

Diseño de movimiento

La práctica de animación como generadora de conocimiento

Jesús Alejandro Guzmán Ramírez



Guzmán Ramírez, Jesús Alejandro

Diseño de movimiento: la práctica de animación como generadora de conocimiento /
Jesús Alejandro Guzmán Ramírez. – Medellín: Editorial EAFIT, 2023.

196 p.; 24 cm. -- (Académica).

ISBN: 978-958-759-429-4

ISBN: 978-958-759-431-7 (versión PDF)

ISBN: 978-958-759-426-3 (versión EPUB)

1. Animación (Cinematografía) – Filosofía. 2. Animación (Cinematografía) – Colombia. 3.
Estética del movimiento. 4. Creación literaria, artística, etc. I. Tít. II. Serie

777.7 cd 23 ed.

G993

Universidad Eafit- Centro Cultural Biblioteca Luis Echavarría Villegas

Diseño de movimiento

La práctica de animación como generadora de conocimiento

Primera edición: mayo de 2023

© Jesús Alejandro Guzmán Ramírez

© Editorial Universidad de Caldas

Calle 65 # 26-10. Sede central

Tel.: (6)878 15 00, ext. 11106, Manizales

www.editorialucaldas.edu.co

Correo electrónico: libreriauniversitaria@ucaldas.edu.co

© Editorial EAFIT

Carrera 49 No. 7 sur - 50

Tel.: 261 95 23, Medellín

<http://www.eafit.edu.co/fondoeditorial>

<https://editorial.eafit.edu.co/index.php/editorial>

Correo electrónico: fonedit@eafit.edu.co

ISBN: 978-958-759-429-4

ISBN: 978-958-759-431-7 (versión PDF)

ISBN: 978-958-759-426-3 (versión EPUB)

DOI: <https://doi.org/10.17230/9789587594294lr0>

Edición: Jorge Iván Escobar Castro y Cristian Suárez Giraldo

Diseño y diagramación: Alina Giraldo Yepes

Diseño de carátula: Margarita Rosa Ochoa Gaviria

Imagen de carátula: Shutterstock.com

Universidad EAFIT | Vigilada Mineducación. Reconocimiento como Universidad: Decreto Número 759, del 6 de mayo de 1971, de la Presidencia de la República de Colombia. Reconocimiento personería jurídica: Número 75, del 28 de junio de 1960, expedida por la Gobernación de Antioquia. Acreditada institucionalmente por el Ministerio de Educación Nacional hasta el 2026, mediante Resolución 2158 emitida el 13 de febrero de 2018

Prohibida la reproducción total o parcial, por cualquier medio o con cualquier propósito, sin la autorización escrita de la editorial

Editado en Medellín, Colombia

Tabla de contenido

I. Introducción.....	9
II. Poética, artefactura y diseño de movimiento.....	19
1. La poética en la animación	21
1.1. Definiendo el sentido de animación	21
Tradiciones antropológica y tecnológica de la concepción de la animación	25
Anima, Psique y Totem.....	25
Lo animado, lo animable y lo animante	29
Hacer movimiento. Aproximación a la cultura técnica y tecnológica	30
Los actores y actantes vistos en la obra animada.....	34
1.2. La <i>poiesis</i> de la imagen animada.....	36
Relación entre la obra animada, el artista y los espectadores partiendo de la poética de Dilthey	36
La responsabilidad del creador en la realidad del colectivo a través del constructivismo social de Voloshinov	39
1.3. Una teoría del hacer. La obra observada a través de la poética de Paul Valéry	41
1.4. La poética del artefacto audiovisual animado	45
Lo artificial en la poética del movimiento.....	45
El componente ideológico de la poética de la animación	48
Componentes humanos y no humanos en el proceso de animar...	56
La animación y el factiche.....	58
2. La artefactura del proceso animado.....	63
2.1. La artefactura como proposición.....	65
2.2. El concepto de realidad y momento histórico.....	67

