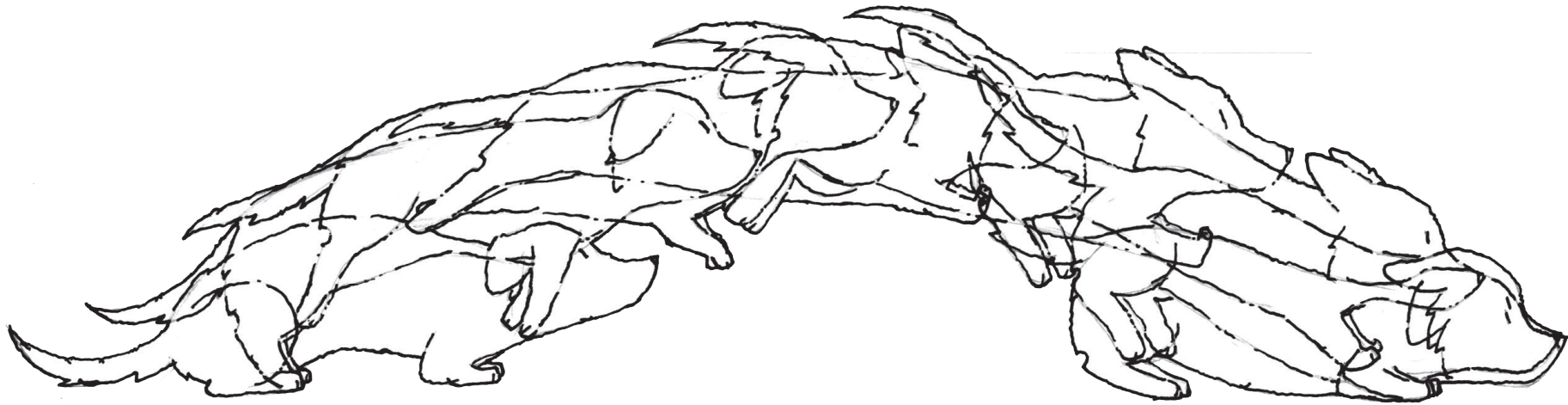


Tesis doctoral

EL TIEMPO EN ANIMACIÓN: FORMAS DE PRESENTACIÓN Y REPRESENTACIÓN



Universidad de Granada

Programa de doctorado en Historia y Artes

Creación Artística, Audiovisual y Reflexión Crítica

Doctoranda
Alicia Fernández Sánchez

Director
Jesús Pertíñez López

Granada. 2017

Editor: Universidad de Granada. Tesis Doctorales

Autora: Alicia Fernández Sánchez

ISBN: 978-84-9163-477-5

URI: <http://hdl.handle.net/10481/48222>

Tesis doctoral

EL TIEMPO EN ANIMACIÓN: FORMAS DE PRESENTACIÓN Y REPRESENTACIÓN



Universidad de Granada

Programa de doctorado en Historia y Artes

Doctoranda

Alicia Fernández Sánchez

Director

Jesús Pertíñez López

2017

El doctorando / The *doctoral candidate* [**ALICIA FERNÁNDEZ SÁNCHEZ**] y los directores de la tesis / and the thesis supervisor/s: [**JESÚS PERTÍÑEZ LÓPEZ**]

Garantizamos, al firmar esta tesis doctoral, que el trabajo ha sido realizado por el doctorando bajo la dirección de los directores de la tesis y hasta donde nuestro conocimiento alcanza, en la realización del trabajo, se han respetado los derechos de otros autores a ser citados, cuando se han utilizado sus resultados o publicaciones.

/

Guarantee, by signing this doctoral thesis, that the work has been done by the doctoral candidate under the direction of the thesis supervisor/s and, as far as our knowledge reaches, in the performance of the work, the rights of other authors to be cited (when their results or publications have been used) have been respected.

Lugar y fecha / Place and date:

GRANADA, 15 de junio de 2017

Director/es de la Tesis / *Thesis supervisor/s*;

Doctorando / *Doctoral candidate*:



Firma / Signed

Jesús Pertíñez López



Firma / Signed

Alicia Fernández Sánchez

AGRADECIMIENTOS

A mi director Jesús Pertíñez, investigador e inspirador en animación experimental en la Universidad de Granada.

A Jose Pedro Tinoco Cavalheiro (Zepe) por acogerme en la Universidade de Belas Artes de Lisboa en mi estancia internacional como investigadora, además de enseñarme tanto de animación y ayudarme con mi cortometraje.

A Fabiola Díaz Ballesteros, amiga (literalmente) de toda la vida, por sus correcciones de los textos en inglés.

A todo el equipo Cosmotrópica que pusieron encantados sonido y música a nuestro cortometraje.

A Carmen Lloret por aquella conversación que me hizo ver la necesidad de separar el concepto entre presentación y representación.

A Álvaro de los Santos Ramírez por orientarme en el concepto tiempo en filosofía.

A mi perro Jacobo, protagonista de “A Long Day”.

A todos los amigos que me ayudaron con las correcciones de la animación.

A mis compañeros Antonio Horno y Concepción Alonso, en su momento doctorandos de mi mismo director, por promover la investigación en el arte de la animación en nuestra universidad.

A todos los amigos que me prestaron su casa para terminar la tesis cuando ya no vivía en Granada.

A aquellas chicas de la Facultad de Física que me recibieron y explicaron encantadas las leyes de la relatividad

A mis padres, mecenas y apoyo de este proyecto, sin ellos no hubiera sido posible.

ÍNDICE

1.1. Resumen	pag. 5	3.1.17 André Compte-Sponville	pag. 81
1.2. Abstract	pag. 13	3.1.18 Conclusiones del capítulo	pag. 84
2. Introducción	pag. 21	3.2 Comparación y relación del tiempo en animación y en distintas disciplinas artísticas	pag. 89
2.1. Justificación	pag. 23	3.2.1 Relación con las artes inmóviles	pag. 90
2.2. Precedentes	pag. 27	3.2.2 Relación con las artes secuenciales	pag. 103
2.3. Objetivos	pag. 31	3.2.3 Relación con las artes móviles	pag. 111
2.4. Metodología	pag. 33	3.2.4 Relación con la literatura	pag. 118
3. Antecedentes	pag. 37	3.2.5 Relación con el cine de acción real	pag. 130
3.1 El concepto tiempo en la historia y su correspondencia con el tiempo en animación	pag. 39	3.2.6 Relación con la música y el sonido	pag. 137
3.1.1 Platón	pag. 41	3.2.7 ¿Consideramos la animación un arte móvil?	pag. 147
3.1.2 Aristóteles	pag. 43	4. Presentación y representación del tiempo en animación	pag. 153
3.1.3 Estoicos	pag. 46	4.1 Presentación del tiempo	pag. 155
3.1.4 San Agustín de Hipona	pag. 48	4.1.1 En animación figurativa	pag. 159
3.1.5 René Descartes	pag. 50	4.1.1.1 ciclos naturales:	pag. 160
3.1.6 Baruch Spinoza	pag. 54	a) Paso del día y la noche	pag. 161
3.1.7 Isaac Newton	pag. 56	b) Estaciones y años	pag. 164
3.1.8 Gottfried Leibniz	pag. 57	c) Ciclos biológicos	pag. 167
3.1.9 Immanuel Kant	pag. 59	d) Paso recreado de la luz natural	pag. 169
3.1.10 Georg Wihelm Friedrich Hegel	pag. 61	4.1.1.2 Situación temporal:	pag. 171
3.1.11 Friedrich Nietzsche	pag. 64	a) Edad de los Personajes	pag. 171
3.1.12 Edmund Husserl	pag. 67	b) Edad de los Objetos	pag. 174
3.1.13 Henri Bergson	pag. 70	c) Envejecimiento	pag. 175
3.1.14 Martin Heidegger	pag. 74		
3.1.15 Jean-Paul Sartre	pag. 76		
3.1.16 Maurice Merleau-Ponty	pag. 79		

	d) Estética según la época....	pag. 178		c) Anacronismo: Simultaneidad	
				de distintos tiempos	pag. 234
4.1.1.3	Elementos medidores de tiempo ...	pag. 181			
	a) Relojes	pag. 181			
	b) Calendarios	pag. 185			
	c) Personificación del tiempo	pag. 187			
4.1.1.4	Rastros, huellas y desgaste	pag. 189			
4.1.1.5	Progreso de la forma	pag. 195			
4.1.1.6	Inmovilidad	pag. 198			
4.1.1.7	Animación a tiempo real	pag. 200			
4.1.1.8	Animación y tiempo real	pag. 204			
4.1.1.9	Atemporalidad	pag. 208			
	a) Espacios atemporales	pag. 208			
	b) Personajes atemporales	pag. 211			
4.1.2	En animación abstracta	pag. 215			
4.1.2.1	Ciclos Naturales	pag. 216			
4.1.2.2	Progreso de la forma	pag. 217			
4.1.2.3	Inmovilidad	pag. 220			
4.1.2.4	Animación a tiempo real	pag. 221			
4.1.2.5	Rastros, huellas y desgaste	pag. 223			
4.1.2.6	Espacios atemporales	pag. 225			
4.2	Representación del tiempo	pag. 227			
4.2.1	En animación figurativa	pag. 229			
4.2.1.1	Simultaneidad	pag. 230			
	a) Acciones simultáneas en la				
	misma pantalla	pag. 231			
	b) Acciones simultáneas a				
	través de planos progresivos	pag. 233			
			4.2.1.2	Acciones correlativas o encadenadas	
				por la narración	pag. 236
			4.2.1.3	Desdoblamiento del personaje	pag. 238
			4.2.1.4	Elipsis	pag. 240
			4.2.1.5	Viajes en el tiempo	pag. 242
			4.2.1.6	Bucles	pag. 245
				a) Bucles de Movimiento	pag. 246
				b) Bucles Narrativos	pag. 248
			4.2.1.7	Desfases temporales	pag. 250
				a) Time lapse	pag. 250
				b) Tiempo ralentizado	pag. 252
				c) Tiempo detenido	pag. 254
			4.2.1.8	Flashback, Flashforward y	
				Flash-sideway	pag. 256
				a) Flashback	pag. 257
				b) Flashforward	pag. 259
				c) Flash-sideway	pag. 260
			4.2.1.9	Ritmo	pag. 261
				a) Acelerado	pag. 263
				b) Monótono	pag. 264
			4.2.2	En animación abstracta	pag. 267
			4.2.2.1	Viajes en el tiempo	pag. 268
			4.2.2.2	Desfases temporales	pag. 269
			4.2.2.3	Bucles de movimiento	pag. 269
			4.2.2.4	Ritmo	pag. 271

5. Análisis de cortometrajes animados. Parámetros temporales estudiados	pag. 275
5.1. Metodología	pag. 277
5.2. Parámetros de análisis temporal según lo estudiado ..	pag. 279
5.3. Análisis de las obras	pag. 283
5.4. Conclusiones parciales	pag. 451
6. Creación de propuesta propia	pag. 459
6.1. Guion literario	pag. 461
6.2. Guion técnico	pag. 477
6.3. Storyboard	pag. 497
6.4. Primeras pruebas de estilo	pag. 551
6.5. Pruebas de estilo definitivas	pag. 567
6.6. Diseño de personajes	pag. 579
6.7. Fotogramas del primer estilo de animación	pag. 583
6.8. Fotogramas de la animación final	pag. 587
6.9. Análisis de la animación	pag. 591
7.1. Conclusiones	pag. 597
7.2. Conclusions	pag. 605
8.1. Bibliografía	pag. 613
8.2. Webgrafía	pag. 621

1.1. RESUMEN

Palabras clave: Animación, tiempo, recursos narrativos, recursos visuales, presentación, representación.

Esta tesis doctoral es un estudio sobre el tiempo y los contenidos audiovisuales animados. Pretendemos analizar las formas en las que el tiempo aparece en animación, para elaborar una lista de parámetros a tener en cuenta por futuras generaciones de animadores, y crear una obra animada que corrobore su usabilidad y cómo pueden afectar a la obra la utilización o no de estos. Procuramos demostrar cómo los distintos elementos temporales tienen la facultad de crear obras más interesantes, visual y narrativamente.

Mostraremos la creación de animación desde el punto de vista del tiempo. Para ello, primeramente se hará un estudio general sobre el concepto tiempo a través del pensamiento de algunos de los principales pensadores. El tiempo ha sido siempre un concepto controvertido y analizado a lo largo de la historia. Desde el origen del pensamiento ha sido una noción discutida, pues al ser una idea tan abstracta, cada autor aportaba un punto de vista distinto. De este modo, distinguimos varios grandes grupos enfrentados de formas de pensar en cuanto al tiempo:

El primero de los grupos está compuesto por aquellos que afirman que su existencia es irrefutable, y que una de las formas de contrastarla es a través del movimiento; por otro lado, aquellos que dudan de su existencia real, que opinan que el tiempo es una idea abstracta que solo existe en la mente humana. Este último grupo se basa en la afirmación sobre la percepción engañosa, no es real todo lo que percibimos como real. Existirá un tercer pensamiento, que aúna estas dos vertientes, en el que será posible el tiempo real o absoluto, independiente de cualquier medición o percepción humana,

y el tiempo percibido o relativo, que es variable y engañoso. También se presentan afirmaciones por las que, por mucho que intente no pensar en el tiempo, y de esta forma no ser consciente de su percepción, seguiré estando afectado por él (todo lo que reside en el tiempo está sujeto a cambio), de modo que algo ha de existir, real, fuera de la conciencia humana.

De todos estos conceptos, el más cercano a la animación son las teorías newtonianas que diferencian el tiempo absoluto y el tiempo relativo, ambos coexistentes. El tiempo real equivale en animación al tiempo de reproducción externo. Aun así, tiempo real y tiempo externo de reproducción tienen diferencias, como sería la idea de irreversibilidad del tiempo real, mientras que, si bien es verdad que como espectadores no podemos cambiar una acción que aparece en la película, sí que podremos dar saltos por la línea de tiempo con la aguja lectora, algo que sería impensable en el tiempo real. Por otra parte, el tiempo relativo equivale al tiempo técnico interno de la narración en animación, es decir, el tiempo manejado a partir de la percepción de los autores para conseguir los movimientos deseados. Este también tendrá sus desigualdades, ya que el tiempo relativo es percibido por el humano de cierta manera que le es difícil controlar, mientras que el tiempo técnico interno es absolutamente controlado por el autor.

El segundo gran grupo lo compondrían los siguientes pensamientos antagónicos: Los defensores de la existencia de pasado y futuro, y aquellos que se oponen a esta noción. La premisa para tal negación se debe a la imposibilidad de afirmar algo que no existe en el momento en que se da.

Pasado y futuro solo pueden encontrarse en la mente humana, debido a que el pasado son un grupo de acciones que fueron, y el futuro, ni siquiera han sido, es decir, ni siquiera han existido. De este modo, los detractores de la idea de existencia de un tiempo más allá del presente se plantean que algo que existió y algo que aun ni siquiera ha existido, no existen. Los defensores de la idea de pasado y futuro opinan que algo que existió, aunque no se siga dando, puede sobrevivir a través del recuerdo, que será otro concepto abstracto e intangible. El ser humano tiene conciencia de la duración y del paso del tiempo a través del recuerdo, si no, le sería imposible percibir el transcurso del tiempo, claro que, otros autores apreciarán que, siendo necesaria la memoria para percibir este paso temporal, las imágenes albergadas en ella no son reales, aunque estén captadas de la realidad. Por otra parte, filósofos más actuales afirman que el presente no puede existir sin pasado, pues es el resultado de este, y no se puede pensar en la ausencia de futuro, pues conocemos por experiencia que algo ocurrirá después. De modo que encontramos esta teoría por la que pasado y el futuro existen a través de la mente, pero también otras que propondrán que el presente es el contenedor de pasado y futuro, pues es su resultado y su acción en potencia.

Sobre la existencia o no de pasado y futuro, en animación es irrefutable, pues los presenciamos en una línea de tiempo completa. En ella, tendremos conciencia del momento presente en el que nos encontramos gracias al posicionamiento de la aguja lectora, además veremos físicamente cuánto tiempo ha transcurrido en la obra (pasado) y cuánto queda por ver (futuro). Sobre la teoría de los cuerpos ocultos de Descartes, por la cual no podemos corroborar la existencia más allá de lo que apreciamos en presente, quedando los actos pasados y futuros ocultos en el tiempo, en animación ocurre de la misma manera. Aunque podamos intuir que están ahí, la única afirmación absoluta la debemos extraer de lo que se nos está mostrando. Aunque también conocemos y tenemos conciencia de las acciones pasadas, que nos servirán para comprender el presente.

Un tercer gran grupo lo compondrían aquellos que resguardan la teoría creacionista y, por lo tanto, piensan que Dios es el creador del tiempo, o incluso, el propio tiempo, lo que genera una línea de tiempo eterna, sin principio ni fin. Algunos llegan a pensar que Dios permite la existencia del ser en el tiempo, y este necesita a cada momento de la acción creadora para poder seguir existiendo. En la misma rama de pensamiento, también estarán

aquellos que piensan que los actos de Dios son infinitos y que no es necesaria su acción continuada para que algo que ya creó no deje de existir. Por otra parte, aquellos filósofos que no creen en la omnipotencia divina, piensan que el tiempo es por sí mismo, sin necesidad de la existencia de un ser humano que lo perciba, y por otra parte, un segundo grupo razona que el tiempo será creado por el ser humano al ser este un concepto abstracto que solo se da a través de la percepción. Habrá opositores y seguidores en este segundo grupo sobre la eternidad de la línea de tiempo, eliminando el concepto Dios.

Dios sería equivalente al artista o creador de animación, es el responsable de la existencia de todo, tiempo, movimiento y espacio. Es por ello que la noción de creación del tiempo en animación tendría relación en este sentido con las ideas creacionistas. Sin embargo, sobre la eternidad de la línea de tiempo, es algo que no es posible en animación, pues siempre tendremos un principio y un fin marcados. Por otra parte, nos hayamos en la afirmación de la no necesidad de la percepción humana para corroborar la existencia de la película, y con ello su tiempo.

Por otra parte, y preguntándose solo por el presente, que es el único tiempo que parece real, pues está siendo en este momento, proponen si acaso es división de instantes, o solo existe un presente continuo, lo que generaría también presente pasado y presente futuro. La afirmación sobre los cortes entre el tiempo presente, pasado y futuro, genera otra pregunta sobre la duración del presente, del ahora. La mayoría llegaban a la conclusión de que la duración mínima era el instante, sin embargo surgía de nuevo otra duda ¿Cuál es la duración de un instante? Filósofos como Nietzsche proponían la noción del eterno retorno, consistente en la regresión y la progresión infinita, ya que todo regresa sobre sí mismo a causa del devenir. Otros dejaban la duración del instante a la percepción humana, y otros opinan que la duración del instante es tan ínfima que no merece la pena plantearse la si quiera. Otra pregunta sobre el instante sería si existe un ahora único, que discurre por la línea de tiempo (lo cual eliminaría la existencia de pasado y futuro, pues siempre fue presente), o son sucesiones de ahoras, destrúyanse el ahora pasado a cada nuevo instante. Sobre el instante, también se plantean teorías sobre la imposibilidad de la existencia de dos idénticos.

En animación, el instante equivale al fotograma. En esta técnica es innegable la división del tiempo por los instantes-fotograma, los cuales, a su vez, poseen una duración determinada. Sobre si podrían dividirse infinitamente, sería posible aunque poco productivo, pues si dividimos un fotograma varias veces lo único que encontraremos será la misma imagen estática repetida. Por otra parte, en animación sería perfectamente posible encontrar dos fotogramas o instantes idénticos, de hecho en ello se basa el recurso bucle, en la repetición exacta de un movimiento, generalmente para ahorrar en creación de animación.

El planteamiento sobre si el movimiento es el que genera el tiempo y lo afirma, o sin embargo es el tiempo el responsable del movimiento y contenedor de la existencia, la primera tesis afirma el tiempo como división de poses del movimiento, forma por la que podremos medirlo. La segunda, opina que, aun no existiendo movimiento, seguiría existiendo tiempo. Se podría pensar que una forma de contrastar la existencia del tiempo es a través de los ciclos naturales como el paso del día y la noche, sin embargo, estos solo servirán para su medición.

La pregunta sobre si es el movimiento el que afirma el tiempo o es el tiempo el que posibilita el movimiento, nos encontramos con que el tiempo de esta técnica artística viene designado por el movimiento. Según el artista quiera otorgar un movimiento más o menos lento al personaje, así variarán los fotogramas (instantes) utilizados para resolverlo. Por otra parte, aunque el movimiento sea el que contabiliza el tiempo, este es el contenedor de movimiento, pues todo lo existente en la obra se encuentra enmarcado y recogido en la línea temporal. Sobre los ciclos naturales como el paso del día y la noche como contabilizadores del tiempo, sería una idea que se rechazaría en animación al existir elipsis y otros tipos de saltos temporales en la narración.

Otro punto controvertido en las teorías del tiempo fue la concepción de la línea de tiempo. En general, la mayoría de los autores pensaban en la unidireccionalidad del tiempo, aunque encontramos otros que pueden pensar en una línea de ramificaciones de acciones que fueron posibles, como un camino de decisiones que se van tomando y otras que se van desechando.

Por otro lado, encontraremos el pensamiento sobre la posibilidad de la reversibilidad de los actos, algo que no fue demasiado seguido. Por último, habrá autores, como ya vimos, que defiendan la separación en instantes de la línea de tiempo, y otros que afirmen el presente continuo, sin separaciones, pues sería imposible llegar a una conjetura de medición mínima temporal.

Según el proceso de creación en el que nos encontremos en animación, atenderemos a un tipo de línea de tiempo u otro. En las fases de preproducción y guion, la línea de tiempo se relaciona con la ramificada, todos los caminos están abiertos y se debe elegir uno por el cual avanzar. Por otra parte, cuando el guion ya está formulado, la narración interna de la animación se vincula con una línea de tiempo recta, constituida por instantes, pero no unidireccional, pues podemos encontrar saltos, viajes en el tiempo o Flashes que nos posicionen en otro punto pasado o futuro de la película. Así, la línea de tiempo que más se relaciona con la animación es la formulada por Nietzsche, que permite el progreso y el regreso infinitos y que está formada por instantes (aunque en animación se aplicarían los saltos en el tiempo en porciones más amplias que un instante).

Seguidamente pasaremos a constatar cómo la animación posee relación y adquiere características de todos los tipos de arte: inmóviles, móviles, secuenciales, cine, literatura y música. Más concretamente, estudiaremos la relación entre cómo se expone el concepto tiempo en cada tipo de arte y su relación o no con las obras animadas.

Comenzamos apreciando que la animación adquiere la estética de las artes inmóviles y las secuenciales. Encontramos varios tipos de artes inmóviles: El dibujo, la fotografía, la escultura, la ilustración y la pintura. Aunque son artes que no poseen movimiento, este ha sido intentado transmitir de varias maneras, por supuesto, siempre desde poses estáticas. Para ello se han utilizado diversos recursos como es captar una pose intermedia en un movimiento (al no presentarlo finalizado, transmitirá cierto dinamismo, que lleva utilizándose ya desde la escultura de la antigua Grecia). Este recurso liga con la representación del movimiento animado, el cual en ocasiones es exagerado para darle un punto de teatralidad. Además, cuando utilizamos el recurso de tiempo detenido, será mucho más efectivo si el fotograma único que elegimos detener es una pose intermedia característica de ese movimiento.

También podremos representar el tiempo en las obras inmóviles a través del recurso de rastros, huellas y desgastes, recurso que se utiliza de igual manera en animación, dotando a la imagen de un carácter envejecido. Sin embargo la corriente artística que reflejó el movimiento de una forma más visual fueron los futuristas, desdoblado el personaje, usando líneas cinéticas y emborronamiento de la figura. Estos desfases, mostrados todos en un mismo fotograma, también podrían ser usados en animación, ambas técnicas artísticas se basan en las leyes físicas de la visión, que no nos permite captar con claridad las formas que poseen un movimiento rápido.

Los modos de creación pictórica, donde lo que se representa está conseguido a partir de ciertos movimientos del artista, aunque en la obra final estos movimientos solo puedan intuirse a través del resultado, tiene relación con la forma en la que el espectador puede no intuir cómo fueron creados los movimientos animados, pues no vemos a los dibujantes en acción, pero sí el resultado de su trabajo. Por otra parte encontramos el tiempo necesario del espectador para contemplar una obra, el cual está determinado en el caso de las obras animados y abierto en el caso de las artes estáticas, pues dependerá del deseo de contemplación y el entendimiento de cada espectador.

La luz ha sido muy importante para la fotografía, de hecho, es una técnica que se basa en la captación de la luminosidad y sus distintos tonos. En animación podremos dotar de movimiento al paso de la luz a través de la técnica Stop Motion realizada en ambientes con luz solar. La luz en la pintura tuvo épocas, como el impresionismo, en el que era un elemento clave, ya que se representaba según el momento del día y el periodo del año, recurso de posicionamiento en el tiempo que podrá ser utilizado de la misma manera en animación.

En relación con las artes secuenciales, está claro que la animación comparte con ella el carácter de narración gráfica desarrollada en el tiempo, siendo el tiempo necesario para la percepción de cada una distinto, al igual que ocurría con las artes inmóviles, donde el espectador no tiene un tiempo definido de visualización. Como componentes limitadores del tiempo de la obra tendremos la necesidad de realización de guiones y storyboard, teniendo muy en cuenta el record para que no existan incoherencias entre planos. De la misma manera, el formato de cada uno restringirá el comienzo

y final físico de la obra. También compartirán la separación, en el caso de la animación, la existente entre fotogramas, y en el de las artes secuenciales, la producida por el espacio entre viñetas, llamado “Gutter”. Algunos de los recursos narrativos de la animación son usados también en artes secuenciales, como la simultaneidad de narraciones, el desdoblamiento, Flashes, el ritmo, etc. Teniendo en común un elemento tan primordial como el desarrollo de la narración en el tiempo y el componente estético (por ello no es extraño encontrar adaptaciones de cómic en animación), las dos grandes diferencias entre animación y artes secuenciales es la utilización de sonido y movimiento de los personajes y los fondos. Las últimas, al no tener todas las poses de la progresión de imágenes estáticas, será el espectador el que debe imaginar este movimiento. Algo que también diferencia la narración temporal de la animación y las artes secuenciales es la posibilidad de percibir, a golpe de vista, sucesos que ocurrirán posteriormente, pues en cada pliego se muestra una porción de tiempo más o menos extensa, mientras que en animación solo podremos ver el presente-instante.

No funcionando de la misma manera la consecución de un movimiento en animación que en artes móviles, aunque la primera se basa en los movimientos existentes en la realidad si lo que pretende es crear un movimiento figurativo, obediendo en la mayoría de los casos las leyes de movimiento y expresividad propias de la animación. Aceptando esta premisa, los movimientos de las artes móviles, como el teatro o el arte de acción, están premeditados, es decir, no se corresponden con las formas de ejecución espontáneas del movimiento cotidiano, sino que se prefijan ciertas acciones, al igual que ocurriría en animación. Aun precisando los movimientos de antemano, el tiempo de ejecución en las artes móviles puede variar entre segundos y minutos, mientras que en animación será invariable una vez se ha finalizado la creación de la obra. Otro punto en común sería el movimiento en el espacio, en el caso de la animación, un espacio virtual, en el caso de las artes móviles, real, además de la utilización del sonido. Sin embargo, el movimiento animado contará con cortes entre los instantes-fotograma. La técnica de animación más cercana al movimiento real sería la generativa-interactiva, en la que los movimientos no están determinados, generándose a cada nuevo fotograma. Otras técnicas de animación que adquieren el movimiento real serán la animación de líquidos (que se consigue a través de la grabación de imagen real), Stop Motion donde se deja ver el paso de la luz natural, rotoscopio, proyección sobre espacio urbano como escenario, los

juguetes ópticos, la interacción de personajes animados y reales, y animación sobre escenario grabado en acción real. Finalmente, para que una obra de acción real perdure, será necesaria su grabación. Es en ese momento en el que animación y artes móviles compartirán soporte audiovisual.

De la literatura, se extrae las formas narrativas y sus recursos (estrategias de guion y componentes de situación y representación temporal, como Flashback, bucles narrativos u otras paradojas), lo que queda reflejado en el guion. Cambian, y mucho, las formas de percepción en ambas técnicas, ya que la animación necesitará de la memoria y la lógica para la comprensión del argumento, mientras que en literatura harán falta memoria, lógica e imaginación de la escena que se nos está narrando para visualizarla mentalmente, por lo que el esfuerzo necesario es mayor. Por ello, mientras que se pueden dar animaciones en las que no existe ningún tipo de narración auditiva o escrita, sino solo visual, en literatura necesitaremos producir descripciones exactas de los personajes, las acciones y los escenarios para que el espectador pueda formarse una idea general en la cabeza. La inmovilidad de las letras en literatura, que cobran movimiento gracias a la lectura e imaginación del lector, se equivale a los fotogramas estáticos que componen la obra animada, que toman movimiento a través de la reproducción. Dentro de la literatura, más concretamente en la poesía, encontramos la métrica, que se relaciona directamente con el concepto creación de un movimiento en un recorrido de tiempo exacto gracias a la medición en fotogramas.

En cuanto a las similitudes del cine de acción real y de la animación, debemos comenzar en el pensamiento de que la segunda toma el formato de la primera. Es por ello que las formas de comportamiento y los recursos en cuanto al tiempo son muy similares o actúan de la misma manera. La distinción entre estas dos técnicas es, además de estética, la forma de conseguir producir o captar el movimiento, el cual será real en acción real y creado en animación, consiguiendo la última un mayor control de los movimientos y el tiempo. Como excepción existen la animación de líquidos, que utiliza la grabación de imagen real para captar el movimiento. Tendremos en cuenta al hablar de cine que, cuanto más actual sea la película, probablemente, más efectos especiales posea (sobre todo si son grandes producciones), los cuales son a su manera formas de animación digital. Ambas técnicas comparten recursos narrativos y maneras de representación y presentación del tiempo.

La relación de música y animación es evidente, si bien podremos encontrarlas interactuando en gran parte de las obras animadas. Ambas utilizan la medición del tiempo para crear movimientos precisos. La forma en la que la animación y la música se relacionan más estrechamente es en el videoclip, donde la música es la que potencia el argumento de la animación. Hoy en día la música se encuentra introducida en el formato de la animación, sin embargo en los comienzos del cine era un músico el que tocaba en directo mientras se proyectaba la película. Anterior a la aparición del cine, ya existían instrumentos que proyectaban color en vez de generar sonido, en lo que sería un antecesor de la animación, donde se unen los conceptos musicales de los instrumentos generando colores en vez de sonidos. Por otra parte, la corriente de animación “Visual Music” perseguía la creación de ritmos a través de la imagen y el movimiento. Estas obras no poseían sonido, ya que lo que se planteaba era la creación de un ritmo visual, sin necesidad de componentes sonoros. El sonido y la música son tremendamente importantes en animación, hasta el punto de crearse el sonido con anterioridad de la obra animada, para conseguir así una coordinación perfecta entre ambos. La música, las artes audiovisuales y las artes móviles serán las únicas que se generarán o se reproducirán en una línea de tiempo real, no necesitando que la mente del espectador cree el movimiento a través de la lectura o la visualización.

Aun habiendo estudiado todas estas características temporales que envuelven a la animación y la relacionan con el resto de las artes, cabe plantearse la pregunta sobre si podríamos considerarla realmente un arte móvil o no, debido a que el movimiento de la animación no es real. Se postula entonces dos tipos de tiempo, tiempo real y tiempo animado. Este segundo es el tiempo propio de la animación, y aun no siendo creado por la naturaleza, es otro tipo de tiempo, que contendrá los movimientos animados. Que no sea movimiento real no significa que no sea movimiento, por lo que podemos afirmar que la animación es un arte móvil que ha ingeniado una nueva forma de creación de movimiento.

Con las bases de los antecedentes sentadas, presentaremos una lista de todas las formas en las que el tiempo puede presentarse y representarse en animación, haciendo distinción entre los términos presentación y representación. La representación hará referencia a parámetros que afectan más a los recursos narrativos mientras que la presentación alude a componentes visuales más explícitos. Aunque todas las formas en las que el tiempo se presenta y representa podemos percibir las visualmente, las formas de presentación nos muestran un concepto temporal sin aportar ningún recurso narrativo al guion, es por ello que solo nos presenta un tiempo, no lo representa ni le aporta una nueva concepción. Podremos encontrar presentaciones de tiempo como la aparición de los astros (sol y luna), técnicas de animación donde se deja ver el paso de la luz real, ciclos naturales y biológicos, la inmovilidad o elementos atemporales. Algunas de las representaciones del tiempo que se pueden dar son la simultaneidad de acciones, el desdoblamiento, viajes en el tiempo, Flashes, elipsis o desfases temporales.

Esta lista de recursos temporales, debidamente desarrollada con ejemplos de cada uno de los parámetros y sus variables, se utilizará para analizar obras de animación que hayan adquirido visibilidad internacional, llegando a la conclusión de cómo puede la obra ser favorecida por los recursos temporales, y qué tipo de obras usan qué clase de recursos. Para el análisis se escogió un festival de gran prestigio internacional, Academy Awards, más conocido como los Oscars, y se acotó una porción temporal que abarca desde la actualidad hasta principios de este siglo. Así, analizados 83 cortometrajes. Podemos apreciar que las obras que utilizan más recursos de presentación temporal son aquellas cuyo argumento es más descriptivo, y que las obras con un componente artístico mayor utilizan más los recursos de representación, ya que añaden un enfoque distinto al guion, no teniendo por qué ser tan efectivo a la hora de contar una historia, que en muchas ocasiones dota de más interés visual y narrativo. También observamos que todas las narraciones poseen ritmo, ya sean más descriptivas o más artísticas, este elemento temporal es imprescindible en cualquier arte narrativo.

Con el conocimiento todos estos parámetros proponemos la creación de cortometraje animado propio, vinculado a esta tesis, donde se muestran y utilizan los recursos temporales estudiados que estaban a nuestro alcance. Ya que este estudio ha sido creado para ofrecer una visión general de todos los recursos narrativos y visuales que existen en la creación de animación en cuanto al tiempo, una conclusión lógica era la utilización práctica de estos, demostrando su usabilidad y cómo pueden aportar riqueza visual y narrativa a la animación. Por ello, se realizó un cortometraje animado, de técnica sencilla (línea negra sobre fondo blanco), dibujada en folio y escaneado, donde la narración permitiera mostrar el máximo de recursos temporales posibles si estos estaban a nuestra disposición. Por ejemplo, no fueron utilizadas técnicas de animación donde se puede ver el tiempo real porque añadían una complejidad de creación que aumentaría considerablemente el tiempo de producción, para la cual hemos necesitado casi un año y medio.

Con todo ello, elaboraremos las conclusiones, planteándonos preguntas sobre hasta qué punto son necesarios estos parámetros temporales en las obras de animación, cómo se utilizan para generar qué tipo de efectos y cuál es el resultado de su utilización. Así podremos afirmar finalmente que la animación es un arte interdisciplinar, que adquiere sus recursos narrativos y visuales del resto de las artes, siendo por ello un arte total. Además confirmamos que la utilización de recursos temporales aporta valor artístico y narrativo a la obra, haciéndola más interesante y compleja. Un ejemplo de recurso que puede afectar tanto solo narrativa, como visualmente (o ambas a la vez), es la utilización de bucles de movimiento, el cual, dependiendo de cómo se use, podrá valer solo para ahorrar en tiempo de creación de animación, o para generar interesantes efectos visuales y narrativos.

1.2. ABSTRACT

Keywords: Animation, time, narrative resources, visual resources, presentation, representation.

This PhD dissertation is devoted to the relation between time and animated audiovisual contents. We intend to analyze the ways in which time is represented in animation so as to elaborate a list of parameters which can be taken into account by future generations of animators, creating as well an animated work which exemplifies their usability and ability to change the language of animation. Furthermore, we try to demonstrate how the different temporal elements have the faculty to create more interesting works in their visual and narrative aspects.

Taking this fact into account, we will show the creation of animation taking time as a starting point. In the first place, a general study is made on the concept of time through some of the ideas of the main philosophers throughout history. Time has always been a controversial concept and it has been widely analyzed in uncountable occasions; since the origin of human's conscience, it has been a discussed notion. Being such an abstract idea, it is logical to see that a definition of time has not reached any agreement; therefore, we have distinguished different large groups and their ideas about time:

The first of the groups is composed of those who claim that the existence of time is irrefutable and one of the ways to demonstrate it is through movement. The second group, however, questions its real existence and asseverates that time is an abstract idea that exists just in humans' minds. They base their ideas on the claim of misleading perception: what we perceive as real doesn't need to be real. Finally, there is a third thought, which links the former ones, which asseverates that real or absolute time

can be possible, regardless of any measurement from human perception, but also establishes that relative time, which is variable and misleading, can exist too. In spite of all these theories, there are also those who claim that, no matter how sentient beings avoid thinking about time and stop perceiving it, they are still affected by its passage, since everything that resides in time is subject to change. Regarding this, a real concept of time outside of human consciousness must exist.

Of all these concepts, the closest to animation are the Newtonian theories which differentiate absolute and relative time, both coexisting. Real time is equivalent to animation in the time of external playback. Even so, real time and external one of reproduction have differences, such as the idea of the irreversibility of real time. Meanwhile, although it is true that as spectators we cannot change an action that appears in the film, we are still able to jump through the timeline with the reading needle, something that is impossible in real time. On the other hand, time is equivalent to the internal technical time of the narrative in animation, which is the time handled by the perception of the authors to achieve the desired movements. This will also have its inequalities since time is perceived by humans in a way that makes it difficult to control, while internal technical time is absolutely controlled by the author.

The second major group would be composed of the following antagonistic thoughts: the defenders of the notion of past and future, and those who oppose to it. The main argument for this denial is due to the impossibility of affirming something which has already happened but doesn't exist at

the present moment. Past and future can only be found inside human mind because the past is a group of actions that were, and the future, have not even been, that is, they have not even existed in the present. In this way, the detractors of the existence of a time beyond the present asseverate that something that existed and something that has not even existed, does not exist. Advocates of the idea of future and past believe that something that exists, even if it is doesn't exist any longer, can survive through memory, which is another abstract and intangible concept. Human beings have awareness of the passage of time thanks to their memory. Without it, it is impossible to be aware of the concept of time. Other authors agreed with this concept, understanding that memory is vital to perceive the passage of time, but acknowledging as well that the images housed in our minds are not real despite having been captured from reality. On the other hand, there are also several authors who think that the present cannot exist without the past since the former is just a result from the latter, and strongly believe in the existence of the future, because they know from experience that something will always happen after that. To sum up, there is a theory which apostolates that the past and the future exist through the mind, but there is also another one which proposes that the present is the sole container of both past and future since it is its result of the past and the root of the future actions.

Taking into account the previous ideas about past and future existence, in animation we find that they are irrefutable, because we witness them in a complete timeline. Through animation, we are aware of the present moment in which we find ourselves thanks to the positioning of the reading needle; we also witness how much time has elapsed in the work (past) and how much remains to be seen (future). Animation, however, depicts Descartes' theory of the hidden bodies, by which we cannot corroborate the existence of anything beyond what we appreciate in the present, leaving past and future events hidden in time. Although we can sense that those past and future events are there, the only absolute affirmation we can extract from is the existence of the present facts which are being shown to us. However, we are also aware of the past actions, since they lead us to understanding the present.

