



N.º 1 | Enero de 2006

Internet, un medio emergente para la animación de autor

Carmen García Población

www.artediez.com/paperback/home.htm

Internet, un medio emergente para la animación de autor

Resumen

La introducción y expansión de Internet como nuevo soporte para la comunicación y la difusión artística ha sido parte activa del auge de la animación como recurso expresivo. Esto ha sido utilizado tanto por solitarios creadores experimentales como por las grandes compañías, cuyas investigaciones de

marketing han mostrado que es un medio interesante para ciertos segmentos de mercado, especialmente el público juvenil.

Palabras clave

Internet, redes, animación, ilustración, cómic, infografía.

Internet, un medio emergente para la animación de autor

Como Guy Debord desarrolla en su obra homónima, vivimos en la sociedad del espectáculo. Cuanto más estímulos se proporcionan, tanto visuales como auditivos, más receptivo y convenientemente anestesiado deviene el público. La cultura visual actual se basa en experimentar el vértigo de sensaciones de una montaña rusa. El ritmo rápido, la plasticidad visual y la habitual asociación con elementos sonoros y musicales muy marcados, han hecho de la animación una de las formas artísticas que más desarrollo ha experimentado en los últimos años, tanto en cantidad de producciones como en recursos humanos, tecnológicos y económicos invertidos en cada una de ellas.

Tras un fuerte receso en los años setenta, la era actual de la animación blockbuster, en la que la película más taquillera del año suele ser de animación (Shrek 2, por ejemplo), comenzó con el gran éxito internacional de La bella y la Bestia, producción Disney del año xx. No fue ajeno a su éxito el uso de las nuevas tecnologías digitales, que de la mano de programadores y desarrolladores que en principio trabajaban para grandes compañías, poco a poco fueron llegando a manos de estudios independientes e incluso a aficionados caseros: la tecnología se democratiza tan rápidamente como se produce.

La introducción y expansión de Internet como nuevo soporte para la comunicación y la difusión artística ha sido parte activa de este auge indudable de la animación como recurso expresivo, utilizado tanto por solitarios creadores experimentales como por grandes compañías, cuyas investigaciones de marketing indican que es un medio muy interesante para ciertos segmentos de mercado, especialmente jóvenes y niños.

Pero aquí no vamos a ocuparnos de las pequeñas superproducciones de grandes compañías, ni tampoco de las minúsculas animaciones omnipresentes ya en Internet, (utilizadas como introducción o reclamo publicitario), sino de la animación de autores independientes, creada en principio no con fines comerciales, sino expresivos, artísticos, comunicativos o como transmisores de valores culturales. Es la senda seguida por animadores como los del National Film Board Of Canada, que desde 1941, año en el que McLaren introdujo el departamento de animación, se ha dedicado a la experimentación conceptual y técnica y a la pedagogía de la animación, consiguiendo que Canadá sea uno de los países referenciales en animación actual independiente.

La cuestión principal consiste en averiguar si Internet, como nuevo circuito de difusión, con sus propios protocolos y procedimientos libres de la intervención de compañías productoras, ha sido propicio, tanto en calidad como en cantidad, para la animación por parte de autores independientes.

Esta cuestión debe responderse sólo si aceptamos una respuesta positiva a la siguiente pregunta: ¿Hay autores independientes puros? Si lo entendemos de forma estricta, la respuesta es negativa. Ningún animador actual puede vivir exclusivamente de las ventas de sus obras

www.artediez.com/paperback/home.htm

personales. En realidad todos necesitan que parte de su trabajo sea comercializable, o si ese no es el caso, encuentran su principal fuente de ingresos en la docencia.

Incluso un gurú como Bill Plympton confiesa vivir de sus encargos para publicidad, actividad que le permite financiar sus filmes personales y dedicarles gran parte de su tiempo. Por lo tanto, debemos dejar de lado criterios meramente comerciales o económicos, tal y como se ha planteado inicialmente, y aceptar la animación de autor como un hecho puramente artístico o comunicativo.