2.3. Campos convergentes en la construcción de la idea de artefactura.....	69
La cultura técnica y tecnológica.....	70
Artefactos tecnológicos.....	71
El arte.....	72
Artefactos estéticos.....	73
Las ideologías, narraciones y mitos	74
Artefactos semánticos.....	75
2.4. Sistema tecnológico.....	76
El creador-animador en relación con los componentes no humanos	79
Unidades pre-expresivas fragmentadas (actionemas) y sus dimensiones de creación	81
2.5. El artefacto Audiovisual Animado.....	86
El dispositivo como sistema diacrónico	89
La máscara y la pantalla	92
La audiencia y la apropiación como una nueva entonación de la realidad.....	94
3. El diseño de movimiento	97
3.1. El diseño de animación y el diseño de concepto	107
3.2. El diseño de concepto como intermediador entre la plástica y la mecánica	110
<i>Illusion of life</i> y <i>Engaging-appeal</i>	111
La plástica aplicada al diseño de concepto	113
La mecánica aplicada al diseño de concepto	116
La plasticidad de la imagen animada	118
3.3. Del diseño de movimiento al diseño de animación	123
Animación-movimiento-vida	123
La negociación e interpretación de la realidad.....	125
La plástica y la mecánica en paralelo con la forma y la función	127
Coreografía, coreología y coréutica.....	129
3.4. La técnica como lenguaje y parte del diseño de movimiento	133
El concepto de “muñequidad” en función de la técnica	134

4. Acercamiento al problema de la animación en Colombia.....	137
5. Una análexis al sector	141
5.1. Influencias de realización animada en el país (España-Francia-Argentina)	142
5.2. Antecedentes en las prácticas de animación en Colombia... 144	
El surgimiento de estudios teóricos y críticos de la animación en el país	145
La enseñanza y práctica del fenómeno animado en Colombia (Escuelas de arte - ingeniería - diseño)	148
Políticas para el sector de la animación en el contexto del fomento del área audiovisual a partir de 2010	151
III. Perspectivas de rutas de investigación para el contexto nacional.....	157
1. Motivaciones y procesos de la animación en Colombia... 159	
2. Redimensión del proceso de animar contenido en el Diseño de Movimiento	161
2.1. Las nuevas formas de ver el diseño	161
Lo gráfico y lo visual dentro del movimiento	163
3. ¿Dónde está y qué busca el sector de la animación en Colombia?	165
3.1. Estado actual de las políticas sectoriales.....	165
3.2. Resultados prácticos de producciones colombianas.....	166
3.3. Perspectivas del futuro cercano de la animación colombiana	168
IV. Hallazgos y conclusiones finales	169
V. Referencias.....	181

Índice de gráficos

Gráfico 1.	Relación entre componentes de la creación poética	39
Gráfico 2.	El proceso de creación poética a través de la acción	43
Gráfico 3.	Proceso de artefactura en la animación.....	64
Gráfico 4.	Multidimensionalidad del actionema en el marco de la cultura técnica	86
Gráfico 5.	Ejemplo de la lógica gráfica de Nicolás Oresme alrededor del movimiento acelerado o desacelerado	99
Gráfico 6.	Esquema de características y tensiones del diseño de movimiento	107
Gráfico 7.	Esquema del appeal en el flujo de trabajo.....	112
Gráfico 8.	El valle misterioso	126
Gráfico 9.	Sistema espacial de Laban para el movimiento corporal	131
Gráfico 10.	Panorama de la producción animada colombiana a 2017	138
Gráfico 11.	Línea de tiempo de políticas para el sector audiovisual en Colombia	156

Índice de tablas

Tabla 1.	Relación entre diseño y la visión de poética	44
Tabla 2.	Programas y cursos más reconocidos en Colombia en el área de animación.....	149

I. Introducción



El presente texto parte de la preocupación sobre las dificultades y limitaciones en la producción y en las posibilidades e intenciones de desarrollo que se presentan en Colombia en los últimos años en el campo de la animación, evidenciadas y experimentadas de manera directa a través del ejercicio inmersivo que el autor ha tenido desde hace más de una década y media como animador y como docente del área; asimismo, de la certeza que se le presenta acerca de la animación como insumo de un proceso de diseño capaz de conformar y consolidar resultados de conocimiento.