A third great group is composed of those who stand up for the creationist theory and therefore think that God, or even time itself, are the creators

of time, generating an eternal timeline without beginning or end. Some philosophers postulate that God allows the existence of live creatures through time, and they need God's creative action to continue existing. In the same branch of thinking, there are also those who think that God's acts are infinite and that continuing action is not necessary; therefore, something that has already created something does not cease to exist. On the other hand, those philosophers who do not believe in divine omnipotence think that time exist by itself without the need for a human being to perceive it, and a second group asseverate that time is created by the human mind, being the former an abstract concept that only occurs through our perception. There are opponents and followers in this second group, defending the eternity of the timeline, eliminating the concept of God.

God would be equivalent to the artist or creator in animation; he is responsible for the existence of everything: time, movement and space. For this reason, the notion of the creation of time in animation would be related with the creationist ideas. However, animation doesn't contemplate the existence of the eternity of the timeline, because it will always have a marked beginning and end. On the other hand, it also reassures the need of human perception to corroborate the existence of the film, and with it, its own concept of time.

On the other hand, and regarding the idea of a "present", which is the only time that seems to be real since it is constantly being at this moment, some wonder whether it is a division of instants or there is only one continuous present, which would also generate a "present past" and a "present future". The statement about the divisions among present, past and future times generates another question about the duration of the present: the "now". The majority concludes that the minimum duration of "present" is the "instant"; however, another question arises again: what is the duration of an instant? Philosophers such as Nietzsche proposed the notion of the "eternal return", consisting on regression and infinite progression, since everything returns on itself because of change. Other philosophers explain the duration of an instant through human perception, and others think that this measure of time is so small that it is not worth even considering its duration. Another question about the instant would be whether there is an unique "now" that runs along the timeline (which would eliminate the existence of past and future, since it is always present), or there are successions of "now", destroying the present past with each new instant. Finally, there are also

theories that stand for the impossibility of the existence of two identical instants.

In animation, the “instant” equals the frame. With this technique, the division of time by the frame-instants is undeniable since all of them have a specified duration. They could be hypothetically divided infinitely, but it wouldn't be very productive, since if we divide a frame several times the only thing we will find is the same repeated static image. On the other hand, in animation is possible to find two identical frames or instants; in fact, the technique of the loop is based on the exact repetition of a movement , generally in order to save animation work.

Overall, the main question is whether the movement is the one that generates time and reassures it, or on the contrary is time the responsible for the movement and therefore the container of existence. The first thesis stands up for time as a division of poses of the movement, a form by which we can measure it. The second one postulates that, even if there is no movement, there would still be time. One might think that one way of contrasting the existence of time is through natural cycles like the passage of day and night, however, these ones will only serve to measure it.

Regarding animation, the question about whether it is the movement that affirms time or is the time that makes movement possible is answered like this: time in this art technique is designated by movement. It is the artists who decide to assign to the character a more or less slow movement by using a determinate number of frames (“instants”) to do so. On the other hand, although the movement is the one that measures the time, the latter one is the container of the former since everything existing in the animation is framed and collected in a timeline. Natural cycles like the passage of day and night acting as counters of time would be rejected in animation as there are ellipsis and other types of time jumps in the narration.

Another controversial point in the theories of time was the conception of the timeline. In general, most authors reassure the existence of the unidirectionality of time, although some others think that a line of divisions of actions can be possible as a path of decisions which can be taken or discarded. There is also the belief about the possibility of the reversibility

of acts, although it was not very popular. Finally, there are authors already aforesaid who defend the division of the timeline in moments or instants, and others who confirm the existence of a continuous present, without separations, which would not be subjected to minimum temporal measurements.

Depending of the type of creation of the process of an animation, we will take into account different types of timelines. In the pre-production and script phases, the timeline is related to the branched timeline; all paths are open and one of them should be chosen in order to advance in the narration. On the other hand, when the script is already formulated, the internal narration of the animation is linked to a straight timeline, constituted by instants, but not unidirectional, because we can find jumps, time trips or flashes that position us in another past or future point in the film. Thus, the most closely timeline related to animation is the one formulated by Nietzsche, which allows infinite progress and returns and is formed by instants (although in animation the jumps in time would be applied in larger portions than an instant).

Then, we will analyze how animation is related to all types of arts, acquiring characteristics of them: mobile, sequential, cinema, literature and music. More specifically, we will study the relationship between how the concept of time is exposed in each manifestation of art and its relation to animated works.

To begin with, it is important to remark that animation acquires the aesthetics of motionless and sequential arts. We find several types of motionless arts: drawing, photography, sculpture, illustration and painting. Although they are arts that do not possess movement, it has been somehow transmitted with several ways using static poses. For this purpose, a variety of resources have been used, such as capturing an intermediate pose in a movement (not presenting it finished, so it can transmit some dynamism, which has been used since the sculpture in ancient Greece). This resource is related to the representation of animated movement, which is sometimes exaggerated to achieve a sense of theatricality. In addition, when we use the stopped time recursion, it will always be much more effective when the single frame that we choose to stop is an intermediate pose which is characteristic of that movement.

We can also represent time in static works through the use of tracks, prints and worn-outs, a resource that is used in the same way in animation, giving the image an aging touch. Nevertheless, the artistic current that reflected movement in the purest visual way were the Futurists, unfolding the characters, using kinetic lines and blurring the figures. These mismatches, all shown in the same frame, could also be used in animation. Both artistic techniques are based on the physical laws of vision, which does not allow us to clearly grasp the forms that are performing a quick movement.

The ways in which pictorial creation are developed, where what is represented is obtained from certain movements of the artist (although in the final work these movements can only be imagined through the result), it is related to the way in which the viewer cannot imagine how animated movements were created, because we only see the result of the artist's work and not his process of creation. On the other hand; there is the existence of the real time that the spectator needs in order to contemplate a work, which is defined in the case of animated work and open in static arts, as it will depend on the desire of contemplation and the understanding of each viewer.

Light too has been really important for photography. In fact, it is a technique that is based on the capture of luminosity and its different tones. We can provide movement to the passage of light through the Stop Motion technique when we develop it in environments with sunlight. The light in painting had stages, such as in Impressionism, in which it was a key element, since it was represented according to the time of day and the period of the year, a positioning resource in time that can be used in the same way in animation.

Regarding the sequential arts, it is clear that the animation shares with them the sense of the graphic narrative developed in time, being the time devoted to the analysis of each one different like it happened with the immobile arts, where the spectator does not has a definite display time. As limiting components of the time of the work, we have the scripts and the storyboard, taking into account their link so that there are no incongruences between planes. In the same way, the format of each one restricts the physical beginning and ending of the work. In the case of animation, they also share the separation between frames, and in case of sequential arts, the one produced by the space between bullets, called "Gutter". Some of the narrative resources of the animation are also used in sequential arts, like

the simultaneity of narrations, the unfolding, Flashes, different rhythms, etc. Having in common such a primordial element as the development of the narrative in time and the aesthetic component (for that reason it is not strange to find adaptations of graphic novels and comics in animation), the two great differences between animation and sequential arts is the use of sound and movement for the characters and the backgrounds. Without the progression of static images, it is the viewer who must imagine this movement. Something that also differentiates the temporal narration of the animation and the sequential arts is the possibility of perceiving, incidentally, events that will occur later, because in each piece of paper a portion of time more or less extensive is shown, while in animation we can just see the present-instant.

The movement of animation does not work in the same way as in mobile arts, although the first one is based on movements existing in reality when it is intended to create a figurative movement, obeying in most cases the real movement laws and expressiveness of the animation. Accepting this premise, the movements in moving arts (such as the theater or the arts of action), are premeditated, that is, they do not correspond to the spontaneous forms of execution of the daily movement, but certain actions are prefixed as it would happen in animation. Even if you specify the movements in advance, the execution time in the moving arts can vary between seconds and minutes, while in animation it will be invariable once the creation of the work is finished. Another common point would be the movement in space; in the case of animation a virtual one and in the case of mobile arts a real environment, in addition to the use of sound in the dialogue. However, the animated movement will have cuts between the frame-instants. The closest animation technique to the actual movement would be the generative-interactive, in which the movements are not determined, being generated in each new frame. Other animation techniques that acquire the real movement will be the liquids animation (which is obtained through real image recording), Stop Motion where it is possible to see the passage of natural light, rotoscope, the projection on urban spaces as a background, the optical toys, the interaction of animated and real characters and the animation on stage recorded in real action. Finally, for a real action work to last, it will be necessary to record it. It is at that moment that animation and mobile arts will share audiovisual support.

From literature, we can extract different narrative forms and their resources (script strategies and components of situation and temporary representations, such as Flashbacks, narrative loops or other paradoxes), which are reflected in the script. There are a lot of changes in the perception of both techniques, since animation will require memory and logic for the compression of the plot, whereas in literature we need memory, logic and imagination of the scene that is being told to us in order to visualize it mentally, so the necessary effort is greater. Therefore, while we can create animations in which there is no other type of auditory or written narrative but just visual, in literature we will need to produce accurate descriptions of the characters, actions and backgrounds so that the reader can form a general idea in his head. The immobility of typographical symbols in literature, which are imprinted with movement thanks to the reading act and the imagination of the reader, are equivalent to the static frames that make up the animated work, which take movement through audiovisual reproduction. In literature, and more specifically in poetry, we find the metric, which is directly related to the concept creation of a movement in an exact time path thanks to the measurement in frames.

As for the similarities of real-action cinema and animation, we must begin with the thought that the latter takes the format of the former. That is why behavioral ways and resources in terms of time are very similar or act in the same way. The distinction between these two techniques is, in addition to aesthetics, the way to have the movement produced or captured, which is real in real action and created in animation; this last one having a greater control of movements and time. As an exception, there is the liquid animation, which uses real image recording to capture motion. Regarding cinema, we need to take into account that, the more contemporary the film, the more special effects it probably possesses (especially if they are blockbusters), which are in their way forms of digital animation. Both techniques involve narrative resources and ways of both representation and presentation of time.

The relation between music and animation is evident, as we will be able to find them interacting in great part of the animated works. Both use time measurement to create precise movements. The way animation and music relate more closely is in the video clip, where music is what enhances the plot of animation. Nowadays, music is introduced in the animation format, although in the beginning of cinema it was a musician who played live

music while the film was projected. Before the creation of cinema, there were already instruments that projected color instead of generating sound, in what would be an ancestor of the animation, where the musical concepts of the instruments were combined, generating in this way colors instead of sounds. On the other hand, the current of animation “Visual Music” persecuted the creation of rhythms through the image and movement. These works did not have sound, as what was created was a visual rhythm without the need of sound components. Sound and music are tremendously important in animation to the point that some authors create the sound before the animated work in order to achieve a perfect coordination between them. Music, audiovisual arts and mobile arts are the only ones that will be generated or reproduced in a real time line, not requiring the viewer’s mind to create movement through reading or visualization.

However, even if we have studied all these temporal characteristics that involve animation and relate it to the rest of the arts, the main question is whether we could really consider this form of creation a moving art or not since movement in animation it is not real. Therefore, there are two types of time; real and animated one. The second one is the intrinsic time of animation, since it has not been created by nature; it is an specific type of time which just contains animated movements. Not being real doesn’t mean that it is not “movement”, so we can say that animation is a moving art that has engineered a new way of creating movement.

After briefly stressing the previous theories about time and movement in art and philosophy, we will present a list of all the ways in which time can be presented and represented in animation, distinguishing between the terms “presentation” and “representation”. The representation will refer to parameters that affect the narrative resources the most, while the presentation refers to more explicit visual components. Although all the forms in which time is presented and represented can be perceived visually, the forms of presentation show us a temporal concept without providing any narrative resource to the script; that is why it only presents a time without representing; it does not contribute to create a new conception. We can find presentations of time like the appearance of the stars (sun and moon), animation techniques where you can see the passage of real light, natural and biological cycles and immobility or timeless elements. Some of the representations of the time that can be given are the simultaneity of

actions, the unfolding, time trips, Flashes, ellipsis or temporal mismatches.

This list of temporal resources, properly explained with examples of each of their parameters and variables, will be used to analyze works of animation that have acquired international visibility, stressing how the work can be improved with these temporal resources, and which kind of works use this kind of resources. For this analysis, we have chosen a festival of great international prestige, the Academy Awards, better known as the Oscars, and a temporary portion which reflects how the show has changed from the present up to the beginning of this century. Thus, we have analyzed 83 short films. We can appreciate that the works that use more resources of temporary presentation are those whose plots are more descriptive, and works with a greater experimental component use more resources of representation since they add a different approach to the script. They do not need to be so effective in telling a story, since they are more focused on more visual and narrative interests. We also observe that all narratives have rhythms, no matter how descriptive or artistic they are; this temporal element is essential in any narrative art.

With all these parameters considered, we propose the creation of our own animated short film, linked to this thesis, where we show and use the temporal resources studied in this dissertation. Since this thesis was created to provide an overview of all the narrative and visual resources that exist in the creation of animation in terms of time, a logical conclusion is the practical use of them, demonstrating their usability and how they can bring visual and narrative richness to the animation. For that reason, an animated short film was made, using a simple technique (black line on a white background), drawing in folio and scanning, where the narration allowed me to show the maximum quantity of temporary resources available. For example, animation techniques where you can see the real time were not used, since they could add a production complexity that would greatly increase the production time, which has finally been a year and a half.

With all these elements exposed, we will elaborate the conclusions, asking questions about the extent to which these temporal parameters are necessary in animation works, how they are used to generate different kinds of effects and what the result of their usage is. Therefore, we can finally say that animation is an interdisciplinary art which acquires its narrative and visual resources from the rest of disciplines, being by its own means a total art. We also confirm that the use of temporary resources brings artistic and narrative value to the work, making it more interesting and complex. An example of a resource that can affect both narrative and visual (or both at the same time) aspects is the use of motion loops, which, depending on how they are presented, can be only used to save on animation creation time, or to generate interesting visual and narrative effects.

2. INTRODUCCIÓN

Pasaremos en este momento a exponer la justificación que motivó esta tesis, precedentes en investigación sobre el mismo tema o similares; el esquema de objetivos que se pretenden alcanzar; y la metodología que utilizaremos para desarrollar cada uno de los puntos. En cuanto a la justificación podemos adelantar que la motivación principal de esta tesis es la creación de una obra de animación que recogiera la investigación teórica llevada a cabo, realizada para resolver la inexistencia de estudios teóricos en profundidad sobre el concepto tiempo en animación. En una técnica artística tan completa y compleja como es la animación, es muy beneficiosa la existencia de análisis detallados de sus formas de creación y de los componentes narrativos y estéticos que se pueden utilizar. Siendo múltiples estos componentes (movimiento, estética, recursos narrativos y de guion, efectos...) en esta tesis nos centramos en demostrar cómo el tiempo es un componente, no solo indispensable, sino también útil, que puede aportar mayor interés a nuestras obras, lo que demostramos a través del análisis de filmes animados y la creación de nuestra obra personal. Como ya decimos, no hay demasiados precedentes de investigación en animación y cine, por lo que nos vimos obligados a recurrir a estudios sobre cine de acción real, movimiento y tiempo,

como los realizados por Deleuze, de los que hablaremos en el desarrollo del apartado 2.2, precedentes. Mostramos también los objetivos propuestos para esta investigación, en forma de esquema, punto que se fijó con bastante exactitud y sin necesidad de demasiados cambios al inicio de la tesis. Esta precisión se debe a que desde un primer momento nos planteamos todos los grandes grupos de aspectos en los que el tiempo podía tener relación con la animación: las ideas sobre el concepto tiempo y su relación con las formas de pensar el tiempo en la filosofía occidental; la correlación entre los elementos de presentación y representación del tiempo entre el resto de las formas de creación artística y la animación; y la investigación, el desarrollo y análisis de todos los parámetros temporales que podemos encontrar en animación. Todo ello, como ya hemos dicho, para conseguir crear obra de animación que llega a presentar el tiempo como un personaje, y que adquiere la mayoría de los recursos estudiados. Por lo tanto, la metodología utilizada es teórico-práctica, dando a la creación del cortometraje un gran peso en esta tesis, pues demuestra nuestras teorías, conseguidas gracias al análisis, la investigación, la comparación y el visionado de múltiples obras.

2.1. JUSTIFICACIÓN

La animación es una técnica artística que engloba el resto de artes, algo que vemos en el capítulo 3.2 de este trabajo, donde analizamos cuál es la relación entre el tiempo en animación y en el resto de las artes. Los comienzos de la animación como técnica audiovisual dibujada se remontan a la primera animación encontrada en Japón, en el año 1907, con la obra titulada “Katsudo Shashin”, de autor desconocido¹. Antes de esta obra, los orígenes de las artes audiovisuales en Europa se remontan al S. XV y la linterna mágica de Athanasius Kircher (1671)², seguida de los distintos juguetes ópticos e instrumentos utilizados para crear imágenes consecutivas con apariencia de movimiento, como sería el conocido zootropo. Pero, si tenemos en cuenta la animación como soporte audiovisual, su historia es bastante corta comparada con el resto de las artes, con un desarrollo paralelo a la historia del cine. El resto de las artes aparecen incluso desde la prehistoria, donde ya podremos encontrar dibujo, pintura, escultura e incluso instrumentos musicales.

Al ser la animación un arte interdisciplinar, y recoger tal cantidad de componentes técnicos, es lógico que cada vez más estudiantes decidan optar por esta rama de creación. Por desgracia, la forma de creación de animación aún se entiende como un mero entretenimiento fuera de los círculos del arte y la teoría artística. El público en general desconoce el mundo de la creación de animación experimental, la cual persigue transmitir algo más, crear una experiencia estética y narrativa, pudiendo o no tener un argumento figurativo. Sin embargo, aunque sea relegada de la televisión y las salas de cine, gracias a internet y las redes sociales, cada vez son más conocidas por el público general formas de creación de animación que hace un par de décadas serían totalmente desconocidas para las personas que no intentasen ahondar buscando información en este mundo, pues los grandes

1 Horno López, Antonio. *Animación japonesa. Análisis de series de anime actuales*. (Granada: Universidad de Granada, 2013).

2 Alonso García, Luis. El caso Lumière: invención y definición del cine, entre el affaire y la captura, *Banda aparte*, 11 (1998), pp. 69-77.

festivales de animación no son muy conocidos fuera de los círculos de la teoría y la práctica artística. Sin embargo, en los últimos años se ha dado un repunte en el conocimiento de estas técnicas de animación gracias a las redes sociales y al gran volumen de vídeos compartidos, por lo que este tipo de obras llegan a toda la población que utiliza internet y las redes sociales a través de segundas y terceras personas. De todos modos, seguirá existiendo público menos experto en artes que disfrute más de obras de narración figurativa, que no supongan más reto intelectual que el de comprender una historia de planteamiento sencillo, con inicio, nudo y desenlace, pues es la forma de comunicación audiovisual en animación que nos ha llegado desde la infancia. Será el público artísticamente más sensible y receptivo el que encuentre estas formas de expresión mucho más ricas, aportando un punto de vista distinto, una nueva ventana al arte.

No quiere esto decir que anteriormente no existieran personas con gusto por la animación de carácter experimental. Siempre han existido importantes festivales internacionales que han conseguido dar visibilidad y premiar este tipo de arte, que se comenzó a popularizar más a partir de la segunda mitad del S. XX, con la aparición del National Film Board de Canadá, que surge en el año 1949³, apostando fuertemente por la creación de animación experimental. Sin embargo, los certámenes y películas de animación experimental eran generalmente seguidos por gente interesada en la materia, un público especializado. Lo que ocurre a principios del S.XXI con la proliferación de internet y las redes sociales, es que este tipo de obra artística llega a todo el público, tanto expertos interesados en cualquier rama del conocimiento, como personas sin estudios o intereses en el arte. Así comienza a dársele relevancia en el campo del arte a esta gran técnica de creación, que ha extendido su influencia más allá del público especializado.

Es por ello que debemos estudiar la animación en todas sus facetas, pues es una rama artística muy rica en recursos y formas de creación, quizás mucho más que cualquier otra rama del arte, pues al estar compuesta por elementos que pertenecen al resto de artes y otros propios de ella, tiene muchas más posibilidades. Sin duda, en esta confluencia de recursos, ha creado un lenguaje audiovisual propio, pues las demás artes carecerán de una mixtura, interdisciplinariedad y elementos temporales tan completas como los que dispone la animación.

Concretamente en esta tesis nos centraremos en el estudio sobre el tiempo en animación, del cual no podemos encontrar mucha más información que la que se ofrece del cine de acción real, necesidad primordial que justifica esta tesis. Al ser una rama de creación tan amplia y rica en elementos, es necesaria la existencia de estudios detallados sobre la materia para poder llegar a conocer en profundidad una técnica artística que puede llegar a generar obras de gran valor narrativo y estético. No sólo tendremos en cuenta para esta investigación las formas narrativas propias de las corrientes audiovisuales, sino que ampliaremos mucho más el espectro en el que la animación puede ofrecernos ideas de tiempo. Por ello creamos estudios teóricos sobre la idea del concepto tiempo en animación y cómo ésta guarda relación con algunas corrientes y pensamientos filosóficos. Además de ofrecer una visión del componente temporal en el resto de las artes y cómo éste ha podido ser adoptado por la animación, hija y mixtura de las demás ramas del arte, que crea un nuevo lenguaje artístico potente y complejo. Es por este interés personal en el componente tiempo por la que optamos por una investigación teórico-práctica, con la consiguiente realización de una obra animada rica en recursos temporales. Es decir, la investigación está motivada por el interés en la creación artística, para aportar una visión completa del componente tiempo en animación, demostrando su utilidad a partir de nuestra propia creación.

3 Evans, Gary. *In the National Interest: A Chronicle of the National Film Board of Canada from 1949 to 1989*. (University of Toronto, 1991)

2.2. PRECEDENTES

Para realizar este estudio hemos recurrido a obras teóricas sobre cine y tiempo, en las que en general se habla de cine de acción real y raramente de cine de animación, pues no encontramos más investigaciones sobre el tiempo centrado concretamente en animación (justificación primordial de esta tesis). El estudio sobre animación más cercano que podremos encontrar, será la tesis dirigida por M. Carmen Lloret Ferrándiz, Catedrática de la Universitat Politècnica de València, “Movimiento Vivenciado y Movimiento Neutro. Estudio Sobre la Expresividad de la Representación del Movimiento en Animación” (2015) de Rosa Gertrudis Peris Medina, que se basa a su vez en la tesis doctoral realizada por la Catedrática, “Movimiento real, virtual y óptico, la revelación de su continuidad en las artes plásticas”⁴, la cual es de muy difícil consulta por no encontrarse en soporte electrónico ni en distintas bibliotecas. La primera tesis, que sí hemos podido consultar por ser de fácil acceso, estudia las relaciones y diferencias entre el movimiento vivenciado y el movimiento neutro, su dinamismo y expresividad. Ésta se centra en el análisis del movimiento y el espacio en animación en todas sus facetas (narrativas, estéticas, físicas, propias del soporte audiovisual...), mientras que la presente tesis analiza el tiempo desde su relación con el concepto tiempo filosófico y los recursos narrativos y visuales. Aunque ambas tratan un tema íntimamente relacionado, pues en animación es el movimiento el que genera y mide el tiempo, pero a su vez, el tiempo es contenedor del movimiento. Es indispensable el movimiento, por mínimo que sea, para poder considerar una obra como animación. De otra forma sólo se nos estaría mostrando una imagen estática reproducida en formato audiovisual, el único movimiento que existiría no sería movimiento animado, sino un movimiento técnico intrínseco de las artes audiovisuales que es el recorrido de la aguja lectora a través de la línea temporal de la obra. Un punto de semejanza entre las dos tesis es la separación entre presentación y representación, en nuestro caso, del concepto tiempo, en

⁴ Lloret, Carmen. *Movimiento real, virtual y óptico, la revelación de su continuidad en las artes plásticas* (Valencia : Universidad Politécnica de Valencia, 1985).

el caso su caso, del movimiento, conceptos aportados a esta tesis gracias a una conversación entre la autora y la Catedrática M. Carmen Lloret. En la tesis “La expresión plástica del espacio tiempo en animación”, define así presentación y representación del movimiento:

“El movimiento que se presenta es aquel que existe físicamente como parte de la obra; es un movimiento real. [...] En animación, al igual que en toda la cinematografía el movimiento presente es el cambio sucesivo de imagen, que genera la ilusión de movimiento.”⁵

“Representar el movimiento es traducir en imágenes (en el caso de las artes plásticas) o en acciones (en el caso del teatro) un movimiento existente en la realidad [...] El movimiento que sirve de referencia también puede proceder del mundo de los sueños y la fantasía, es decir, no existente en la realidad física, pero sí en el mundo imaginario.”⁶

No de la misma manera, la presentación del tiempo en nuestra tesis equivale a las formas en las que se nos presenta un tiempo visualmente en la obra, del mismo modo que se presentaría en la realidad, traducido al lenguaje gráfico de la animación. El hecho de no haber considerado la presentación del tiempo a través del movimiento real del paso de fotogramas es debido a que el análisis que desarrollamos en nuestro estudio se centra en componentes narrativos, visuales y conceptuales, no técnicos.

Por otra parte, la representación del tiempo equivale a elementos narrativos en los que es modificado, para crear ritmos e historias temporalmente divergentes de cómo se presentarían en la realidad. De nuevo, el concepto representación no es el mismo que en la tesis de Rosa Peris, ya que éstas representaciones del tiempo no pueden existir en la realidad, aunque sí en el imaginario.

5 Peris Medina, Rosa Gertrudis. *La expresión plástica del espacio tiempo en animación* (Valencia: Universitat Politècnica de València, 2015). Pag. 129-130

6 Peris Medina, Rosa Gertrudis. Op. Cit. Pag. 130

Para comenzar la investigación debemos primero sentar las bases sobre el concepto tiempo en animación, un término de difícil definición, pues al ser una idea tan abstracta es posible encontrar diferentes maneras de pensarlo a lo largo de la historia. Es por ello que realizamos un análisis de la idea de tiempo en el campo de la filosofía, teniendo en cuenta cada definición y contrastándola con la idea de tiempo que encontramos en animación. Para ello no pudimos encontrar referentes en el campo de la idea de tiempo en animación, de modo que las obras de consulta que se utilizaron fueron directamente bibliografía sobre la forma de pensar el tiempo de diversos pensadores importantes en la historia de la filosofía, contrastando este pensamiento a través del análisis lógico de las formas en las que el concepto tiempo se relaciona con la animación.

Al contar con tan poca información sobre el tema a tratar, recurrimos a estudios sobre cine de acción real, como pueden ser las investigaciones de Guilles Deleuze “Cine 2. Signos de movimiento y tiempo”⁷ y “La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1”⁸. Deleuze hace un estudio de la imagen movimiento con respecto al cine, su lenguaje, montaje y el movimiento cinematográfico. Pero sobre todo, un punto de vista más que interesante tratado en estos trabajos es la comparación de imagen-tiempo (imagen indirecta del tiempo creada por la sucesión de planos), imagen-movimiento (vinculada a los planos consecutivos y a lo cambiante) y corte móvil como movimiento de traslado espacial.

Seguidamente pasamos a estudiar cómo el tiempo se puede apreciar en el resto de las artes (artes móviles, inmóviles, secuenciales, cine, música y literatura). Vemos que la animación ha adquirido conceptos temporales de estas técnicas, lo que la convierte en un arte interdisciplinar. Sin embargo, tampoco encontramos precedentes que hubieran relacionado la animación y la utilización del tiempo con el resto de las artes, por ello la bibliografía consultada era concerniente a la idea de tiempo en cada una de las artes. De la misma manera que en el punto anterior, se llega a conclusiones a través del análisis directo y la comparación con los recursos temporales en el resto de las artes, muchos de ellos heredados por la animación.

7 Deleuze, Guilles. *Cine 2. Los signos de movimiento y el tiempo* (Buenos Aires: Editorial Cactus, 2011).

8 Deleuze, Guilles. *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1* (Barcelona: Ediciones Paidós, 1994).

Pasamos después a elaborar la lista de formas en las que el tiempo puede presentarse y representarse, desarrollando cada uno de los conceptos expuestos. Los precedentes que pudimos encontrar fueron bibliografía de algunos de los recursos que se han utilizado mucho durante la historia del cine, como podrían ser los Flashback o los viajes en el tiempo. Sin embargo, muchos de los recursos de presentación y representación no habían sido expuestos a análisis como un componente temporal manifiesto en las artes audiovisuales, por lo que para analizarlos debimos de nuevo basarnos en el análisis directo de las obras y cómo estas habían utilizado cada recurso. Con esta lista ya confeccionada pasamos al análisis de animaciones, demostrando que los recursos temporales pueden ayudar a añadir valor estético y narrativo a las obras. Para ello fijamos un margen temporal contemporáneo, entre el año 2000 y la actualidad, y elegimos como festival internacional de gran prestigio en el mundo del cine, los Academy Awards. Todo ello para presentar un estudio teórico-práctico a partir de la creación de una obra de animación por la autora de la tesis, en la que se utilizan los máximos recursos temporales posibles que estaban a nuestra disposición, y que es la potenciadora del inicio de esta investigación, impulsada por el interés de la autora en la creación de animación, su atracción por el concepto tiempo y sus posibilidades en este campo.

La forma en la que los autores han investigado cómo el tiempo incide en las artes audiovisuales es muy diferente a la que aquí seguimos, a ello debemos lo novedoso de este estudio. La imposibilidad de encontrar obra escrita concreta sobre tiempo y animación fue una dificultad añadida, sobre todo al comienzo de la tesis, pues debíamos sentar nuestras propias bases con muy poca información al respecto. Deducimos que el tiempo y la filosofía están estrechamente ligados, y por esa razón es necesario hacer una revisión de este concepto tiempo, no desde el punto de vista del cine de acción real, sino desde el punto de vista de la animación (que no será el mismo en todos los casos). El tiempo es una idea propia e intrínseca al ser humano, es el único que es consciente de su paso. Sin embargo, es un concepto tan abstracto que ha sido analizado desde muchos puntos de vista, llegándose incluso a cuestionar su existencia.

Sobre la interacción entre el tiempo en animación y este concepto en las distintas artes tampoco pudimos encontrar gran cantidad de información, de modo que recurrimos a bibliografía sobre interdisciplinariedad en general

y formas de apreciar el tiempo en cada una de las técnicas, como sería el ejemplo Scott McCloud, “Entender el cómic: El arte invisible”.⁹ En este libro se hace un repaso general del cómic en todos sus aspectos, dedicando un capítulo completo al componente tiempo. De este pudimos extraer la información sobre las formas de lectura e interpretación temporal del cómic, cómo desarrolla la narración a través de distintos planos (viñetas), y las formas de interpretación del tiempo cortado por el “Gutter” (separaciones entre viñetas).

El punto para el que menos información escrita concentrada sobre animación y elementos temporales encontramos fue el capítulo principal de la tesis “4. Presentación y representación del tiempo en animación”. Para referenciarlos en este capítulo, hemos podido localizar obras de parámetros temporales concretos, como podría ser “El videoloop, sueño cumplido del montaje ruso o nueva forma de edición” de Luis Felipe Cardona¹⁰, donde encontramos un análisis extenso sobre recurso “bucle”. Fue también de gran ayuda el documental “Perpetuum Mobile” (2011) de la Universidad Pontificia Javeriana y su Capítulo 1: “Tiempo y Espacio”, donde habla de varias obras de animación en las que el tiempo se muestra a través de la visión e interpretación particular de los autores. No obstante, estudiamos muchos parámetros temporales de los cuales no encontramos referencias directas en cine, y mucho menos encontramos artículos u obras académicas sobre estos parámetros en animación.

Es por la dificultad de hallar trabajos académicos publicados sobre estos dos conceptos, animación y tiempo, sumado a la creciente popularidad de la animación artística entre todo tipo de público (por no olvidar la gran capacidad de creación interdisciplinar y de formas narrativas propias que esta posee), lo que hace necesario realizar una investigación teórico-práctica en este ámbito.

9 McCloud, Scott. *Entender el cómic: El arte invisible*. (Astiberri ediciones S.L.: Bilbao, 2005).

10 Cardona Rodríguez, Luis Felipe. *El Videoloop, Sueño Cumplido del Montaje Ruso o Nueva Forma de Edición*. XIV Encuentro Latinoamericano de Facultades de Comunicación Social, Perú (2012).

2.3. OBJETIVOS

Los objetivos de esta tesis están enfocados a concretar todos los parámetros temporales que podremos encontrar en las obras de animación y cómo estos pueden interferir en el desarrollo narrativo y estético de una obra que los posee. Así, conseguimos redactar una lista de los recursos temporales existentes, con una explicación desarrollada de cada uno de ellos (y todas sus variables). Todo ello persiguiendo la siguiente hipótesis: Las obras cobrarán más interés visual y narrativo cuando adquieren diversas formas en las que presentar y representar el tiempo. Para ello, se analizan cortometrajes de animación de relevancia internacional, que fueron seleccionados o ganadores de los Academy Awards, desde el año 2000 hasta el 2016 (última edición).

Todo ello para plantear la creación de una obra de animación de la autora de la tesis, como parte práctica que recoja gran cantidad de recursos temporales, demostrando la usabilidad de estos parámetros y cómo pueden ayudar a generar una obra más rica visual y narrativamente.

De este modo, la lista de objetivos que se plantean es la siguiente:

- Crear una obra propia que utilice múltiples formas de presentación y representación del tiempo.
- Definir conceptualmente el tiempo y su relación con el tiempo en animación.
- Comparar la utilización y manifestación del tiempo en los distintos tipos de artes y en animación.
- Crear una catalogación de formas de representación y presentación del tiempo para la creación de animación desde el punto de vista estético y narrativo.
- Investigar todas las formas en las que el tiempo puede presentarse y representarse en animación, haciendo distinción entre estos dos conceptos.
- Analizar cortometrajes animados para comprobar cómo han influido los recursos temporales en ellos.

2.4. METODOLOGÍA

La presente investigación se estructura en siete capítulos, de desarrollo de contenido teórico-práctico, pues realizamos una investigación alrededor de los conceptos temporales que envuelven a la animación en todas sus vertientes, para crear una obra en la que se usen gran parte de los parámetros estudiados, con el fin de demostrar lo beneficioso que puede ser a nivel narrativo y visual la utilización de este tipo de recursos.

El primer capítulo está dedicado a un resumen pormenorizado de todos los aspectos que encontramos durante el desarrollo teórico-práctico, creando una visión general de la tesis para mostrar al lector lo que puede encontrar en cada apartado. El segundo, en el cual nos encontramos, ofrece información sobre la metodología, objetivos, justificación de la investigación y los precedentes encontrados. Para el desarrollo de estos dos capítulos es necesario el revisionado de la tesis y conocer de antemano los objetivos y la hipótesis que mueven la investigación.

Comenzamos el desarrollo teórico de la investigación a partir del tercer capítulo, que se desarrolla en dos puntos. Por un lado, el capítulo 3.1. enlaza el concepto tiempo estudiado por los filósofos con la idea de tiempo en animación. Para ello es necesaria la documentación previa sobre algunos de los filósofos más importantes y conocidos a lo largo de la historia, extrayendo el pensamiento sobre el tiempo de cada uno de ellos, para confrontarlo o equipararlo con los conceptos de tiempo en creación de animación. Así conseguimos una visión global de este concepto en dicha técnica. El capítulo 3.2. sigue la misma metodología, una primera recopilación de información sobre cómo podemos encontrar el tiempo en cada forma de arte, para comprobar si los parámetros temporales estudiados tienen relación con la animación y si es posible que algunos de ellos sean heredados del

resto de las artes. Con esta metodología analítica, vemos la relación entre la animación y las distintas técnicas artísticas, definiendo que la primera es una técnica polifacética y multidisciplinar que adquiere muchos conceptos temporales, visuales y narrativos de las diferentes formas de arte.

El tercer punto de desarrollo de contenidos teóricos es el corazón de la tesis. Es el capítulo 4, en el que finalmente mostramos todas las formas en las que el tiempo se puede presentar y representar en animación a través de la narración y los componentes visuales. La metodología utilizada es la recopilación de datos ya investigados sobre cine en este aspecto, sumando el análisis y visionado de multitud de cortometrajes, extrayendo la información temporal y confeccionando así los diversos puntos. A la creación de esta lista ayuda la investigación en los puntos de antecedentes, pues algunos de estos recursos temporales también son utilizados en otras artes.

El siguiente punto (numéricamente ordenado como capítulo 5 en el índice), sigue una metodología de análisis por visionado. Primero se decide cuál será el rango temporal de selección de las películas, es decir, de qué año a qué año vamos a analizar, y qué festival de gran reconocimiento internacional usar. Una vez fijados estos puntos, se crean dos tablas donde se muestran todos los criterios temporales de presentación, en una de ellas, y de representación, en la otra. Se seleccionan las casillas de los parámetros que aparecen en cada cortometraje, realizando una breve explicación fuera de la tabla. Con este análisis conseguimos obtener unas conclusiones numéricas sobre la aparición de los recursos (en cuántas obras encontramos cada uno) y cómo afectan estos a las animaciones analizadas.

El siguiente capítulo lo compone la creación de un cortometraje animado (preproducción, producción y postproducción), enteramente realizada por la autora de la tesis, exceptuando el sonido. Creamos así una tesis teórico-práctica. Aunque estemos ante una fase práctica, también encontramos teoría en ella, como la creación de guiones, storyboards y otros elementos de preproducción que están en relación con la creación de la narración, además de la recopilación gráfica de elementos que han hecho posible el cortometraje, como sería, por ejemplo, el diseño de personajes y pruebas de estilo. El proceso de creación aplicado en la parte práctica, es, en primer lugar, la creación del guion teniendo en cuenta las formas de presentación y representación del tiempo a la hora de generar la historia. Recordemos que la parte teórica de esta tesis es creada con el fin de que estos parámetros sean conocidos por los creadores de animación para su utilización práctica. Cuando finaliza la fase de preproducción, se procede a la producción de una animación, dibujo a dibujo, analógica, y el montaje de planos. La creación de animación y el montaje se realiza de forma paralela: Al completarse un plano, se escanea, se limpian los dibujos digitalmente y se procede al montado. Finalmente se introducen pequeños efectos de posproducción como vibraciones y movimientos de cámara. El sonido es creado una vez se finaliza el cortometraje.

El último punto teórico (punto 7 en el índice) son las conclusiones. La metodología que utilizamos se basa en la recapitulación sobre las ideas tratadas a lo largo de la tesis, las conclusiones parciales de cada capítulo y la generación de unas últimas afirmaciones obtenidas del resultado teórico y práctico de esta tesis. Por supuesto, la hipótesis de partida, sobre si los elementos temporales estudiados crean obras más ricas estéticamente y narrativamente, se verá reflejada.

3. ANTECEDENTES

Es necesario, antes de comenzar una profunda investigación sobre las formas en las que encontramos el tiempo en animación, comenzar estudiando el concepto tiempo y su relación con las artes. Así, analizaremos estos dos aspectos en dos apartados distintos. Empezaremos por indagar sobre el concepto tiempo tal y como se ha comprendido por diferentes pensadores a lo largo de la historia. Pasaremos después a examinar cómo este ha estado relacionado con las distintas manifestaciones artísticas y su vinculación con la animación, ya que esta última posee múltiples rasgos del resto de artes existentes.