Por otra parte, debemos entender que el concepto *animación independiente* no es exactamente sinónimo de *animación de autor*. Son conceptos que se solapan grandemente, pero donde se pueden encontrar zonas poco comunes. En Internet existen cantidad de pequeñas compañías de animación, muchas veces unipersonales, cuyo propósito no es tanto la comunicación y la expresión artística sino la publicidad, ya sea confesa o encubierta, de algún producto, entendiendo también como tal sus propios personajes. Hay que reconocer que esta fórmula han tenido un verdadero éxito de público, lanzando personajes que se han hecho muy familiares, de hecho incluso más que los que pueblan pantallas de cine o series de televisión. Un ejemplo excelente sería Pucca, serie de cortos coreanos nacidos para la Red y cuyo merchandising ha alcanzado las más altas cotas de ubicuidad. Gran popularidad están alcanzando también los simpáticos animalitos sadomasoquistas de la web Happy Tree Friends, que amplifican hasta la distorsión los elementos narrativos de los clásicos cortos de la Warner, pero en los que no podemos encontrar más discurso que el de la violencia y la mutilación como motivos humorísticos.

Muchos otros animadores, trabajando con los parámetros del tradicional *cartoon*, parecen seguir este camino: crear personajes interesantes y exitosos a nivel popular como vía de comercialización de sus gadgets, por una parte, y como forma de darse a conocer para realizar proyectos más ambiciosos. En España, Cálculo Electrónico, superhéroe cañí nacido de un improbable cruce genético entre Torrente y Superlópez, lleva ese camino, a juzgar por la variedad de ofertas y la cantidad de demandas (desde camisetas a ropa interior) de momento limitadas a su web. Su autor, Nikodemo, colabora con Abrakam Estudio en *La crisis carnívora*, el primer largo en Flash para cine en España. Esto refuerza la creencia de que muchos animadores que comenzaron de forma independiente acabaron integrados en la industria, como Matt Groening o Gabor Csupo.

www.artediez.com/paperback/home.htm



Como vemos, es muy difícil trazar una línea que separe la animación comercial y la de autor, puesto que muchos autores, como hemos comentado a propósito de Plympton, también realizan animaciones comerciales, que normalmente no se apartan de su estilo personal y característico, siendo buscados por las productoras justamente en razón de ese estilo personal y característico. Y el caso contrario, Raúl García, de origen español pero que lleva largos años trabajando para Disney, se considera un animador independiente en virtud de sus creaciones personales, como *Tell Tale Heart*, basado en un relato de Edgar Allan Poe.

La mayoría de los animadores no desprecia el uso de Internet, aunque sólo sea como escaparate para sus obras, y como forma de contacto con potenciales clientes. Es muy extraño que cualquier autor /artista no tenga una página web personal, o un acceso a sus trabajos en algún portal específico. A continuación veremos más específicamente la forma en que Internet contribuye a la difusión de la animación de autor. Podemos encontrar tres modalidades de uso, siendo bastante difusos los límites entre ellas: el mundo digital es más orgánico y caótico de lo que parece, puesto que en todo momento se parece al mundo analógico.