Los acercamientos a las oportunidades de capacitación, producción y enseñanza en el campo suscitaron profundos cuestionamientos sobre las dinámicas que se emplean en las empresas y estudios del país, en relación con los productos generados, versus las intenciones iniciales reales de los realizadores. Para dimensionar los alcances de estos cuestionamientos, se tuvo que determinar, en primer lugar, un marco histórico propio de los momentos en los que se otorga una validación institucional a la producción animada en Colombia y, en segundo lugar, establecer como soporte de esta deliberación las construcciones teóricas que han surgido en las últimas décadas sobre el fenómeno animado.

Lo anterior, busca ayudar a comprender el problema no desde supuestos y prejuicios personales, sino desde las realidades de quienes hacen parte de la consolidación del sector de la animación en Colombia; tal iniciativa buscaba plantear un documento que retratará de la manera más fiel posible la idea de animación que se tiene en el país, pero que, a la vez, ofreciera una mirada reflexiva a un campo interdisciplinar derivado del movimiento como fenómeno que, epistemológicamente, ha sido analizado y discutido; igualmente, dimensionar la “práctica” más allá de la experticia técnica y poder evidenciar la capacidad que el “hacer” tiene para construir cultura y conocimiento en sí misma.

Ahora, la trayectoria que ha tenido Colombia a lo largo del siglo xx y lo recorrido del siglo xxi ha permitido generar paulatinamente una gran

cantidad de producciones animadas de carácter publicitario, ficcional y documental, con diferentes niveles de calidad en sus características técnicas, estéticas y conceptuales. Su desarrollo actual permite evidenciar que se ha ido trascendiendo desde una simple mecánica del hacer a un entendimiento de las posibilidades que existen en una concepción más consciente del proceso de creación, vislumbrando una posible conformación de la idea de poética en la animación colombiana.

La consolidación de políticas locales y nacionales que promueven el desarrollo de la producción animada, a partir del 2010, son una evidencia del impacto que este tipo de expresiones culturales tienen en el panorama económico y social del país, y de la influencia que comienza a tener en la realidad nacional. Lo anterior es resultado de la persistencia en el afianzamiento de un sector de realizadores provenientes de diversos campos disciplinares. Dichos realizadores han logrado conformar una serie de escenarios de creación y producción con características propias que les ofrece un talante particular a las producciones vinculadas al rango de tiempo y perfil de la presente reflexión. Estas características trascienden los aspectos eminentemente formales de la imagen en movimiento, y se ven alimentadas con insumos desde distintos campos narrativos, artísticos y tecnológicos, albergando la generación de procesos animados en el país, vistos como un elemento integrado en los sistemas de diseño de movimiento nacional.

La construcción teórica se presenta en este libro como una cimentación derivada de la relación entre las intuiciones investigativas del autor, el rastreo y el análisis de la producción intelectual encontrada y el ejercicio de trabajo y consulta directa con realizadores de animación del ámbito nacional. Este eje de convergencia tiene por nodo principal la concepción del hacer del proceso animado, para comprender este tipo de enfoque no desde la visión instrumentalizada de la acción, sino desde el entendimiento del acto de crear como una concepción que toma construcciones culturales aplicadas para reconfigurar la realidad, y llega a procesos de conocimiento derivado de una relación indiscutible entre autor y público, que parte de preceptos teóricos enraizados en la sociología de la ciencia y el estructuralismo más relacionados con la *poiesis*.

Como categorías principales en esa reflexión surgieron los conceptos de poética (poiética), artefactura y diseño de movimiento a manera de ejes

teóricos que albergan las nociones de animación, prácticas de aplicación y aportes culturales al contexto en el que se desarrolla una producción animada.