En este capítulo introduciremos la concepción que se ha tenido del tiempo de una manera histórica. Es importante para comenzar esta tesis sobre el tiempo y la animación, recabar información sobre la pregunta “qué se ha pensado sobre el tiempo que siga estando presente en la animación”, para poder adquirir una visión global de este concepto, sobre el que tanto se ha reflexionado y escrito. Los autores escogidos han sido extraídos de bibliografía que hace referencia a la aprehensión del tiempo desde un punto de vista filosófico. Estos autores, aunque realizaron teorías históricamente importantes, no son los únicos que reflexionaron sobre este campo. Lo que se pretende en este punto es introducir al lector en un pensamiento general de cómo ha sido concebido el tiempo por algunos de los autores más destacados de la historia del pensamiento occidental y la relación que puedan tener en cómo se comprende el concepto tiempo en animación. Para ello hemos seleccionado artículos y libros concretos que abordan específicamente el tema en cada autor, por lo que las referencias bibliográficas suelen repetirse cuando se habla de un mismo pensador.

Para responder a la pregunta planteada formularemos una serie de relaciones entre los distintos aspectos expuestos por los filósofos a lo largo de la historia, teorías e hipótesis sobre la existencia y la representación del tiempo, y las diversas maneras que estas pueden ser aplicadas en un discurso filosófico sobre el tiempo y el arte audiovisual. Expondremos conceptos generales de narración que suelen ser culturalmente conocidos debido a que no solo se dan en cinematografía, sino que también afectan a la literatura.

Comenzaremos este capítulo en la antigua Grecia, cuna de la filosofía y el arte. Homero introdujo en sus relatos conceptos de tiempo con distintas definiciones. Un ejemplo sería el concepto “Chronos” que no tenía una referencia de duración (que en ocasiones en la cultura griega podía tener un carácter negativo), careciendo de importancia cuánto ha durado un acto para adquirir una mayor relevancia el hecho en sí. No por desechar la trascendencia de la duración rechazaban la posesión de calendarios y el conocimiento sobre las estaciones o el paso de los años, pero en este caso la duración era funcional, marcaba las festividades, las épocas de cultivo, etc. Estos calendarios arcaicos, debido a la falta de cálculos precisos con respecto a la astronomía, debían someterse periódicamente a reajustes.¹

Algunos autores como Solón se basan en posteriores relatos de Homero, hablando de tiempo como sucesión sistemática de acontecimientos. El tiempo en animación sigue este principio por estar formado por el progreso de acciones que desarrollan la narración ya sea figurativa o abstracta, sin estas acciones no existiría la animación porque no podría existir la obra. Una obra de animación sin acción se reduciría a un color o una forma estática, sin movimiento, en consecuencia no sería animación sino obra inmóvil. Esta definición del tiempo como progresión de acontecimientos es seguida por Anaximandro, y algo más tarde por Heráclito, el cual introduce en su filosofía los conceptos de separación temporal, presente, pasado y futuro. Hasta este momento no existían teorías que pusieran en duda la existencia del presente, el pasado y el futuro, se daba por hecho su existencia, percibiendo que lo que estoy haciendo en este preciso instante, un segundo después ya no lo estaré

haciendo, por lo tanto será pasado. La duda sobre la existencia del pasado y futuro viene dada por Parménides, el cual formulaba que solo es real lo que está existiendo en este momento y este mismo acto que es real, que existe, al hacerse pasado deja de existir, ya no siendo real. De este modo, sí existe tiempo, porque transcurrimos en él, pero solo existe presente al que le corresponde la eternidad de ser el tiempo mismo.²

Esta aceptación del pasado irreal de Parménides remite a la pregunta ¿Si una obra no es expuesta, si no es contemplada por un público sino guardada en un almacén, quién puede demostrar que esa obra existe, que es real? ¿Tiene sentido su existencia? Si la obra ha sido creada y una persona (su creadora) la ha contemplado, conoce su existencia, debería ser suficiente para demostrar que es real. Al igual que el pasado de Anaximandro, si en algún momento lo vivimos tuvo que ser real. No obstante lo vivimos como presente, no como pasado. En este caso cambia el nombre y la definición del tiempo verbal, lo que es presente al pasar a pasado no es, sino fue, mas la obra de arte no cambia ni en nombre ni en contenido, no cambia su verbo, es obra y sigue siendo obra aunque nadie pueda contemplarla, solo dejará de ser obra cuando deje de existir, y en el caso en que nadie la pudiera conocer, nunca habría existido debido al desconocimiento.

1 Platón. *Timeo*. (Buenos Aires: Ediciones Colihue, 1999).

2 Platón. Ut. Supra.

3.1.1. PLATÓN

Como hemos podido apreciar, las teorías expuestas por Heráclito y Parménides son antagónicas. El encargado de reconciliar estos dos conceptos fue Platón, situando el concepto tiempo de cada filósofo en uno de sus conocidos mundos, correspondiéndole a Heráclito el mundo sensible (en el cual creemos percibir el pasado y el futuro, pero siendo estos engañosos en realidad) y a Parménides en el mundo inteligible (apostando por creer solo en lo que es irrefutable, el acto que acontece en este momento, cuya existencia está corroborada por el hecho de ser o existir ahora, por supuesto no teniendo dicha certeza cuando el acto ya no se esté realizando y sea pasado, dejando este acto de existir). Según Platón, Parménides no se deja llevar por la visión de las sombras proyectadas en la caverna que son el pasado y el futuro, los cuales no tienen una existencia real, perceptible.³

Retomando el tema del arte ¿Cómo podría ser posible que una obra que acabamos de contemplar, cuando sigamos andando y ya no la estemos viendo, pase a no existir? Juraríamos que sigue existiendo porque hace un segundo la contemplábamos en presente, pero al pasar a ser pasado nadie puede asegurarme que siga existiendo, yo no tengo la certeza de su existencia en presente, al igual que no tengo la certeza de la existencia de una obra que nunca pude ver. Nos encontramos ante la imposibilidad de corroborar la existencia de cualquier acontecimiento, ser u objeto que se encuentre en nuestra percepción pasada. Solo podría demostrar que el objeto artístico que hace un segundo estaba contemplando sigue existiendo dándome la vuelta y volviendo a contemplarlo, de ese modo, lo percibiría de nuevo en presente.

En su libro “Timeo” Platón se refiere a los conceptos “eterno” y “perpetuo”, remarcando la distinción entre sus significados: “Eterno” hace referencia al tiempo en el que se encuentra la divinidad y la teoría del presente de Parménides vista anteriormente. “Perpetuo” significaría la marcha, el transcurso del presente al pasado y del futuro al presente, abarcando la teoría de Heráclito sobre la existencia irrefutable de todos los tiempos.

Queda claro entonces que el concepto de “perpetuo” evoca el transcurso del tiempo y que el concepto “eterno” alude al presente infinito como tiempo real, en el cual solo existe lo que existe. Esta clasificación de eternidad y perpetuidad no fue seguida por Aristóteles, como tampoco fueron el mundo sensible y el mundo de las ideas. Sin embargo esta diferenciación parece haber sido retomada por San Agustín de Hipona, que estudiaremos más adelante.

Para Platón *“el tiempo es simplemente una imitación imperfecta de la eternidad”*⁴.

Ocurre de la misma manera en animación, donde encontramos que el tiempo animado es una imitación del tiempo real, incluso intentando imitar los movimientos y las imágenes reales. Este tiempo animado se encuentra dentro del tiempo real percibido por los seres. De la misma manera en que Platón distinguía el tiempo “perpetuo” del tiempo “eterno”, debemos separar el tiempo animado y el tiempo real. El tiempo animado sería creación o interpretación humana del tiempo real (al igual que los términos presente, pasado y futuro fueron creados como tiempo “perpetuo” por el hombre para Platón) y tiempo real equivaldría al tiempo “eterno” de Platón, fuera del alcance humano, creación divina. En ambos casos el concepto tiempo “perpetuo” de Platón y el tiempo animado son abarcados por el tiempo “eterno” o por tiempo real por ser creación humana y existir esta inevitablemente dentro del tiempo “eterno” o tiempo real. El tiempo “eterno” o real abarcan todo lo existente debido a que todo lo que existe es afectado primeramente por ello, contenga o no lo existente paradojas temporales en su narración u otras formas de interpretación del tiempo real.

El tiempo como transcurrir descrito por Heráclito, en su carácter de imitación, pertenece al mundo sensible y se presenta en su perdurabilidad (que imita la eternidad) y en su orden (intento de belleza y bondad).

3 Platón. Ut. Supra.

4 Platón. Ut. Supra. Pág. 57

Al tiempo “perpetuo”, siendo imitación del tiempo “eterno”, se le dota de un carácter numérico, designado por los movimientos astrales. Este pensamiento del tiempo numérico (tiempo como cantidad) sería seguido por su predecesor Aristóteles.⁵

El tiempo en animación, siendo imitación del tiempo real, también está designado por el número. Al igual que el tiempo “perpetuo” está medido por el paso de los días, los meses y los años (movimientos astrales), el tiempo de duración de la animación está condicionado por los fotogramas. La forma de creación por fotogramas en animación no es irrevocable, aunque en la mayor parte de los casos se utilice la técnica fotograma a fotograma, podremos elegir los fotogramas por segundo que utilizaremos para crear la animación. Esto sería imposible de pensar hoy en día en los movimientos astrales, que están medidos de una forma muy precisa para que los días duren siempre lo mismo. En animación podríamos encontrar los primeros juguetes ópticos como el zootropo, que solían contener alrededor de 10 o 15 fotogramas, cuya duración de reproducción dependía del impulso más o menos rápido que diese el espectador (Figura 1).

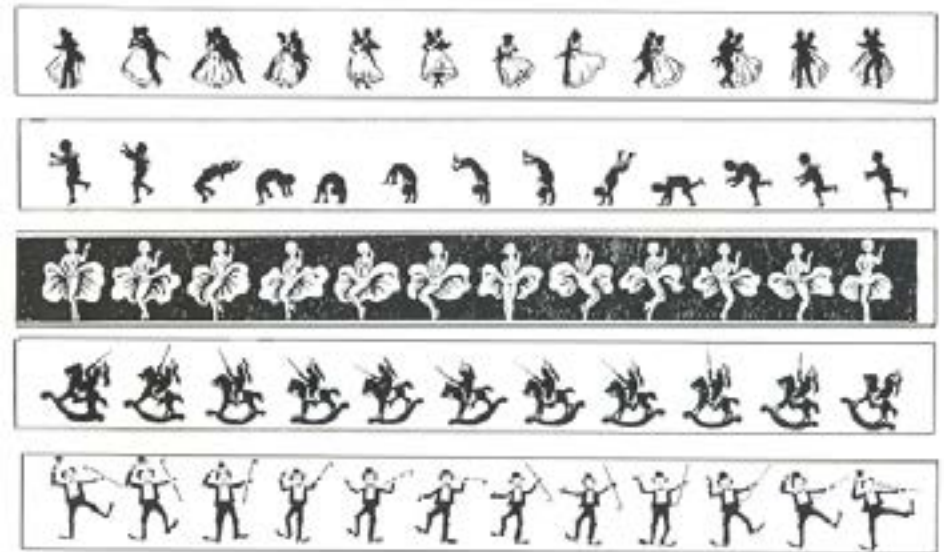


Figura 1. Plantilla de animación para zootropo⁶

5 Platón. Ut. Supra.

6 Imagen extraída de la web <http://educacine.blogspot.com.es/2012/01/sesion-1-pre-cine.html>. (20/05/2015).

3.1.2. ARISTÓTELES

*“Exposición magistral de la aporía del tiempo. El tiempo no puede ser visto ni desde el pasado ni desde el futuro, sino solo desde ese presente puntual y evanescente que los divide, lo único que realmente es.”*⁷

Podemos apreciar la existencia innegable del presente, punto único desde el que podemos tener certeza de que algo está aconteciendo, lo siento en este momento, de modo que es lo único que puedo afirmar como verdadero. En la cita también deja ver un pensamiento de presente como hito o separador de los tiempos pasado y futuro, del cual estos nacen, de la misma forma que la aguja lectora marca el punto en el que se encuentra la reproducción de una obra audiovisual. La diferencia entre el presente y la aguja lectora es que en el segundo caso podemos parar la reproducción, pero en el primero no podremos parar el paso del tiempo. Este mismo pensamiento de presente será asumido más tarde por Plutarco, diciendo que, si el presente solo es un hito, no existe como tiempo, el único aspecto que interesaría considerar sobre el presente, sería su faceta de unión pasado-futuro. En comparación con la aguja lectora, significaría que donde se encuentra esta no se considera tiempo, sino unión de los tiempos. Aristóteles, aun pensando en el presente-hito, no duda de la existencia de este como tiempo, sino todo lo contrario, toma el presente como único tiempo tangible y perceptible. Este pensamiento sobre la inexistencia de pasado y futuro, y la corroboración del presente existente, se debe a un pensamiento que seguirán muchos filósofos posteriores: si el pasado ya no es y el futuro nunca ha sido o no ha llegado a ser aún, el propio tiempo verbal “ser” que acompaña a estos tiempos, indica su inexistencia cuando no se encuentra en conjugación presente. Si el pasado y el futuro no son “ahora”, quiere decir que no están siendo y que, por tanto, no son.⁸

¿Es entonces la aguja lectora a la reproducción de la obra audiovisual presente como única existencia real porque podemos tener la certeza de la percepción en presente o es sin embargo nexa entre los tiempos pasado y futuro? Es lógico plantearse esta pregunta cuando el presente, que consideraremos existente, tiene una duración ínfima: el instante.

Sobre la fragmentación en instantes del presente, Aristóteles piensa en su imposibilidad, de modo que, si no existe el pasado y el futuro, el presente no puede ser una fracción de algo inexistente. En animación sí que podemos encontrar la fragmentación en instantes precisos en los fotogramas. El presente-hito al que se refería Aristóteles toma ahora otra concepción. Si no es separación entre pasado y futuro, debe ser separación de sí mismo, considerando el tiempo como una continuidad de presentes sucesivos. Esto plantea una paradoja en el filósofo, si negásemos la existencia de pasado y futuro, entonces ¿Cómo se da el paso del tiempo? ¿Es el ahora único o son sucesiones? El ahora no puede ser una sucesión porque de ese modo se iría destruyendo a sí mismo en el paso de un ahora a otro. Pero si pensamos que el tiempo es divisible, en ese caso el ahora no podría ser uno infinito. Si fuese uno infinito, no existiría ni antes ni después, solo un ahora congelado, de la misma manera que una película queda paralizada al parar la reproducción, ese fotograma-instante queda suspendido, inmóvil, dentro del tiempo animado, a su vez pasando el tiempo real para él. Si bien el presente no es eterno, pero tampoco puede ser una sucesión de presentes y no existe para Aristóteles la progresión pasado-presente-futuro ¿Cómo se da el cambio en el presente? Por un lado, es necesario que en cada momento el ahora sea diferente para que exista cambio, pero a la vez no puede existir un tiempo intermedio entre distintos ahora. Como vimos, esta forma de ver el presente como un ahora infinito que su vez está sujeto al cambio es posible percibirlo en animación, con el tiempo animado pausado, pero siguiendo en paso del tiempo real. Pero ¿Sería acaso posible dentro del tiempo real percibido por el humano? Podría ocurrir si el tiempo real percibido por los humanos de repente se paralizase, pero a su vez existiera un tercer tiempo que englobase al tiempo real percibido por los humanos y al tiempo animado, un tiempo fuera de nuestros límites de percepción que siguiese avanzando inevitablemente cuando el tiempo real que podemos percibir estuviera paralizado, algo que parece bastante descabellado.

Otra pregunta que intriga al filósofo trata sobre el cambio y el movimiento, si se dice que el tiempo se da, o podemos percibirlo, a través del cambio y el movimiento ¿Cómo puede darse en todas las cosas a un mismo tiempo y sin variaciones de velocidad? La velocidad de un movimiento se puede medir en cuanto al tiempo que se tarda, por el contrario el tiempo no se

7 Aristóteles. *Física*. (Madrid: Editorial Gredos, S.A., 1995). Pág. 148

8 Aristóteles. Ut. Supra.

puede medir en cuanto al tiempo ni en cuanto a la velocidad del movimiento ya que esta puede variar, es por ello que Aristóteles plantea que el tiempo no es movimiento ni cambio. De igual manera que ocurre con la paradoja del presente expuesta en el párrafo anterior, ocurre con el movimiento, el tiempo no es un movimiento pero a su vez no puede existir sin este. Si el tiempo no fuese movimiento ni cambio, no obstante, tenemos conciencia de que sin cambio no existiría el tiempo, no tendríamos percepción de su paso. Esto significaría que el cambio no sería una cualidad intrínseca del tiempo, sino extrínseca, que se da a partir de él. Es necesario que haya tiempo para que exista cambio, pero no viceversa. De la misma manera el cambio y el movimiento en animación se dan a partir del cálculo de tiempo, calculando los fotogramas que un movimiento debe durar para realizarlo de la manera más precisa posible, acorde con los movimientos en la realidad y la exageración utilizada en animación. El movimiento en animación sería generado a partir del cálculo del tiempo por norma general, pero podría darse el caso en que la animación no se realice con técnica “clave a clave” sino directamente, sin tener en cuenta cálculos, entonces encontraríamos que el movimiento sería el creador de tiempo y no al contrario. En este caso el movimiento vendría primero al tiempo y el tiempo solo existiría una vez se estuviera reproduciendo la animación.

Podemos percibir que el tiempo transcurre, que existe un antes y un después, gracias al movimiento. Si no planteásemos el tiempo como instantes en el ahora, sería imposible pensar en un antes y un después, y con ello en el cambio. Resolviendo el dilema sobre el concepto tiempo-movimiento, Aristóteles postula que el tiempo delimita el movimiento, y el movimiento puede medir el tiempo. Son herramientas de medición recíprocas, transcurriendo el movimiento a través del tiempo y el tiempo no existiendo sin movimiento. De esta forma el ser, del que se produce el movimiento, también sería medido por el tiempo.⁹

Al igual que en animación, es necesario que los dos conceptos tiempo y movimiento interactúen para que esta técnica exista, no se puede dar animación sin tiempo y tampoco sin movimiento, pues en ambos casos estaríamos ante una obra inmóvil. Aunque este fotograma inmóvil estuviese reproduciéndose en una línea de tiempo, en la que la aguja lectora marca

presente-pasado-futuro, esta obra no podría considerarse animación, sino proyección de imagen estática.

La distinción del tiempo como número es propia de Platón. Podemos conocer la duración y la cantidad según el tiempo transcurrido. A la vez Platón piensa que el tiempo no debe medirse por rápido o lento, ya que el tiempo es número, ha de medirse por mucho o poco (largo o breve). Según podemos encontrar en su libro “Timeo”:

*“El tiempo es número del movimiento según el antes y después”.*¹⁰

Con respecto al tiempo dividido (tiempo número) de Platón se da la paradoja de Aristóteles, en la que el presente no puede ser seccionado en instantes, pero a la vez es necesaria la existencia de ellos (al menos en nuestra conciencia), aclara que, para poder percibir el paso del tiempo, se debe crear una conjugación en la que no existen “ahoras” distintos, en la que los “ahoras” simultáneos crean un solo ahora, diferenciándose por su ser. Así, no reconociendo la existencia de pasado y futuro, sí que reconoce los conceptos antes y después. Se crea una ambivalencia en la que el “ahora” es el mismo y no lo es, existiendo multitud de “ahoras” que se suceden en la línea trazada por el tiempo, como accidentes de este. Esta forma existiría un presente que englobaría la progresión de presentes distintos, este presente englobaría el paso del tiempo, de modo que sería el propio tiempo¹¹. En el caso de la animación el presente-tiempo que engloba el progreso de presentes distintos se correspondería con el formato final de la obra. Esta al ser montada y exportada digitalmente queda contenida en un único archivo que contiene todo lo que la obra es, por supuesto también comprendería el paso de presentes distintos que serían los fotogramas.

10 Aristóteles. Ut. Supra. Pág. 153

11 Aristóteles. Op. Cip.

9 Aristóteles. Ut. Supra.

Es lógico que esta ambivalencia, en la que no queda muy claro si siempre es el mismo presente o es sucesión de presentes distintos, o si esta sucesión solo existe a través de la percepción humana, cree confusión. Una explicación a la paradoja del presente sería que cada “ahora” es único e irrepetible, pero forma parte de un mismo presente, que actuaría como contenedor, siendo todos los “ahoras” parte de este mismo presente continuo:

*“La división y la unificación son lo mismo y con respecto a lo mismo, pero su ser es distinto”.*¹²

En cuanto al ser en el tiempo, el tiempo actuaría como contenedor de todos los seres y las cosas (al igual que el formato final contiene cada elemento que la animación ha desarrollado y a su vez el tiempo real contiene el formato final y todo lo existente), nada podría existir a su margen. Esta afirmación que parece obvia es rechazada por cantidad de filósofos (un ejemplo sería San Agustín de Hipona), los cuales creen que la divinidad existe en una dimensión distinta, eterna, en la que el tiempo no pasa, por tanto no le afecta y desde la cual fue creado el propio tiempo. Este pensamiento se debe a la reflexión sobre la aparición o creación del tiempo, llegándose a la conclusión de que no puede haber sido creado desde él mismo, forma de autocreación que está limitada a las deidades. Volviendo al pensamiento de Aristóteles, ser en el tiempo significa dos cosas: existir dentro del tiempo y ser afectado por el tiempo. Lo que no cambia, no estaría afectado por el tiempo, no podría existir dentro de él¹³. Este pensamiento remite de nuevo a la necesidad de cambio y tiempo en animación: si no existe movimiento ni tiempo en un formato audiovisual no es considerado animación.

12 Aristóteles. Ut. Supra. Pág. 162

13 Aristóteles. Op. Cit.

Por último, Aristóteles formula que el tiempo no podría existir si no existiese el alma, como motor de lo móvil. Sin alma no existiría movimiento y sin movimiento no existiría tiempo¹⁴. Esta afirmación solo tendría sentido cuando hablamos de animación si nos referimos al dibujante: sería el alma la que impulsaría el movimiento del dibujante para crear cada fotograma que generará el movimiento en animación. De ese modo, si fuese el alma la impulsora del movimiento, la animación tomaría el movimiento del alma de su creador.

La representación de Aristóteles de la línea del tiempo y el movimiento es circular, como algo que nunca puede dejar de existir, ni se crea ni se destruye, sino que siempre es, regenerándose a cada momento¹⁵, como una película que se reproduce en bucle no podría dejar de reproducirse, volviendo de nuevo al punto de partida. Sin embargo en la realidad, el punto de partida siempre sería distinto.

14 Aristóteles. Ut. Supra.

15 Aristóteles. Op. Cit.

3.1.3. ESTOICOS

El siguiente grupo a estudiar será el que concierne al pensamiento estoico, que se dio entre el siglo III A.C. al siglo II D.C. El grupo estaba conformado por diversos autores, dominando teorías sobre la abstracción del tiempo, de la misma manera que en el pensamiento de Aristóteles.

Sobre la teoría de lo abstracto del tiempo, Ario Dídimo genera un pensamiento que siglos después seguirían otros autores como Newton, refiriéndose a la representación del tiempo como algo eterno, sin principio ni fin. Ario Dídimo añadía otra de las grandes teorías seguidas por el estoicismo, la separación del tiempo en instantes, que en este momento, se pensaba que se podría realizar de forma infinita, significando esto que no existirían instantes concretos en el tiempo, sino que un mismo instante podría cercenarse infinitamente y por ello Ario Dídimo niega la existencia de un presente real, porque el instante que se está viviendo puede ser descompuesto infinitamente. Esto ocurriría de la misma forma en animación si una película creada a ciertos fotogramas por segundo es pasada por un programa de edición y cambiada para ser reproducida a más fotogramas por segundo. La diferencia reside en que, por muchos fotogramas más en los que se divida la película, esta se reproducirá exactamente igual porque lo único que habremos hecho será multiplicar la misma imagen en porciones de tiempo más pequeñas, al contrario que en la realidad donde cada nuevo instante-división del presente sería distinto al anterior.

Al no existir unidad mínima de tiempo ¿Cómo medir el presente? ¿Cuál es la unidad que delimita el presente del presente-pasado y el futuro-presente? Según Ario Dídimo sería tan mínima que no tendría sentido tenerla en cuenta. Sin embargo, la corriente del pensamiento epicureista da respuesta a la pregunta sobre la medida del presente, postulando que es imposible dividirlo en fragmentos, ya que es el presente el tiempo que realmente es infinito y se extiende sin límites, sin principio y sin fin, dejando sin relevancia alguna al pasado y al futuro.¹⁶ El presente es lo único que podemos afirmar como cierto porque lo percibo en este momento, si me encuentro visualizando una animación no tengo la certeza de qué va a pasar en el futuro, puede que la narración de un giro de 180°. También puede pasar que el formato esté defectuoso y que antes de acabar se corte la película.

¹⁶ Dopazo Gallego, Antonio. El estoicismo a la luz de la noción de tiempo: Lógica, Física y Ética. *Logos. Anales del Seminario de Metafísica*, Vol. 46 (2013): 183-209

Volviendo a los estoicos, en este caso a Plutarco, no le da tanta importancia a las partes en las que se podría dividir el presente, sino más bien afirma que el presente, pudiendo ser dividido o no, es la separación entre pasado y futuro, el hito del cual podemos empezar a contar si un hecho sucedió o puede que suceda. A esta teoría no le preocupa la segmentación del presente porque piensa en este simplemente como un corte, no como tiempo real y contable. El instante-presente tiene una duración tan insignificante que solo nos sirve para marcar el hito en el tiempo en el que nos encontramos, volviendo al símil de la aguja lectora que marca el punto de la obra que estamos visualizando.

En este caso existían, dentro del pensamiento estoico, opiniones encontradas, pues Crisipo reafirmaba la existencia del presente, y no solo eso, sino que pensaba que el presente, lo que se está viviendo en este momento, es el único tiempo que puede ser considerado como real, subsistiendo el pasado y el futuro solo en el interior de la mente humana.

Sobre la realidad o la existencia del presente existían distintas posturas dentro del grupo. Otro ejemplo lo encontraríamos en Zenón de Citio afirmando la existencia de los tres tiempos, presente, pasado y futuro, pero objetando que pasado y futuro existían en la infinitud y que el presente era divisible y limitado. En otro caso Apolodoro declaraba la sola existencia del presente, pensamiento más cercano a la corriente epicureista.¹⁷

Todas estas corrientes pueden tener razón, según el punto de vista del espectador. Por supuesto la parte de la obra que ya hemos visto se encuentra en pasado y con ello en nuestra mente, pero esto no quita que lo que vimos fue real y probablemente lo siga siendo al igual que lo que estoy viendo es real y cuando pase a pasado lo seguirá siendo. El presente ínfimo como separador de los otros tiempos es representado en animación por la aguja lectora, que no podemos ver mientras se reproduce pero que siempre se encuentra avanzando a la velocidad prefijada. Las divisiones del presente en animación son muy importantes, por muy ínfimas que sean, cada división-fotograma es una obra inmóvil distinta a la anterior y sin ella el resultado de la obra sería diferente.

¹⁷ Dopazo Gallego, Antonio. Ut. Supra.

Sobre la visión general del tiempo, en una cita de Sesto Empírico se encontró que los estoicos piensan en el tiempo como algo intangible, invisible. No podemos verlo, ni olerlo, no podemos adivinarlo a priori por los sentidos, pero sí podemos sentirlo gracias a la percepción, sentimos su paso, sus estragos ¿Cómo negar la existencia de algo que, aunque incorpóreo, se le teme al igual que se le ama? Pues el tiempo envejece y mata, rompe todo objeto o ser, pero a la vez dota de experiencia y sabiduría para la subsistencia. La razón por la que nuestra mente percibe el tiempo, sí que viene dada por los sentidos, vemos cómo otros seres envejecen, tocamos un objeto astillado por el tiempo, que antaño era limado y suave. Es entonces cuando los estoicos afirman que es necesario de los cuerpos para que exista el tiempo, ya que si la percepción no estuviese en contacto con estos cuerpos de facciones envejecidas, no podría adivinar dicha existencia, al igual que es necesario que en cada fotograma que conforma el tiempo en animación exista un cuerpo, que puede ser un dibujo, un pigmento, una escultura, etc. para que exista animación. Si no existiera un cuerpo dentro de cada fotograma, la obra sería simplemente un fondo de un color estático. Recapitulando hacia la teoría de Zenón de Citio sobre la limitación del presente, y teniendo en cuenta que solo podría percibir el tiempo gracias a existencia de cuerpos envejecidos de los que tengo constancia, no es de extrañar que a su vez afirmen que la limitación que construye el presente se da en los movimientos que realiza un ser o un objeto, por el cual, dicho movimiento está siendo creado en presente y cuando cese, será pasado. Este movimiento, a su vez, podría dividirse en sucesión de instantes infinitos, en los que el movimiento no para de fraccionarse en submovimientos de este movimiento y así sucesivamente. De este modo volveríamos de nuevo a la pregunta sobre la inutilidad de la existencia del presente, ya que siendo este infinitamente divisible, nunca llegaríamos a una fracción en la que podamos afirmar que estamos presenciándolo.

Las fracciones entre movimiento y submovimiento actúan igual que la animación creada con la técnica clave a clave, en la que se tienen en cuenta dos fotogramas clave distanciados en el tiempo, por ejemplo el 1 y el 12, como fotogramas principio y resultado, y una vez tenemos creados estos fotogramas clave procederemos a crear los fotogramas clave intermedios, en este caso el siguiente sería el 6, submovimiento de los fotogramas clave 1 y 12. Teniendo el fotograma 1 y el 6, realizamos el intermedio, el 3, y así sucesivamente hasta completar el movimiento.

Plutarco sin embargo, en su teoría de la inexistencia del presente, en la que queda relegado a convertirse en hito de separación entre pasado y futuro, discurre que si el presente es inexistente, es absurdo pensar en los actos que están ocurriendo en presente, pues para ser pensados ya han debido de ocurrir y la única forma de pensar en estos actos sería desde el presente, como actos presentes-pasados. De modo que no hay manera de reconciliar el presente con el pensamiento de presente, porque el supuesto presente en el que estamos pensando hace un instante se convirtió en pasado.¹⁸

“Se da así una distinción entre un tiempo real pero impropio (sensible o incorporado) y un tiempo propio pero irreal (pensable o desincorporado) que es explotado polémicamente por Plutarco y ha terminado por confundir a algunos comentaristas.”¹⁹

Cierto es que lo que nos parece estar percibiendo en presente en realidad lleva un mínimo retraso con el presente real, pues el proceso de percepción y el de asimilación de lo percibido no son simultáneos, sino que el segundo necesita unas milésimas para interiorizar cada instante. Es un tiempo muy corto el que se necesita para asimilar, pero aun así es tiempo. Si se pensase en estos términos, nunca viviríamos realmente en el presente, la visualización de la obra nunca estaría completa en presente pues necesitaríamos conocer toda la obra para poder llegar a una conclusión, que no llegará en el presente de la visualización, sino en nuestro presente mental.

18 Dopazo Gallego, Antonio. Ut. Supra.

19 Dopazo Gallego, Antonio. Op. Cit. Pág. 193

3.1.4. SAN AGUSTÍN DE HIPONA

Con un salto importante en el tiempo, nos situaremos entre el S.IV y el S.V con San Agustín de Hipona y su Libro “Confesiones”, en el que se referirá al tiempo en los capítulos comprendidos entre el XI y el XXVII.

San Agustín piensa que en el único sitio donde no pasa el tiempo es en la eternidad, existiendo un presente continuo. El lugar de Dios se encontraría en esta eternidad, en la que el tiempo, aunque existente, no afecta a los ocupantes, como una suerte de dimensión paralela a la terrenal. En el plano terrenal (donde el tiempo sí afectaría a sus ocupantes), el tiempo también sería una perpetuidad de presente, porque el pasado precede al presente y el futuro es fruto del pasado, pero el hombre solo puede vivir en el presente, de modo que el futuro y el pasado solo existirán en la conciencia²⁰. Como vimos en Aristoteles, solo podremos tener conciencia de la narración de la animación una vez la hayamos asimilado en la mente, a través de la percepción. La obra será pasado cuando hayamos asimilado su contenido en un nuevo presente.

Como religioso, seguía el dogma cristiano, de hecho, en “Confesiones” escribe directamente apelando a Dios, y cada poco tiempo le insta a que le dote, por medio de su gracia divina, de sentido común e inteligencia para poder responder las preguntas que se formula. Por esta creencia absoluta en Dios, su teoría en cuanto al tiempo se desarrollará alrededor de las doctrinas religiosas cristianas. En esta relación, un ejemplo sería el de la creación del mundo por Dios, antes de la cual no existía nada salvo el propio Dios y podía concebirse la inexistencia del tiempo durante este periodo, al vivir Dios en una dimensión de eternidad en la que el tiempo no afecta. Añade que, cuando no existía el tiempo, no existía un entonces, de este modo quedaría anulada la pregunta ¿Qué hacía Dios antes de la creación? Dios creó el tiempo y el universo desde su posición en la eternidad, no podría haber creado el tiempo dentro del tiempo, sin este haber sido aún creado. En la eternidad los años no pasan, nada envejece, es un hoy infinito en que ni existe ni es pensado un mañana y un ayer. Al ser el tiempo creado por Dios, se llega a la conclusión de que Dios es el tiempo y por ello, al existir siempre, el tiempo hubo existido desde un primer momento²¹. Al igual que Dios es creador del tiempo terrenal, el animador es creador del tiempo animado. Vive en otra dimensión temporal (en el caso de Dios atemporal) distinta desde la que controla los movimientos,

los sucesos, el paso del tiempo y todo lo que acontece dentro de la obra. El artista existía antes que la animación, la dota de tiempo ¿El artista es entonces el tiempo? Si ha podido crear tiempo animado, este tiempo ha de estar contenido en el artista, y el artista estaría, para San Agustín, contenido en el tiempo de Dios, no siendo Dios afectado por el tiempo.

En la teoría de Dios como tiempo, San Agustín se contrapone al movimiento y el cambio como tiempo. Sin embargo, el tiempo terrenal necesita del movimiento, de un pasar de ser a no ser o a todavía no haber sido. En esta contradicción de la existencia del pasado y el futuro, San Agustín afirma que el único tiempo real y existente es presente y que pasado y futuro no existen salvo en la conciencia, siendo a su vez el cambio y el movimiento necesarios para el paso del tiempo, de existir a no existir. En este caso afirmamos la existencia de un pasado, de algo que en su momento fue real y existente, pero que tuvo que dejar de existir para que otra nueva existencia fuese posible y con ella se diera evolución temporal. Además, si el presente fuese eterno, sin resquicios de pasado y futuro, estaríamos refiriéndonos a la misma dimensión atemporal en la que Dios se encuentra. Es por ello que para San Agustín y para otros muchos filósofos, la afirmación de que el único tiempo real es el que existe en presente, no conlleva la negación absoluta del pasado y el futuro, si bien no existen en este momento, tengo conciencia de que han existido o existirán²². Por esta misma razón lo que percibo en presente en la narración de animación es cierto, porque puedo demostrar su existencia en ese instante, pero necesitaré del pasado percibido para poder asimilar la narración como un conjunto y no como cortes en el tiempo de presentes, sin que lo que esté en pasado haya dejado de ser real puesto que forma parte de un grupo de acontecimientos, de la misma manera que en la realidad necesitaría haber percibido una serie de acontecimientos como reales para poder comprender las consecuencias presentes.

La semiexistencia del pasado y el futuro se corrobora en el lenguaje. Al referirnos a la duración del tiempo, necesitamos establecernos en una posición de acto pasado para poder dilucidar cuál fue la duración de este acto que acabó, necesitando de la visión a través del tiempo para poder aludir a la longitud del tiempo. Referirnos a la duración de tiempo solo tendría sentido para San Agustín si lo hiciésemos desde un acto que aún está presente, que

20 Hipona, San Agustín de. *Confesiones*. (Madrid: Editorial Gredos, 2010)

21 Hipona, San Agustín de. Op. Cit.

22 Hipona, San Agustín de. Ut. Supra.

existe. El tiempo presente se encontraría en una fracción de tiempo que, por pequeña, fuese indivisible. Estos mínimos espacios de tiempo no pueden ser largos porque entonces se empezaría a hablar de espacio de tiempo cuando el futuro empezase a ser presente. Esta misma discordancia la encontraremos en la medición del tiempo como cantidad ¿Podemos medir lo que no existe? Como hemos visto, para San Agustín es absurdo intentar designar o medir el tiempo desde el punto de vista de que lo que intentamos medir ya no existe, entonces solo podríamos medir el tiempo según este vaya siendo presente, absurdo por otra parte porque solo podremos medir instantes, no siendo acumulables, no pudiendo al cabo de unos instantes decir “han pasado siete instantes” porque estos a los que nos referimos ya se encontrarían inexistentes, en el pasado. ¿Pasaría lo mismo con los instantes-fotograma? ¿Sería absurdo medirlos cuando se encuentran en reproducción, intentar contar cuántos fotogramas han transcurrido durante una acción? En el momento en el que la acción es pasada, los fotogramas-instantes también los serán, de ese modo para San Agustín no tendría sentido medir lo que se encuentra en pasado. Sin embargo en animación sí que es muy importante la medición de fotogramas, no cuando la obra se encuentra en reproducción sino para la producción de cada fotograma animado, debiendo tener en cuenta cada uno por separado para poder dibujar el movimiento de la manera correcta y deseada.

No obstante aunque San Agustín niegue la concepción común de pasado y futuro, afirma la existencia de acciones futuras o pasadas. Los actos pasados o futuros existen a través de la mente y la memoria en un tiempo presente. En el caso de las premoniciones futuras, pueden ser presentes debido a los síntomas de que algo ocurrirá, los estamos percibiendo en presente y nuestra mente crea la imagen de lo que ocurrirá en presente, aunque aún no haya ocurrido. Este autor afirma la existencia de lo contenido en la memoria, por lo cual el recuerdo también existe. Puedo recordar lo visualizado anteriormente como algo real porque se encuentra en mi mente y lo utilizo para hacer conjeturas sobre el futuro o para entender el presente.

Otro dato del lenguaje que a San Agustín le parece erróneo es el hecho de llamar a los tiempos verbales presente, pasado y futuro, siendo más correcto llamarlos presente de lo pretérito (que persiste a través de la memoria presente), presente de lo presente (que percibimos a través de los sentidos) y presente de lo futuro (que podemos suponer a través de la premonición). Es porque el presente de lo presente podemos percibirlo a través de los sentidos, por lo que

la medición del tiempo ha de realizarse a través de ellos, únicamente siendo coherente medir lo presente. Pero nos encontramos con el problema de que el presente es una porción ínfima de tiempo, el presente es un instante que solo se podría medir a través de su paso, lo que nos llevaría a la primera negación de la medición del pasado. Podría darse el caso de medición de movimiento a través de la comparación, pero volveríamos a estar rememorando desde el presente un movimiento que es pasado. En el caso de que nos dejásemos guiar por las comparaciones para tener percepción de duración, sería indispensable la memoria para poder crear dichas comparaciones. Si nos referimos a que algo ha sido más largo o más corto que otro, es porque recordamos ambos hechos, los comparamos en nuestra memoria y nos damos cuenta de que, si la diferencia es suficiente como para poder comparar claramente sin instrumentos de medición, un hecho tuvo una duración diferente a otro. Si contemplamos dos movimientos animados, sin conocer su duración ni en segundos ni en fotogramas, la experiencia y la memoria nos dicen que uno tiene una duración superior al otro, independientemente de que estos movimientos visualizados ya se encuentren en el pasado.²³

Por último, refiriéndonos a San Agustín, la teoría que formula sobre los cuerpos celestes es que, aunque estén relacionados directamente con el tiempo, a través del pasado del día, la noche y las estaciones, los cuerpos celestes no son el tiempo, si bien ayudan a medirlo. Al igual, el movimiento en general no es el tiempo mismo, aunque ayude en su medición. Recordemos que la única entidad a la que puede pertenecer la esencia del tiempo es Dios, Dios es el tiempo.²⁴

En animación los cuerpos celestes y los ciclos naturales tampoco delimitan el tiempo, pero en este caso no ayudan a medirlo por el hecho de que normalmente en la narración este tipo de movimientos naturales no corresponde al real, existen cortes entre secuencias, aunque estas sigan un *raccord* de continuidad de los ciclos naturales, no podemos fijarnos en ellos para establecer unos parámetros de duración, pudiendo encontrar que en una secuencia es mediodía y en la siguiente de noche. El espectador está acostumbrado a este tipo de saltos temporales en la narración de animación (llamados *elipsis*), por lo que supone que no ha pasado nada trascendente en ese espacio de tiempo.