Uso comunicativo

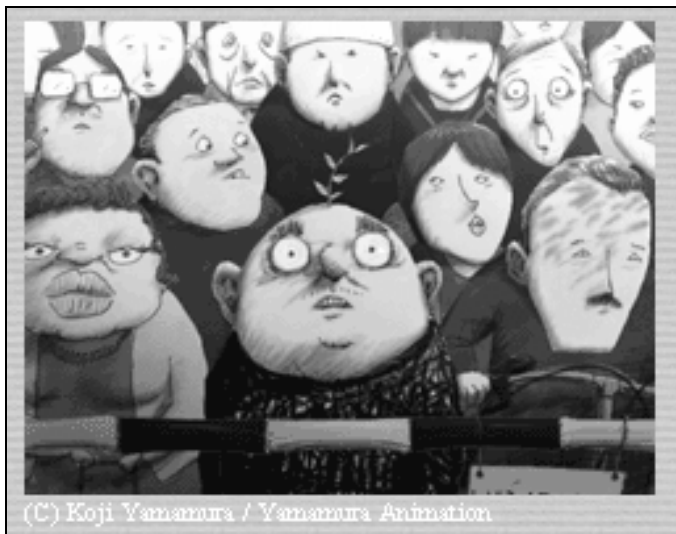
Es la preferida por animadores tradicionales, los que trabajan mediante medios analógicos y no están interesados en la animación digital. Hay técnicas imposibles de traspasar al mundo digital; éste simplemente quedará de soporte exhibidor de los cortos, traspasados a vídeo digital, pero no como medio creador por sí mismo. Hay muchos creadores experimentales que trabajan con medios tan diversos como pantallas de alfileres, arena, plastelina esparcida, óleo sobre cristal, recortes de tela, etc. Prácticamente todos tienen una página web y en ella dan cobijo a su trabajo, posibilitando que una gran cantidad de público tenga acceso a él. John Canemaker, cuyas obras se encuentran en el Museo de Arte Moderno de Nueva York y es uno de los principales estudiosos de la historia de la animación, sería un ejemplo perfecto. Tiene una página testimonial en la que no se puede descargar animación alguna, simplemente ver imágenes de sus obras y conocer su filmografía. Otros son más generosos con su público, como el inglés Phil Mulloy, que tiene un par de excelentes cortos (como *Intolerancia*) para visionar online. Y otros autores van más allá, experimentando con la inmediatez de comunicación de Internet, aunque no realicen animaciones creadas mediante programas informáticos. En este aspecto, una página muy interesante es la de Bill Plympton, que está realizando una película (*Hair High*) y documentando su proceso en la Web, de manera que todos los internautas podemos compartir su seguimiento. Raúl García tiene una web que destaca por su intención eminentemente pedagógica, mostrando trucos y principios de la animación tradicional.

www.artediez.com/paperback/home.htm

Uso mixto

Hay un cierto número de animadores que comenzaron usando medios tradicionales y que también están haciendo cosas especialmente diseñadas para la Web. El uso de programas como Toon Boom y Flash ha posibilitado la creación de una animación rápida y barata. Asimismo, la animación en 3D cuenta ya con bastantes ejemplos interesantes creados sólo para Internet.

Un interesantísimo animador japonés, muy alejado conceptualmente de la estética manga característica de su país, es Koji Yamamura, que está creando pequeños cortos experimentales en Flash disponibles en su página web.



Nina Paley, animadora norteamericana cuyos estilos dispares pasan por el corto *Pandorama*, dibujado y raspado en película de 70 mm para IMAX, y llegan hasta una particular versión musical del *Ramayana*, *Sita sings the blues*, con canciones de Annette Hansaw, que pretende llegar a ser un largometraje íntegramente creado para la Web. Los personajes de esta exquisita animación siguen la técnica del cut-out, animados mediante Flash.



www.artediez.com/paperback/home.htm

De momento hay seis episodios que han suscitado un interesante debate, sobre todo por parte de espectadores hindúes, cuyas curiosas cartas están recogidas en la propia web de la autora. El contacto directo con el público parece ser un acicate creativo para muchos autores, sobre todo porque el público potencial aumenta exponencialmente, y el boca a boca o los reenvíos de animaciones por mail hace que sean enseguida reconocidos y apreciados, proceso que antes de Internet podía llevar años a base de pasear cortos por festivales.

Todd Gallina también publica excelentes cortos de animación en su web, aparte de mostrar su trabajo como animador publicitario y proporcionar al principiante lecciones de animación digital. Y muchos parecen haberlas seguido con aplicación, porque encontramos huellas de su peculiar estilo de *cartoon* incluso en los episodios de Cálculo Electrónico.