Inicialmente se toma la decisión de no abordar la concepción de poética desde la estética, pues se pretendía desligarse de los aspectos eminentemente visuales en los que se puede llegar a caer al considerar las concepciones de los realizadores y pretender conformar con ello una idea de “identidad” o “estética” de la animación colombiana. Esta cuestión se examinó a profundidad para tratar de conducir el sentido colectivo hacia los términos de “discurso” y análisis intrínseco del “estilo” de cada uno de los realizadores, que parten de los esquemas de análisis planteados desde lo narrativo por Vladimir Propp (Propp y Mélétsinski, 1987, pp. 15-133).

Al tener claro que no se pretende definir una idea de identidad, se busca comprender el hacer desde la creación para llegar al encuentro de la concepción de poética. Si se aspira a determinar su existencia dentro de la animación, la poética se concibe como un acto de creación artística (o una teoría del hacer) desde los preceptos de Paul Valéry (Brigante, 2012, p. 276; Valéry, 1990, p. 94), quien define la importancia y valor de la obra en su propia construcción, sin dejar de lado el hecho de que su finalización, por así decirlo, se encuentra determinada por la relación con el público que la observa; y la vida que tenga dependerá de manera directa por la trascendencia que dicho público le otorgue, independientemente del autor, o lo que se puede mencionar como una poética de la recepción.

Este tipo de ideas se encuentran en consonancia con los postulados teóricos alrededor de la poética de Wilhelm Dilthey y la visión de poética sociológica de Valentín Voloshinov, quienes plantean la responsabilidad directa del artista como un agente movilizador de las inquietudes de una sociedad, pues es quien permite una nueva entonación en la realidad de un colectivo inscrito en el marco de un momento histórico específico (Dilthey, 2007, pp. 209-226; Voloshinov, 1997, pp. 111-113).

Al concebir la poética como estructura conceptual, se pretende una formalización de los componentes identificados del acto poético en relación con el impacto que este tiene en la cultura y en la apropiación social de su ejecución. En dicha medida, se buscó abordar la relación existente entre el acto de crear y los sistemas utilizados para su elaboración, no vistos como meras herramientas, sino como agentes no humanos que

permiten la articulación de sistemas técnicos y tecnológicos cuyo objetivo es consolidar procesos culturales en varios tipos de contextos.

El anterior proceder condujo a la búsqueda de temas relacionados con la sociología de la ciencia, donde se encontraron autores como Bruno Latour (Latour, 2001, 2007, 2008) y Miguel Ángel Quintanilla (2000). La revisión de las concepciones tecnocientíficas permitió plantear la noción de artefactura, la cual se define como un proceso, desde el hacer, que debe ser planificado, deconstruido y reinterpretado para responder a una intención simbólica, icónica, narrativa, indicial y testimonial específica, conformado en la construcción de sistemas tecnológicos que permiten la producción de artefactos de diferente naturaleza poética para incidir sobre la realidad del colectivo y ser apropiada por este.

Este concepto involucra dentro de sí a la animación, definiéndola como la acción de “hacer movimiento” al capturar unidades estáticas pre-expresivas, para luego ser proyectadas de forma plástica mediante un dispositivo configurado para reproducir diacrónicamente la imagen en movimiento (Dematei, 2015, p. 14; Durán, 2014, pp. 37-44; Latour, 2001, pp. 208-257).

La artefactura y la animación se ven circunscritas al diseño de movimiento entendido como un sistema que permite “la construcción de diferentes lógicas plástico-mecánicas que proyectan la intención narrativa del producto animado” (Guzmán-Ramírez y Aristizábal-Gómez, 2018, p. 396), de manera similar a lo que hace el diseño de concepto, pero, en este caso, enfocado en la construcción desde la forma dinámica y las intenciones pre-expresivas (Sierra Monsalve, 2015, p. 184). Estas formas son decantadas a través de la mecánica del movimiento como un esquema de estructuras que permite interpretar la realidad, pues como lo cita Giedion “no se puede abordar directamente ya que esta es de gran magnitud y los medios directos fallan para explicarla” (1970, p. 14).