23 Hipona, San Agustín de. Ut. Supra.

24 Hipona, San Agustín de. Op. Cit.

3.1.5. RENÉ DESCARTES

Comencemos a hablar sobre René Descartes con una cita extraída de su libro “Los Principios de la Filosofía”, es su reflexión número 57, titulada “Hay atributos que son propios de las cosas a las que son atribuidos y otros atributos que dependen de nuestro pensamiento”:

*“El tiempo que distinguimos de la duración tomada en general y que decimos que es el número del movimiento, solo es un cierto modo de pensar esta duración, pues no concebimos que la duración de las cosas que se mueven sea algo distinto de la de las cosas que no son movidas. Ello es evidente a partir de lo siguiente: si dos cuerpos se mueven durante una hora y uno de ellos se mueve con rapidez y el otro se mueve lentamente, no contamos más tiempo en uno de ellos que en el otro aun cuando supongamos más movimiento en uno que en el otro. Pero, con el fin de comprender la duración de todas las cosas bajo una misma medida, nos servimos de la duración de algunos movimientos regulares, de los que surgen los días y los años, y llamamos tiempo a esta duración, después de haberla comparado en la forma indicada. Todo ello aunque lo que denominamos tiempo no sea nada fuera de la verdadera duración de las cosas, sino una forma de pensar la duración.”*²⁵

Descartes distingue entre la duración que apreciamos y la duración verdadera, que está fuera de la percepción humana y que no se rige por nada salvo por sí misma. De esta misma manera el tiempo animado equivaldría al tiempo percibido humano por poseer una duración y un movimiento irreal formado por fotogramas (creado dentro del tiempo real) que creemos apreciar como real, y la duración verdadera se compararía con el tiempo real exterior que contiene al tiempo animado, tiempo independiente de la percepción y la invención humana en el cual la obra se reproduce.

La filosofía de Descartes está sometida a la llamada “duda metódica”, que consiste en poner en tela de juicio cualquier dato o conocimiento que innatamente se piensa como verdadero. De esta duda el filósofo reflexiona sobre la afirmación del tiempo como forma de medición del movimiento. Si bien es cierto que se puede medir el movimiento por la duración a través del tiempo, también lo es que los objetos que no son movidos, también son

afectados por el tiempo, aunque nuestra percepción no pueda distinguirlo a priori. Sería el caso de un objeto, el cual no ha sido movido durante décadas, cubierto de polvo: aunque este objeto no haya sido movido, en la forma en la que se entiende el movimiento como acto de desplazamiento, sí que ha sido afectado por otro tipo de movimiento, un cambio interno que se da a nivel molecular, que tiene como reacción el envejecimiento del objeto. De este modo, el objeto, aun no habiendo sido desplazado, sí que ha sido influido por el tiempo²⁶. Se da el mismo caso en animación cuando presenciamos dibujos o pinturas inmóviles como fondos. Aunque estos fondos no se muevan, se considera animación porque hay unos personajes interactuando sobre él. No solo el tiempo es contabilizado en fotogramas para los movimientos de los personajes, también lo hace para el fondo: debemos saber cuántos fotogramas dura ese plano para que el fin del fondo se corresponda con el fin del plano y el paso al posterior. Esta forma de animación en la que el fondo es inmóvil se usa desde los comienzos con técnica slash, pasando por la animación sobre acetatos, como forma de producción más económica y rápida. Los personajes móviles con fondos inmóviles son perfectamente perceptibles en las primeras películas de animación a color como en la “Silly Sinfonie” de la empresa Disney titulada “Flowers and Trees” (1932) en la que podemos distinguir perfectamente el fondo estático de los personajes en movimiento gracias a la diferenciación de colores, degradados y contornos contrastados entre los personajes y el fondo (figura 2).

Si solo contásemos como movimiento el desplazamiento, como deja claro Descartes en el segundo párrafo de la cita, la velocidad con la que se ha efectuado la actividad, no equivale a que haya pasado más tiempo entre una acción y otra. El tiempo solo se podría medir en cuanto al tiempo mismo, no en cuanto al movimiento, no obstante el movimiento sí podría medirse a través del tiempo, no afectando este desplazamiento a la duración temporal²⁷. En el tiempo animado, dentro de la narración podríamos encontrar un personaje que tarda más fotogramas en dar un paso que otro, pero esto no significa que el tiempo vaya más deprisa para uno que para otro, aunque el movimiento sea más rápido cuantos menos fotogramas usemos para crearlo. De la misma manera que el tiempo real podríamos reproducir la obra a más o menos velocidad, lo que no afectaría al tiempo en general (el tiempo no

25 Descartes, René. *Los Principios de la Filosofía*. (Barcelona: Alianza Editorial, 2002). Pág. 55-56

26 Descartes, René. *Ut. Supra.*

27 Descartes, René. *Op. Cit*

pasará más rápido ni más lento) sino a la duración (al haber pasado a más velocidad su duración será menor y viceversa).

Los únicos movimientos que realmente sí ayudarán a la determinación del tiempo y el movimiento, son los movimientos naturales y astrales, como el paso del día a la noche, o las estaciones del año, por las cuales los humanos pudieron calcular cuántas horas tendría el día, cuántos días y meses tiene el año, y a partir de ello, descomponer las horas en fracciones menores como los minutos y los segundos²⁸, lo que no sería posible en una narración común en animación en la que existen saltos en los ciclos temporales entre escenas y en la que los astros no suelen moverse conforme al paso de los minutos, sino que son imágenes inmóviles, parte del fondo.

Descartes piensa en la intuición como en la forma más acertada para poder conocer la realidad. La lógica es una interferencia entre lo intuido y el sujeto que intuye, no dejando llegar la información exactamente como debería. Es por ello que la filosofía de Descartes sigue un intuicionismo nominalista. Haciendo un breve inciso en el nominalismo para explicar esta tendencia de Descartes, pensaban que en la intuición no puede existir intención, ya que lo que sentimos es lo que es, sin más, sin atribuirle propiedad alguna que no se encuentre en lo que es dado, la impresión, sin abstracción mental de lo que sea o no. Solo podemos intuir en presente, de ese modo, si no podemos intuir el pasado y el futuro, no se puede intuir el tiempo y por tanto solo se podría existir en presente. El pasado y el futuro no son intuibles y solo existen en la imaginación o la conciencia²⁹. Pero si solo fuese intuible el presente, si pasado y futuro no se pueden intuir ¿No podemos aprender del pasado? ¿Cómo entonces entenderemos una narración completa desde la inexistencia? Solo podremos apreciar la obra cuando toda su narración se encuentre en el pasado. De este modo si el pasado no existiera, si los recuerdos no nos sirven por su inexistencia, sería inútil sacar una conclusión de algo que en un instante pasará a ser pasado y nunca volverá tal cual fue.

28 Descartes, René. Ut. Supra.

29 Corazón, Rafael. Presupuestos de la Noción de Creación Continuada. Existencia y Tiempo en Descartes. *Thémata. Revista de Filosofía*. N° 16 (1996): 65-84.



Figura 2. Fotograma del corto “Flowers and Trees” (1932) de la productora Disney³⁰.

30 Imagen extraída de la web http://disney.wikia.com/wiki/Flowers_and_Trees?file=16610.jpg. (21/05/2015).

Descartes plantea que los cuerpos no son conocidos a no ser que haya una causa que produzca que el ser repare en ellos. Como esta causa es innata al propio ser, este sabe que la causa existe y por lo tanto, lo que la produjo también. Todo ha de pasar por el pensamiento para tener cuenta de que es real. Solo se puede conocer y saber que algo es o no real a partir del pensamiento. Pero no debemos confundirnos, que no se sepa si algo es real o no porque nunca hayamos tenido ocasión de percibirlo, no quiere decir que algo no sea real antes de conocerlo³¹. Si en una obra de animación existen pequeños detalles con mayor o menor transcendencia, en los que no reparamos por estar más atentos a la acción principal, estos pasarán desapercibidos, para nosotros no existirán, lo que no niega la existencia real de los detalles.

En relación con Ockham, el cual sostiene que lo real solo se da en el presente, en la fracción de tiempo mínima que da el acontecimiento, dejando de ser real al dejar de acontecerse pasando a ser lo que fue real, en pasado (que solo tiene posibilidad de subsistencia en la memoria y todo cuanto sea fruto de la mente no es real en el presente), negando el pasado y el futuro, afirma la sola existencia del instante, Descartes piensa que solo se puede ser o existir en presente, siendo imposible que algo pasado o futuro contenga realidad. De esta teoría de la existencia en presente como la real, deviene la “Creación Continuada”: si solo es real y solo se puede existir en presente, a cada instante es necesario que lo que era, sea, volviéndose a crear. De este modo, no se existe en el tiempo, porque a cada instante todo es regenerado. Esto no significa que a cada instante el ser deje de existir y vuelva a existir intermitentemente, sino más bien hace referencia a la posibilidad de fragmentación de los instantes en el tiempo³². El tiempo se regenera para crear un nuevo presente, en animación un nuevo fotograma y a su vez un nuevo dibujo, que tomará su forma del anterior (por norma general). En este caso sí que existen saltos imperceptibles para nuestra visión de un presente a otro, el salto físico entre fotograma y fotograma. Además en cada fotograma el elemento en movimiento es redibujado, por lo que esta teoría de la “Creación Continuada” se asemeja mucho a la forma de creación del tiempo en animación.

31 Corazón, Rafael. Ut. Supra.

32 Corazón, Rafael. Op. Cit.

A diferencia de la teoría seguida por sus contemporáneos, que defienden que el tiempo es extrínseco a los cuerpos y no necesita de ellos para existir, Descartes afirma que el tiempo “*se identifica con la duración de la cosa misma*”³³, pero la duración es ínfima a la manera del pensamiento de la “Creación Continuada”. Las afirmaciones de Descartes en cuanto a la simple existencia en el instante generan dudas, a saber: si el tiempo se divide en instantes ¿Cuánto dura un instante? ¿Es a su vez divisible en instantes más cortos? Si esto fuese así, llegaría un punto en el que se habría reducido tanto que la duración no existiría, y no pudiendo basar el tiempo en pequeños componentes sin duración ¿A qué llamaríamos tiempo entonces?³⁴

Dentro de esta teoría, la duración solo tiene cabida si se piensa como la creación de cada instante, o en animación, la creación de cada fotograma.

Con relación a la teoría de la “Creación Continuada” de Descartes, habría que remontarse hasta el S. XIII, a Santo Tomás de Aquino, uno de los precursores del concepto de “Creación Continuada”. Frente a las ideas anteriores que expresaban que Dios creaba en un momento dado y esa creación perduraba en el tiempo, Santo Tomás defendía que para que algo que es creado en un momento persista en el tiempo, en todo momento posterior a su creación necesita del influjo del ente creador: es el caso del ser humano que para existir necesita estar conectado a la acción creadora de Dios. Por el contrario, sus predecesores hubieran pensado que para existir el hombre no necesitaría que Dios estuviera actuando a cada instante, una vez hubo sido creado, no es necesaria una acción continua que mantenga esta creación. La teoría de Santo Tomás se podría resumir en: si un movimiento crea una acción, en el momento en el que cesa el movimiento, cesa la acción, necesitando la acción de un movimiento continuo para su perduración en el tiempo. Del mismo modo pasaría en la creación del hombre a través de Dios, siendo el hombre la acción y Dios el movimiento.

33 Corazón, Rafael. Ut. Supra. Pág. 77

34 Corazón, Rafael. Op. Cit.

Claro que, aunque Dios a cada instante transmitiera su acción creadora al ser humano para que este pudiera persistir en el tiempo, no quiere decir que Dios le cree a cada instante, sino que le permite su continuidad en la existencia³⁵. De la misma manera actúa el animador en la animación: si en el momento de la creación el animador dejase de transmitir su movimiento a la animación, el fotograma no sería acabado. En el caso de que la obra ya estuviese acabada, el animador tendría la potestad de enseñarla al mundo o simplemente destruirla, permitiéndola existir al igual que Dios permitiría existir al ser humano en la filosofía de Santo Tomás.

De la misma forma que San Agustín de Hipona, Santo Tomás piensa que Dios existe en otra suerte de dimensión en la que prima el presente eterno. Dios haría llegar su acción creadora desde su posición fuera del movimiento y el tiempo y por ello esta fórmula aun no daría la noción de “Creación Continuada” que definiría Descartes posteriormente, estando la creación de Dios exenta de tiempo y de movimiento, existiendo desde la eternidad, fuera del plano de tiempo en el que vivimos, al igual que el animador se encuentra en un plano de tiempo distinto al tiempo creado en animación.

La “Creación Continuada” de Descartes no deja fuera a Dios, de hecho es el que propicia que cada instante pueda regenerarse y mantiene al ser existiendo en ese salto entre instante e instante. Siendo así, se reconcilian de alguna manera las teorías de la “Creación Continuada” de Descartes y Santo Tomás, si bien Descartes no piensa que es necesario que Dios ejerza su influencia sobre el hombre para que este, que ha sido creado por él, no deje de existir, sí que afirma que es necesaria la fuerza de Dios para regenerar cada instante.³⁶ Dios, a la manera de pensar de Descartes, no actuaría sobre el humano, sino sobre el tiempo. En el caso de la animación, el animador permite que lo animado siga existiendo al volver a redibujarlo con pequeñas modificaciones de movimiento en el siguiente instante-fotograma durante la producción. Siguiendo el pensamiento de Descartes en este sentido, la animación una vez terminada no necesita de la acción del animador para ser reproducida, sino que la reproducción queda automatizada digitalmente, no se necesitaría al animador para regenerar cada instante una vez la obra ha sido finalizada.

35 Corazón, Rafael. Ut. Supra.

36 Corazón, Rafael. Op. Cit

Por último, Descartes plantea su famosa teoría “Cogito Ergo Sum”. Según esta afirmación, existimos a partir de la percepción de nuestra existencia, que la da el pensamiento en relación con el ser pensante. Si no existiera el ser pensante no existiría el pensamiento, luego el pensamiento me hace darme cuenta de que realmente existo. Fijémonos en lo contradictorio de esta afirmación: soy cuando me pienso como existente, pasando por mi lógica, me reafirmo en “si puedo pensarme, es que realmente, debo existir”. Sin embargo, al conocer algo, debemos dejar de lado la lógica, para que esta primera percepción no se vea contaminada por lo que cada persona tenga como aprendido, pudiendo ser este conocimiento objeto de prejuicios³⁷. En ese caso, y al tener que pensarme yo desde la lógica para poder afirmar mi existencia ¿No estaré contaminando mi existencia con mis propios prejuicios aprendidos sobre la existencia? Igual que el pensamiento para Descartes, sirve a un artista su obra, su pensamiento volcado en un contenedor físico, para demostrarse a sí mismo su existencia. El artista debe pensar “Si he creado, si algo ha salido de mi mente y ha sido construido por mí, debe ser que existo, de otra manera, si yo no existiera sería imposible que hubiera creado algo”. El caso del artista va un paso más allá porque no solo piensa en una existencia o una idea sino que la lleva a cabo y la convierte en algo que todo el mundo puede percibir y sentir.

“Lo que sucede es que soy al pensar, que mi esencia (el pensamiento) no sería si no hubiera un yo (existencia) que “ahora”, en el instante, esté ejerciendo el acto. El “Cogito”, como primer principio de la filosofía cartesiana, consagra también la instantaneidad del ser.”³⁸

37 Corazón, Rafael. Ut. Supra..

38 Corazón, Rafael. Op. Cit. Pág. 83

3.1.6. BARUCH SPINOZA

Sobre al concepto tiempo en el S.XVII, dejando de lado la existencia o no del propio ser, pasamos al pensamiento de Baruch Spinoza, que en su libro “Ética”, explica:

“La duración es una continuación indefinida de la existencia (es la existencia misma de las cosas), en tanto que perseveran en su existencia actual”³⁹.

Piensa en la eternidad del ser ya que es acto de Dios, este es eterno y todo lo que él produzca será entonces eterno. Vemos aquí una teoría cercana a la de Santo Tomás, el cual, recordemos, pensaba que todo lo creado por Dios, como la humanidad, debe estar en todo momento recibiendo la acción creadora de este para no dejar de existir. Esta eternidad del ser a la que se refiere Spinoza, no está planteada desde el mismo punto de vista que la creación constante de Dios sobre la humanidad de Santo Tomás, pero guardan cierta relación. Si bien, en Santo Tomás vemos a la humanidad perdurar gracias al acto de creación de Dios, lo cual acarrearía que Dios ha de estar dotando de su influjo creador a todo cuanto ha creado durante toda la eternidad, para Spinoza, todo lo creado por Dios adquiere el componente de eternidad de este en el momento de ser creado, de modo que Dios no necesitaría influir su creación constantemente sobre los seres, porque estos ya están dotados de eternidad⁴⁰, de la misma manera que la obra de animación no necesita del influjo del animador una vez ha sido creada, solo lo necesita en el proceso de creación.

El reconocido como “Modo Infinito Mediato” de Spinoza, se refiere a este concepto de eternidad de la creación de Dios. Si Dios creó todo lo que conocemos, también hubo de crear el tiempo, y siendo toda creación divina eterna, el “Modo Infinito Medito” afirma:

“Es el conjunto infinito de todas las existencias actuales o, lo que es igual, de todos los acontecimientos que se producen en el universo”⁴¹.

Spinoza expone que lo único que podemos sentir como real es el presente, porque es el único lugar donde se da la acción de existir en los seres. Es porque el tiempo, como todo lo creado por Dios, es eternidad, por lo que el presente, siendo el único tiempo que sentimos como real, también es eterno y esto conllevaría a que los seres, igualmente eternos por esta misma premisa, vivan en la eternidad. La eternidad del ser presente, por supuesto, solo está en relación con el presente, percibiendo que somos ahora, pero no que seremos eternos en el futuro. Lo que conlleva una ironía, por mucho que el ser piense que es eterno en este momento, no habrá otra manera de descubrir si realmente lo es hasta el futuro ¿Qué sentido tiene pensar que el ser es eterno si se sabe que en algún momento desaparecerá? No obstante, cuando el ser se encuentre en este futuro, significará que ya es presente y podrá seguir pensando en su eternidad de un modo presente⁴². ¿Es entonces eterna la obra en relación con el presente eterno de Spinoza? Debería, pues si el ser es eterno por existir siempre en presente, si el hecho de existir en presente dota de eternidad a lo que existe en él, la obra artística debe ser eterna al igual que todo lo existente. Este concepto de eternidad no es clásico, pues cabe pensar en la desaparición de lo que ahora existe, en un futuro no.

Sobre la duración, Spinoza afirma que podemos determinar una duración en relación con los movimientos cíclicos que no varían, como podrían ser los ciclos naturales. Spinoza añade que las cosas no son afectadas por el tiempo, sino que es el ser el que dota de tiempo a los objetos y los movimientos, una forma de medición propia que sería imposible sin la existencia de los seres pensantes. De este modo, si no existieran seres que pensarán el tránsito del tiempo, el tiempo no existiría o parecería inexistente ya que nadie daría cuenta de él. Este pensamiento nos recordará a la supuesta inexistencia de los “cuerpos desconocidos” de Descartes, pero recordemos que no negaba en rotundo la inexistencia de los “cuerpos desconocidos”, más bien explicaba que sí que podrían existir esos cuerpos antes de que un ser los conociera,

39 Compte-Sponville, André. *¿Qué es el tiempo? Reflexión sobre el presente, el pasado y el futuro*. (Barcelona: Editorial Andrés del Bello, 2001). Pág. 67

40 Compte-Sponville, André. Op. Cit.

41 Compte-Sponville, André. Ut. Supra. Pág. 95

42 Compte-Sponville, André. Op. Cit.

pero que no serviría de nada esta existencia si no llegan a conocerse, puesto que cuando sean destruidos por la erosión, nadie habrá dado cuenta de ellos y pasarían al olvido de la misma manera que si no hubieran existido nunca. Spinoza aplicaría este principio de la inexistencia al propio tiempo, el cual Descartes nunca negó, de hecho afirmó que todo lo que existe es afectado por el tiempo, exista movimiento perceptible o no. La filosofía de Spinoza es, por tanto, una filosofía que no da importancia al movimiento y al tiempo por sí mismos, necesitando estos de una mente que los piense y les asigne un nombre, un concepto, una duración, etc. En este aspecto podemos ver una mayor congruencia en la forma de pensar el tiempo de Descartes, simplemente por el hecho de pensar que el tiempo existe por sí mismo y plantear esta teoría de un modo sencillo: por mucho que no piense en la existencia del tiempo, este me afecta, me envejece, como también envejece y deteriora todo lo que me rodea.

Si esto ocurre así, debe ser porque el tiempo no necesita que el ser lo piense para existir, sino que tiene existencia propia. Para Spinoza, el tiempo pertenece a la existencia del ser y es por ello que necesita de este para ser medido y designado⁴³. La forma de pensar en la existencia-inexistencia del tiempo en Spinoza tiene una clara relación con el tiempo animado. Si nadie piensa en este tiempo y lo crea, no podría darse. Es necesario que una persona (dibujante o creador) imagine el tiempo animado y le dé forma para que pueda existir, de otra manera el tiempo animado que existiría en esa obra, si la obra no es creada, nunca existirá, no afectando a los elementos interiores de la obra, al igual que el tiempo real para Spinoza no afecta en el momento en que nadie piensa en su afección.

43 Compte-Sponville, André. Ut. Supra.

3.1.7. ISAAC NEWTON

Siguiendo en el S. XVII encontramos a dos contemporáneos con ideas contrapuestas: Isaac Newton y Gottfried Leibniz.

Comenzaremos con Newton, cuya teoría afirma la existencia de dos tipos de tiempo: el tiempo relativo y el tiempo absoluto. El tiempo relativo sería el tiempo percibido por los sentidos. El tiempo absoluto es el tiempo real, sobre el cual aseguraba que fluye por sí mismo, sin necesidad de otros agentes y por supuesto sin necesidad del movimiento. En este pensamiento sobre el fluir del tiempo en relación con el movimiento, Newton seguía el pensamiento de Descartes, negando en rotundo la teoría de Aristóteles sobre el movimiento como medición del tiempo. Según Newton, cabe la posibilidad de que no exista ningún movimiento que pueda medir realmente el tiempo absoluto (tiempo real), sin necesidad de reajustes cada cierto tiempo. En este caso hace referencia a los movimientos cósmicos y de las estaciones, los cuales, aun siendo cíclicos y ayudándonos a denominar los días, meses y años, no son absolutamente exactos. Aseguraba el físico que el tiempo absoluto es una sucesión y que todo lo existente forma parte de esta.

El tiempo relativo de Newton es el tiempo percibido, el tiempo medido mentalmente, que puede variar en función de los sentidos y las sensaciones de la persona que cree que el tiempo está pasando más o menos deprisa de lo que realmente puede pasar. Una animación lenta (de ritmo sintético) puede parecer mucho más larga que otra con igual duración que sea dinámica y entretenida. De este modo habrá transcurrido el mismo tiempo en ambos casos, pero nuestra percepción temporal habrá sido muy distinta.

El tiempo absoluto es el tiempo real que ha pasado indiferentemente y exterior a nuestra percepción, en el caso del ejemplo anterior, aunque nos pareciera que una animación duraba más que la otra, el tiempo absoluto de la duración de cada obra será el mismo.

El tiempo absoluto y el tiempo relativo no son conceptos absolutamente contrapuestos. Tiempo absoluto se refiere al tiempo que transcurre inevitablemente a una velocidad no cambiante. Tiempo relativo hace alusión al tiempo percibido, que puede variar dependiendo de las condiciones en las que se encuentre el sujeto que percibe y de los gustos de este. El tiempo relativo nos servirá para contabilizar el tiempo absoluto. Este movimiento

es innecesario para el propio tiempo absoluto, pero a los seres humanos les ayuda a situarse dentro de él a través de los sentidos⁴⁴.

Para Newton la representación del tiempo se realizaría a la manera tradicional, trazado en una línea recta en la que todo fenómeno es ubicable, no habiendo un instante en el que el tiempo no guarde lo acontecido, además el fluir es uniforme, homogéneo y continuo. Esta homogeneidad continua del fluir crea una línea de tiempo en la que el principio y el final se extienden infinitamente, no cabiendo pensar en el inicio ni en el fin de la línea, y por tanto, del tiempo. En esta línea de tiempo absoluto puede darse simultaneidad de acontecimientos o estos sucederse en el tiempo, solo pudiendo atender los acontecimientos a estas dos razones. De este modo, cabe la posibilidad de simultaneidad temporal, es decir, que un acontecimiento pase a la vez que otro, o que algo ocurra por consiguiente a otro acto y que este caso se de en sucesión temporal, en el mismo espacio. Por último, al darse los acontecimientos en momentos y lugares exactos, sería ilógico no afirmar la existencia de presente, pasado y futuro, situándose cada acontecimiento en un punto determinado de la línea⁴⁵.

La línea de tiempo expresada por Newton funciona de la misma manera que la línea de tiempo en la animación: registra y contiene cada instante-fotograma y todo lo que acontece en ellos; sostiene un fluir homogéneo y continuo; pueden registrarse varios instantes-fotogramas a la vez, estando cada uno de ellos en una capa distinta, superpuesta a las demás. La diferencia residiría en que la línea de tiempo real de Newton no tiene ni principio ni fin, se extiende en la eternidad, sin embargo la línea de tiempo animado tiene un principio y un fin marcados, posee una duración acotada. La ventaja que posee la línea de tiempo animado sobre el absoluto es que podemos navegar hacia el pasado o hacia el futuro sin problema alguno.

La correspondencia de Dios con el tiempo en Newton está relacionada con la concepción de San Agustín, ambos afirman que, siendo el tiempo algo inmaterial, Dios es el propio tiempo absoluto.

44 Vaughan C., Nicolás. ¿Por qué Leibniz requiere del tiempo absoluto? *Ideas y Valores*, Núm. 134 (2007): 23-44

45 Vaughan C., Nicolás. Op. Cit.

3.1.8. GOTTFRIED LEIBNIZ

Leibniz rechaza la teoría de la creación divina desde un punto o dimensión atemporal. La postura de Leibniz en cuanto al tiempo es idealista y relacionalista, en la cual el tiempo y el espacio son relativos, no cabiendo pensar en conceptos absolutos. Esta relativización se basa en tres de sus teorías: “el principio de la razón suficiente”, por el cual nada puede ser demostrado a no ser que sea una verdad absoluta e irrefutable; “el principio de perfección”, en el que Dios escogió los componentes más perfectos para crear el mundo; y “el principio de identidad de los indiscernibles”, por el cual si dos cosas son idénticas, no son dos cosas distintas, sino que son lo mismo a lo que se le ha asignado dos nombres distintos.

Por este último principio de “identidad de los indiscernibles”, el tiempo absoluto no podría ser una sucesión de instantes diversos aunque idénticos, motivo por el que serían el mismo instante. Al igual que niega la posibilidad de que existan dos instantes idénticos, igualmente sería imposible pensar que haya dos hechos que no puedan ser distinguidos. Por este mismo principio se niega a su vez la existencia de espacios vacíos, porque los vacíos entonces serían iguales y esto es imposible⁴⁶.

La teoría de Leibniz sobre el tiempo se contrapone tanto a la de Newton como al concepto de tiempo animado. En animación sí que pueden existir instantes iguales debido a la repetición de fotogramas de la reproducción en bucle. Sí que es cierto que en tiempo animado no pueden existir espacios vacíos, puesto que si hay un fotograma en el que no haya nada, siempre existirá un fondo de color que rellenará ese fotograma, aunque fuese blanco o negro. Pero la inexistencia de vacíos no se da por la negación de los idénticos sino por las características técnicas que envuelven la animación.

En animación el tiempo y el espacio están definidos, no son relativos, existe un principio y un final limitado. El “principio de la razón suficiente” por el que nada puede ser demostrado salvo que se conozca como verdad absoluta no es antagónico con la técnica de animación, pues una vez hemos visionado la obra se pueden tener impresiones diversas, pues dependiendo de la persona se ha podido percibir un mensaje u otro, de modo que nunca habrá una verdad absoluta mientras existan conciencias y percepciones distintas.

46 Vaughan C., Nicolás. Ut. Supra.

Según el principio de la razón suficiente, se plantea la razón de Dios para crear el mundo. Para Leibniz, según el “principio de la perfección”, el tiempo no puede ser creado fuera del mismo tiempo y haber existido en una dimensión distinta de eternidad, el tiempo siempre ha existido en el mismo lugar (si es que se puede decir que el tiempo exista en un lugar)⁴⁷. ¿Existe el tiempo animado antes de que el animador lo cree? Existe el concepto tiempo animado, lo conocemos porque sabemos cómo funciona, mas el tiempo que se creará para una obra en concreto no existirá hasta que la obra no sea realizada.

Leibniz niega el tiempo absoluto, el cual se da indiferentemente de que existan cambios. Piensa que el tiempo se da por el hecho de sucesión de actos y movimientos:

“Lo que llamamos tiempo no es más – ni menos- que una suerte de relaciones entre eventos; el tiempo no es substancia ni tampoco propiedad de las substancias.”⁴⁸

Esto explica la visión de Leibniz, en la cual solo existiría el tiempo si existe cambio. En comunión con Aristóteles, Leibniz afirma que el tiempo sirve para medir el cambio o movimiento. Si no existe cambio, no quiere decir que el tiempo se detenga, sino que se anularía su existencia por el mero hecho de no ser perceptible a priori para los seres.

Por esta premisa, Leibniz a su vez es contrario a la idea de que el principio y el final de la línea de tiempo se extiendan en el infinito (teoría formulada por Newton) ya que el tiempo existe cuando se da un acontecimiento de movimiento. Para que se diera la infinidad de la línea de tiempo, deberían existir movimientos infinitos que pudieran extenderse en un tiempo infinito. Reniega además de la partición de la línea entre presente, pasado y futuro, pues cuando cesa el movimiento, cesa la existencia de tiempo, por consiguiente este tiempo pasado o futuro es irreal e innecesario.⁴⁹

47 Vaughan C., Nicolás. Ut. Supra.

48 Vaughan C., Nicolás. Op. Cit. Pág. 32

49 Vaughan C., Nicolás. Op. Cit.

El movimiento en animación es imprescindible para que exista tiempo animado. En el momento en el que el movimiento cesa ocurrirán dos cosas: o bien se acaba la obra, por lo que el tiempo animado cesa; o bien nos encontramos ante una obra inmóvil, con lo cual el tiempo animado no existe en ese momento. De esta manera la teoría de Leibniz sobre la existencia del tiempo solo si existe movimiento queda expuesta en el tiempo animado, cesando este de existir si no existe movimiento.

3.1.9. IMMANUEL KANT

En el S.XVIII encontramos a Immanuel Kant, que propondría el tiempo como un concepto metafísico al cual es difícil llegar. La metafísica del tiempo expone dos puntos importantes. El primero expresaría que el tiempo no es un concepto empírico porque no se puede conocer a través de la experiencia (algo que negarán diversos autores, como Newton con su tiempo relativo o Descartes con su intuición como forma de conocer la realidad). Kant rechaza que el tiempo sea dado por la experiencia al humano, aclarando que el concepto tiempo sí es creación humana. La razón por la que los conceptos universales del tiempo no pueden ser definidos desde la experiencia, es que no se conseguiría una definición universal, pues cada punto de vista humano es diferente, le viene dado a los humanos de sus vivencias, su educación y sus conocimientos. De esta forma pueden existir unos principios o definiciones generales, pero no universales⁵⁰. De igual manera que en Leibniz con su “principio de la razón suficiente”, al poseer cada persona puntos de vista, experiencias y percepciones distintas será casi imposible llegar a definiciones absolutas, cada persona tendrá una impresión distinta de la obra y será muy difícil que todas las personas estén totalmente de acuerdo.

El segundo punto expone que, sin embargo, aun siendo una presuposición humana, el tiempo es necesario. Los fenómenos o actos pueden existir fuera del tiempo, pueden ser o nunca llegar a ser sin que el tiempo afecte a este siendo, pero si fuesen, el tiempo es imprescindible en ellos.

Para poder llegar a plantearnos una definición genérica (ya que es imposible plantear una definición universal) debe proponerse la pregunta “qué es realmente el tiempo”, valiéndonos de la intuición sensible, que niega la existencia de varios tiempos y reafirma la de uno (presente). Lo que nos parecerían distintos tiempos formarían parte de este tiempo único, fluir de instantes presentes.

Solo en el tiempo podría algo existir en un lugar y a la vez no existir. Si un cuerpo estaba en un sitio, en pasado, pero se movió y ahora se encuentra desplazado, en presente, este cuerpo está en un sitio y ya no está, ambos conceptos contrapuestos se introducen dentro del tiempo.

50 Kant, Immanuel (traducción, notas e introducción: Mario Caimi). *Crítica de la Razón Pura*. (Buenos Aires: Editorial Colihue Clásica, 2007).

El tiempo, percibido por el ser, no es una cualidad inherente, que exista por sí misma, sino una intuición de transición interna a la mente humana. El concepto tiempo no puede existir en sí mismo si no existe una mente que lo piense. De esta misma forma planteaba la existencia del tiempo Descartes el cual, recordemos, afirmaba la eternidad del ser como creación divina, al igual que la eternidad del tiempo por este mismo motivo, y planteaba que el tiempo es la eternidad del ser y que necesita del pensamiento del ser para existir. Esta última afirmación puede dar lugar a dudas, teniendo en cuenta la negación de Kant sobre la utilización de la percepción para descubrir el tiempo: el tiempo percibido por el ser debe ser pensado por este, sin embargo el concepto tiempo no puede ser conocido a través de la experiencia individual porque nunca se podría llegar a un término universal.⁵¹

Aun sin poder llegar a un término absoluto en el tiempo real, sí que se puede conocer el funcionamiento del tiempo animado, pero esto es debido a que el tiempo animado es creación humana y conocemos su funcionamiento. Aun así, aunque existan divergencias de opiniones sobre una definición absoluta del concepto, podemos aplicar un concepto genérico para ayudarnos a situarnos en el tiempo. Por consiguiente, aunque dos personas (sin saber la duración real de un film) no se pongan totalmente de acuerdo en la duración de la obra, siempre pueden llegar a un acuerdo genérico diciendo “estamos de acuerdo en que ha debido durar entre un mínimo “X” y un máximo “Z” de minutos, segundos u horas”.

Por esta condición del tiempo de tener que ser pensado para corroborar su existencia, siendo una intuición y no persistiendo como inherente a sí mismo, al igual el tiempo no es un atributo de los objetos ni de las situaciones, tampoco de los seres, solo podría darse como condición o intuición interna de la mente humana. Exclusivamente el humano puede pensar el tiempo como una línea sin fin en la que todo ocurre o deja de ocurrir. De este modo en el que el tiempo es una intuición humana se une, en la propia mente, al movimiento. Presupone el ser humano que el movimiento es intrínseco al tiempo, pero se equivoca. La mente es la responsable de esta equivocación, siendo que el tiempo no es inherente a los objetos ni a los seres, pero dando la apariencia contraria, en realidad esta relación es ficticia y solo existe a niveles internos e intangibles de la intuición. Todo lo percibido por el ser

51 Kant, Immanuel. Ut. Supra.

humano está condicionado por la intuición propia de cada ser, siendo esta intuición la que lleva a la supuesta percepción de tiempo:

“El tiempo es solamente una condición subjetiva de nuestra (humana) intuición (que es siempre sensible, es decir [se produce] en la medida en que somos afectados por objetos), y en sí, fuera del sujeto, no es nada.”⁵²

Esta teoría sobre el movimiento no intrínseco al tiempo es contraria a la conocida en el tiempo animado, donde creamos el tiempo a partir de los movimientos. No es intuición humana que visionando una película nos parezca que el movimiento y el tiempo animado estén unidos, sino que físicamente es así, no pudiendo darse animación sin tiempo ni animación sin movimiento, como mencionamos anteriormente. Si el movimiento de reproducción está unido al paso del tiempo exterior sería la teoría que Kant propone, negando que movimiento y tiempo sean inherentes el uno al otro. De este modo el movimiento se daría independientemente de si pensamos en el tiempo o no, pues para Kant el tiempo es solo un concepto creado por la humanidad.

La paradoja se encuentra en, si desechásemos nuestra intuición al percibir algo nuevo, el tiempo no afectará al objeto. Sin embargo, cuando lo percibido fuese objeto de algún fenómeno, el tiempo volvería a plantearse en él debido a que los fenómenos son necesariamente percibidos por nuestra intuición. Todo objeto afectado por un fenómeno estaría afectado por el tiempo y se convertiría en tiempo objetivo, aunque sea necesaria nuestra mente para que suceda la percepción del tiempo. Un ejemplo podría plantearse de la siguiente manera: si yo intuyo un objeto, pero no percibo fenómeno alguno en él, no hay movimiento ni cambio visible a priori, este objeto no estaría afectado por el tiempo, pero en el momento en el que un fenómeno (cambio o movimiento) afecta al objeto, en ese instante, si alguien intuye el fenómeno, este objeto sí que estaría afectado por el tiempo, entendiendo tiempo como dotación de duración al objeto a través de la mente, asignación que solo

existe virtualmente. Como podemos apreciar en este ejemplo, para Kant es una condición indispensable que exista la intuición de un fenómeno y una mente que lo piense para que exista tiempo.

