como islas en medio de nuestra memoria. Este paisaje que aparece en mi ventana, me maravilla, me seduce, me sorprende, tal vez porque me hace sentir en algún otro lugar de mi infancia, porque me recuerda algún antiguo deseo de haber estado allí en otro momento, o porque me hace pensar que aún hay cosas por descubrir, que un paisaje siempre es nuevo, así sea el mismo paisaje, yo soy otra, veo distinto, siento distinto y el paisaje ha cambiado también.

Cuando me subí al tren que iba de Lodz a Varsovia donde tomaría luego un avión que me traería de vuelta a Bogotá, volví a ver la película, estaba recorriendo paisajes similares, pero estaba dentro de su película, estaba sintiendo que yo era el personaje de la moto, pero en vez de ir en una moto iba en el tren, el paisaje era otro, pero era la misma sensación que tuve al ver la película. Dos veces el mismo viaje, una vez más Kucia me prestaba sus imágenes para emprender mi viaje y esta vez me resultaba tremendamente personal.

Estas imágenes que transcurren como en los sueños, y traigo de nuevo uno de los versos de Tito Lucrecio Caro *“pues sucede que en los ensueños la imagen parece hacer esto porque tan pronto una primera imagen desaparece otra le sucede allí mismo en postura distinta y así parece entonces que la primera se ha movido.”* O como cuando durante el viaje nuestros ojos empiezan a parpadear y arrullados por el movimiento nos llevamos al sueño las imágenes que desfilaban en nuestra ventana mientras permanecíamos despiertos, un sobresalto basta para que dudemos del lugar en el que estamos y ya no sabemos si despertamos del sueño o si esto hace parte de él, no es un estado al que podamos acceder con facilidad, es un instante privilegiado, nos emociona y nos hace conscientes de nuestra fragilidad. Kucia utiliza varias capas de imágenes y luego las funde en una sola, sin embargo en cada una de ellas hay una información independiente pero que a la vez se relaciona con el todo, como si transcurrieran en tiempos distintos, esto, nos induce a afirmar que el tiempo sucede paralela y transversalmente, pues somos pasado, presente y futuro a la vez.

⁸ Chimovitz, Melissa A Conversation With Piotr Dumala and Jerzy Kucia Animation World Magazine, Issue 2.9, December 1997. www.awn.com

III. Territorio de Piotr Dumala

*Cuando hago una película estoy simplemente muerto.
No solo consume mi tiempo sino que me hace desaparecer.
El espacio en el que trabajo con las ventanas cerradas
se convierte en mi realidad*

(Piotr Dumala)⁹

Cuando me explicaron en qué consistía la técnica utilizada por Piotr Dumala (1.956) en sus impresionantes animaciones, he de confesar que no entendí muy bien en qué consistía, esto hizo que repasara una y otra vez sus películas al punto que olvidé por completo el asunto del tratamiento técnico y me imbuí por completo en los mundos que plantea.

Sin embargo, en este viaje que tuve la afortunada oportunidad de conocerlo, me lo explicó de la manera más precisa, *“algunas veces cuando hago un dibujo quiero mantenerlo, pero lo debo destruir, pues así es la técnica que utilizo. Debo destruir cada fotograma para poner en su lugar el siguiente para obtener movimiento. Algunas veces pienso que es demasiado sufrimiento destruir todo el tiempo lo que hago, me gustaría pintar, dibujar, hacer una escultura, escribir, pero lo que me gusta es que este es un proceso. Es solamente un pedazo de tiempo – cuando trabajo en él y cuando lo veo. Estoy todo el tiempo concentrado en el movimiento en general, el movimiento de la personalidad y en todo, tal vez esto sea un asunto filosófico debo destruir el tiempo para ser, tengo que destruir el día de hoy para vivir mañana”¹⁰*. Era importante entender la técnica, pues esto hizo me corrobora que el uso de una técnica no puede estar distante de el autor quiere transmitir.

Su técnica consiste en el uso de losas de yeso cubiertas por una goma normal, una vez se seca Dumala lija la superficie y la pinta con óleo que se absorbe fácilmente, luego hace incisiones con una herramienta muy precisa y logra esos tonos que van desde lo más oscuro hasta el blanco del yeso. La animación se hace sobre una pieza y va cambiando repintando sobre esta superficie.

La obra de Dumala abarca por un lado 2 adaptaciones de obras de Dostoievski, por otro lado su abrumadora versión de Kafka y otras obras como Muros, o Caperucita Negra, su primera película, nos permiten ver su amplia mirada sobre las relaciones humanas y los conflictos interiores que no tienen respuestas.

⁹ Entrevista concedida en Lodz, Polonia durante el VI Festival Internacional de Animación. Re-Animacja, abril 2009

¹⁰ Entrevista concedida en Lodz, Polonia durante el VI Festival Internacional de Animación. Re-Animacja, abril 2009



Gentle Spirit (1985). Piotr Dumala

En *Gentle Spirit*, encontramos la evidencia de la simultaneidad del tiempo, en el insistente tic tac al inicio de la película y luego las agujas del reloj que nos devuelven a otro momento, el reloj que gira en sentido contrario se transforma en el espacio donde se encuentran los dos protagonistas que se mueven alrededor, uno frente al otro hasta que finalmente se encuentran en el centro del reloj-habitación, quedando la huella de cada instante en el fotograma siguiente, lo que nos señala con angustia el inminente paso del tiempo. Estos dos personajes, un hombre viejo y una joven muchacha conviven en un espacio sombrío, lleno de tensiones, el espacio y el color de la película nos revelan sin necesidad de un solo diálogo, el fastidio y la aceptación de esta vida en la mujer y la insistencia del viejo por tenerla en esa “jaula”. Los vemos en diferentes habitaciones, se miran, intentan un acercamiento pero es una relación imposible.



Gentle Spirit (1985). Piotr Dumala

La película inicia y termina con la muchacha acostada y sobre uno de sus pómulos una mosca merodea, el hombre viejo la contempla, en el plano final mata a la mosca de una palmada, y ahí constatamos que yace muerta; el espacio se disuelve y la habitación queda vacía, el hombre solo sentado con su propia sombra, luego el espacio se vuelve a formar, pero ya no habita nadie allí, solo el sonido de los pasos nos hace pensar que alguien está partiendo o es alguien que llega, tal vez son ellos dos y la historia volverá a iniciar.

Se han hecho tantas adaptaciones de la literatura en el cine y la animación no se ha quedado atrás, (basta ver la filmografía de Disney), sin embargo las interpretaciones que hace Dumala son tremendamente personales y eso es lo que llama la atención que es poesía hecha imagen-movimiento. El virtuosismo de Dumala radica en cómo se vale de las propiedades de la animación para mostrarnos el mundo emocional de los personajes, el uso de la metamorfosis para cambiar de un espacio a otro es magistral, no solo por su habilidad técnica sino porque se evidencia esa propiedad alquímica de la animación, ya no se trata de la transmutación de elementos innobles en nobles sino de cambiar espacialmente de emociones, el espectador queda sobresaltado al ir descubriendo que el mantel que está sobre la mesa se va convirtiendo en la sábana con que la muchacha se

cubre para evadir a su amante viejo. La tela manchada del mantel se vuelve una sedosa sábana, la madera de la mesa se transforma en el fuerte y frío hierro de la cama en la que más adelante será el lugar que visitarán las moscas.