Y a propósito del recurrente tema de los episodios, omnipresentes en la Web como forma narrativa ideal, podemos reseñar que responden, según Andrew Darley, a los postulados de las nuevas formas artísticas, sobre todo por su carácter de repetición a gusto del consumidor, su introducción en géneros (*cartoon*, superhéroes, ciencia ficción, vídeos musicales, etc) y la importancia de la técnica para su emisión o gestión. No en vano el cine hollywoodiense actual se basa en innumerables episodios de películas con muchos efectos digitales. La producción en forma de episodios no es pues privativa de Internet; continúa un hilo histórico que comienza en el cómic, el cine y las series televisivas. Sin embargo, es cómoda para los autores, que en seguida pueden chequear el éxito potencial de una serie, y que normalmente no tienen que responder a plazos de tiempo estipulados para colgar de la red la siguiente entrega: se exhibe cuando buenamente se termina. La duración de los episodios no suele ser mayor de unos minutos; han de descargarse rápidamente, y visionarse en el tiempo de tomarse un café. Las pausas en el trabajo son aprovechadas por un creciente número de internautas para distraerse con pequeñas historias; en este sentido, los culebrones para móvil o Internet realizados en vídeo cumplen los mismos objetivos.

Muchas de las animaciones para Internet comprenden y respetan los efectos de la globalización. Las series orientales (Xiao Xiao, un esquemático héroe de las artes marciales, por ejemplo), suelen ser cortos mudos, a lo sumo con elementos icónicos (bocadillos o globos) semejantes a los comics para que los personajes se expresen, pero utilizando en cambio muchos efectos sonoros. Internet propicia, sin duda, una gran cultura audiovisual sin palabras. Ni siquiera el lenguaje sirve para articular una estructura de guión, sino que éste normalmente se basa en gags o elementos poéticos visualmente relacionados. La narratividad reinó en la mayor parte de las formas artísticas del siglo XX, pero ha quedado reducida y casi eliminada por los efectos digitales a favor de la estimulación del impacto y del asombro.

Uso específico

Esta es la forma de exhibición preferida por animadores más jóvenes, que crean por y para la web, trabajando desde el comienzo con medios puramente informáticos, y cuyas obras muchas veces no han salido todavía del ciberespacio. Es, desde, luego, una forma barata y rápida de darse a conocer sin pasar por la esclavitud inicial que suele asociarse a las productoras de animación. Cartoon Network produce entre 8 y 12 cortos al año, de los que 2 ó 3 se convierten en nuevas series que serán vistas por televisión en todo el mundo. Linda Simensky, vicepresidente de Original Animation, una de las productoras que colaboran con Cartoon Network, indica que el presupuesto medio de un corto de 7 minutos es de 200.000 dólares. Imposible llegar a esos niveles económicos por parte de un autor independiente. En cambio, el coste de crear un corto en Flash es... cero, si el autor consigue gratis los derechos de la música y no tiene que pagar a actores de doblaje para los personajes. Hay que invertir mucho tiempo, por supuesto, y ser un creador multimedia, dispuesto a realizar desde la música (impagables las de Joe Sparks) hasta los efectos sonoros, y muchas veces el doblaje de los personajes. En contrapartida, sólo se recogerán resultados económicos con la venta de DVDs recopilatorios, normalmente disponibles desde la propia página web, o recurriendo al merchandising de personajes.

Es impresionante la cantidad de cortos de animación que pueden encontrarse en la Red. Desde lo aberrante hasta lo sublime, la gran cantidad de oferta fomenta la confusión estética de los

www.artediez.com/paperback/home.htm

principiantes y da rienda suelta a un eclecticismo esencialmente posmoderno; cualquiera, en su casa, y normalmente sin más herramientas que Flash, puede colgar en Internet una animación pueril, violenta, pornográfica o sencillamente impresentable por su nula calidad.