De esta manera, como todo objeto es percibido por nuestra intuición sensible, todo objeto está afectado por el tiempo en ella. Ahí se encuentra la realidad empírica del tiempo (derivado de la experiencia de intuir). Pero se le sigue negando al tiempo la existencia absoluta fuera de la intuición sensible. El tiempo entonces no es una propiedad inherente en la materia. Si acaso existiese en las cosas y los seres, y fuese una propiedad de estos, no podríamos demostrarlo porque nuestra forma sensible de percibir está sujeta a muchos condicionantes y prejuicios individuales que no nos permitirían obtener una visión apodíctica.⁵³

Con respecto a las teorías que afirman que el tiempo es totalmente real (como la teoría del tiempo absoluto de Newton), que existe y se puede comprobar en el movimiento (como la teoría de movimiento es tiempo de Aristóteles), Kant afirma que, obviamente, el tiempo es real, pero que esta realidad solo puede existir a través de nuestra percepción. No obstante, sin la capacidad sensible de la intuición, no se podría percibir el movimiento, y a su vez, tampoco el tiempo. En resumen, si no existe una inteligencia que perciba el tiempo, este no puede ser demostrado ni pensado y por tanto el concepto dado por el hombre dejaría de existir.⁵⁴

52 Kant, Immanuel. Ut. Supra. Pág. 103

53 Kant, Immanuel. Ut. Supra.

54 Kant, Immanuel. Op. Cit.

3.1.10. GEORG WILHELM FRIEDRICH HEGEL

Del mismo siglo, aunque algo posterior a Kant, encontramos a Georg Wilhelm Friedrich Hegel, el cual, en su libro “Lógica”, en el capítulo concerniente a la cantidad, formula:

“Lo infinito, la afirmación como negación de la negación, en lugar de los lados más abstractos, del ser y del no-ser, de alguna cosa y de lo otro, etc., tiene ahora por lados la cualidad y la cantidad. Estos dos lados contienen primero la cualidad que ha pasado a la cantidad y la cantidad que ha pasado a la cualidad, y, por tanto, ambas se han producido como negación. Pero en su unidad (la medida) se han diferenciado antes y una no es sino la mediación de otra y después de haber suprimido su momento inmediato, esta unidad se halla puesta tal cual es en sí, es decir, como relación simple consigo misma que contiene el ser en general y sus formas como momentos suprimidos.- El ser o la inmediatez que por la negación de sí misma se ha mediatizado ella misma y se ha puesto en relación consigo misma, y que es también una mediación que se disipa en una nueva relación consigo, en una nueva inmediatez; esta inmediatez es la esencia.”⁵⁵

Hayamos un tiempo infinito, mediante la infinidad del cambio que a cada momento se renueva. La cualidad y la cantidad se retroalimentan, volviendo sobre sí mismas, pasando una por la otra y luego a sí mismas, creando un ciclo eterno y cambiante. El tiempo se da a partir del cambio continuo que sufre el ser, su cantidad y su cualidad, y todo cuanto le rodea⁵⁶. El tiempo infinito se basa en la renovación del ser gracias al cambio de cualidad y cantidad, en un devenir constante que actuaría de la misma manera que el tiempo animado. Este es renovación constante puesto que a cada instante nos muestra una imagen nueva, más el soporte es el mismo, el fotograma. El fotograma es distinto porque presenta una imagen actualizada, afectada por el tiempo y por los cambios cualitativos y cuantitativos. Los cambios cualitativos de un fotograma a otro son muy apreciables en la animación abstracta donde una forma se transforma en otra: su cualidad de ser una forma determinada

55 Hegel, Georg Wilhelm Friedrich. *Lógica*. (Editorial Ricardo Aguilera, Madrid: 1971). Pág. 181

56 Hegel, Georg Wilhelm Friedrich. Op. Cit.

cambia para ser otra distinta en un breve periodo de tiempo. Un cambio cualitativo también podría considerarse los estragos del envejecimiento. Los cambios cuantitativos serán calculables, como por ejemplo la posición en el espacio (figura 3 y 4).

A un lado de esta visión del tiempo, en la que se necesita de una renovación continua para darse este, Hegel tiene en común con filósofos posteriores, como Nietzsche o Deleuze (que piensan el arte desde un punto de vista temporal pero no histórico), la relación formulada entre tiempo y arte. Estas relaciones son harto interesantes en este capítulo, añadiendo a la visión del tiempo a través de la historia, la conjugación de los dos conceptos que unen esta tesis, el arte y el tiempo. La contribución de Hegel a la relación entre arte y tiempo se da a raíz de la estética hegeliana. Esta preocupación por la relación entre arte y tiempo tuvo su auge entre los S. XVIII Y XIX.

Hegel expone tres formas de pensar la relación entre tiempo y arte:

“El primer nivel corresponde al arte como manifestación sensible de la idea; el segundo a la historia del arte dividida en sus tres grandes momentos; y el tercero al sistema de las artes particulares.”⁵⁷

Para formular estos tres niveles, Hegel tuvo en cuenta las reflexiones realizadas por Winckelmann y Lessing. El artículo de donde ha sido sustraída esta cita, se centra en el primer nivel, donde el concepto que involucra el arte como la principal unión con el concepto tiempo. El segundo nivel equivaldría a la distribución en el espacio y el tiempo, narrando el arte desde un punto de vista histórico.

Las teorías de Winckelmann en las que se basa Hegel, tratan sobre la belleza en el arte, afirmando que la belleza artística no solo se encuentra en la mimesis de la naturaleza, sino en lo producido por el hombre. Winckelmann

57 González Valerio, María Antonia. El arte, la muerte, la historia. El problema del tiempo y la historia en las reflexiones estéticas hegelianas. *Escritura e imagen*, Vol. 8 (2012). Pág. 142



Figura 3 y Figura 4. Diferencia de cambio cualitativo (cambio de forma) y cuantitativo (cambio de posición) entre el fotograma 00:00:42:28 (figura 3) y el fotograma 00:00:43:03 (figura 4) en el cortometraje “Lichtspiel Opus I” (1921) de Walter Ruttmann. En un espacio con una diferencia mínima de 5 fotogramas los cambios cualitativos y cuantitativos producidos en la figura son visiblemente considerables.

clasifica el arte en la historia según el momento y el lugar en el que se dio. Tanto para Winckelmann como para Hegel, la mayor expresión de belleza era la representación de la figura humana.

Por otro lado, las teorías de Lessing que continúa Hegel tienen que ver con la catalogación de los tipos de arte según la importancia de unos u otros. Así, para este autor, las artes temporales, como la poesía, estarán por encima de las artes de acción, como el teatro, que a su vez se considerarán superiores a las artes espaciales, como la arquitectura⁵⁸. ¿Sería la animación un arte temporal o un arte de acción? Por lo que parece está a medio camino entre una y otra categoría. Sería un arte de acción, pues estamos contemplando formas dinámicas actuar a lo largo de la pantalla, pero a su vez es un arte temporal puesto que no desaparece la obra en el momento en el que acaba la reproducción, como sería el caso del teatro, el cual una vez finalizada la obra si se volviera a representar no sería exactamente la misma que la anterior puesto que está expuesta a la arbitrariedad de la actuación humana. Por muchísimo que se parezca esta representación a la anterior, siempre habrá pequeñas discordancias como el momento de mover un brazo o de expresar un texto, cambiando de una a otra representación. Esto no ocurre en animación donde podremos reproducir una y otra vez la misma obra puesto que el contenido siempre es exactamente el mismo.

Estas distintas teorías tratan de ver el arte, no desde el punto de vista de un historiador, en el que todo se ve con perspectiva en el tiempo, analizando y fechando los acontecimientos pasados, sino desde el arte como historia misma y viviente en ella. El arte se considera un ente con principio y puede que fin, puesto que existe en el tiempo y se degenera con él, como cualquier otro objeto o ser. “El arte no es, sino que es siendo, va siendo.”⁵⁹

Sobre la afirmación del arte como expresión de las ideas de la humanidad, si esta afirmación es real, la idea no precedería al arte y este sería simplemente imitación de la idea. Esta afirmación del arte como imitación no es seguida por Hegel, que piensa que el arte no es una simple reproducción, sino que es en sí mismo, crea donde no existía, aunque puede tener influencias de lo ya existente. Lo creado no es una mera copia de lo existente, sino que

58 González Valerio, María Antonia. Ut. Supra.

59 González Valerio, María Antonia. Op. Cit .Pág. 145

introduce su propia esencia. El arte no es solo imitación, ya que requiere y adquiere un concepto inexistente en la realidad, solo existiendo en la mente del artista, que puede llegar a plasmarlo en su obra. El arte no debe imitar, sino transformar la realidad, teniendo la posibilidad de modificar lo existente a su antojo, pudiendo hacerlo más bello o más grotesco, dependiendo del concepto que se quiera transmitir, incluso de poder reflejar la esencia (lo que sería impensable en la realidad). El arte existe en la realidad, por tanto, no la modifica, sino que es realidad.

De la misma manera, el arte no se desarrolla desde la cultura y la sociedad, imitándola, sino en la cultura y en la sociedad. Solo desde el interior de la sociedad puede darse el arte, no como imitación, sino como expresión, en ocasiones poco afortunada. El arte no es desarrollado por una época sino que es desarrollador, en sí mismo, de esa época.⁶⁰

*“De ese modo, el arte solo puede darse en el tiempo y como tiempo; se trata de un proceso, de un proceso para llegar a ser lo que somos, y lo que somos no está predestinado ni dado de antemano, sino que somos tiempo, temporalidad y finitud que se desenvuelve históricamente” [...] “Y con la historia la belleza se desvanece; se desvanece como universal y eterna”.*⁶¹

60 González Valerio, María Antonia. Ut. Supra.

61 González Valerio, María Antonia. Op. Cit. Pág. 152-153

3.1.11. FRIEDRICH NIETZSCHE

Dejemos a un lado la teoría del arte y el tiempo, pasando de Hegel a Friedrich Nietzsche (S.XIX), afín a las ideas sobre arte formuladas por Hegel. Sobre Nietzsche nos centraremos en sus teorías sobre el infinito. Para poder escribir sobre el infinito y el tiempo en Nietzsche, José Ignacio Galparsoro, autor del artículo en el que nos apoyamos, tuvo que utilizar citas y escritos póstumos que el filósofo no se planteaba publicar.

El fragmento que toma como referencia Galparsoro es el siguiente:

*“El mundo [...] deviene, transcurre, pero nunca ha empezado a devenir y nunca ha acabado de transcurrir”.*⁶²

Según este fragmento, el concepto de representación del tiempo en Nietzsche sería pensado desde un punto de vista cercano al de Newton, el cual, recordemos, pensaba que esta línea era infinita, el tiempo no tenía principio ni fin, sino que había existido siempre, nunca se habría dado la creación del tiempo. Otros autores, como Karl Eugen Dühring, negaban la infinitud de la línea de tiempo en el sentido pasado, razonando que en algún momento el tiempo tuvo que ser creado, hubo de empezar. Aunque Dühring da la razón a Nietzsche y a Newton en el transcurrir infinito en sentido futuro, el tiempo no se podría destruir, es decir, transcurrir en infinito hacia el pasado.

Una de las razones por las que Nietzsche piensa que no existió una creación del tiempo es porque plantea la teoría del tiempo al margen de la creación divina. Otro de los puntos encontrados entre Nietzsche y Dühring podemos observarlo en la cita antes expuesta, donde se deja ver la teoría del Eterno Retorno, todo vuelve sobre sí mismo por causa del devenir y es por ello que el tiempo nunca puede acabar. Dühring no cree que para que se dé el tiempo sea necesario que todo cuanto exista esté en continua regeneración.

El “Eterno Retorno” de Nietzsche hace referencia al instante presente. Este Eterno Retorno tiene dos formas de ser visto. La primera como Regreso Infinito (el ser deviene hacia el pasado, volviendo al presente) y la segunda como Progreso Infinito (el ser deviene hacia el futuro, volviendo al presente). Pero para Nietzsche, el Progreso Infinito contiene factores teológicos por llevar consigo el concepto de partir de un punto e ir hacia delante, de forma similar a la creación divina. Es por ello que para este filósofo, el Regreso Infinito es mucho más factible que el Progreso Infinito. Las razones por las que el Regreso Infinito puede librarse de las connotaciones teológicas son las siguientes: no cabría pensar en un primer ente creado que deviniera hacia el pasado, no puede existir el pasado del ente si este no existiera con anterioridad. De modo que no podría nunca haberse dado una creación puntual y, de este modo, la teoría del Regreso Infinito ratifica el pensamiento de la infinitud del pasado⁶³. En el caso de las artes audiovisuales existen técnicas narrativas recurrentes como Flashforward y Flashback que niegan la unidireccionalidad de la línea de tiempo narrativa, aunque no niegan que lo único real sea lo que se visualiza en presente, debido a que un giro inesperado de guion puede desmontar todo lo que hemos estado conjeturando de los acontecimientos futuros. De ese modo, el tiempo presente-pasado que pensábamos real se volverá incierto, siendo cierto lo mostrado en el presente actual. Estas técnicas de narración pueden recordar en cierta medida a la teoría del Eterno Retorno de Nietzsche, donde el instante está sujeto a regeneración infinita, yendo del pasado al presente o del presente al futuro, volviendo sobre sí mismo. Según esta correspondencia, Flashback equivaldría a Regreso Infinito y Flashforward a Progreso Infinito. Pero esta relación se romperá al advertir que el salto narrativo que puede darse en ambos Flashes suele ser mucho mayor que el viaje al instante anterior que realiza cada presente de Nietzsche.

Nietzsche no cree en la teoría física del fin del universo, porque esta daría lugar a la extinción de todo cuanto existe, incluido el tiempo. Sin embargo, el Eterno Retorno seguiría existiendo, porque es una cualidad que afecta a lo existente, pero no necesita de este para existir. Si pudiera darse el caso de la destrucción del universo, esta destrucción quedaría en un bucle temporal, en el que al no poder avanzar por no encontrar futuro, la destrucción se daría

⁶² Galparsoro, José Ignacio. Infinito y tiempo en Nietzsche. Departamento de filosofía, UPV/EHU. *Ontology Studies*, vol. 10 (2010). Pág. 185

⁶³ Galparsoro, José Ignacio. Ut. Supra.

una y otra vez por toda la eternidad, se crearía un bucle-paradoja temporal infinita en el último momento de la destrucción. Nietzsche, como Liebman y otros filósofos de finales del siglo XIX, piensan que la teoría Thonsoniana sobre la inevitable destrucción del mundo en un futuro es imposible ya que el tiempo es eterno tanto hacia delante como hacia atrás y el Eterno Retorno no permitiría la destrucción absoluta, creando un bucle infinito de destrucción.

Nietzsche considera que el mundo es infinito, al igual que el tiempo, que no tiene un principio, es decir, no fue creado (recordemos unas líneas más arriba la corroboración de la no creación gracias al caso del Regreso Infinito), envuelto en un ciclo que constantemente se repite y se repetirá⁶⁴.

Por otra parte, el punto de vista cosmológico de Nietzsche niega la existencia del vacío (de la misma manera que Leibniz, pero con distintas premisas). La razón de esta inexistencia del vacío se encuentra en que las fuerzas son determinadas por las medidas, no pudiendo ser infinitas. Solo podría existir fuerza infinita en un erróneo espacio infinito en el que existiera vacío, por lo tanto, el espacio es finito al igual que la fuerza. Que lo existente tenga una duración y una temporalidad infinita no quiere decir que los seres y todo lo material tengan materia infinita. La infinidad únicamente afecta a la temporalidad. Más concretamente, el espacio no es vacío porque si así fuera, las fuerzas no podrían desarrollarse en él y no existiría el devenir. A su vez, el espacio no es infinito porque si lo fuera, el conjunto de fuerzas acabarían según la teoría sostenida por Thonson, en el fin del mundo. Nietzsche entiende como fuerzas los estados por los que pasa el mundo⁶⁵. En animación no existe el vacío debido a que el fotograma siempre representa algo (aun siendo una pantalla negra, no es vacío, es un sólido negro) y en consecuencia de que el fotograma puede ser un objeto en sí (como las bobinas o los carretes fotográficos). No obstante el tiempo animado es finito: en el momento en que la película acaba, el tiempo animado cesa, pudiendo volver a reproducirse una y otra vez, pero esta repetición de la reproducción no variará el tiempo animado, no tiene más tiempo animado según el tiempo que se encuentre reproduciéndose en bucle, el tiempo animado empieza y acaba con el inicio y el fin de la obra y a cada bucle de repetición volverá a comenzar.

64 Galparsoro, José Ignacio. Ut. Supra.

65 Galparsoro, José Ignacio. Op. Cit

Para que exista Eterno Retorno deben existir multitud de combinaciones por las cuales, al devenirse lo existente y volver al presente, haya un cambio en el estado presente. Estas combinaciones no son finitas, aunque existe un número enorme de ellas.

“todos los acontecimientos del mundo (incluidos los más pequeños detalles de la vida de cada cual) han tenido lugar una infinidad de veces y se repetirán una infinidad de veces.”⁶⁶

La infinidad, para Nietzsche, será una sucesión eterna de estas combinaciones, que generan cada instante presente, aunque estas combinaciones puedan repetirse. De este modo la línea de tiempo se crea a través de la sucesión de instantes presentes, al contrario del pensamiento de Kant, quien afirmaba que la eternidad no estaba en el tiempo o dotada de este. Cada una de las combinaciones se puede dividir, en un tiempo infinito engendrado por ellas. Estas repeticiones se pueden considerar hitos en el tiempo (pensando en ellas como en el instante). El tiempo para Nietzsche será representado por una línea recta discontinua, formada por puntos (instantes) que representan las repeticiones.

Algo que a primera vista parece contradictorio es que Nietzsche piensa en la representación del tiempo como la mencionada línea recta discontinua, no como un círculo. Esto es porque lo que se repite en el tiempo son ciertos estados o fuerzas de las cosas o los seres, pero no quiere decir que el tiempo sea cíclico, es decir, que se repita una y otra vez de una manera mimética, sino que las fuerzas o estados que se repetirían lo harían en distintos puntos del tiempo, en distintas posiciones de esa línea recta formada por repeticiones aleatorias, en las que se repite lo que ocurrió. Otra razón de peso por la que la representación de la línea de tiempo para Nietzsche es recta es que esta línea se extiende eternamente en ambas direcciones, lo que no sería posible en una forma circular cerrada, en la que debe existir un punto de unión por el que todo vuelve a comenzar⁶⁷.

66 Galparsoro, José Ignacio. Ut. Supra Pág. 192

67 Galparsoro, José Ignacio. Op. Cit.

La visión de la línea del tiempo animado sería más cercana a la representación de la línea de tiempo de Nietzsche, la cual está conformada por instantes y se representa como una línea recta discontinua. Aun admitiendo la discontinuidad de la línea de tiempo conformada por fotogramas que pueden ser percibidos como únicos, como hemos explicado anteriormente, cabe darse el caso de que la línea de tiempo no avance en línea recta, debido a saltos en el tiempo de la narración. La línea de tiempo de las obras que contienen saltos temporales narrativos debe ser vista como una línea discontinua que puede, en un momento dado, retroceder a un punto determinado del tiempo pasado o avanzar hacia un lugar señalado del tiempo futuro (figura 5).

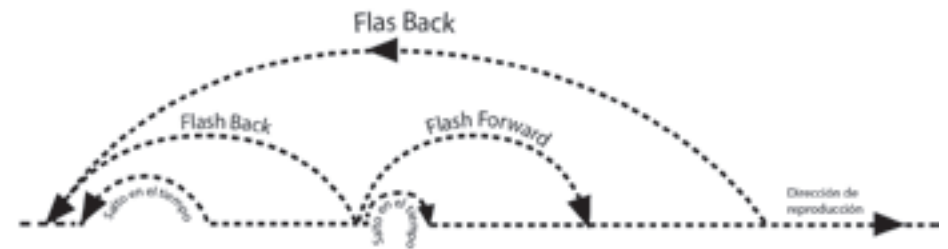


Figura 5. Línea de tiempo animado: Flashback, Flashforward y salto en el tiempo (elipsis).

3.1.12. EDMUND HUSSERL

Pensador del S.XIX-XX. La filosofía del tiempo de Husserl es complicada, pasa por distintas fases, desde sus escritos anteriores a su obra “Investigaciones Lógicas”, desarrollando teorías que evolucionan, en muchos casos refutando a las anteriores.

Para Husserl, la percepción de un objeto en el tiempo no se produce en un instante concreto. Si Husserl está en contra del momento temporal indivisible es porque piensa que los momentos percibidos son divisibles aunque sea un mismo objeto el que estamos percibiendo. Si la afirmación de Husserl fuera cierta, existiría una conciencia que perdura a través del tiempo y a través de la cual podemos recordar y seguir conociendo lo ya conocido a lo largo del tiempo, no solo en un momento puntual. Si bien es verdad que haría falta de un instante concreto de toma de contacto con lo desconocido para que la intuición y la percepción puedan percibirlo e interiorizarlo, pasando de ser desconocido a conocido. La conciencia se encarga de retener información pasada para que podamos tener memoria de la duración continuada e indivisible, pero esta duración indivisible solo existiría en nuestra conciencia⁶⁸. De la misma manera necesitamos tener memoria de la narración acontecida en la obra para poder sacar conclusiones como un todo indivisible al finalizar esta.

Husserl, en su libro “Investigaciones Lógicas”, expone una de las teorías que más adelante evolucionará y se contradecirá con esta primera. Esta teoría sostenía que la captación de la duración se basa en el tiempo que dure la percepción de un objeto, que es memorizado por la conciencia, con ello el pasado próximo está en unión con el presente a través de la memoria. Poco más adelante, Husserl niega esta aprehensión temporal y formula la “teoría de una doble intencionalidad del flujo absoluto del tiempo (transversal y longitudinal)”⁶⁹:

“Como el propio Husserl reconoce en las Lecciones, la existencia de una «intencionalidad longitudinal» da cuenta de la autoconstitución del flujo, pero no anula, en cualquier caso, la diferencia entre fases constituidas y constituyentes dentro del flujo mismo”.⁷⁰

68 Conde Soto, Francisco. Tiempo y Conciencia en Edmund Husserl. *Investigaciones Fenomenológicas*, N° 9 (2012): 475-482.

69 Conde Soto, Francisco. Op. Cit. Pág. 477

El flujo o transcurrir del tiempo es innegable, se constituye a sí mismo. Esta nueva teoría afirmaría absolutamente lo contrario que la anterior. Anteriormente la conciencia podía hacer perdurar un conocimiento adquirido en un tiempo determinado. Ahora esta conciencia no puede darnos un conocimiento temporal porque podría estar sujeto a juicios internos de esta. Para poder volver a afirmar que existe una mente que puede recordar tal como aprendió en el tiempo, crea una separación entre conciencia absoluta y memoria. La conciencia absoluta se encargará de los “los modos de impresión, retención y protención”⁷¹. La memoria y la retención siguen existiendo, pero no hace falta ningún tipo de componente presente para que se dé. Ahora la conciencia pasa a ser el componente mental atemporal, cuyos elementos constituyentes serían: la impresión, la retención y la protención, que no tendrían duración determinada. Esta conciencia, aun siendo atemporal, es capaz de dotar de duración o tiempo a lo aprendido. La preimpresión es otro concepto con el cual se dota a la conciencia, haciendo posible que los datos que esta conociera por medio de los sentidos, en realidad los conociera ya antes de ser percibidos⁷². La preimpresión en animación y en cualquier narración audiovisual, normalmente figurativa, nos sirve para prever los acontecimientos futuros, de esta manera y solo si estábamos en lo cierto, nos hacíamos una idea de lo que sucedería, se podría decir que gracias a la preimpresión y la experiencia ya conocíamos el futuro antes de que llegara.

Un tiempo después, en unos manuscritos de los años 1920-1930 algo anteriores a su muerte, vuelve a contradecirse, admitiendo que la conciencia no es la encargada de la temporalización (algo difícil si se afirmaba que la conciencia era atemporal), sino que es el instante presente.⁷³

70 Abella, Manuel. Edmund Husserl: Génesis y estructura de las «Lecciones de fenomenología de la conciencia interna del tiempo». *Revista de Filosofía*, n° 34, 2005. Pág. 151

71 Conde Soto, Francisco. Ut. Supra, Pág. 478

72 Conde Soto, Francisco. Op. Cit.

73 Conde Soto, Francisco. Op. Cit.

En cuanto a la constitución del propio tiempo objetivamente hablando, según su obra “Investigaciones Lógicas”, debemos analizarlo siguiendo tres puntos:

En el primero debemos comprobar en qué momento temporal se establece lo que se quiere analizar. El segundo punto debe ser un análisis de este establecimiento, teniendo en cuenta nuestros propios conocimientos. El tercer punto consiste en la aplicación de nuestros conocimientos temporales en relación con lo que se pretende analizar⁷⁴. Aplicado a animación, en el momento que conocemos la narración completa podemos otorgarle nuestros conocimientos temporales aprendidos. Gracias a la memoria podemos recordar sucesos o duraciones que nos remitan directamente a lo que estamos analizando, pudiendo obtener conclusiones gracias a la experiencia.

Cuando Husserl se refiere a “fase momentánea” quiere referirse a aquella que está aconteciéndose en el momento presente (el instante), como porción de un todo. Las otras partes de este todo se encontrarán en el pasado y el futuro. Esta teoría tendría que ver con su concepción de la conciencia absoluta. La impresión sería pues, la percepción presente de la fase momentánea, pudiendo percibirla gracias a la sensación. Retención y protención harían referencia a la percepción de fases pasadas y futuras, que no serían más que fantasmas que fueron o todavía no han sido. Aunque la impresión que percibimos a cada momento es la única que está existiendo, es cierto que necesitaremos de la retención para poder aprender y recordar el pasado y de la protención para anticiparnos a los posibles acontecimientos futuros.

Ya que los “fantasmas” de los que se habla negarían, en esencia, la existencia de pasado y de futuro de los objetos, solo existiendo en el interior de la mente humana, estos objetos no existirían salvo en presente, luego se plantearía la concepción del tiempo desde un punto de vista meramente espacial, suponiendo una simplificación de las relaciones presente-pasado-futuro, convirtiéndolas en espacio y por tanto en dirección. El autor del artículo de referencia, Manuel Abella, afirma que espacializar el tiempo no es un método aceptable, ya que las relaciones entre los tres tiempos tienen un carácter mucho más complejo.

A este problema de la espacialización del tiempo se le une otro más, Husserl solo tuvo en cuenta los objetos en el tiempo, pero no los actos.⁷⁵

Aunque el tiempo es innegablemente dirección, no es simplemente eso, pues las acciones llevadas a cabo en el tiempo son tan importantes como los objetos. Si en el tiempo animado solo se tuvieran en cuenta temporalmente las figuras, la narración en cuanto al tiempo se vería muy reducida, contando exclusivamente el tiempo en el sentido en que afecta a los objetos o los personajes. Es necesario tener en cuenta las acciones que rodean o ejercen estos elementos para poder crear narraciones complejas desde el punto de vista temporal. Si no se tuvieran en cuenta las acciones, la forma de mostrar la temporalidad en animación quedaría reducida al envejecimiento, los ciclos naturales y poco más.

Para solucionar este problema, Husserl afirma la atemporalidad de la conciencia absoluta (la cual, dependiendo de la época de evolución del pensamiento del autor, podía o no dotar a lo aprendido de tiempo). Sin la conciencia no podríamos percibir, es más, se plantea la existencia real de lo percibido, pudiendo no existir y únicamente ser un reflejo en nuestra conciencia. Si bien, aun siendo atemporal, la conciencia se da en el presente, no niega la existencia de la memoria, pero la relega a un segundo plano, no teniendo por qué atender al presente para existir.

Sobre la percepción del flujo del tiempo, la conciencia puede dotar de dos intencionalidades: por un lado, el tiempo objetivo, que es conformado por cambio y duración; por otro, un tiempo de ordenación mental de los acontecimientos, cuyo hito es el presente, donde existe la conciencia.⁷⁶

74 Abella, Manuel. Ut. Supra.

75 Abella, Manuel. Ut. Supra.

76 Abella, Manuel. Op. Cit.

En animación el tiempo objetivo engloba tiempo animado y tiempo real, pues los dos tiempo son originados por cambio y duración, aunque una natural y la otra creada por el hombre. El tiempo de ordenación mental nos servirá para poder conocer toda la narración desde el presente, generando una visión global de la narración pasada en el presente.

La conciencia absoluta afectaría a lo aprendido en el pasado. En cuanto al futuro, Husserl formula la protoimpresión, por la cual afirma: “*Si todo «contenido» es en sí mismo y necesariamente «protoconsciente», la pregunta por una ulterior conciencia dadora del mismo resulta carente de sentido*”⁷⁷. Es decir, la preimpresión que se puede llegar a tener del futuro es en todo caso vana, no tiene sentido pensar en algo que aun no existe y que podría llegar a existir de formas muy variadas. No obstante, por mucho que Husserl se mantenga en afirmar que la expectativa de futuro y la retención del pasado no tienen sentido, estas permanecen de manera inmanente en la conciencia humana y su rememoración pertenece al momento presente.⁷⁸

77 Abella, Manuel. Ut. Supra. Pág. 149

78 Abella, Manuel. Op. Cit.

3.1.13. HENRI BERGSON

En el mismo periodo comprendido entre los S. XIX y XX, se encuentra Henri Bergson, cuyas teorías sobre la memoria y la intuición son claves para definir su concepción del tiempo.

“El trabajo de la intuición está implicado en la diferencia y en la complementariedad que cobran la inteligencia y el instinto en el contexto de la vida.”⁷⁹

Según Bergson, si se quiere percibir con absoluta certeza, abarcando todos los aspectos de lo advertido, se debe hacer un esfuerzo mental en el que la intuición necesita de dos tipos de trabajo: por un lado, un trabajo exhaustivo por parte de la comprensión, por otro, un ejercicio directo de información a priori por medio de los sentidos. Utilizando la intuición de esta forma puede darse pie a los conceptos de memoria y duración o tiempo. El tiempo sería una mezcla de espacio (materia que nos rodea) y duración (memoria de la materia intuita). De otra manera, la intuición de lo observado sería banal, percibiendo simplemente aspectos superfluos. Por ello si quiere intuirse algo con absoluta precisión, es necesario un ejercicio de percepción mucho más exhaustivo que el habitual.

Es posible que si no se da un ejercicio de intuición exhaustivo los conceptos de memoria y duración no se retengan en la mente tal y como se dieron, sino que la falta de precisión en el momento de la intuición conlleven a la confusión de los términos adquiridos de una manera trivial⁸⁰. Si en el momento en el que estamos visionando una obra, estamos atentos poniendo toda nuestra atención, al finalizar tendremos una concepción más precisa de lo ocurrido que si no prestamos la suficiente atención.

Como hemos visto la memoria y la duración pertenecen a un mismo campo otorgado por la intuición. La memoria es imprescindible para poder apreciar la duración y por tanto, el tiempo, de otra forma solo seríamos consciente del presente. Ella es la encargada de seleccionar y organizar los acontecimientos, reproduciéndolos mentalmente de tal forma que tenemos conciencia de los hechos pasados y de su duración. De una manera en la que los acontecimientos no han sido procesados con una intuición certera, estos podrían verse afectados en la memoria a modo de falta o confusión de la información.

Esta teoría sobre el proceso de la memoria para conseguir la percepción de la duración sería contraria a filósofos como Ockham, que negaban la realidad de los actos recordados, o los nominalistas, quienes seguían el pensamiento “solo es real lo que se percibe sin que llegue a pasar por la lógica”. En este segundo caso, la premisa “solo es real lo que se percibe” sería cercana al punto de vista de Bergson, pero las teorías de los nominalistas se vuelven en su contra en el momento en que afirman que lo percibido no puede pasar por la lógica para ser real. Como hemos visto, para Bergson es necesario que la lógica trabaje junto con la intuición para poder asimilar conceptos absolutos y estos poder ser analizados y recordados a la perfección. La teoría de Bergson sería más cercana entonces a la filosofía de Kant, en la que el tiempo necesita de una mente que lo piense y lo perciba para poder darse su existencia, o los postulados de Descartes sobre la intuición como forma correcta de conocer la realidad. Salvando las distancias, las hipótesis de Descartes y luego de Kant podrían perfectamente ser detonantes del modo de pensar la intuición de Bergson, si bien este ha evolucionado su teoría, necesitando de la intuición y la memoria para poder conocer el tiempo a través de la duración.⁸¹ Recordemos sobre la teoría de Kant de necesitar que algo sea pensado para existir y en la pregunta planteada en este apartado sobre la existencia real o no de las obras que no son conocidas. El ser humano necesita de la intuición para poder apreciar una obra en un primer momento y de la memoria para poder aprender de ello y aplicarlo a distintas obras o tendencias que pueda volver a encontrar.

79 Ruiz Stull, Miguel. Intuición, la experiencia y el tiempo en el pensamiento de Bergson. *ALPHA*, N° 29 (2009). Pág. 187

80 Ruiz Stull, Miguel. Ut. Supra.

81 Ruiz Stull, Miguel. Ut. Supra.

Bergson alude al concepto “tendencia”. Con ello se refiere a la propia vida como opciones que se despliegan ante el ser, eligiendo un camino u otro. Según las elecciones se configurará un camino con unas u otras experiencias vividas. La intuición ayuda a la elección de los acontecimientos que se dan en el ser, los cuales, a través de la memoria le dotan de experiencia de lo vivenciado, convirtiéndose estas experiencias, a través de la retención y el procesamiento de la memoria, en confección de la duración en el tiempo. Otra faceta que depende de la experiencia, son las intuiciones aprendidas y el conocimiento obtenido. Según esta descripción de las tendencias, el cambio en la vida no es accidental sino esencial, se tiene que dar para que exista vida y es fruto de las preferencias del ser. Las elecciones que se van tomando durante la vida no crean una línea unidireccional, sino que encarnarían una serie de ramificaciones que a su vez crean más subramificaciones según las elecciones tomadas. La representación de la línea de tiempo no se sería una línea recta unidireccional, sino ramificaciones de circunstancias elegidas o no. Bergson es uno de los primeros filósofos en proponer la línea de tiempo de esta manera, no como una forma geométrica (línea o recta) continua o discontinua, sino como senderos que van produciéndose en el momento presente, gracias a las decisiones tomadas por el ser.⁸²

“La vida es la serie de tentativas que se traducen en divergentes series específicas que resisten la materia. En este sentido, la materia siempre se comportará como un obstáculo [...] La materia es siempre lo que se distiende y la vida lo que siempre se contrae en sus diversas formas por este trabajo o esfuerzo sobre la resistencia de la materia.”⁸³

82 Ruiz Stull, Miguel. Ut. Supra.
83 Ruiz Stull, Miguel. Op. Cit. Pág. 198

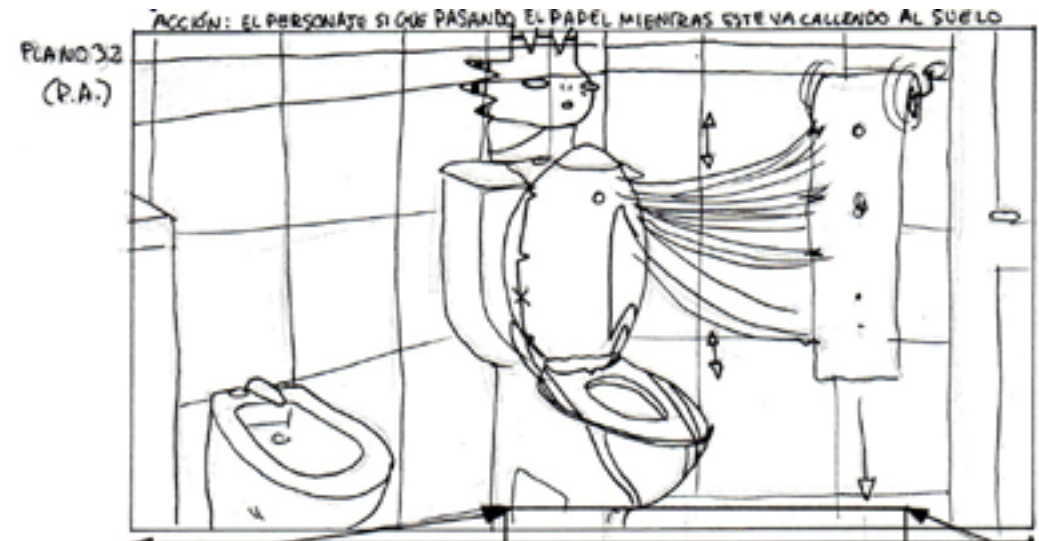


Figura 6. Plano del Storyboard de la obra “La Vida Es” (2014) de Alicia Fernández.



Figura 7. Fotograma real de la obra “La Vida Es” (2014) de Alicia Fernández, siguiendo la concepción establecida en el Storyboard.

Esta cita explica la confección de la línea de tiempo a través de las tendencias. El impulso vital no tiene por qué ser espontáneo, la tendencia de la intuición sobre la materia puede ser meditada por la inteligencia para tomar caminos en apariencia más acertados. Como elemento técnico delimitador de la narración, y en consecuencia de su línea de tiempo narrativa, hallamos los guiones, cartas de rodaje y demás componentes de preproducción, que pueden corresponderse con las teorías de las tendencias de Bergson siendo en ellos donde se decide y queda reflejado la relación de acontecimientos y el desarrollo de la historia. En los Concept preliminares se encuentra la representación de línea de tiempo ramificada propuesta por Bergson, compuesta por todos los caminos elegidos y los desechados. De este modo, los guionistas y directores eligen el rumbo que la historia tomará en cada momentos, teniendo en cuenta los distintos recorridos que pueden seguir para conseguir la reacción esperada por parte de los espectadores. De este modo todo lo que es decidido en el Storyboard será representado con la máxima precisión a la hora de crear la animación (figura 6 y figura 7).

Por otro lado, Bergson es uno de los primeros filósofos en plantearse preguntas sobre el cinematógrafo, exponiendo que este artificio solo reproduce imágenes captadas de la realidad, pero no por ello son reales, al igual que ocurriría con nuestra memoria de las imágenes.

“El modo en que Bergson tematiza la intuición constituye un auténtico método en filosofía, consistente en “denunciar los falsos problemas” y en “luchar contra las ilusiones” de un pensamiento que, dominado por la inteligencia, se limita a reconocer sus propias proyecciones ilusorias. La intuición es el instrumento con el que se arma Bergson para deshacer esas imágenes de la inteligencia, para discernir los elementos de esas proyecciones compuestas por mixtos mal analizados. En este sentido, la intuición nos empuja a sobrepasar los datos de la experiencia empírica hasta alcanzar las condiciones reales que la originan, es decir, nos permite acceder a la experiencia en su propia génesis y a las diferencias intensivas que articulan lo real, antes de que estas “diferencias de naturaleza” sean distorsionadas y anuladas por la percepción natural y por la inteligencia humana.”⁸⁴

Es cierto que sería un error pensar que las imágenes reproducidas por el paso entre fotogramas son reales, no existe tal movimiento de translación en la realidad física tal y como entendemos el movimiento. No obstante sí que existiría en el movimiento y el tiempo interiores de la obra. Pero pensemos por un momento solo en la realidad física que a nuestra forma de entender el tiempo y el movimiento concierne, en este caso la obra seguirá existiendo como real, como soporte físico de este movimiento animado, que a su vez existe a través de la reproducción, es decir, del movimiento en el tiempo real de este soporte. Si nuestra percepción nos engaña haciéndonos pensar que las imágenes audiovisuales guardan movimiento real, la intuición podrá darse cuenta de que no son más que imágenes fijas reproducidas a cierta velocidad, pero también podrá percatarse de que existe este movimiento de reproducción que sí que se atiene a las leyes de movimiento real.⁸⁵

Bergson se refiere al “Método cinematográfico” como a la forma de percibir el movimiento-duración por la vista. Según Bergson este sentido es limitado. Todo se encuentra en continuo cambio, en un devenir infinito en el que la materia nunca se encuentra de una misma manera, ya sea por el envejecimiento o por la translación de esta. Así, Bergson concluye que la forma de percibir la duración de nuestra mente es fijando imágenes estables, guardar ciertos fotogramas de la realidad en nuestra mente. A esto deberíamos añadir que no solo la mente crea fotogramas de la vida real en nuestra mente para poder comparar la memoria con el presente y así percibir la duración, además la propia vista no es capaz de captar movimientos demasiado rápidos. De este modo cuando un movimiento muy rápido se le es mostrado a un persona, la visión de esta no podrá captar el movimiento completo, dicho a la manera audiovisual, perderá fotogramas de la duración. Para Bergson, el cerebro capta la imagen en movimiento como imágenes fijas, desde distintos puntos de vista, de la misma manera que una cámara fotográfica, y una vez asimiladas por el cerebro, las recompone para generar una sola imagen que contenga los diferentes aspectos percibidos. De esta manera explica el “Método cinematográfico” actuando la percepción como captador de imágenes (cámara) y la intuición como recomponedora de estas (producción audiovisual).⁸⁶

84 Álvarez Asiáin, Enrique. De Bergson a Deleuze: la ontología de la imagen cinematográfica. *Eikasía*, N° 41 (2011): 93-111: pág. 96

85 Álvarez Asiáin, Enrique. Ut. Supra.