El diseño de movimiento se analiza, entonces, desde dos tradiciones: una, de carácter tecnológica y otra de carácter antropológica, que permiten articular las narraciones y mitos de un grupo a las técnicas y tecnologías que convierten a la plástica y la mecánica en una herramienta que reinterpreta la realidad y logra un vínculo empático con el espectador (Furniss, 2007, pp. 3-7; Giedion, 1970, pp. 14-29; Guzmán-Ramírez y Aristizábal-Gómez, 2018, pp. 401-408).

En este punto resultó necesario revisar de manera directa los marcos en los que se desarrollaba la investigación, y entender por qué se debe hacer uso de aspectos como la danza o el teatro para su conceptualización, así como aspectos asociados a la artefactura, el diseño de movimiento o el diseño de animación. Inicialmente, el término amplio de animación implica una gran cantidad de espectros desde lo plástico, estético o técnico que complejizan la conformación de un objeto de estudio acorde con los límites planteados en este libro. Partiendo de esa premisa, se acotó el tipo de producción animada que se toma como referencia: la animación narrativa con caracterización de personaje.

Bajo este contexto, la necesidad de un proceso de comprensión de aspectos relacionados con el movimiento, visto desde las perspectivas de maestros y teóricos del teatro y la danza, como Konstantín Stanislavski, Vsévolod Meyerhold, Jacques Lecoq, Rudolf von Laban o Eugenio Barba, permiten al animador mejorar la comprensión de la aplicación del proceso de personificación y construcción de un personaje empático y verosímil para el público. Muchas de las prácticas, apropiaciones, sistemas y términos del teatro y la danza posibilitan un mejoramiento de los fundamentos de la animación bajo el marco de la caracterización de personaje, pues obligan a un entendimiento corporal que transmite de manera sincera las complejas características de la construcción de otro ser a partir de la apropiación objetual de componentes humanos y no humanos en las técnicas de animación (Stanislavski, 2009, pp. 65-71).

Fue entonces pertinente para la investigación encontrar esquemas de homologación entre las prácticas corporales del teatro y la danza con los aspectos vinculados al *Acting* y la caracterización de personaje, que se relaciona íntimamente con la animación narrativa. Bajo esta óptica, los conceptos de la teoría teatral se combinan constantemente con las posturas teóricas que se van desarrollando, con el objetivo no solo de dar solidez a la construcción de sentido alrededor de los postulados concebidos, sino también con la pretensión de servir de puntos de enlace entre disciplinas que pueden empezar a trazar algunas líneas de desarrollo futuro.

La noción de artefactura debía ser vista paralelamente a la de realizadores para verificar si sus componentes se encontraban presentes en los procesos que cada uno hace regularmente alrededor de sus producciones animadas. En este sentido, no se pretende ver a la artefactura como un

nuevo esquema metodológico de producción animada. Por el contrario, lo que se propone como artefactura es la evidencia en términos teóricos de las prácticas, componentes, procesos y actores hallados a lo largo de la investigación. Dichos elementos normalmente son vistos como simples esquemas de flujos de producción; sin embargo, a través de ellos y de las indagaciones, entrevistas y registro de las actividades de los animadores que sirvieron de insumo, se perciben muchos otros valores que no son simplemente un catálogo de actividades encadenadas; sino más bien una forma dinámica de creación que involucra categorías emocionales, culturales, políticas e incluso cognitivas, convertidas en forma de obra audiovisual.

Lo particular del caso colombiano es que no siempre sucede la narración como un factor generador de la producción animada. En muchas ocasiones la técnica artística o el sistema tecnológico son los puntos de origen del proyecto y, en la medida en que se experimenta o se explora con materiales, dispositivos o plataformas cobran vida personajes, situaciones o argumentos. Este sistema iterativo de producción, sumado a las complejas condiciones sociopolíticas del país, son una forma constante de creación que ha sido asimilada por buena parte de los esquemas de trabajo identificados a lo largo de la investigación y que han llevado a una especie de “escuela” de formación, ya que dichas prácticas han sido absorbidas por el empirismo de una facción importante de los animadores colombianos de una producción a otra.