Esta, la libertad expresiva, es algo propio de la animación de autores independientes, pero que tradicionalmente ha sido limada primero por cierta autocensura (la animación sigue librando una dura batalla para quitarse su etiqueta de medio infantil o adolescente), o por las productoras o distribuidoras en función de su presentación en festivales o programas televisivos. Los buscadores y las webs que aglutinan a colectivos de autores o seleccionan “las mejores animaciones” funcionan en cierto modo como “policía del *savoir faire*”, lo que en principio no limita los temas sino la calidad exigida en cualquier obra de arte. Tom Wrinkler es un ejemplo de esta libertad creativa, con su escatológico personaje *Doodie*, últimamente elevado a superhéroe, del que lleva años publicando pequeñas animaciones diarias y actualmente cortos más elaborados.

En la mayoría de los cortos realizados mediante medios informáticos, se utiliza la misma retórica que en la animación tradicional: personajes cabezones y de grandes ojos, deformaciones exageradas, *blur* para los movimientos rápidos, etc, pero es interesante cómo se introducen conceptos de la animación analógica tradicional en función de su estupenda adaptabilidad para los programas de animación. Sería el caso de la técnica del cut-out o recortes, con personajes como marionetas 2D que se mueven sólo por puntos de articulaciones. Es un sistema ideal para la animación mediante símbolos, base de programas como Flash o Toon Boom. La técnica de animación limitada, desarrollada en las series de Hanna Barbera, en la que en cada fotograma cambian sólo las partes precisas de los personajes también es muy empleada: un personaje habla y sólo se mueve su boca, sin que varíe la línea de su rostro o la expresión de sus ojos. Se utiliza mucho también en el *anime* japonés.

Por otra parte, el concepto de animación total, que mezcla diferentes técnicas, combinadas también con filmes reales, encaja a la perfección con todos los tipos de animación digital: vectores o píxeles, e incluso combinando con programas 3D. La animación total mezcla diferentes tipos de imágenes, con iconicidades brutalmente dispares (desde vídeo hasta garabatos infantiles) y lo hace no sólo secuencialmente, sino en lo que podríamos denominar montaje en profundidad, concepto tomado del cine de atracciones y efectos especiales, en el que la filmación de acción real es menor que el resultado total, realizado principalmente en postproducción mediante programas informáticos. El trabajo se dispone en capas: fondo, figuras, objetos, efectos especiales, procedimiento que, curiosamente, el cine de efectos especiales tomó de la animación tradicional: la clásica *transparencia* para grabar figuras en fondos de estudio y aplicarles luego exteriores adecuados. El collage, la superposición y los diferentes niveles de iconicidad combinados en una misma imagen son características de la animación conemporánea. El largometraje húngaro *The District!* premiado en el último festival de Annecy es un ejemplo evidente, y demuestra además que la animación de los países del Este, tradicionalmente asociada a la experimentación, sigue en marcha.

La contaminación mutua cine-animación se puede ver sobre todo en el trabajo de los autores más jóvenes.

Vinnie Veritas, de sólo 21 años, tiene colgados varios cortos en su web. Es interesante su aportación a un género muy postmoderno (el falso tráiler, que también proviene del medio cinematográfico), y también el estilo de su animación, muy basada en el cómic y filmada como con una steady-cam, con puntos de vista esencialmente cinematográficos y alejados de la frontalidad del característico cartoon.