86 Álvarez Asiáin, Enrique. Op. Cit.

Bergson hace una diferenciación entre el tiempo-movimiento real, que es indivisible e infinitamente cambiante, y el tiempo-movimiento percibido, el cual nuestra mente descompone en instantes separados captados según el espacio. El tiempo percibido de esta manera es un tiempo irreal, el movimiento en su continuo devenir no puede depender del espacio uniforme. Esta forma de pensar en dos tipos de tiempos distintos, real e irreal, la encontramos en la reproducción de la animación: por un lado la reproducción en tiempo real, tiempo que percibe el espectador, y tiempo animado, interior a la propia obra. La animación tiene su propia forma de interpretar el tiempo. Si unimos las dos afirmaciones, por un lado encontramos el tiempo de reproducción animado, con su forma particular de interpretación temporal, el tiempo real de reproducción, tiempo físico de reproducción del formato de la película (tiempo innegable y uniforme marcado por la aguja lectora), y el tiempo percibido por el espectador, que sería generado por las sensaciones que transmite el tiempo animado, reproducido en el tiempo real irreductible y captado por la percepción del espectador. En esta relación, el fotograma hace un recorrido en el que primero es fotograma en sí mismo, luego pasa a existir en el tiempo real y por último vuelve a ser un fotograma sintetizado por la mente del espectador.⁸⁷

87 Álvarez Asián. Ut. Supra.

3.1.14. MARTIN HEIDEGGER

Algo posterior a Bergson, aunque del mismo periodo comprendido entre los S.XIX Y XX es Martin Heidegger.

Lo primero que debemos tener en cuenta de este autor es que se replantea la concepción del ser, no como metafísica, sino como identificación del propio ser. Ser y pensar ya no son dos hechos distintos, sino que se compenetran (esta teoría puede recordar al Cogito Ergo Sum de Descartes, con el cual el ser plantea su propia realidad a través de la existencia de su pensamiento). Heidegger es contrario a la metafísica porque esta presupone el ser, lo da por hecho. La pregunta que Heidegger se formula sobre el ser no es “qué es” sino “cómo es”. Piensa que, la pregunta “qué” correspondería a la definición de un ente, mientras que la pregunta “cómo” atañería al ser, explicando cómo es posible su existencia.

¿Es realmente el ser unívoco? Es decir ¿Tiene siempre el ser la misma interpretación? Filósofos como Duns Escoto dudaban de la veracidad de este término sobre el ser, considerando que el ser podría ser tanto finito como eterno, según los distintos modos en los que lo podemos encontrar, modos que son variables, siendo unos los pertinentes a lo infinito y otros a lo finito. No obstante se podría dar el caso que, dentro del mismo modo, coexistan infinito y finito. El término univocidad es ambiguo, ha pasado por distintos autores como Spinoza o Descartes, entre otros, cambiando ligeramente de significado, defendiendo cada uno lo que pensaba por univocidad del ser.

Dejando a un lado el concepto univocidad del ser, perseguido por los filósofos anteriores, Heidegger piensa que el ser existe (no especificando si finito o infinito) y que su existencia se da en el tiempo. El tiempo está íntimamente relacionado con lo que es afectado por él, pero no como un mero recipiente de acontecimientos que se van sucediendo. El ser presente se corrobora en su existencia, no ocultándose en el pasado. Para corroborar esta relación ser-tiempo, Heidegger toma como referencia a Anaximandro, quien piensa que los seres son afectados por el tiempo desde su nacimiento, existiendo un equilibrio de fuerzas que se contrarrestan: el ser, con su movimiento, se determinará a sí mismo. Para Heidegger, este último punto fue reformulado: el ente es el que articula el tiempo en el ser.

Por último Anaximandro explicaba que solo se es, mientras se está siendo en presente. Frente a este punto, Heidegger piensa que las evidencias de la existencia solo pueden darse en presente, encontrándose ocultas en los tiempos pasado y futuro. Esta afirmación no resta objetividad al pasado y al futuro, como expondremos posteriormente. Solo en presente puede darse la verdad de las cosas, antes oculta en el futuro o en el pasado. Algo existe en cuanto se muestra no oculto por el tiempo, en cuanto que, como es presente, se deja ver. El ente sería el factor oculto, que al darse en el ser, haría visible la verdad. Mientras algo no está oculto, es decir, está presente, todo se muestra tal y como es, y no cabría pensar en un existir interior o metafísico⁸⁸.

De igual forma que el ente es el que dota de tiempo al ser, el ser a su vez engendra el tiempo animado. Tanto los seres como las obras son afectadas por el tiempo natural, teniendo visibilidad en el envejecimiento. No ocurre así en el tiempo animado, el cual no afecta a los seres, solo a lo contenido en animación, y la forma de afectar es solo transcurso, no envejecimiento. El envejecimiento por causa natural solo compete al tiempo natural.

Sobre la certeza del ser en presente no cabe duda, sin embargo ¿Deja de ser cierto el ser pasado? ¿Si un autor creó una obra deja de ser cierto que esa obra ha sido creada por ese autor por encontrarse la creación en pasado?

Otro de los conceptos anteriores en los que se basa Heidegger es el conocido “Eterno Retorno” de Nietzsche. Utiliza esta teoría para desacreditar la representación lineal del tiempo, en la que el pasado no puede volver, el futuro aún no ha llegado y el único tiempo realmente existente es el presente. Recordemos que el eterno retorno defiende la infinidad del tiempo en la que todo se regenera, en un “Regreso Infinito” en el que lo existente vuelve a darse de distinta forma en un devenir de múltiples combinaciones. El haber existido (pasado) no podría darse si no lo hubiera desbancado el presente. Definitivamente el pasado ha de existir porque produce efectos en nosotros: sigue siendo cierto que la obra fue creada por cierto autor. El tiempo no puede ser solo una sucesión de instantes presentes, porque esta sucesión va dejando atrás esos instantes que una vez fueron presentes. Si el pasado no

88 Castellanos Rodríguez, Belén. Comentario a Tiempo y Ser de Martin Heidegger. *Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*, N° 23 (2009).

existiese, esos presentes-pasados no existirían. Que estos presentes-pasados no se encuentren visibles (se muestren como verdades), no significa que hayan dejado de existir, pues de esa forma el pasado no podría afectarnos de ninguna manera. De la misma manera para este autor, el futuro también existe aunque se encuentre oculto, y en su existir, cuando se haga visible, nos afectará. Por lo cual presente, pasado y futuro no estarían situados en orden, en una sola línea, sino que cada cual tendría su línea, coexistente con las demás, aunque solo se nos muestre lo que se encuentra en presente. De modo que, aun siendo el presente el tiempo que nos muestra la realidad, no niega la existencia de pasado y futuro ni la existencia de lo que se encuentra en ellos.⁸⁹

Esta concepción de tres líneas de tiempo, cada una asignada a un tiempo distinto (presente, pasado y futuro) podría darse en animación a través de la narración de los distintos tiempos a la vez. Podría suceder de dos formas: la primera compartimentando la pantalla, mostrando en cada compartimento las acciones de cada tiempo. La segunda sería más caótica a nivel narrativo, haciendo aparecer los tres tiempos a la vez en una misma narración. Esta segunda forma sería mucho más difícil de entender ya que probablemente cada tiempo estaría representado por un personaje y sus acciones se cruzarían con las de otros personajes secundarios.

89 Castellanos Rodríguez, Belén. *Ut. Supra.*

3.1.15. JEAN-PAUL SARTRE

Pasemos ahora a filósofos más cercanos a nuestro tiempo, que tuvieron su mayor repercusión en el S.XX. El primero de ellos es Jean-Paul Sartre. Para hablar de este autor, nos centraremos en el Capítulo II (La Temporalidad), que se encuentra en la segunda parte de su libro “El Ser y la Nada”.

Sartre piensa en la temporalidad de una manera global, como presente, pasado y futuro. A diferencia de Plutarco, que pensaba en la poca importancia del presente al ser una medida mínima, hito de separación entre pasado y futuro, Sartre sostiene que el instante no es más que la separación entre los “ahora” del presente. Cada parte del tiempo es parte de una red total, que las engloba y relaciona⁹⁰. Esta teoría está íntimamente relacionada con los fotogramas-instantes del tiempo animado que forman parte un todo-tiempo que es la obra animada, de la cual es necesario tener en cuenta presente, pasado y futuro para poder apreciar la obra en su totalidad.

La teoría sobre que el pasado subsiste en nuestro recuerdo, pero este recuerdo se da en un tiempo presente, Sartre se plantea si el recuerdo es engañoso y por tanto no estaríamos recordando exactamente lo que aconteció. Así, no recordaríamos el pasado, sino más bien un reflejo engañoso de él. En este caso Bergson podría ayudar con su hipótesis de la intuición precisa, en la que si la intuición no contaba con un ejercicio de percepción minucioso, no sería posible recordar los hechos pasados con exactitud. Otro dato que se plantea Sartre en cuanto a la memoria es que el recuerdo no es realmente la subsistencia del pasado en el presente, sino una imagen suya, el pasado no puede permanecer ni recrearse en elementos presentes porque perdería su esencia pura de pasado. Volviendo a la filosofía de Bergson, cuando un acto pasa a ser pasado, el acto se retira, pero permanece su ser en una dimensión espacial, con fecha y lugar (pasados, por supuesto). Esta teoría reconoce que cuando algo pasa a ser pasado no deja de existir, pero no da pie a una relación consistente y tangible con el presente más allá del mero recuerdo. Al menos aún podemos distinguir lo que no es de lo que no es ya. Lo que no es nunca existió y lo que no es ya sí que existió, pero ya no, por tanto, según las teorías anteriores, al no existir en presente es como si nunca hubiera existido, salvo por la conservación del recuerdo⁹¹. De alguna manera y aunque solo permanezca en el interior de nuestra mente, es necesario tener en cuenta

el pasado. Si no lo hacemos será imposible aprender y llegar a conclusiones más acertadas basadas en la percepción presente. No podríamos apreciar la totalidad de la obra si negásemos el pasado. Sobre la afirmación de no poder recrearse el pasado en elementos presentes, es cierto que al existir en nuestra mente como recuerdo no podrá volver a ser percibido desde el exterior tal como fue, no obstante tendrá una gran repercusión en los actos presentes debido al aprendizaje.

Sartre se plantea el pasado de otro modo, siendo que no se puede negar que todo lo que existe en presente tenga un pasado desde el que se engendró. El pasado es propio de cada ser, de cada objeto o situación, y no serían en presente lo que son si no hubieran sido algo concreto en el pasado. Si algo deja de existir, será pasado de lo que hoy es presente. Llegando incluso más lejos en las relaciones entre presente y pasado, no haría falta estar emparentado directamente con lo que existió, el hecho de haber estado en contacto con ello produciría cambios visibles en el ser presente. Pero en el caso de que lo que existió no afectase a nada presente, a primera vista parece que ese pasado no guardaría relación alguna con el presente concreto del existente al que no afectó. De este modo el pasado toma gran relevancia en el presente, siendo detonante de este y teniendo que atender a las condiciones pasadas para poder apreciar la totalidad del presente en la obra, como explicamos en el párrafo anterior.

Siendo lo existente en presente responsable de sus acciones pasadas, podemos atisbar una relación directa en la que el presente se inmiscuye en el pasado. La conexión interna entre el ser y el no ser, entre el ser ahora y el fui en pasado, se basa en la necesidad de haber sido para poder dejar de ser:

*“El pasado no existe porque yo me lo <<represente>>; sino que, porque yo soy mi pasado...”.*⁹²

90 Sartre, Jean-Paul. *El ser y la nada*. (Madrid: Alianza Editorial, 1989).

91 Sartre, Jean-Paul. Op. Cit.

92 Sartre, Jean-Paul. Ut. Supra. Pág. 148

Sobre el presente, Sartre exponía que se distingue por la presencia del ser en sí mismo, como corroboración de su existencia. La presencia no tiene por qué estar sujeta a relaciones con otros existentes, pues si hiciera falta que otro ser corroborase nuestra existencia, muchos sujetos u objetos desconocidos no existirían. La presencia es interna en el existente, puede o no estar en relación con otros existentes, es corroboración en sí misma y es unión con el presente. De nuevo volvemos a intuir el “Cogito Ergo Sum” de Descartes, en este caso, no hace falta que el ser se piense para existir, sino que el ser, en cuanto es, ratifica su propia existencia. Una obra no necesita de terceros para existir una vez ha sido creada. Sí que lo necesitaría durante su creación, de la misma manera que la animación necesita del animador para ser creada, la escultura del escultor o el feto de los padres, una vez ha sido creado no es necesaria la potencia creadora para existir, y seguirá existiendo esté en relación con otros terceros o no, lo que nos vuelve a remitir a la obra que no ha sido vista por nadie. Esta obra realmente existirá, aunque no tendrá mayor relevancia debido a que nadie dará cuenta de ella.

La ironía en la que según Sartre, al igual que filósofos anteriores, se ve inmiscuido se basa en que el presente no es presente en cuanto que a cada instante deja de ser presente para ser pasado, y que aún no es futuro, pero lo será.⁹³

En cuanto al futuro, explica que el ser es su propio porvenir. El futuro no puede ser representado y si lo fuera, necesariamente tendría que ser en presente, en consecuencia, no sería porvenir. Para que exista un ser futuro, tiene que existir un ser presente. El futuro existe a través de la conciencia, de la pretensión, de la posibilidad de llegar a ser, pero lo que no es puede llegar a no ser nunca. El futuro no puede llegar a ser sin lo que hoy es, al igual que lo que hoy es no sería lo que es si no se hubiesen dado unos hechos concretos en pasado. Un deseo o pensamiento de futuro, a la vez que la memoria del pasado, se encuentra en presente y se piensa a partir de las vivencias que se están dando en presente. La pretensión de futuro, aun no existiendo, causa efecto en el presente: para conseguir una meta, se siguen ciertos pasos que se designan en el presente y que no hubieran seguido si la meta futura deseada hubiera sido distinta. El pensamiento de futuro da un sentido al presente de los seres y es por ello que surge la angustia por la posibilidad de su no

93 Sartre, Jean-Paul. Ut. Supra.

existencia, ansiedad de no llegar a conseguir sus metas por las que tanto trabajan en presente. El futuro no tiene presencia, solo posibilidad.⁹⁴

En una narración audiovisual podremos hacer conjeturas de qué pasará en el futuro de la narración según nuestra experiencia y la memoria de los acontecimientos pasados en esta narración y en otras visionadas anteriormente, debido a que multitud de narraciones corresponden a clichés.

Sartre hace referencia a la estática temporal, refiriéndose a los términos “antes” y “después” en relación con la definición de temporalidad. Este antes y después constituyen la ordenación del tiempo y el paso continuo.

La ordenación del tiempo es irreversible, el momento pasa o está por llegar, no pueden coexistir dos instantes de tiempo distintos en un mismo momento temporal. Con estos principios, Sartre sería contrario al “Eterno Retorno” de Nietzsche, por el que todo se regenera y modifica, yendo del presente al pasado y este volviendo al presente. Según el pensamiento de Sartre, el tiempo destruye al igual que sana, se toma como medida, nos acerca o aleja de nuestros objetivos (en este último caso se diría que no es el tiempo el que afecta a la realización futura de ciertos objetivos, sino que son las elecciones o posibilidades en presente las que devienen en un futuro u otro). Las elecciones presentes en animación se toman por norma general durante la realización de la preproducción, en los guiones y el Storyboard, de modo que mientras se está generando la animación todas las elecciones ya están tomadas. La incertidumbre de las posibilidades y las consecuencias de los actos futuros solo serán un misterio para el espectador. Esta inquietud por el futuro no se da de manera natural en animación, pues los guionistas dirigen la trama en todo momento.

La mínima partición de la ordenación temporal es el instante. El cómo se puede pasar de un instante a otro ha sido cuestionado por muchos filósofos como Descartes, que piensan en cada instante como algo individual, separado del anterior, pero a la vez íntimamente relacionado con este. No es absolutamente necesario para estos autores haber existido en el instante anterior para existir en este, al igual que puede que, aunque hayas existido

94 Sartre, Jean-Paul. Ut. Supra.

en este instante presente, no existas en el posterior. Para Sartre en la temporalidad no hay separación, puede que el instante sea individual, pero esto no deshace las relaciones de lo que existe entre un instante y otro. La relaciones puras de lo que existe en un instante y en el consecutivo no están afectadas por la separación de instantes en los que se encuentran, sino más bien se establecen en un marco fuera de este tipo de percepción temporal. Pero claro, lo que existe en un instante, existe en el tiempo y por lo tanto debería estar afectado por la misma forma de concebir la temporalidad, en este caso, de los instantes como separaciones. Una teoría que zanjaría el asunto sería proporcionada por Leibniz, quien afirma la continuidad del tiempo, negando la existencia de un antes y un después y con ello los instantes, todo lo pasado quedaría en una masa en la que se guarda una relación presente-pasado directa, confusa, sin separación. A pesar de la teoría expuesta por Leibniz, Sartre sigue pensando en la separación de los instantes, siendo la temporalidad una fuerza de unión (de estos instantes separados), a la vez que separadora (de instantes), no pudiéndose concebir temporalidad sin estos dos conceptos contrapuestos. La teoría de Leibniz sería impensable para la animación físicamente hablando. El tiempo animado que queda en pasado está registrado en fotogramas-instantes y no puede de ninguna manera ser una masa de acciones pasadas, esto solo podría ocurrir en la mente del espectador. Pero si sucediera, si el espectador guardase en su mente las acciones pasadas a modo de masa, al recordarlas no podría distinguir qué acciones ocurrieron antes que otras (que en ocasiones puede suceder) y le sería imposible llegar a un conjetura global sobre la obra. La temporalidad expresada por Sartre sería mucho más acorde con la animación, siendo la separación de instantes los fotogramas y la temporalidad la obra generada, unión de estos fotogramas.⁹⁵

En la temporalidad, para que exista cambio, no pueden existir elementos inalterables o permanentes, todos los elementos que existen en el cambio, son cambiantes, al igual que todos los elementos que existen en el tiempo, son temporales. Hablar de cambio como de algo que era y ahora es (de distinta forma) sería quedarse en una definición superflua. El cambio suprime lo múltiple del pasado y el presente, convirtiéndose unos en los otros. Por su parte Laplace hablaría de una “metamorfosis” en la que el presente se convierte en presente-pasado, persistiendo siempre un nexo. En el caso del futuro (al igual que con el pasado), podemos atender a un futuro cercano o lejano. Por supuesto el futuro lejano pierde su posibilidad de existencia si esta se niega absolutamente en el presente⁹⁶. En el caso de la animación aparentemente es posible la existencia de elementos inmóviles (suelen ser los fondos por los que los personajes o las formas actúan), pero de alguna manera, aunque estos fondos sean inmóviles interiormente a la animación, el tiempo animado se genera a través del rápido paso de un fotograma a otro, la reproducción es un cambio constante de fotograma a fotograma, por consiguiente este elemento estático estaría en continuo movimiento gracias al fluir de fotogramas en la reproducción.

Para finalizar con este autor expondremos el contrasentido que sobreviene del paso de presente a pasado: es necesario que el presente desaparezca, deje de existir, para que pueda existir el presente, debido a que para que exista este nuevo presente, otro debió extinguirse anteriormente.⁹⁷

95 Sartre, Jean-Paul. Ut. Supra.

96 Sartre, Jean-Paul. Ut. Supra.

97 Sartre, Jean-Paul. Op. Cit.

3.1.16. MAURICE MERLEAU-PONTY

Famoso filósofo que tuvo su mayor repercusión en el S.XX. Sobre la temporalidad, afirma que el sujeto es temporal, negando toda su eternidad. Este pensamiento es contrario a Spinoza, quien afirma la eternidad del ser como creación de Dios (todo lo concebido por creación divina es eterno). Contra las teorías que proponen al ser como reafirmador del tiempo (teorías sujetas por filósofos por Kant, Husserl, Bergson, en las que la memoria, la percepción y la conciencia humana eran las posibilitadoras del tiempo), Merleau-Ponty sostiene una teoría más cercana a la newtoniana, el tiempo ha de ser investigado a través de él mismo, no a través del sujeto. Es el tiempo el que dota al sujeto de temporalidad, luego no puede ser algo estudiado en primer lugar mediante lo que recibe su acción, de la misma manera que en primer lugar deberíamos estudiar la animación desde la animación para conocerla, no desde el espectador (aunque para un conocimiento en profundidad sí se podría estudiar al espectador, pero no como primer punto de estudio). Este sujeto, no obstante, nos da la manera común de entender el tiempo, como espectadores de este. El sujeto es el que hace posible la fragmentación virtual en instantes del tiempo. Desde el punto de vista del sujeto, el tiempo se da a partir de su percepción del paso de los acontecimientos, si estos no transcurriesen, el tiempo sería imperceptible para él. Merleau-Ponty, al igual que Sartre niega que el tiempo sea una sucesión infinita de instantes.⁹⁸

El espectador de animación actúa de manera inversa al espectador del tiempo natural: en el tiempo natural el espectador es el que descompone el tiempo en instantes, sin embargo en tiempo animado el espectador une los instantes-fotogramas, dejando de ser consciente por un momento de la realidad física de la separación entre fotogramas en el movimiento animado. El tiempo en animación sí que sería una sucesión de instantes, mas no infinita.

En relación a las anteriores explicaciones sobre la existencia del pasado y el futuro en el presente, existencia que se da a través de la mente, mediante los recuerdos o los deseos, Merleau-Ponty niega tal existencia, siendo que el fruto de nuestra mente, en tanto que se da en ella, es contingente e incorpóreo. Si bien los acontecimientos pasados ya no existen, podemos dilucidar que son reales porque los hemos acontecido, pero no hay nada que pueda afirmar, a través de nuestros sentidos, la existencia de futuro. El ser humano comprende

98 Merleau-Ponty, Maurice. *Fenomenología de la Percepción*. (Barcelona: Ediciones Península, 1997).

el tiempo a la manera que su conciencia le permite, pero ¿Es esta percepción del tiempo lo que es realmente el tiempo? El resultado del paso del tiempo, las relaciones entre los actos pasados, futuros y presentes, no son el tiempo mismo. Debe de existir un tiempo objeto de sí mismo, de lo contrario, el concepto tiempo no existiría salvo en la percepción y la mente. No obstante, como humanos que somos, no tenemos más opción de conocimiento, que la que nos dan nuestras investigaciones, nuestra experiencia y percepción.

Para la percepción humana, el presente es lo existente, lo pasado ya no existe, pero tenemos constancia de que existió, y el futuro podemos mínimamente considerarlo a través de nuestros actos presentes, en el momento en que somos libres de nuestras decisiones presentes, que afectarán a los acontecimientos futuros. Estas decisiones presentes son las que dan un componente de certeza al futuro, no dejándolo en meros deseos.

Merleau-Ponty refuta la idealización del tiempo como sucesión de instantes. Si bien existen los instantes, no sucede que un instante al hacerse pasado tire de otro instante futuro que suplanta su lugar, sino que siempre nos encontramos ante el mismo instante, que es cambiante, lo que Merleau-Ponty describe como “fenómeno de flujo”⁹⁹. Este fenómeno, no significa que lo que pasa a ser pasado desaparezca como si nunca hubiera existido, pero tampoco significa que este pasado se vaya amontonando eternamente, al modo de una cinta que no puede ser cortada. El pacto de existencia entre los tres tiempos se encuentra en esta síntesis de transcurrir, en la que un solo instante presente engloba el tiempo.¹⁰⁰

La teoría del “fenómeno de flujo” no puede ocurrir en animación salvo en la mente del espectador. De esta manera existe un instante (fotograma) para cada pequeño espacio de tiempo y no un solo fotograma cambiante. Ese instante cambiante únicamente podría darse en la mente del espectador debido a que su percepción no es plenamente consciente del paso entrecortado de los movimientos en animación cuando se encuentra visualizando la obra.

99 Merleau-Ponty, Maurice. *Fenomenología de la Percepción*. (Barcelona: Ediciones Península, 1997). Pág. 427

100 Merleau-Ponty, Maurice. Op. Cit.

Por otro lado, el autor estipula que es la conciencia humana del tiempo la que permite la unión entre los tres tiempos, al igual que une los fotogramas separados de animación creando un reflejo de movimiento seguido debido a la persistencia retiniana. En efecto, es conciencia de presente que está pasando en este momento, pero a la vez une de manera irreal los hechos del pasado que llevaron a dar este presente, con los hechos futuros que podrían sucederse de este presente:

*“El tiempo no pasa [...], se recomienza”.*¹⁰¹

El presente es vivido por el ser, la conciencia es la posibilitadora de la unión presente-pasado-futuro. Que el ser y la conciencia se encuentren en el tiempo solo se puede dar en presente, tal como la persistencia retiniana que permite unir un fotograma con otro solo puede darse en el ser desde su mente y su visión en el presente.¹⁰²

Exista o no un tiempo absoluto, es obvio que buena parte del ser es tiempo, en cuanto que evoluciona con respecto a sus actos en él y se le designa en cuanto a sus acciones pasadas, presentes y futuras. Merleau-Ponty formula: el humano es tiempo, siendo el tiempo algo más global, no solo conteniéndose en el humano, pero el humano, en cuanto que es humano, engloba todas sus funciones, acciones y vivencias en él. Es por ello que teniendo el humano su propia concepción del tiempo (sea su concepto de tiempo el tiempo absoluto o no), puede crear tiempo que, aun no siendo natural, es tiempo. Este tiempo simulado (tiempo animado) solo podría haberlo creado un ser que tuviera conciencia del paso del tiempo de una manera concreta en la que se puede designar con estados presente, pasado y futuro y no percibiéndolo simplemente a través de los ciclos naturales (como sería el caso de los demás animales).

Terminaremos hablando de este autor en lo referente a la pregunta: ¿Podría existir el tiempo sin la conciencia o sin el ser? A lo que responde que, probablemente existiría, al igual que existía el mundo antes de que existiera el ser, pero si no es experimentado, si no hay conciencia que pueda percibirlo, esta existencia se verá truncada a ser desconocida y, por tanto, no tenida en cuenta. En este punto su filosofía toma relación con la teoría de los “cuerpos desconocidos” de Descartes, los que si llegasen a desaparecer sin haber llegado a ser percibidos por un ser, habrían pasado por el tiempo como una absoluta inexistencia, lo que vuelve a conducirnos a la obra desconocida.¹⁰³

101 Merleau-Ponty, Maurice. Ut. Supra. Pág. 431

102 Merleau-Ponty, Maurice. Op. Cit.

103 Merleau-Ponty, Maurice. Ut. Supra

3.1.17. ANDRÉ COMPTE-SPONVILLE

La última hipótesis sobre la formulación del tiempo que tendremos en cuenta será la del autor contemporáneo a esta tesis André Compte-Sponville. Este autor no sigue el pensamiento sobre la única existencia del pasado y el futuro en la consciencia, debido a que si el humano existe en el tiempo (y con ello su consciencia), la propia consciencia debe existir en el tiempo y no de otro modo, porque debió darse el tiempo con anterioridad a esta para que existiese. La consciencia no podría haber existido sin existir el tiempo, entonces el tiempo no podría haber sido pensado, entrando en un bucle de negación. Es más, si el tiempo solo existiese en la consciencia, no podría contenerlo ni constituirlo porque ella misma aparece en el tiempo. Lo que sí afirma Compte-Sponville que contiene la consciencia es la temporalidad, pero no el tiempo.

La existencia del tiempo se le otorga al espacio y viceversa, existiendo el tiempo en el espacio y el espacio en el tiempo. No obstante, el tiempo es una propiedad inmanente en todo lo existente, al contrario que el espacio.¹⁰⁴ Podríamos decir que el tiempo animado se da a partir del movimiento, del paso de fotograma a fotograma, pero a su vez el tiempo animado es el que genera este movimiento. De esta manera deberíamos designar que el tiempo animado y el movimiento se generan el uno al otro mutuamente y que no podrían darse el uno sin el otro.

Compte-Sponville reniega de la concepción de Platón, Pitágoras y Aristóteles sobre el tiempo como número o cantidad. Un número no es tiempo, ya que si todo lo conocido fuese número, los demás conceptos se anularían, no existiría el concepto tiempo, solo su duración. De este modo el concepto tiempo es negado como número, pero no como medición de duración. Por otra parte, el instante se puede considerar medición (no tiempo en sí mismo), pero persiste durante un periodo tan mínimo que es inútil considerarlo número, ya que los números no pueden dejar de existir y el instante lo hace en el momento en el que se convierte en pasado.¹⁰⁵

Esta teoría puede ser aplicable al tiempo natural, pero no al tiempo animado, el cual necesita del número para medir los fotogramas y los movimientos en el caso de las animaciones que deben tener una medición exacta para adecuarse a los sonidos. Aunque no necesitase de esta medición exacta, en el tiempo animado los fotogramas siempre designarán un número y una duración acotada.

Por otra parte, Compte-Sponville realiza en su libro “¿Qué es el tiempo? Reflexión sobre el presente, el pasado y el futuro”, la tesis de siete puntos por la cual explica su visión de la realidad del tiempo, a saber:¹⁰⁶

Sobre el presente: el presente es el contenedor del pasado y el futuro, negando que la consciencia sea el ente que hace posible la existencia de pasado y futuro, como en las teorías de Husserl. No se puede reducir el presente a un simple instante porque el presente contiene todo lo que existe, ha existido o existirá, pero sí que podríamos tomar el instante como una unidad de medición de la que se valdría el humano para separar pasado y futuro. No obstante el presente absoluto no contaría con estas divisiones imaginarias, pero sí el presente percibido y el presente animado.¹⁰⁷

Sobre la eternidad: si es el presente el que contiene a todos los tiempos, este debe perdurar tanto en el pasado como durante el futuro. En esa perdurabilidad en la que se encuentran incorporados todos los tiempos podría parecer que no existe movimiento o cambio, pero se reafirma a través de los ciclos naturales. El presente sería sucesión de sí mismo, cambiando a cada momento de sucederse (lo que podría recordarnos de alguna manera la hipótesis del “Eterno Retorno” de Nietzsche). Aun siendo el tiempo irreversible (no se puede alterar ni suspender), los acontecimientos no lo son, algo que ocurrió de una manera errónea podría repararse en el presente. La eternidad del presente se entiende como una duración que siempre se da y no podría dejar de darse mientras existiera el tiempo. Sin embargo en animación dejaría de darse este presente eterno en el momento en que la obra acabase, no existiendo dicha eternidad. El ser, por su parte, no es

104 Compte-Sponville, André. *¿Qué es el tiempo? Reflexión sobre el presente, el pasado y el futuro*. (Barcelona: Editorial Andrés del Bello, 2001).

105 Compte-Sponville, André. Op. Cit.

106 Compte-Sponville, André. Ut. Supra..

107 Compte-Sponville, André. Op. Cit.

infinito, sin embargo le corresponde cierto tipo de eternidad atendiendo a eternidad como lo mencionado anteriormente, lo que se da en todo momento. Sí que existirá la eternidad expresada por Compte-Sponville en la mente del espectador, en el tiempo percibido por el cual, aunque la obra haya acabado, seguirá existiendo presente en todo momento.¹⁰⁸

Relativo a la representación de la línea de tiempo, afirma su caracterización como línea recta que avanza en una sola dirección sin una meta determinada. Como pudimos ver anteriormente con filósofos que pensaban de la misma manera sobre la línea de tiempo, el tiempo animado avanza normalmente en una dirección (a no ser que hayamos alterado su orden de reproducción o la narración contenga paradojas temporales), pero el tiempo animado, al ser acotado por una duración determinada, no se extendería hasta el infinito.¹⁰⁹

Sobre el ser en cuanto a tiempo: tiempo es devenir, cuyo requisito es la duración. El devenir es propio de todo lo existente, nada permanece inalterable. La realidad es el tiempo mismo, diferenciando entre insistir y existir, siendo existir el esfuerzo por ser e insistir el ser mismo como esfuerzo o potencia. El ser perdura con el tiempo en tanto que es potencia, resistiendo su paso. Si el tiempo es presente y el presente es el ser en su potencia de duración, en el presente solo puede conservarse lo que se afirma como existente, por tanto, el ser es el tiempo.

El tiempo no es el contenedor de los acontecimientos, es lo que acontece. Los acontecimientos que van generando el tiempo, formarían la realidad, negándose una interrupción en la evolución de los acontecimientos y en tiempo. El tiempo es el ser cuando acontece.¹¹⁰

Sobre esta teoría del acto como el propio tiempo, quedaría rechazada al ser el tiempo en animación el contenedor de fotogramas que a su vez alberga las imágenes que generarán los acontecimientos. De esta forma la duración y los instantes se retroalimentarían, siendo la duración delimitada por los fotogramas por segundo y necesitando los fotogramas de un tiempo-duración que englobe el concepto de la obra en general.

Sobre la materia en cuanto al tiempo: todo lo que realmente existe debe darse en el presente. Lo existente puede o no ser producto de la mente, de modo que tanto los pensamientos intangibles como los objetos tangibles son materia. Si la materia es confección de la realidad, Compte-Sponville asegura que el tiempo es materia.¹¹¹ El tiempo animado se da a partir de la materia que es captada en cada fotograma, por lo tanto, el tiempo animado es materia.

Sobre la necesidad del tiempo: el pasado y el futuro no pueden causar el presente, si bien se habrán causado o causarán a partir de este. Es al presente al único tiempo al que le corresponde la causa presente, aunque por otra parte, el presente es causa en sí mismo, aun pudiendo ser causa del pasado, este no puede actuar directamente sobre él y mucho menos podrá actuar el futuro, que todavía no ha acontecido.

No vale la pena pensar en devenires paralelos que hubieran sido posibles de haber tomado decisiones distintas porque el presente es contingente e inalterable. Por la contingencia del presente, este es inexorable, nadie puede evitar que evolucione y acontezca, es decir, podría evitar hacer lo que estoy haciendo, pero esa otra determinación que se diera en su lugar pasaría a ser otra vez lo que estoy haciendo, creándose un círculo en el que todo vuelve a empezar, siempre como presente. Mi libertad de elección no es total porque se da en presente. En el momento en que se decide, ese presente pasa y no se puede cambiar, aunque sí subsanar en otro presente-futuro.¹¹²

Los devenires paralelos sí podrían darse en animación, pudiendo existir distintas líneas de narración, volver sobre la narración, acontecer distintos tiempos a la vez, etc.

Sobre el acto en cuanto al tiempo: el tiempo es acto puesto que todo es en acto (se desarrolla en presente). Yendo más allá, el acto más importante, el de existir, se da en presente. No se puede existir en potencia porque significaría que no se está existiendo.¹¹³

108 Compte-Sponville, André. Ut. Supra.

109 Compte-Sponville, André. Op. Cit.

110 Compte-Sponville, André. Op. Cit.

111 Compte-Sponville, André. Ut. Supra.

112 Compte-Sponville, André. Op. Cit.

113 Compte-Sponville, André. Op. Cit.

Sobre el devenir en cuanto al tiempo: el ser dura y deviene inevitablemente. El presente, al extenderse eternamente (pero cambiar a cada momento) es devenir en sí mismo.¹¹⁴ Sin devenir, es decir, sin movimiento o cambio, no podría existir el tiempo animado. Como ya dijimos anteriormente, la animación sin movimiento no sería animación sino obra estática.

Para terminar, expondremos la definición de tiempo de André Comte-Sponville:

“Es el devenir en curso de devenir: es la continuación cambiante del presente, es el cambio continuo del ser. Se dirá que esta definición es circular, puesto que el devenir, el cambio o la continuación suponen el tiempo. [...] Lo que no significa que el tiempo mismo sea circular o cíclico. El presente nunca recomienza, puesto que nunca cesa.”¹¹⁵

114 Comte-Sponville, André. Ut. Supra.

115 Comte-Sponville, André. Op. Cit. Pág. 158

3.1.18. CONCLUSIONES DEL CAPÍTULO

Generalmente, encontramos distintas formas de pensar el tiempo dependiendo del periodo histórico en el que nos encontremos. Hayamos un fuerte componente teológico cuando se intenta explicar qué es o quién produce el tiempo antes de la aparición de las teorías formuladas por Nietzsche. En estos casos, Dios es el responsable de todo cuanto la humanidad no puede comprender, atribuyendo el tiempo a un ente, siendo Dios el propio tiempo. En animación, comprendemos la figura de Dios como el creador de la obra, la persona encargada de dar movimiento a los personajes, y por este, generar el tiempo. Otros conceptos como la eternidad del tiempo también fueron atribuidos a Dios por autores como Spinoza, que proponía que, si el tiempo es creado por Dios y Dios es eterno, el tiempo es o puede ser eterno. En animación podemos encontrar referencias a la eternidad, como en el caso de las deidades, en seres robóticos que no envejecen ni enferman y son capaces de repararse, o en seres o personas que han conseguido un grado tan avanzado en la medicina que pueden curar toda enfermedad y rejuvenecer. Aunque, por supuesto, estos seres no existirían desde el principio del tiempo ni lo habrían creado, como es el caso del Dios al que hacía referencia Spinoza. Estas temáticas obedecen al periodo histórico en el que fueron creadas, ya que, como afirma Hegel, el arte no se desarrolla desde la cultura, sino en la cultura. Por ello hoy en día podremos encontrar temáticas relativas al transhumanismo que hace unos siglos no se podrían pensar. Por la misma razón, si atendemos a obras y pensamientos de otras épocas, es normal que encontremos en ellas pensamientos y costumbres que hoy en día se podrían apreciar como negativos, como machismos, xenofobias, racismos y otros tipos de discriminación. Estas obras deben mirarse de un modo crítico desde el prisma de la cultura en la que fueron creadas, teniendo en cuenta los comportamientos sociales de cada periodo. En otros casos las obras creadas pertenecen a narraciones de periodos anteriores, como sería el caso de “Blanca Nieves y los Siete Enanitos” (1932) de David Hand, entre otros, producida por la empresa Disney, que se basa en un cuento popular escrito mucho antes de la creación de esta película por los Hermanos Grimm.

Otras teorías apuntan a la separación de dos tipos de tiempos, como sería la hipótesis newtoniana sobre el tiempo relativo y el tiempo absoluto, que relacionamos con el tiempo real externo y el tiempo técnico interno de la obra audiovisual. El tiempo absoluto newtoniano no varía y no necesita de una persona que lo perciba para existir, sino que existe por sí mismo,

independiente de la humanidad aunque esta se halle inmersa en él. Este es el mismo tiempo real externo a la obra animada, con los mismos principios y peculiaridades. El tiempo relativo de Newton está sometido a la percepción humana y se corresponde con el tiempo técnico interno de las artes audiovisuales, tiempo que los animadores y creadores pueden manejar para crear diferentes sensaciones en el espectador. De este modo el tiempo que se nos muestra durante la reproducción de la obra no tiene por qué pertenecer a una medición real de tiempo, sino que, si nos encontramos ante un cortometraje de cinco minutos, narrativamente puede que en estos cinco minutos de tiempo real externo hayan pasado horas o días.