A lo largo de la investigación se pudo identificar algunos tipos de procedimientos y percepciones alrededor de las ideas de narración (artefactos semánticos), de la plástica (artefactos estéticos) y de las técnicas (artefactos tecnológicos), pasando de las más elaboradas y metódicas hasta las más empíricas y espontáneas. Todas estas formas de creación se ven en los niveles de formación en animación, que incluyen desde aprendices y estudiantes de semillero hasta experimentados realizadores con proyectos de carácter profesional. Esta gama de variables y formas de proceder son un escenario constante que puede derivar de los incipientes esquemas de formación que se han establecido y que apenas empiezan a despertar un interés por la formalización de conceptos que haga más consciente la idea de poética en el panorama nacional de la animación.

Como se mencionó anteriormente, no siempre existe un orden canónico para la producción de una pieza animada en su concepción o producción partiendo de la idea de artefactura. En este punto, el animador tiene una visión de lo que puede llegar a ser la pieza; no obstante, aún no se enfrenta a las variables y problemáticas propias de la dinámica práctica y sus preconceptos son realizables en todos los niveles. Sin embargo, la realidad de la mayoría de las fuentes consultadas reconoce que entre esa visión idealizada y la práctica de animar puede haber una distancia enorme.

Es claro que en términos de resultados muchas veces se logra un acercamiento concreto a la imagen idealizada, pero posiblemente con costos en tiempo o dinero mayores a los proyectados. En otras ocasiones se debe cambiar el tipo de construcción plástico-mecánica, llegando a otras rutas no previstas al inicio del proyecto animado, pues como lo señala Latour (2001) “las técnicas modifican el fondo de lo que expresamos, no solo su forma. Las técnicas tienen significado, pero lo generan gracias a un tipo especial de articulación” (p. 222).

Es claro que existe un romanticismo asociado a la imagen de la pantalla de cine y todo el evento que este tipo de proyección despliega, pero la generación de sistemas multimodales de producción audiovisual han llevado la idea de la relación obra-espectador a otro nivel, donde, desde la intimidad de una silla en un sistema de transporte público observando un dispositivo móvil, hasta la sofisticación de un cinema en casa con sonido envolvente y pantallas de televisión de gran formato, igualmente se permite esa nueva entonación de la realidad promulgada por los teóricos de la poética.

Es así como se buscó realizar una recopilación bibliográfica y documental que abordara la construcción histórica, teórica y crítica del fenómeno animado para consolidar una posible idea de poética enmarcada dentro de la indagación del problema, los temas y los contextos que le son propios a la animación colombiana. Igualmente, se pretendió revisar y evidenciar los esfuerzos por reflexionar desde la investigación y la creación alrededor del fenómeno animado en el país, los procesos de análisis audiovisual de animación elaborados hasta el momento, las iniciativas académicas que giran alrededor de la producción animada nacional y los productos audiovisuales que daban cuenta de la indagación que se tiene en pro de consolidar un entendimiento del diseño de movimiento como forma de representación cultural y social propia.

Si bien se parte de un marco temporal que se define desde el año 2010 en adelante, no se pueden desconocer los antecedentes de investigación que se han desarrollado previamente en el contexto nacional; pero se puede determinar, en primera instancia, que la mayoría de la investigación en el área de la animación en Colombia ha carecido de fuentes rigurosas de desarrollo del campo en la mayor parte de la producción del siglo XX, aunque es motivo de interés en las últimas dos décadas. A partir del año 1990 se produce una brecha significativa en el análisis del fenómeno desde el punto de vista teórico en el país, pero coincide con la fractura que se genera por el ingreso de las tecnologías digitales al panorama nacional. Durante los años 1990 a 2010 se localizan esbozos tímidos de construcción teórica o crítica de la animación que, posteriormente, se retoma de manera más concentrada a partir del año 2010, a la par que surgen políticas de Estado declaradas en favor del campo de la animación.