www.artediez.com/paperback/home.htm

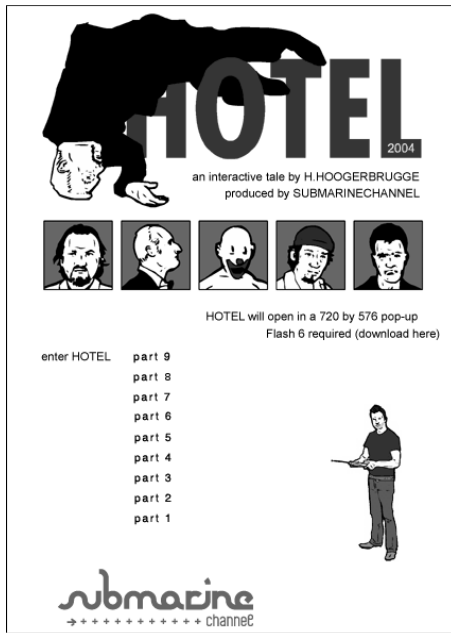


Uso interactivo

Después de navegar por las webs de varios autores, podemos plantearnos una cuestión interesante: es la de si se están construyendo nuevas formas estéticas o narrativas gracias a los nuevos medios digitales. Sin embargo, lo digital está basado en lo analógico de donde toma procedimientos de trabajo y estructuras. Las codificaciones de género (sobre todo humor y violencia, generalmente interrelacionados) son las mismas que encontramos en las series de televisión; tal vez más extremas, incluso menos infantiles y dirigidas a un público juvenil o adolescente.

Lo más novedoso de las aportaciones de Internet, aparte de la propia forma de navegar, es sin duda la interacción con el espectador; no simplemente como receptor inmediato de la obra y crítico de la misma, sino sobre todo en los juegos, una nueva forma de entretenimiento de masas, todavía no consolidada como arte, pero que seguramente lo será cuando se refinan y codifiquen sus recursos expresivos: recordemos lo denostado que fue el cine en sus orígenes. Hay páginas Web de animación, como Submarinechannel, que exploran esta nueva forma de narratividad, no secuencial sino relacional, que proporciona el hipertexto, pero que han sido adaptadas para una narración icónica: ya no basada en el hipertexto, sino en lo que podríamos llamar las hiperimágenes; con un clic de ratón podemos pasar de un personaje y sus vivencias a otro diferente, o a otro escenario, en una secuencia en la que el espectador-jugador es el que construye la narración y el sentido. La especificidad de Internet como medio comunicativo necesariamente pasará por lo interactivo, y seguramente, dentro de unos años, será un anacronismo hablar de otros usos distintos en la animación para la World Wide Web.

www.artediez.com/paperback/home.htm



Bibliografía

- Wiedemann, Julius. (2004) Animation Now! Colonia. Taschen.
 Simon, Mark. (2003) Producción independiente de animación 2D. Madrid. Escuela de Cine y Vídeo
 Corsaro, Sandro. (2003) Animación en Flash. Madrid. Anaya Multimedia.
 Darley, Andrew. (2003) Cultura visual digital. Barcelona. Piados.
 Debord, Guy (1999) La sociedad del espectáculo. Madrid. Pre-textos
 AWN Magazine. Independent Animation. Volume 10. Junio 2005.

Direcciones Web de animación independiente

Verificadas a 10 de enero de 2006.

<p>www.awn.com/plympton www.ninapaley.com www.puccaclub.com/eng/ www.happytreefriends.com www.calicoelectronico.com www.animation.dreamers.com/clases/raul_garcia/ www.johncanemaker.com www.philmulloy.com www.jade.dti.ne.jp/~yam/E_Body.html</p>	<p>www.toddgallina.com www.vinnieveritas.com www.doodie.com www.joesparks.com www.xiaoxiaomovie.com www.submarinechannel.com www.annecy.org www.nfb.ca</p>
---	---

Cómo citar este artículo

GARCÍA POBLACIÓN, Carmen (2006) "Internet. Un medio emergente para la animación de autor".
 paperback nº 1. ISSN 1885-8007. [fecha de consulta: dd/mm/aa]
<http://www.artediez.com/paperback/articulos/poblacion/internet.pdf>

www.artediez.com/paperback/home.htm



Carmen García Población

Licenciada en Bellas Artes. Es profesora de Artes Plásticas y Diseño en la especialidad de Medios Informáticos. Imparte la asignatura de Animación.