Para comenzar a preguntarnos sobre los tipos de tiempo existentes en la animación, debemos primero preguntarnos por la existencia real de pasado y futuro. Autores como Heráclito, Newton, Heidegger, Sartre y Compton-Sponville defienden la existencia de presente, pasado y futuro, dejando a un lado la teoría de la sola existencia del presente, único tiempo demostrable, pero aun así volátil, hipótesis defendida por autores como Aristóteles, Parménides, Crisipo, San Agustín, Descartes, Spinoza y Husserl. El primer grupo de autores defendía que el pasado y el futuro no solo existían en la mente humana ya que tenemos constancia de ellos por las consecuencias y metas futuras establecidas que definen el presente. De la misma manera que este primer grupo de pensadores negaba en rotundo la inexistencia del pasado y el futuro, no podemos tener duda de la existencia de estos tiempos en las artes audiovisuales. El soporte audiovisual guarda todo lo que es la obra, todo lo que será pasado y futuro en el momento presente de la reproducción, es la técnica para conservar el tiempo pasado por excelencia, ya sea real (a modo documental) o una creación ficticia. Proporciona además la capacidad de avanzar o retroceder en el tiempo gracias a la línea de tiempo predefinida de cada obra por la cual es espectador puede moverse con libertad, pudiendo comenzar la obra en cualquier punto de esta línea de tiempo. Este tipo de alteraciones temporales quedan restringidas al formato audiovisual, siendo impensables en el tiempo real externo. Sin embargo nos encontramos un concepto temporal idéntico en tiempo real externo y en tiempo técnico interno, la inalterabilidad de los acontecimientos pasados: una vez se ha concluido la producción de la obra no podemos, como espectadores, alterar su contenido, de la misma manera que no podremos cambiar el acto pasado.

Otros autores, como Kant, afirmaban la inexistencia real del tiempo, más concretamente de la duración, siendo invención humana, concepto que ayuda a guiarse en el día a día y que no utiliza con tanta precisión ningún otro animal. Esta afirmación queda anulada en cuanto a la técnica audiovisual si entendemos el movimiento como parte del tiempo, ya que, como explicamos, es una técnica artística basada en la temporalidad y el movimiento. Sin tiempo ni movimiento, no existirían las artes audiovisuales, sino que serían artes estáticas. Si la duración es un concepto creado o no por el ser humano, ha pasado a poseer una transcendencia tan profunda para este que nadie se plantearía su inexistencia, ya que existiera o no antes de la humanidad, este concepto ya ha sido creado. La duración es una necesidad del soporte audiovisual, siendo imposible su existencia sin esta.

Por otro lado observamos teorías sobre el instante, como las de Descartes, conceptos muy cercanos a la animación, donde el instante de Descartes se relaciona directamente con los fotogramas de la película, ambos son la mínima unidad de tiempo, vinculados también al concepto de tiempo como número propuesto por Platón y Aristóteles. En animación, y en otros formatos audiovisuales, las unidades mínimas de tiempo, es decir, los fotogramas, siempre adquieren una duración determinada, comportándose al contrario que lo expuesto en las teorías sobre la división relativa de los instantes de Merleau-Ponty. Técnicamente, el fotograma siempre tendrá una duración concreta, aunque la mente del espectador pueda dividir este instante en más o menos porciones. Además, en animación necesitamos medir en fotogramas por segundo todos los tiempos, presente, pasado y futuro, para conocer la duración total de la obra, por lo que la teoría sobre la inutilidad de la medición de los tiempos no presentes de San Agustín de Hipona no podría aplicarse al formato audiovisual. El tiempo total de la obra es el contenedor de los fotogramas que crean, con su reproducción, las acciones. El tiempo, más concretamente la duración determinada de la obra, recoge todos los actos que presenciaremos en la película. Es por ello que la teoría de Sartre sobre el tiempo no contenedor de actos quedaría descartada en animación, ya que en esta existe una retroalimentación en la que la duración necesita de los fotogramas para existir y viceversa, como en la vida real necesitaremos los instantes para que exista el tiempo. Sobre si podrían existir instantes idénticos, teoría formulada por Leibniz, es algo que en animación podría darse perfectamente.

A propósito de las diferentes teorías sobre si el tiempo es igual a movimiento, premisas formuladas por autores como Aristóteles, esta quedaría corroborada en animación, ya que, para que se dé el tiempo animado, es necesario el movimiento proporcionado por la reproducción. Para las artes audiovisuales, como Leibniz afirmaba, el tiempo se anula sin movimiento.

A la hora de comprender la narración mostrada en la obra, la lógica y el razonamiento preciso propuesto por Bergson son imprescindibles, sin ellos el espectador no recordaría ni hilvanaría los acontecimientos, quedándose así en lo superficial de la narración, llegando en ocasiones a no entenderla. De este modo se niega la teoría de los nominalistas sobre la necesidad de no procesar por la lógica los acontecimientos para obtener la realidad, entendiendo la lógica como lo aprendido individualmente, que puede llevar a prejuicios. En casi cualquier tipo de arte es necesaria la lógica para llegar a una conclusión propia, independientemente de las conclusiones generadas por otros espectadores. Sin embargo, es cierto que es necesario dejar a un lado los prejuicios para comprender fielmente los datos que la narración no está ofreciendo.

La narración en las obras de animación tiene mucho que ver con la teoría de los cuerpos desconocidos de Descartes que, según Heidegger, solo se pueden conocer cuando se nos muestran en presente. Así, solo podremos conocer los hechos que se nos presentan en un momento dado, quedando ocultos a nuestra vista cuando se encuentran en pasado o en futuro, sin embargo, siendo ya conocidos cuando se posicionan en el pasado. Los acontecimientos que hemos conocido en presente, aunque se encuentre en un punto de reproducción pasado, serán necesarios para comprender el grueso de la película, debiendo crear el espectador nexos mentales entre los acontecimientos pasados, presentes y futuros de toda la obra.



Figura 8. Fotograma del episodio 39, “Visión Futura”, temporada 1 de la serie “Steven Universe” (2013) de Rebecca Sugar.

Por otro lado encontramos discrepancias sobre cómo se representaría la línea de tiempo. Autores como Newton o Comte-Sponville consideraban esta línea como una recta unidireccional en la que nunca se podría regresar hacia el pasado. Bergson, por su parte, defendía la ramificación de la línea de tiempo, dando lugar a multitud de opciones que se abren ante nosotros a cada instante, de las cuales debemos elegir una. Esta opción quedaría reflejada en cuanto que el equipo de guion y dirección acota las acciones de los personajes dependiendo del resultado que deseen obtener, es decir, eligen una entre todas las posibilidades. Este tipo de pensamiento de línea de tiempo, en la que las elecciones se ramifican, pueden llevar a preocupaciones y quebraderos de cabeza por pensar que no se ha elegido el camino correcto, sin embargo, Comte-Sponville propone la fatalidad del presente por la que no vale la pena devanarse los sesos por lo que pudo ocurrir si hubiéramos elegido otro camino, ya que el pasado es inalterable. Sin embargo, aunque no valga la pena plantearse este tipo de cuestiones en la vida real, en animación puede ser un buen recurso narrativo el mostrar las distintas opciones según se elige un camino u otro, como ocurre en la serie “Steven Universe” (2013) de Rebecca Sugar, en el episodio treinta y nueve de la primera temporada, titulado “Visión Futura”, en el que una de las protagonistas llamada Granate muestra cómo puede ver todos los caminos en los que una opción puede desencadenar (figura 8), haciendo una metáfora del tiempo como un río y sus múltiples desembocaduras. Aunque esto puede parecer negado por la fase de preproducción, donde todo queda definido antes de la realización de la animación, pudiendo existir a veces algún cambio en la fase de producción, es posible en la narración. Otros tipos de línea de tiempo, en el caso de Nietzsche sería la recta unidireccional, pero gracias al eterno retorno, hayamos una línea de tiempo que sí permite volver sobre sí misma. Esta última sería la más cercana a la línea de tiempo de las artes audiovisuales, en la cual no existe unidireccionalidad, encontrando saltos en el tiempo como serían los Flashback y Flashforward. La correlación entre la línea de tiempo audiovisual y la de Nietzsche derivaría en una equivalencia del Flashback como “regreso infinito” y Flashforward como “progreso infinito”. Sin embargo, el salto temporal ofrecido por estos dos tipos de Flashes trasciende el instante al cual se reduce Nietzsche en su regreso y su progreso infinitos, llegando a saltos mucho más alejados en el tiempo. Es necesario unir a la línea de tiempo de Nietzsche, que se separa en instantes, la posibilidad de

alterar los acontecimientos que se pensaban verdaderos, pudiendo existir saltos y viajes en el tiempo que aporten de repente una visión completamente distinta de la anterior, para comprender la línea de tiempo audiovisual. Por ello, la temporalidad de las narraciones en animación no se relacionaría con la irreversibilidad del orden de los acontecimientos que manifiestan Sartre y Compte-Sponville, siendo posible dicha reversibilidad gracias a los saltos temporales y a los viajes en el tiempo.

En cuanto a la eternidad de la extensión de la línea de tiempo propuesta por Newton quedaría rechazada en las artes audiovisuales, ya que la obra debe tener un comienzo y un final delimitados, adquiriendo una duración determinada, un concepto que sería más cercano a la línea de tiempo con principio y final pensada por Leibniz.

Sobre la delimitación de la temporalidad de la línea de tiempo en animación, encontramos las teorías de las tendencias de Bergson, relacionándose estas con las fases de preproducción, en las que todo queda definido de antemano, determinando los acontecimientos y el desarrollo de la narración.

Acerca de lo transmitido por la narración, es decir, lo que nos cuenta la obra, también podremos encontrar la presencia del tiempo. Por ejemplo, Descartes y Compte-Sponville tienen muy en cuenta los movimientos cósmicos para afirmar la existencia del tiempo, movimientos que existen en animación, ya que en muchas obras de carácter figurativo podemos apreciar si es de día o de noche, y la estación del año. La diferencia reside en que estos movimientos cósmicos, aunque están presentes en animación, no siguen un movimiento cíclico real, existiendo elipsis temporales (saltos en el tiempo para crear una sensación de paso del tiempo más rápida y fluida cuando no hay demasiada información relevante en la porción que se suprime). De no existir elipsis, tendríamos que utilizar una película de veinticuatro horas de duración para mostrar la jornada de un personaje, lo que sería tedioso de ver para el espectador e innecesario para la película, ya que podemos conseguir el mismo efecto de paso del día gracias a las elipsis, sin necesidad de mostrar todos y cada uno de los sucesos irrelevantes que llevan al desenlace.

Relacionamos la pérdida de memoria como la pérdida de nuestro tiempo pasado, ya que es el almacén de los recuerdos de todo lo que fuimos. Este pensamiento sobre la salud mental relativa al tiempo fue tratado por los filósofos estoicos. En animación, la enfermedad mental que acarrea pérdidas de la memoria puede ser una buena ocasión para utilizar recursos narrativos temporales que permitan al espectador sentirse tan confuso y aturdido como los protagonistas de la obra, utilizando elipsis donde el contenido eliminado era transcendente para la historia y empleando Flashback para volver sobre ese tiempo y recuperar la información, dando generalmente un giro al desenlace.

3.2. COMPARACIÓN Y RELACIÓN ENTRE EL TIEMPO EN ANIMACIÓN Y EN DISTINTAS DISCIPLINAS ARTÍSTICAS

Partimos de la idea de que todas las artes tengan una técnica y una resolución de la narración más o menos relacionada con el concepto tiempo, pues todas ellas se encuentran dentro del tiempo-existencia, tiempo real del que nada escapa¹. Todo lo existente forma parte del espacio y el tiempo acotado (tomando la premisa de que los objetos y los seres no pueden ser infinitos), ocupa una posición y unas dimensiones en el espacio, durando un tiempo determinado.

Dejando a un lado este aspecto temporal fundamental, investigaremos los puntos temporales narrativos, además de elementos técnicos y visuales temporales en común entre animación y artes inmóviles, artes secuenciales, artes móviles, literatura, cine y música.

En algunos de los apartados investigados en este punto hemos utilizado ciertos libros que han sido esenciales para comprender el aspecto a investigar, es por ello que han sido libros de cabecera en ese ámbito y por lo que podemos apreciar reiteraciones en las notas bibliográficas, al no encontrar demasiada información sobre cada aspecto temporal del tiempo en cada tipo de arte.

¹ Inciarte, Fernando; Flamarique, Lourdes. Espacio, Tiempo y Arte. *Imágenes, palabras, signos. Sobre arte y filosofía* (Pamplona: EUNSA, 2004), 53.

3.2.1. ARTES INMÓVILES

Pintura, escultura, dibujo, fotografía e ilustración.

En los primeros años de la creación de la animación tradicional, la estética está mucho más ligada al cómic, la tira cómica y las artes secuenciales en general, que a cualquier otro tipo de arte. Esto se debe a autores como McCay, que utilizan este tipo de animación para dotar de movimientos a sus viñetas, que siempre habían deseado tenerlo. Es la técnica que estaba esperando todo creador de arte secuencial y artista que intentase representar el movimiento a través de obras inmóviles. En estos comienzos se crean en animación las dos vertientes, figurativa y abstracta, siendo la segunda más cercana a artistas visuales como pintores que ya tendían a la abstracción en sus obras o basándose estéticamente en los artistas que desarrollaban dicho estilo; y acercándose la figuración a los autores de arte secuencial con la única pretensión de dotar de movimiento a sus personajes. Esta última vertiente de animación figurativa tradicional llevada a cabo por artistas del arte secuencial desembocó en un tipo de animación comercial cuyo único concepto era divertir al espectador, al igual que las tiras cómicas que habían publicado, forma de animación más popular y conocida hasta el día de hoy. La abstracción se encargó del ámbito experimental en la animación, no obstante la figuración nunca estuvo del todo desligada de la animación experimental y de autor, tomando más fuerza a partir de la segunda mitad del S. XX. Una de las primeras obras donde podemos encontrar la combinación de las dos estéticas es en “Fantasía” (1940) del estudio Disney (figura 1), donde Oskar Fischinger trabaja en uno de los cortos que conforman la película. Esta parte da como resultado una estética intermedia, ni demasiado figurativa, ni demasiado abstracta, representando partes de instrumentos moviéndose al son de la música. Estas partes de instrumentos, como el arco de un instrumento de cuerda, están tan sintetizadas que perfectamente podrían confundirse con una figura abstracta.

El estilo visual, aun no siendo un componente temporal, es uno de los nexos de unión más importantes entre la animación y las artes inmóviles, siendo en ocasiones más cercana a la pintura como la película “The Old and the Sea” (1999) de Alexander Petrov, o más cercano a la escultura en la técnica stop-motion y zootropos 3D.

En las artes inmóviles el tiempo se expresa a través del movimiento estático. Para representar el tiempo pueden servirse de dos opciones. La primera es la técnica clásica de representar el tiempo escogiendo poses estratégicamente, que dejen entrever los acontecimientos anteriores y posteriores a la acción estática que se está mostrando. Esta opción de representación de movimiento se lleva a cabo en todas las disciplinas de las artes inmóviles, salvando periodos históricos donde el arte se representaba de manera más tosca e hierática, como en el Románico. Esta forma de representación del movimiento necesitaba de un esfuerzo intelectual e imaginativo por parte del espectador, no solo tendrá que tener en cuenta todo el concepto presente que se le muestra, sino que deberá averiguar, de una forma seminconsciente en numerosas ocasiones, por medio del movimiento de los ropajes, de la posición de los personajes, por el desenfoque planteado en una acción veloz o las actitudes con las que interactúan entre sí los personajes, qué acontecimiento desencadenó la acción y qué podría pasar posteriormente. El presente, el pasado y el futuro se hayan reunidos en una sola obra irónicamente estática. Un ejemplo sería la obra escultórica griega del S. V A.C. “Discóbolo”, del escultor Mirón. En ella el movimiento está representado a través del instante justo en el que el atleta ha retrocedido para ganar velocidad, disponiéndose a lanzar el disco en ese preciso momento. Este concepto llega a simple vista a la percepción del espectador, pero hay otras características secundarias que refuerzan la idea del instante suspendido y la suposición del instante anterior y posterior, en este caso los músculos en tensión y la dirección de la mirada. Otro ejemplo lo encontramos en una segunda obra griega, “La Victoria de Samotracia” del periodo helenístico (S. II A.C.), donde el movimiento puede apreciarse gracias a la dirección en la que incidiría el viento en las telas que cubren el cuerpo de la escultura. Gracias a esta dirección de la túnica nos viene a la imaginación directamente, sin necesidad de demasiado esfuerzo, el movimiento ondulante causado por el viento.¹¹⁶ Un ejemplo siglos posterior podríamos apreciarlo en “Nastaglio Degli Onesti” (1483) de Botticelli. En el segundo cuadro de esta serie (figura 4) podemos apreciar claramente cómo se están desarrollando dos acciones temporalmente distintas en una misma escena: en primer plano encontramos a la joven asesinada, el personaje de la izquierda horrorizado por el asesinato y los perros a la derecha comiéndose lo que sería el corazón de la chica. En segundo plano la joven está viva y

116 Lessing, Gotthold Ephraim. *Laocoonte* (Madrid: Editorial Tecnos, 1990).

es perseguida por el jinete y los perros, lo que podría ser pasado o futuro debido a que, según narran, cada viernes la chica era cazada y asesinada, pero pasada esta acción volvía a revivir y se retomaba la persecución.^{117 118}

De igual forma podemos encontrar obras de fotografías en las que el tiempo detenido actúa de la misma manera que en las esculturas clásicas. Un ejemplo sería Jeff Wall en cuyas obras toma un momento intermedio exacto como en “Milk” (1984) (figura 2). Este momento, en el que la acción ya ha sido comenzada y se encuentra en el punto justo de poder terminar su desencadenamiento, remite a las esculturas clásicas ya comentadas anteriormente, en las que la posición del personaje representado se encuentra en el momento álgido del movimiento y es por ello que nos refiere al momento anterior y al momento posterior, podemos imaginar qué pasó y qué va a pasar gracias a la posición exacta de los elementos.¹¹⁹ Y es que “*después de la pintura, la instantánea fotográfica ha ocupado su lugar en la historia de la imágenes como el gran medio de hacer parar el tiempo, de fijarlo en un instante, único e irrepetible*”.¹²⁰

Estos tipos de representación del movimiento están íntimamente relacionados con lo representado en cada fotograma de la animación, vinculado con el fotograma único. La forma en la que el movimiento es representado a través de las acciones, las ropas, las actitudes y la acción general en las artes inmóviles, es llamada movimientos secundarios en animación. Dichos movimientos son propiciados por la acción o movimiento de un cuerpo principal y siguen a este, el movimiento del pelo sería un movimiento secundario al de la cabeza, o el vaivén de una falda sería movimiento secundario al movimiento de la cintura y las piernas. Esta cadena de movimientos puede alargarse bastante, según exista un tercer elemento que reciba la acción del segundo, su movimiento será terciario y así sucesivamente.

117 <https://www.museodelprado.es/educacion/educacion-propone/aniversarios-y-conmemoraciones/2010/v-centenario-de-la-muerte-de-botticelli/historia-de-nastagio-degli-ones-ti/> (27/05/2015)

118 Rubio Lapaz, Jesús. Tiempo simbólico y tiempo real en la producción estética moderna. *HUM 736: Papeles de Cultura Contemporánea*, N°12 (2010): 49-62.

119 Magalhães, Vítor. *Poéticas de la interrupción. La dialéctica entre movimiento e inmovilidad en la imagen contemporánea*. (Madrid: Trama Editorial, 2008).

120 Magalhães, Vítor. Op. Cit. Pag. 21



Figura 1: Fotograma de la película “Fantasía” (1940) del estudio Disney, donde colaboró Oskar Fischinger.



Figura 2: “Milk” (1984) de Jeff Wall.

Claro que, a diferencia de la animación, estos movimientos imaginados del arte inmóvil no pueden narrar mucho más allá de lo que están mostrando en ese momento, si acaso la imaginación puede adelantarse unos instantes a la acción presentada, al igual que ocurriría con la acción posterior. Como excepción encontraríamos que la obra fuese ilustración o representación de una leyenda, mito o historia conocida y en ese caso el espectador la conociese, aun así, aunque la historia completa se encuentre en la mente del espectador, la obra no puede mostrar más allá de lo anteriormente mencionado, al contrario que en animación donde la narración visual es completa: tiene un comienzo, un nudo y un desenlace desarrollados en el tiempo.¹²¹

En un intento de narración desarrollada en el tiempo, los artistas acudieron a la representación de varias escenas consecutivas, al modo de hacer del arte secuencial aunque con representaciones mucho más elaboradas técnicamente. De este modo podemos encontrar dípticos, trípticos, etc., como la serie expuesta anteriormente “Nastagio Degli Onesti” (1483) de Botticelli (figuras 3, 4, 5, y 6), que muestra una narración completa en la que Nastagio, cuyo amor no es correspondido, presencia la persecución de una chica a manos del caballero (figura 3). El caballero, que da muerte a la joven, le cuenta a Nastagio lo que sucedió: él se suicidó por no ser correspondido por la chica a la que asesinaba y esta no mostró ni la más mínima pena. La muchacha murió poco después que él y fue castigada con un tormento, sería perseguida por el caballero hasta darle caza cada viernes y la asesinaría. De repente la chica volvería a la vida y se reanudaría la persecución (figura 4). Nastagio aprovecha para enseñar a su amada tal tormento invitando a su familia a una comida en el lugar donde cada viernes se repetía la tortura. La joven, asustada al presenciar la escena, accedió al amor de Nastagio (figura 5). El último cuadro representa el banquete de boda de Nastagio y su amada (figura 6).^{122 123 124}

121 Lessing, Gotthold Ephraim. Ut. Supra.

122 Lessing, Gotthold Ephraim. Op. Cit.

123 Borau, José Luis. *La Pintura en el Cine. El Cine en la Pintura* (Madrid: Ocho y Medio, 2003).

124 <https://www.museodelprado.es/educacion/educacion-propone/aniversarios-y-conmemoraciones/2010/v-centenario-de-la-muerte-de-botticelli/historia-de-nastagio-degli-onesti/> (27/05/2015)



figura 3



figura 4



figura 5



figura 6

Figura 3-6: "Nastagio Degli Onesti" (1483) de Botticelli.



Figura 7: “Marilyn” (1963) de Wolf Vostell.

Otra forma de representar el tiempo en las artes inmóviles mucho más actual sería provocando o dejando ver la erosión en la obra, como en el caso de “Marilyn” (1963) de Wolf Vostell (figura 7). La imagen de la diva se nos presenta rasgada, muy erosionada. Con esta técnica no solo se hace referencia al paso del tiempo en la obra, sino también en lo representado en referencia al envejecimiento o el deterioro de la persona.¹²⁵ Vostell crea obra a partir del recurso expresivo del rasgado y el desgaste de la misma manera que la crearía Norman McLaren en su obra *Blinkity Blank* (1954), para la cual el dibujo está rasgado sobre el celuloide.

La representación del movimiento había llegado a la pintura gracias a la aparición del cine, el cual proporcionó distintos puntos de vista de la forma en la que se podía captar. En el S. XX encontramos la segunda forma en la que las artes inmóviles empiezan a representar el movimiento, el cubismo, que aparece en 1907. Tomando como ejemplo la obra de Picasso “*Demoiselles d’Avignon*” (1907), uno de los primeros cuadros en técnica cubista, se percibe una cierta inexactitud en las perspectivas de los cuerpos. Las distintas partes del cuerpo pertenecen a perspectivas diferentes, para lo que el pintor debió desplazarse alrededor de las modelos. No solo las perspectivas, los puntos de vista de las distintas partes de los cuerpos no se corresponden entre sí. Este ejercicio de rechazo de las perspectivas, muy novedoso en ese momento, no representa el movimiento en la manera que lo hacen los futuristas pocos años después, no obstante existe un movimiento exterior al cuadro, el del desplazamiento del pintor y los modelos, que es representado interiormente en él. La diferenciación entre el movimiento interior de las obras futuristas (movimiento visualmente perceptible en la propia obra) y el movimiento exterior de Picasso en sus composiciones sin perspectiva real, puede ser comparado con el movimiento interno en animación, producido por el transcurso físico de la película y protagonizado por el paso de fotogramas y la posición de la aguja lectora; y el movimiento externo en animación, tiempo subjetivo apreciado por el espectador.¹²⁶

125 Rubio Lapaz, Jesús. Ut. Supra.

126 Nash, J.M. *El cubismo, el futurismo y el constructivismo* (Editorial Labor, S.A.: Barcelona, 1975)

La siguiente corriente revolucionario de principios del siglo XX en cuanto a la representación de movimiento, es el futurismo, que nace en 1909 con Filippo Tommaso Marinetti. La faceta del movimiento interior del futurismo se da gracias a la aparición de automóviles y demás vehículos veloces, a la adoración por esta nueva tecnología. Tal es la fascinación, que el primer manifiesto futurista afirma que es más bello un automóvil a toda velocidad que las esculturas clásicas. A este primer manifiesto futurista siguieron otros como “Pintura Futurista: Manifiesto Técnico” en el que se sentaban las bases sobre las cuales se regiría la producción pictórica futurista: dejar a un lado las imágenes estáticas y centrarse en la representación del dinamismo a través del tiempo. Para esta representación se basarían en la misma ley en la que se asienta la animación, la persistencia retiniana, por la cual captamos en un segundo distintas poses, que deberán ser reproducidas en la obra. En el caso de la animación, al contar con fotogramas, las poses quedan separadas, al contrario que en la pintura futurista, la cual representaba todas las poses en una misma obra estática, presentación de la estela de movimiento y mostrando, a su vez, el tiempo transcurrido desde que el movimiento comenzó hasta que acabó. El estudio de Giaocomo Balla “Muchacha corriendo en una galería” (1912) no difiere demasiado al boceto de movimiento que cualquier animador podría realizar para generar las características de movimiento de un personaje.¹²⁷ Incluso en animación, podríamos encontrar el recursos de desdoblamiento del personaje (del que hablaremos en el capítulo 4) que crea este tipo de figuras desdobladas.

Así, en el futurismo, el tiempo queda reflejado a partir de una estela de poses, escenificado de forma consecutiva, en una misma obra, la huella que ha dejado un movimiento a modo de posiciones estáticas. “Desnudo Bajando la Escalera” (1912) de Marcel Duchamp (figura 8) es una de las obras cubistas más características de la representación del movimiento, conteniendo los dos tipos de tiempo-movimiento explicados: presenta las múltiples perspectivas representativas del cubismo además de la estela de fotogramas manifestación del movimiento translación del personaje.¹²⁸



Figura 8: “Desnudo Bajando la Escalera” (1912) de Marcel Duchamp.

127 Nash, J.M. Ut. Supra

128 Rubio Lapaz, Jesús. Ut Supra.



Figura 9 y figura 10: Comparación un fotograma de la obra de Len Lye “A Colour Box” (1935) (figura 9) y la obra de Jackson Pollock “Postes azules” (1953) (figura 10).

El futurismo realiza tanto el desdoblamiento del movimiento o rastro de fotogramas como la representación del movimiento a través de la cinética. “Velocita in Motocicleta” (1913) de Giacomo Balla pretende representar el movimiento a través de las líneas cinéticas que dibujaría el movimiento. Líneas rectas, curvas y espirales se mezclan de una manera ordenada para dibujar la dirección que seguiría el movimiento. Otro ejemplo sería la obra “Dinamismo de Perro con Correa” (1912) del mismo autor, donde por medio de líneas menos estrictas y medidas que en la obra anterior, representa el rápido y sutil movimiento de las patas de un perro al andar junto a su amo, del cual también podemos apreciar la secuencia de poses que sigue su zapato y el movimiento ondulante de la correa.¹²⁹

Otro punto que acerca el futurismo a la animación es la relación directa que tuvo con el cine, como en la película “Ballet Mécanique” (1924) de Fernand Léger, en la que la obsesión futurista por la captación de la dinámica del movimiento por fin puede ser obtenida en una obra que ofrece el movimiento completo de las figuras y no a través de líneas y objetos estáticos. Las repeticiones y bucles de movimiento se pueden encontrar durante todo el filme a través de personajes que mecanizan sus movimientos. Otras veces estas repeticiones y bucles son creados por objetos o por el propio movimiento de la cámara. No podemos decir que el objeto se anima, pero sí se le intenta dar un aspecto de movimiento irreal, de la misma manera que encontramos en la mayoría del movimiento plasmado en animación, que aun siguiendo pautas del movimiento real siempre tiende a ciertas deformaciones que le aportan riqueza. Otro ejemplo de película abstracta, que trata sobre los bucles de movimiento y formas geométricas sintéticas, en este caso espirales, podríamos encontrarlo en el cortometrajes de Marcel Duchamp “Anemic Cinema” (1926). Muy cercano en fecha a “Ballet Mécanique”, la obra de Duchamp también explora las posibilidades del movimiento de figuras simples. Esta obra se encuentra a medio camino entre la animación y el cine de acción real, debido a que se está animando un objeto dibujado, pero la forma de animar no es la convencional, sino que ha sido pegado en una forma plana circular y se ha hecho girar esta forma lentamente.¹³⁰

129 Rubio Lapaz, Jesús. Ut. Supra.

130 Rubio Lapaz, Jesús. Op. Cit.

Otro ejemplo de pintura en la que el movimiento está presente, aunque no de la misma forma que en los artistas futuristas, se encuentra en la corriente Expresionismo Abstracto, con las obras de uno de los más conocidos artistas de esta vertiente, Jackson Pollock. En sus “drippings”, Pollock no busca un resultado final perfecto, de colores y composición estudiados, sino que explora el resultado generado por su movimiento en la acción de pintar. Colocando la tela sobre el suelo, Pollock se mueve sobre ella de distintas maneras, agitando botes de pintura chorreantes de diversos colores, para finalmente obtener una obra imposible de predecir. En este proceso de creación el movimiento y el tiempo queda plasmando en el interior a la obra mediante el modo producción, aunque nosotros no podamos percibirlo una vez completada, al igual que en animación el tiempo de lo creado es interior a la obra, como bien nombra Andy Joule, es tiempo animado¹³¹. La incertidumbre del resultado final, cuando Pollock no podía averiguar el resultado pictórico de sus movimientos, lo encontramos en animación en las obras en las que el dibujo se realiza directamente sobre la película. El autor solo podría ver el resultado de su obra hasta que toda la película estuviera dibujada, normalmente con formas abstractas de líneas y colores que recorrían el largo de la bobina. Para apreciar el resultado final no era necesaria la labor de preproducción y montaje, simplemente colocaban la película tal cual en el proyector y la reproducían. El resultado suele ser parecido a las obras de Pollock: de estética enérgica y colores vibrantes, transmiten una sensación acelerada. Un ejemplo de las primeras películas experimentales dibujadas directamente sobre celuloide es “A Colour Box” (1935) de Len Lye (figura 9). Si comparamos un fotograma de esta obra de Lye con la obra de Pollock “Postes azules” (1953) (figura 10) podemos encontrar similitudes en el tipo de trazo resultante, el uso de colores primarios y la expresividad enérgica de ambas obras.

¹³¹ Joule, Andy. La Paradoja Del Tiempo En Animación. Si Lo Inanimado También Experimenta El Tiempo Real. ¿por Qué Parece Vivo Por Un Momento?. *Con A de Animación*, N°1 (2011), 55–62.



Figura 15: “Viridiana” (1961) de Luis Buñuel/ Figura 16: “La Cena” (1495-1498) de Leonardo da Vinci.



Figura 13: Fotograma de la obra “Mona Lisa Descending a Staircase” (1992) de Joan C. Gratz/ Figura 14: “El Grito” (1893) Edvard Munch.

Desde poco después de la aparición de la animación los artistas vieron en ella la forma perfecta de conceder movimiento por fin a sus obras. Artistas abstractos como Oscar Fischinger o Viking Eggeling y artistas del arte secuencial como Winsor McCay (al que hicimos referencia anteriormente), pudieron por fin culminar el sueño de ver sus obras en movimiento, al igual que Léger da vida a través del cine de acción real a los conceptos que envuelven al arte futurista. De la misma manera que el arte adquiere el movimiento y el tiempo a través de la animación y el cine de acción real, estos toman heredados conceptos básicos de las artes inmóviles como el encuadre, las perspectivas, la composición, el color y la técnica, pudiendo encontrar un abanico de estilos en animación tan amplio como en el resto de artes. Las artes inmóviles no solo dotan a la animación de todos estos principios y técnicas, sino que distintas obras o artistas pueden ser representados directamente, alusión a una conocida escena, versión o parodia. También se puede dar el caso de que una escena inmóvil de la pintura se anime a través del cine de acción real, como puede ser la “La Cena” de Leonardo en la película “Viridiana” (1961) de Luis Buñuel (figura 11 y 12), en el caso del cine de acción real^{132 133}, o “Mona Lisa Descending a Staircase” (1992) de Joan C. Gratz, donde distintas obras de arte con gran importancia histórica y artística mutan su forma para transformarse en otras (figura 13).

El tiempo necesario para la recepción de la información de la obra por parte del espectador en las artes inmóviles puede variar dependiendo de su entendimiento en artes, de su conocimiento del artista y de su propia apreciación e interpretación. Este tiempo estimado para la interpretación de la obra por parte del espectador suele ser mucho más corto en artes inmóviles que en el resto de artes, en las cuales hay un tiempo de duración extendido, como puede ser el caso de la animación, la música, la cinematografía, el tiempo que se tarda en leer literatura y arte secuencial, el teatro o la performance. En el caso de la literatura y las artes secuenciales, el tiempo de interpretación dependerá del nivel de lectura de la persona, mientras que en el resto de artes no inmóviles el tiempo suele estar prefijado por la duración de reproducción o ejecución de una obra. Todas las obras cuentan con tiempo externo (tiempo de interpretación del espectador y de duración en

132 José Luis Borau. Ut. Supra.

133 http://linternamagicasevilla.blogspot.com.es/2011_12_01_archive.html (18/05/2015)

tiempo real en el caso de las artes móviles, el cine y la animación) y tiempo interno (tiempo referenciado en la narración y en el cual se desarrollan los acontecimientos y existen los personajes).

Es curioso cómo creemos engañar de una forma sencilla a nuestra visión cuando contemplamos una obra de animación siendo conscientes de que el movimiento que presenciamos no es real, sino que existen saltos intermedios que nuestra mirada no puede apreciar por la rapidez a la que pasan las imágenes. Lo más curioso es cómo no es necesario que los saltos entre imágenes sean mínimos para dar la apariencia de movimiento, como ocurre en la obra “Tu” (1994) de Kuntzel (figura 15), donde experimentamos el paso de una imagen a otra en las expresiones fáciles de un niño. Las fotografías que nos son mostradas no son completamente consecutivas, pero aun así da una apariencia de movimiento, aunque irreal. Sabemos que ese movimiento del paso de observar una fotografía a otra no ha tenido por qué ser captado en el mismo periodo de paso del tiempo, nuestra mente lo percibe como raro, no obstante, genera conexiones entre la fotografía anterior y la que se está visionando, relacionando el paso del tiempo de una a otra y con ello creando un movimiento irreal entre ellas, movimiento más allá del propio pasar de fotografías que solo existe en nuestra mente. Ni siquiera existiría en nuestra visión, como en el caso de la animación, porque no es un efecto óptico lo que presentimos con la obra de Kuntzel, sino un efecto mental.¹³⁴

De la misma manera que el cómic puede narrar a modo de sucesión secuencial, la fotografía también puede hacerlo, acercándose mucho a la animación y al cine de acción real y aún más al arte secuencial. Un claro ejemplo de secuencialidad en la fotografía es la obra “Quatre Mouvements de la Peur” (1978-1995) de Julião Sarmiento, en la que podemos apreciar la sucesión de instantes correlativos en el tiempo. En este caso no es solo la mente la encargada de crear una relación entre los acontecimientos, sino que a simple vista se puede apreciar su correspondencia.¹³⁵



Figura 15: Instalación “Tu” (1994) de Thierry Kuntzel.

134 Magalhães, Vítor. Ut. Supra.

135 Magalhães, Vítor. Op. Cit.



Figura 16: Fotograma de la obra “Light-Paint Piano Player” (2008) de Ryan Cashman.



Figura 17: “Incendio desde el Puente de Waterloo” (1835) de Joseph Turner.

Hay un elemento temporal que varias formas de arte inmóvil han presentado y representado, la luz. La mayor exponente es la fotografía. Francisco Robles cita en el libro-catálogo “La Luz”:

“El fotógrafo juega con la tercera dimensión de la imagen, que no es la profundidad de campo, sino el tiempo. El fotógrafo somete al tiempo, tan discursivo y fugaz, a la cuadrícula donde lo encierra una vez y para siempre. La sobra efímera del vuelo de una paloma sobre la cal iluminada por el sol se queda fija en la foto. Vuelo suspendido en el aire de la imagen.” Y sigue “La fotografía es el arte donde se cruzan las dos líneas que han despertado el interés de los científicos: el tiempo y la luz. [...] La luz con el tiempo dentro. ¿Existe una definición más nítida de la fotografía?”¹³⁶

Robles define la fotografía como “El presente en un clic”¹³⁷, pero no obstante, en cuanto el botón deja de pulsarse ya no es presente, será pasado capturado por la luz. Además la luz no solo capta el instante de la fotografía, es el instrumento de medición temporal más antiguo.

No es simplemente que la fotografía pueda capturar con tanta fidelidad el instante presente como el cine de acción real, sino que los elementos técnicos que utiliza la cámara fotográfica para captar la obra, además de las lentes, son las luces y sombras, sin ellas no existirá fotografía. Se le suma a este componente temporal-lumínico el tiempo de exposición como siguiente elemento técnico fotográfico, dependiendo del cual la imagen tendrá más o menos tiempo para absorber la luz, con la posibilidad de que la obra aparezca quemada por el exceso o muy oscura por el defecto de luz.

Otra forma de capturar el tiempo que posee la fotografía es el registro de movimientos de luz como los solares (registro que puede llegar a durar días, meses y años) a través de cámaras estenopeicas, donde la luz, al entrar por el agujero de la cámara, oscurece las zonas del papel fotosensible. Este tipo de fotografías de larga exposición en la que se persigue captar la trayectoria del

¹³⁶ Del Junco, Antonio. *La Luz*. (Sevillana Endesa: Sevilla, 2009). Pág. 4

¹³⁷ Del Junco, Antonio. Op. Cit.

sol, no solo consigue captar el tiempo de la luz, también el tiempo climático, pues cuando una nube se interpone entre el sol y la cámara, en ese tiempo la línea que dibuja la trayectoria del sol desaparecerá.¹³⁸

La luz y la fotografía pueden introducirse en animación, como fotogramas, a través de dibujos hechos con rastros de luz en fotografías de larga exposición nocturnas. Estas animaciones adquieren mucha vibración entre fotogramas consecutivos debido a la necesidad de pintar con luz en el aire sin referencia directa de la imagen anterior. Un ejemplo sería la obra “Light-Paint Piano Player” (2008) de Ryan Cashman (figura 16).

La pintura también ha intentado captar la luz a partir de los colores y los efectos de la pincelada, en este tipo de representación, Monet y Turner fueron maestros.

El pintor romántico Turner, con el color y la acuarela pintaba sus paisajes majestuosos en los que la luz era transformada en color, no existiendo el negro absoluto si cualquier indicio de luz, por leve que fuera, se introducía en la obra. Una de las formas de la luz que Turner estudió fue la reflexión, según el material en el cual se reflectara, cómo se dispersa según la forma en la que rebotara y la combinación de colores provocada por ella. A partir de la incisión y el reflejo de la luz sobre los distintos elementos quedaba captado el movimiento en un momento preciso. Los colores que utilizaba se consideraron colores aéreos, cuya combinación nunca llegaba a generar el negro o ausencia de luz. Es lógico utilizar colores relacionados con el aire y a la sensación de profundidad atmosférica, si lo que se pretende representar es la luz y este es su elemento de transporte natural. Uno de los cuadros más representativos de Turner y su pintura de aire, atmósferas, luces y reflejos, es la obra “Incendio desde el Puente de Waterloo” (1835) (figura 17) que representaba el incendio acontecido en el Parlamento de Londres en 1834. El reflejo de la luz de las llamas sobre el agua hace que esta escena sobre la magnitud de las fuerzas de la naturaleza cobre más violencia, apareciendo la columna de llamas duplicada y acrecentada. La iluminación de la atmósfera cambia a naranjas y blancos, al colmarse el aire con el humo del incendio. La representación de los paisajes de Turner no persigue una copia fidedigna

de la naturaleza, sino la interpretación de un instante exacto en el que la luz transmite y refleja unos colores específicos.¹³⁹

Por otro lado encontramos al impresionista Claude Monet. Lo interesante con respecto a la luz y el color de este pintor es la necesidad de pintar durante unas horas y en unas estaciones concretas, mientras el sol incide de una manera determinada. Si el sol cambia de posición con respecto a la tierra las sombras se moverán y los colores cambiarán. La obra “Le Havre” (1872) está pintada en las primeras horas del amanecer para poder captar la bruma que solo puede verse a esas horas, antes de que el sol incida verticalmente.¹⁴⁰

De la misma manera, pero con un soporte muy distinto, la animación ha captado la luz y su proceso temporal, existiendo dos formas de captación: por un lado podremos encontrar obras como “Travelling Light” (1985) de Jane Aaron (figura 18), donde la luz no es real, la animación es una representación del paso real de la luz por las distintas estancias de la casa, realizada en stop motion con lo que parecen pequeños papeles recortados al mismo tamaño. Por otro lado, animaciones de técnicas que permiten animar en escenarios reales, como podría ser pixilación o stop motion, en las que el paso real de la luz queda fotografiado por la cámara. El espectador puede apreciar que el paso de la luz no está siendo real, debido a que entre fotograma y fotograma han existido paradas para poder mover la animación. De este modo las animaciones que captan la luz real adquieren este elemento temporal natural, por otra parte imposible de manipular, como en la obra “Vive la Rose” (2009) de Bruce Alcock (figura 19), donde el componente temporal del paso de la luz del sol ha sido captado en cada momento en que se ha tomado la fotografía, esto quiere decir que no existirá la misma distancia temporal entre un fotograma y otro. Por otro lado encontraríamos obras como Ablution (2001) de Eric Patrick, película de técnica pixilación que concentra toda su narración alrededor del tiempo, cómo pasa más rápidamente o más lentamente dependiendo de la percepción del protagonista. En ella podremos encontrar un personaje humano para el que el tiempo real parece pasar muy rápidamente.

139 Silenzi, Marina. El color y el movimiento. Turner y Monet como los pintores de la luz. *II Jornadas Hum.H.A. – Representación y Soporte*. (2007)

140 Silenzi, Marina. Ut. Supra.



Figura 18: "Travelling Light" (1985) de Jane Aaron.



Figura 19: "Vive la Rose" (2009) de Bruce Alcock.

3.2.2. ARTES SECUENCIALES

Cómic, tira cómica, novela gráfica y álbum ilustrado.

El arte secuencial, al igual que la animación, tiene un importante componente narrativo temporal, ambas desarrollan la narración en el tiempo. Por norma general en animación el tiempo de reproducción está prefijado y en arte secuencial dependerá de características del espectador como el nivel de lectura, la comprensión de la narración y el dibujo, aunque también obedecerá al número de páginas de las que conste la obra.

Ambas artes se desarrollan a partir de un guion y un storyboard, esencial en la preproducción de obras visuales con desarrollo en la narración. Estos elementos sirven para prefijar la forma de narración (cómo y qué se va a contar), en el caso del arte secuencial también determina el tiempo de duración de cada escena con más o menos viñetas. En animación el storyboard solo determinará los hechos acontecidos en la narración, el tiempo será calculado a través de la necesidad de los movimientos y el sonido en el paso posterior, el animatic.

El tiempo y el movimiento en animación comparado con artes secuenciales tiene dos grandes diferencias: el movimiento, por el cual la historia en animación debe desarrollarse un paso más en la preproducción para poder medirlo, y el sonido, siendo normalmente componente esencial en casi todas las obras de animación, es imposible encontrarlo en arte secuencial debido al formato.

Otro aspecto técnico en común entre animación y arte secuencial es el *raccord*, que se prefija en el guion y el storyboard, teniendo en cuenta que las características, movimientos, tiempos, velocidades, planos, objetos y personajes tengan coherencia al pasar de un plano a otro en una misma acción. Por ejemplo si estamos presenciando la persecución de un coche rojo en un plano picado, al cambiar a un primer plano del conductor el coche no puede haber cambiado de color, como tampoco debe haber cambiado el personaje, el paisaje, o cualquier otro componente visual. El *raccord* se rige por la coherencia en el paso de planos teniendo en cuenta la conexión visual y la forma en la que la dirección de las acciones se ejecuta en cada

plano. Un ejemplo de este aspecto que podremos encontrar en animación y en arte secuencial sería la acción previa a una pelea, en la que un personaje mira furiosamente al otro, cada personaje es mostrado en un primer plano, el primer personaje se encuentra a la izquierda de la pantalla, mirando hacia la derecha, el segundo estará en la parte derecha de la pantalla mirando hacia izquierda. Sería un error de *raccord* muy grave si los dos personajes se encontrasen en el mismo lado de la pantalla, habiendo escogido el mismo perfil de cada uno, este efecto rompería la coherencia visual porque no parecerían enfrentados, sino mirando hacia el mismo lugar.

La animación y las artes secuenciales comparten los elementos y recursos narrativos temporales heredados de la literatura, narrando la historia en base a ellos de una manera muy similar si exceptuamos el componente movimiento y reproducción en el tiempo. El único elemento narrativo que se diferenciaría de una manera considerable entre los dos tipos de arte sería el narrador omnisciente: en animación este narrador actúa como locutor invisible, de manera que solo escuchamos su voz; en artes secuenciales, al no contar con sonido, el narrador invisible es representado a través de cajas de texto, lo que también puede suceder en animación.

Las formas narrativas de posicionamiento en el tiempo de las que hacen uso la animación y las artes secuenciales son muy similares. Con formas narrativas de posicionamiento en el tiempo se hace referencia a frases como “a la mañana siguiente”, “mientras tanto”, “dos años después”... que pueden aparecer en las obras. En las dos técnicas se puede representar escrita sobre el plano o viñeta para aclarar el salto en el tiempo en narraciones figurativas. La diferencia residirá cuando, generalmente, en animación, en lugar de aparecer por escrito se narra con voz en off, al igual que ocurría con el narrador omnisciente.¹⁴¹

Cada viñeta del cómic podría compararse con un fotograma clave estático en animación, de la misma manera que en las artes inmóviles un solo lienzo o escena podría también serlo. La gran diferencia con respecto a la comparación con los fotogramas de la animación entre las artes inmóviles y las artes secuenciales es que en esta última los fotogramas han sido desarrollados a

141 Peña Méndez, Miguel. ¿Dónde? ¿Cuándo? Secuencialidad y tiempo en Here de Richar McGuire. *HUM 736: Papeles de Cultura Contemporánea* N°12 Diciembre 2010: 8-14



Figura 20: Fotograma de la obra de animación “Little Nemo” (1911) de Winsor MacCay.

lo largo de la narración, solo faltaría rellenar los fotogramas intermedios que quedarían entre un fotograma clave y otro. Sin embargo, en las artes inmóviles encontraríamos fotogramas clave únicos (exceptuando el caso de los dípticos y trípticos), no llegando a narrar un espacio de tiempo con tanta precisión como en las artes secuenciales.

El espacio que separa cada viñeta (“Gutter”) trabaja de la misma manera que la separación entre fotograma y fotograma de una película, con la diferencia de que la separación temporal entre imagen e imagen es mucho mayor en artes secuenciales que en animación, donde la separación debe ser un instante mínimo para que el movimiento no sea entrecortado y tenga relación y sentido de un fotograma a otro. El espacio de tiempo en el que nos es mostrada la separación entre fotograma y fotograma es tan ínfima que no se puede apreciar a simple vista, sin embargo en artes secuenciales el “Gutter”, entre otras funciones, siempre queda a la vista y adquiere importancia en el tiempo percibido por el espectador, como veremos más adelante.¹⁴²

Las artes secuenciales presentan una forma de narración del tiempo que se desarrolla a través de poses estáticas clave, un término medio entre las artes inmóviles y la animación. Las artes secuenciales desarrollan el movimiento de sus viñetas a través de la imaginación del espectador, quien necesita hacer un leve esfuerzo imaginativo para que la historia cobre movimiento a través de su mente, como ocurría con las esculturas clásicas en poses precisas en el tiempo o en la literatura. El esfuerzo mental del espectador es leve porque normalmente en artes secuenciales no hay demasiada distancia temporal entre una viñeta y otra, si la hubiera, y no fuese obvia, suele ser aclarada a través de cajas de texto explicativo.

En animación el movimiento invisible existente entre viñeta y viñeta se vuelve visible mostrando todas las poses que completan la acción, la imaginación del tiempo transcurrido no es necesaria. La imposibilidad de imaginar las narraciones de tiempo entre imagen e imagen de la animación no hace de ella una técnica menos intuitiva, la mente puede centrarse en otros aspectos narrativos de la obra y captar con mayor precisión y rapidez conceptos abstractos o difíciles de entender. Esta precisión de percepción

¹⁴² Peña Méndez, Miguel. Ut. Supra.

por parte del espectador conseguida en animación se desvanece en cierto modo en artes secuenciales, pues el espectador debe atender y entender más componentes complejos como la lectura y la imaginación del movimiento. En ambas técnicas encontramos componentes similares como el encuadre, la perspectiva, la estética o los recursos narrativos, que serán más fáciles de interiorizar en animación gracias a la reducción de conceptos complejos a comprender.¹⁴³

Por la gran afinidad entre arte secuencial y animación a muchos de los dibujantes de cómic y tiras cómicas no les costó demasiado pasar sus personajes a la técnica de animación para poder por fin verlos en movimiento, no teniendo que imaginar el movimiento entre viñeta y viñeta. Un ejemplo muy conocido es Winsor McCay con su obra “Little Nemo” (1911) (figura 20) y que existía en cómics anteriores a la animación como “Little Nemo in Slumberland” (1906) (figura 21).¹⁴⁴

No es raro encontrar similitudes con la estética del cómic en animación. En obras como “Nick Carter”, capítulo 01: “Il Mistero dei Dieci Dollari” (1972) de Guido de Maria (figura 22), la estética que se utiliza para dar color, además de acuarela, es la típica trama utilizada en cómic. No solo eso, esta obra es un cómic en sí mismo, es una animación de imagen estática en la que el movimiento procede de los movimientos de cámara, la narración de la historia en voz en off y el doblaje de los diálogos. A este cómic se le ha dado tiempo en la línea de tiempo de reproducción y se le ha introducido sonido, otro importante componente temporal en animación.



Figura 21: Fragmento del cómic “Little Nemo in Slumberland” (1906) de Winsor MacCay.



Figura 22: Fotograma de la obra “Nick Carter”, capítulo 01: “Il Mistero dei Dieci Dollari” (1972) de Guido de Maria.

143 Peña Méndez, Miguel. Ut. Supra.

144 Peña Méndez, Miguel. Op. Cit.



Figura 23: Fragmento de la obra de arte secuencial “Here” (1989) de Richard McGuire.

En la actualidad el cómic sigue reproduciéndose como series de televisión animadas. Muchos de los héroes y heroínas de Marvel Cómics han pasado al movimiento, como Spiderman, Batman, etc. Una de las series más actuales que podemos encontrar es “Hulk y los agentes S.M.A.S.H” (2013) de Stan Lee y Jack Kirby, donde observamos que además de los personajes y la estética del cómic introducida en animación, la narración en la que el cómic se desarrolla a través de viñetas rectangulares de diferentes tamaños también ha sido absorbida del cómic y se muestra en numerosas ocasiones. Otro punto curioso es que la cámara suele estar en movimiento, recorriendo lentamente el plano, lo que transmite la sensación del movimiento de los ojos en la lectura del cómic. También es llamativa la forma en la que se produce el cambio entre plano y plano, con un efecto de velocidad en el que el plano se desdibuja, incluso dejando ver el gutter que separaría las viñetas, recordando el paso rápido de los ojos entre páginas o entre viñetas. Estos recursos adquiridos del cómic no son utilizados a cada momento, pero sí que se combinan e intercambian, creando una estética y unas sensaciones en animación cercanas a las que podríamos tener en la lectura del cómic. Deja claro gracias a la utilización de estos medios la analogía entre plano de animación y viñeta de cómic.

En Oriente, más concretamente en Japón, el cómic manga fue absorbido por la animación que pasó a tener su propia denominación dentro de esta técnica, el llamado anime. Uno de los precursores del anime más internacional fue Osamu Tezuka con su serie conocida en Occidente como “AstroBoy” (1963)¹⁴⁵, a la que precedía el cómic con el mismo nombre y mismos personajes.

Por otra parte existe el recurso narrativo de la presentación de acciones temporales distintas en el mismo cuadro o plano donde las narraciones de los diversos momentos se muestran a la vez, pudiendo entremezclarse o permanecer separadas, correspondiendo a un mismo instante o a varios periodos u años. En animación y en arte secuencial podemos encontrar este recurso narrativo como narraciones simultáneas o como acciones simultáneas. Un ejemplo de narración simultánea en arte secuencial sería el cómic “Here” (1989) de Richard McGuire (figura 23)¹⁴⁶, donde vemos toda la narración en el mismo espacio pero no el mismo tiempo (gracias a la separación por

145 Horno López, Antonio. *Animación Japonesa. Análisis de series de anime actuales*. (Universidad de Granada: Granada, 2013)

146 Peña Méndez, Miguel. Ut. Supra.

pantallas, o en este caso viñetas), existiendo un paso del tiempo lógico aunque entrecortado, para poder mostrar la evolución del espacio con los acontecimientos ocurridos durante un largo periodo de tiempo. Este tipo de separación para mostrar narraciones separadas, al mismo o a distinto tiempo se llevará a cabo en animación en diversas obras, como sería la obra “On the land, at the sea and in the air” (1980) de Paul Driessen, donde 3 historias paralelas se desarrollan en el mismo espacio (la pantalla). Por otra parte la narración de acciones simultáneas se puede realizar a la manera clásica, con cortes entre planos (llamado montaje paralelo), como ocurriría en “Caveirão” (2013) de Guilherme Marcondes (figura 24). En esta obra, las acciones paralelas se van simultaneando en planos diferentes hasta encontrarse y convertirse en una sola narración: por un lado tenemos la fiesta de los monstruos y por otro el policía que va a por ellos. Las narraciones se encuentran en el momento que el policía llega a la escena de la fiesta. En arte secuencial esta forma de narración funcionaría de la misma manera, las historias se irían desarrollando y salteando hasta encontrarse en el desenlace, solo cambiando los planos por viñetas.

Scott McCloud diferencia la forma en la que la animación y las artes secuenciales como el cómic suceden su narración en el tiempo: “*La diferencia básica es que la animación es secuencial en el tiempo pero no yuxtapuesta en el espacio, como es el caso de los cómics*”¹⁴⁷. Como bien afirma McCloud, el cómic y las demás artes secuenciales en papel extienden su narración a partir del espacio físico o soporte (el papel). El tiempo se encuentra introducido y a su vez paralizado en cada viñeta y hará falta una progresión sobre el espacio, acción de la lectura, para que el tiempo y la narración puedan desarrollarse. La forma en la que la narración se desenvuelve en animación no parece ser espacial, si consideramos como espacio un formato físico en que podemos apreciar la progresión, no obstante en la producción existe un espacio virtual que cada fotograma ocupa en la línea de tiempo. Esta línea de tiempo, aun no existiendo en la realidad, de la misma forma que el movimiento en animación tampoco es real, sí que existe de manera virtual y hay una acción en la reproducción que demuestra este espacio: durante la visualización, la aguja lectora se desplaza en el espacio virtual, recorriendo rápidamente cada fotograma estático para poder otorgar movimiento, que tan característico es de la animación y que sin embargo podríamos considerar movimiento virtual al igual que el espacio virtual.

147 McCloud, Scott. Entender el cómic: El arte invisible. (Astiberri ediciones S.L.: Bilbao, 2005). Pág. 7



Figura 24: Fotograma de la obra “Caveirão” (2013) de Guilherme Marcondes.

McCloud desarrolla la teoría de la espacialización del cómic más allá, apuntando muy acertadamente que en el espacio físico, la narración temporal de la animación se produciría en el mismo sitio en todo momento. El soporte audiovisual (la proyección, la pantalla...) siempre será el mismo para todos los fotogramas. Sin embargo en artes secuenciales cada viñeta posee su propio espacio individual, independiente a las viñetas anteriores y posteriores, aun siendo consecutivos en la narración. De este modo afirma que el espacio en el que se desarrolla la narración temporal del cómic es equivalente al tiempo de duración en animación. Verdaderamente esto es así, ya que cada fotograma de la película existe en un espacio de tiempo, no coinciden dos fotogramas distintos en un mismo tiempo concreto de la película, pero sí que coinciden en espacio de proyección. Como también apunta McCloud, si pusiéramos todas las viñetas de un cómic en una película y lo reprodujéramos, tendríamos una animación súper rápida. Ocurriría al contrario si todos los fotogramas de una animación se presentaran en forma de cómic.¹⁴⁸

Diferenciábamos más arriba las artes secuenciales como un arte intermedio entre la animación, las artes inmóviles y la literatura. Habría que puntualizar que hay dos tipos de desarrollo temporal en las artes secuenciales: entre viñetas y dentro de ellas. El tiempo que transcurre entre viñeta y viñeta es obvio, podemos distinguir el cambio de movimiento a golpe de vista. Sin embargo, el movimiento y el tiempo en el interior de la viñeta pueden pasar desapercibidos. Esto ocurre debido a que estamos acostumbrados a pensar en imagen fija como la toma de un instante y esto en artes secuenciales suele no ser así: primeramente toma el tiempo de lectura y recorrido de los ojos del lector de un punto de la viñeta hasta su punto final, los bocadillos están escritos en orden de lectura e irán respondiéndose unos a otros en este orden. Este recorrido puede tener una duración variable dependiendo de la rapidez de lectura y la cantidad de acciones de la viñeta. La cantidad de acciones interior a la viñeta es también un cuantificador de tiempo desarrollado, no todas las acciones que se muestran en la viñeta ocurren a la vez, sino que obedecen al tiempo de lectura y siguen la misma forma de visualización que el de la lectura de cada país. No se leerá de la misma manera un cómic americano, donde el orden de lectura es de arriba abajo, de izquierda a derecha, que un manga donde se lee de arriba abajo, pero de derecha a

izquierda. La tercera observación, en la que confluyen las anteriores, es que la posición en el espacio de la viñeta de cada personaje debe ser relativa al espacio que ocupa el bocadillo de dicho personaje. Por supuesto, la viñeta puede también contener una única acción y un único bocadillo, pero aun así, esta viñeta no será un solo instante, su tiempo de duración dependerá del tiempo sonoro en el que el personaje dijera lo escrito en el bocadillo.¹⁴⁹

El tiempo en animación, que a priori puede parecer mucho más cercano a las artes secuenciales que a las artes inmóviles, dista mucho de parecerse, si bien en lo que se parecen es en el desarrollo de una narración completa, con el tiempo que esta conlleva. La sonoridad también sería un punto en común: en artes secuenciales debemos imaginar la sonoridad del discurso del personaje y su extensión en el tiempo; en animación este sonido es real y ya tiene su tiempo determinado.

Por otra parte, como bien afirma McCloud, está la sensación temporal percibida por el espectador, que en artes secuenciales es algo distinta a animación. Existen recursos visuales en artes secuenciales que nos ayudan a representar una duración distinta del tiempo, como podría ser la forma de la viñeta e incluso la separación entre estas: una forma más alargada o una separación más grande puede hacer que el tiempo percibido por el espectador sea más amplio.¹⁵⁰ En animación los recursos visuales para transmitir una relativización del tiempo en el espectador son distintos, como podría ser la ralentización o el Time Lapse. Debido a que la animación cuenta con tiempo como elemento indispensable, estos recursos se desarrollan realmente en el tiempo, aunque el espectador puede percibir que ha pasado una cantidad de tiempo cuando en realidad ha pasado otra; mientras que en artes secuenciales el tiempo asimilado entre una viñeta y otra por el espectador es relativo siempre dada su existencia espacial, pero no temporal.

Las formas de aceleración del tiempo que siguen las artes secuenciales, son conceptualmente similares a las que se siguen en animación, pero otra vez la forma de ejecución visual es muy distinta debido a la variación entre un formato y otro. En artes secuenciales podríamos representar el paso de millones de años solo pasando de una viñeta a otra. En animación este paso

149 McCloud, Scott. Ut. Supra.

150 McCloud, Scott. Op. Cit.

148 McCloud, Scott. Ut. Supra.

de millones de años podría crearse de varias formas: a través del Time Lapse, a través de disoluciones entre planos, por viajes en el tiempo y a través de elipsis.

Una diferencia importante de la continuación del tiempo entre las artes secuenciales y la animación es que en artes secuenciales podemos ver en general qué está pasando en una página a golpe de vista. Solo una de las viñetas, la que nos encontramos leyendo, puede ser el presente, sin embargo podemos ver de forma general las viñetas pasadas y las futuras. Esto sería imposible en animación, donde solo podemos ver el fotograma que estamos visualizando en presente.¹⁵¹

Pero si hay algo que mantienen en común animación y artes secuenciales es que el orden de lectura o visualización resulta prácticamente imposible de alterar.

“Acaso sea esta influencia de otros medios, como el cine o la televisión, donde la elección del espectador es prácticamente imposible”¹⁵²

Si quisiéramos cambiar el orden con el que se concibió la obra, el resultado no tendría sentido a no ser que la obra hubiera sido escrita y dibujada para poder visionarse en varias direcciones, lo que en animación solo podría conseguirse si se dividiera en capítulos que el espectador pudiera elegir.¹⁵³

El cómic recurre técnicamente a la llamada “clausura”, por la cual el espectador interpreta el “Gutter” entre viñeta y viñeta, en el cual no hay nada, pero podemos completarlo mentalmente debido a nuestra experiencia visual. De un modo técnicamente parecido, aunque conceptualmente alejado, funciona la ley de persistencia retiniana de la que se sirve el cine de acción real y la animación para unir los fotogramas estáticos y crear la sensación de movimiento. Técnicamente los dos tipos de artes están creando

en la mente del espectador la unión entre imágenes estáticas. Sin embargo, el concepto que envuelve a la “clausura” no funciona de la misma manera que la persistencia retiniana. La “clausura” apela a nuestras vivencias y a la reconstrucción de algo que no está expresado visualmente, pero que percibimos que es lo que ha tenido que pasar por el contexto de la viñetas que une. La persistencia retiniana no necesita que el espectador imagine nada, de hecho existen espectadores que no son totalmente conscientes de que se encuentran ante un truco visual en el que sus ojos no pueden llegar a apreciar la separación entre fotogramas estáticos debido a la velocidad de reproducción.¹⁵⁴

Otra forma en la que el tiempo-movimiento no se presenta de la misma manera en artes secuenciales que en animación es a través del dibujo del movimiento. En animación el dibujo del movimiento es estático, en fotogramas únicos, pero al ser reproducidos a gran velocidad estos dibujos estáticos consecutivos se funden en nuestra mente y generan un movimiento. En artes secuenciales las representaciones son estáticas, sin la posibilidad de cobrar movimiento debido a técnicas de reproducción, es por ello que cuando se quiere representar un movimiento, se dibuja su rastro y líneas cinéticas, que el espectador comprende como movimiento. Estas líneas cinéticas y rastros se utilizarán en animación en la fase de preproducción, el storyboard, pero muy raramente en la propia obra.¹⁵⁵

Por otra parte en arte secuencial, encontramos el ritmo, como bien define Will Eisner:

“Es la manipulación de los elementos del tiempo para comunicar un mensaje o una emoción específicos, el elemento decisivo son las viñetas”¹⁵⁶

151 McCloud, Scott. Ut. Supra.

152 McCloud, Scott. Op. Cit. Pág. 105

153 McCloud, Scott. Op. Cit.

154 McCloud, Scott. Ut. Supra.

155 McCloud, Scott. Op. Cit.

156 Eisner, Will. *El cómic y el arte secuencial. Teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo.* (Norma Editorial: Barcelona, 2002). Pág. 28

Los elementos que más ayudan a generar el ritmo en las artes secuenciales son, por un lado, los bocadillos, que enmarcan la sonoridad y el tiempo de transcurso de las palabras; y por otro lado, la viñeta que enmarca la acción y según su forma, organización y tamaño puede desprender una sensación temporal concreta. También sería importante el supuesto tiempo transcurrido en la acción presentada de una viñeta a otra, no percibiremos el mismo ritmo si las acciones que se nos presentan son muy cercanas en el tiempo, lo que da cierta impresión de expectación.

En todos estos elementos la disposición en el espacio y la forma de ser dibujados es muy importante, debido a que transmitirán una sensación u otra. Si encontramos los elementos muy separados la sensación percibida será de amplitud temporal, en la mayor parte de los casos. Lo mismo ocurrirá con el orden de los elementos en el espacio, que obedece a la forma de lectura de cada país.¹⁵⁷

El ritmo en el artes secuenciales se relaciona con el ritmo musical¹⁵⁸, aunque los elementos para crear ritmo en cada una de estas artes son muy diferentes, la música utiliza la duración y el tono de las notas para crear un ritmo: allegro, andante... Las artes secuenciales utilizan los componentes antes mencionados para generar una narración que puede resultar más o menos rápida. El ritmo de la animación resulta una forma intermedia entre artes secuenciales y música: los elementos que ayudan a formar el ritmo son visuales, los conceptos temporales y de movimiento que siguen son mucho más cercanos a la música, de hecho es muy posible que el ritmo de la narración de la animación esté propiciado por la música que se ha introducido en esta.

157 Eisner, Will. Ut. Supra

158 Eisner, Will. Op. Cit

3.2.3. ARTES MÓVILES

Teatro, arte de acción, performance, escultura en movimiento.

La narración del tiempo en animación encuentra muchos parecidos con este tipo de arte, no obstante siguen existiendo divergencias. Aunque en ambas artes la narración se desarrolla a través del movimiento y en tiempo de visionado real, lo que narrativamente en cuanto al tiempo les hace ser muy similares, la reproducción a tiempo real en animación solo es aparente, al igual que el movimiento. De la misma manera que el movimiento no es completamente real en animación, sino provocado por el paso de fotogramas consecutivos con cierta rapidez, el tiempo técnico de reproducción no es tan real como en las artes móviles debido a que generalmente (dependiendo del tipo de animación) en cualquier momento de la reproducción el filme puede ser parado o rebobinado, podemos desde el exterior de la obra manejar el tiempo de reproducción. Es obvio que, como espectadores, no podremos adulterar el número de fotogramas a los que la animación ha sido prefijada a reproducirse en la producción, pero sí podremos manejar la velocidad a la que se reproduce o en qué momento queremos parar la reproducción. El tiempo físico de reproducción en animación, en el momento que se procesa en la mente del espectador, es real, no es un tiempo de transcurso y movimiento imaginado como ocurriría en las artes secuenciales, es un tiempo cuyo paso es apreciable, el cual genera movimiento (simulado o no) y cambios en el transcurso de la narración.¹⁵⁹

Sería imposible que el tiempo interno de reproducción de una obra actuase de la misma manera en animación que en artes móviles puesto que las artes móviles se desarrollan en el tiempo físico real, en su reproducción pueden existir fallos de actuación o errores inesperados. Aun siendo exactamente la misma obra, existen pequeños cambios relacionados con los errores de interpretación o fallos técnicos que permiten que cada representación sea distinta de la anterior. Esto no ocurrirá en animación ni en cualquier técnica que consista en la reproducción audiovisual, en la que lo único que puede interferir en el tiempo técnico de reproducción es la persona exterior o un

159 Joule, Andy. La Paradoja Del Tiempo En Animación. Si Lo Inanimado También Experimenta El Tiempo Real, ¿por Qué Parece Vivo Por Un Momento?. *Con A de Animación*, N°1 (2011), 55-62.

error informático, al contrario que en artes móviles, donde los errores pueden provenir tanto del interior como del exterior de la obra.

Al igual que el tiempo interno de reproducción en animación está prefijado por componentes ajenos a las artes móviles, el movimiento tampoco funciona de la misma manera. En artes móviles, el movimiento es real, pudiendo provenir de actores en el caso del teatro, el arte de acción y la performance, o de máquinas y objetos en el caso de la escultura en movimiento. Ya sea por movimiento humano o mecánico, las artes móviles se presentan en un tiempo real, natural, donde no existen cortes entre pose y pose. La única manera de fingir estos cortes en el movimiento real sería a través de la utilización de luz estroboscópica, empleada en la animación de zootropos en 3D en los que sin la luz parpadeante, por causa de la cinética, solo veríamos una ráfaga de color, no podríamos percibir los fotogramas independientes. Que se pueda fingir el efecto del paso de fotogramas no quiere decir que el movimiento deje de comportarse en la realidad exactamente como se comportaba, que nuestra mente lo distinga de distinta manera no altera la realidad.

El movimiento en animación se mide al detalle a través de la carta de rodaje y la animática. Cada movimiento está estudiado para que actúe de una manera concreta, empiece y acabe en un determinado fotograma. Esto genera una precisión de movimiento en animación que es imposible en la realidad. La narración en teatro, arte de acción y performance en las que no se da lugar a improvisación, se preconice a través de un guion que determina las acciones y la narración, no obstante, el movimiento de los actores no puede repetirse exactamente igual de una actuación a otra, puesto que el humano no tiene una capacidad de cálculo asociada a su movimiento tan precisa. El único arte móvil que realmente podría acercarse a este cálculo en el movimiento serían las artes cuyo movimiento fuese mecánico, ya que en ambas el único que podría interferir en su movimiento calculado sería el ser humano desde una posición exterior a la obra o un fallo mecánico. Pensar en un movimiento calculado y sincronizado en artes móviles no es del todo descabellado, pero nunca podrá llevarse a cabo tan efectivamente como en el caso de la animación y las artes móviles de movimiento mecánico.¹⁶⁰

160 Joule, Andy. Ut. Supra.



Figura 25: Escultura de la serie “Strandbeest” (1990) de Theo Jansen.



Figura 26: Fotograma de la obra animada “Diagonal Symphony” (1924) de Viking Eggeling.

Existen esculturas móviles programadas con movimientos de repetición, aleatorios o en las que el movimiento es generado por agentes externos a la obra, como sería el caso de los móviles de Calder en los que el movimiento no estaría programado y sería infinito e impredecible puesto que son las corrientes de aire, agua o la incisión del espectador las que generan el movimiento oscilante y rotativo. Otro caso serían las esculturas autómatas impulsadas por el viento de Theo Jansen llamadas “Strandbeest” (1990) (figura 25). Este movimiento infinito e impredecible sería muy distinto al movimiento generado y calculado en animación tradicional. La única animación que podría compararse con él sería la técnica de animación generativa-interactiva. Para dar el carácter aleatorio e impredecible es necesario que las formas de animación sean programadas informáticamente, de tal manera que podemos asociar unos colores, formas o expansión a ciertos sonidos o movimientos del espectador. La animación generada a través de este tipo de programación se encontraría en un término medio entre los movimientos programados de las esculturas móviles mecánicas y los movimientos producidos por agentes externos de las esculturas móviles sin componentes informáticos. Ambos conceptos, programación y agentes externos, estarían contenidos en animación generativa.

Cabe introducir de nuevo la obra de Jackson Pollock, de la que ya hablamos en el primer apartado “Relación con las artes inmóviles”, por poder ser considerada arte de acción, ya que introduce el movimiento y el tiempo real en la obra de arte inmóvil. La cinética y el movimiento del artista dan como resultado la obra pictórica abstracta. Esta técnica de expresión no trata tanto de representar el movimiento sino de plasmar el proceso de movimiento como obra. Tiene un concepto en la narración del tiempo generativa-interactiva al igual que la animación generativa expuesta en el párrafo anterior se va desarrollando a tiempo real por medio de la creación humana, ya sea el espectador (el cual entenderemos como un agente externo, ya que la obra puede existir sin necesidad de espectador) o el artista (comprendido como agente interno de la obra, pues no existiría obra si no hubiera sido creada por el artista).¹⁶¹

161 Rubio Lapaz, Jesús. Cit. Supra.

El movimiento en animación obedece a unas pautas de expresividad (exageración, deformación...). Aun intentando imitar el movimiento real en las obras figurativas, la animación siempre dista de él por causa de estas fórmulas expresivas. Según la animación sea más o menos figurativa encontraremos movimientos más o menos cercanos a la realidad: las obras realizadas con técnica rotoscopio copian el movimiento de la realidad. Por otro lado, las películas de Disney, atendiendo a las pautas de expresividad de la animación, trataba la narración con movimientos calculados muy cercanos a la realidad. En el lado opuesto encontraríamos obras de abstracción como las de los autores Hans Richter o Viking Eggeling (figura 26), entre otros, en la primera mitad del S.XX, cuyas representaciones eran tan abstractas como el movimiento que las envolvía. El único nexo que podrían encontrar las obras de animación abstractas con la realidad era el arte abstracto pictórico, obras inmóviles que no podían ofrecer un movimiento que poder interpretar, de modo que el movimiento interpretado en la animación abstracta puede ser puramente surrealista.

Un movimiento real que podríamos apreciar tanto en animación como en artes móviles es el paso de las horas a través del sol, como también vimos en el primer apartado “Relación con las artes inmóviles”. Si las obras han sido creadas a la intemperie o de cierta manera que permitían que el sol incidiera en ellas, en su visualización podremos advertir cómo la posición del sol se desplaza, en las artes móviles a tiempo real, en la animación en cada punto en que se encontrase el sol cuando se tomó el fotograma. En animación este sería el caso de obras como “Gerador #1” (2015) de Leonor Pacheco y Bruno Caetano (figura 27), cuya animación está realizada sobre los azulejos de una cocina, al lado de la ventana, a través de la cual notamos el paso de la gente atropellado por la diferencia de tiempo en la toma entre un fotograma y otro, además de observar cómo el sol va cambiando su posición paulatinamente.

Un punto en común de la animación con las artes móviles es que el movimiento siempre es cambiante, deberíamos observarla a modo de fotografías o fotogramas estáticos para que no lo fuera. La imagen que recibimos de la obra cambia a cada instante ya que las dos evolucionan el movimiento de una forma real o de imitación de la realidad.



Figura 27: Fotograma de la obra “Gerador #1” (2015) de Leonor Pacheco y Bruno Caetano.



Figura 28: Fotograma de la obra “The Alchemy of Light” (2012) de A Dandypunk.

Aunque el movimiento y el tiempo interno de reproducción en ambas técnicas tengan formas de ejecución y presentación distintas, ocurre que para poder recoger las obras de artes móviles o de cualquier otro arte de carácter efímero es necesario el soporte audiovisual. De otra manera la obra efímera no podría durar en el tiempo para poder ser visionada por otros espectadores. En el momento en que una obra de arte móvil es captada por las cámaras para su posterior reproducción a modo de documentación, la obra de arte móvil o cualquier tipo de obra sufre un cambio de soporte importante, pasa a reproducirse en soporte audiovisual, con las características técnicas que este conlleva. En ese momento, la obra reproducida, de cualquier tipo de arte o técnica, queda al mismo nivel técnico que la animación.

*“Está claro que tanto la imagen mental como primera imagen o la reproducida por la última tecnología necesitan de un soporte de reconversión ya sea este las células cerebrales especialistas en el caso de la visión o la generación por ordenador en las pantallas de plasma de última generación. En ambos casos, sin esos soportes solo tenemos energía no captable por la percepción psicobiológica en el caso de la mente y, de igual modo, radiaciones en el caso de la tecnología digital.”*¹⁶²

El soporte es necesario en cualquier disciplina artística, ya sea para tomar las imágenes del exterior o para sacarlas de nuestro interior mental, sería imposible que se considerara obra un pensamiento no expresado. De la misma forma que la pintura necesita del lienzo y el dibujo del papel para poder existir físicamente, sean o no copias de una realidad ya existente. La animación necesita de diversas técnicas plásticas, dependiendo de la técnica con la que se vaya a llevar a cabo, además del soporte final audiovisual. El cambio de soporte que se produce al captar una imagen exterior en tres dimensiones (como en el caso del Stop Motion) y convertirla a dos dimensiones a partir de fotografías inmóviles que después cobrarán sensación de movimiento gracias a los medios audiovisuales, es un viaje de la imagen pasando de un formato a otro.¹⁶³

162 García Gil, Fernando. *Imagen/Imaginario. Interdisciplinariedad de la Imagen Artística* (Granada: Editorial Universidad de Granada, 2006). Pág. 72

163 García Gil, Fernando. Op. Cit.

Al ser la performance un arte interdisciplinar, que se basa y utiliza los distintos tipos de técnicas artísticas para sus propios fines (lo cual es un punto en común con la animación, que también se vale de las distintas técnicas artísticas para la creación estética de la obra), no es de extrañar que podamos encontrar obras en las que la performance y la animación se funden, como en la obra “The Alchemy of Light” (2013) del autor apodado A Dandypunk (figura 28) donde el personaje humano interactúa con el videomapping animado. En esta técnica híbrida animación-performance el tiempo real y el tiempo animado¹⁶⁴ se funden mientras la obra está siendo grabada y se recogen de nuevo en un formato audiovisual de acción real.

Otra forma en la que la animación toma el tiempo real es la animación directa sobre la pantalla de un proyector de acetatos, claro que la acción de la animación se ve limitada al tener que acontecer en tiempo real. Por ello se suelen elegir técnicas abstractas grabadas en tiempo real como la animación de líquidos. El componente de tiempo real da a este tipo de animación un ingrediente azaroso, al seguir el animador la música en animación en directo.

También se introduce el tiempo real en animación en la técnica flipbook. El flipbook es un formato libreta donde se han hecho dibujos consecutivos con el fin de pasar las páginas tan rápido que consigamos el mismo resultado que en la reproducción mecánica o informática. Hay muchos ejemplos de flipbook caseros, pero el autor que consiguió llevarlo a las salas de exposición fue Joan Fontanive, el cual utiliza un mecanismo giratorio para que las páginas de sus obras nunca dejen de pasar. Sus obras son bucles de animación que se repiten una y otra vez. Una obra muy conocida sería “Colibri” (2013) (figura 29).

El teatro es un arte espacial y temporal, sin estos dos componentes sería imposible su realización. Las obras de teatro se desarrollan en el tiempo real, con un principio y fin determinados, escenificado en el contenido de la obra de la misma manera que en animación¹⁶⁵. En animación el principio y el fin son exactos, sin embargo en artes móviles puede variar.

164 Joule, Andy. Ut. Supra.

165 García Barrientos, José Luis. *Drama y tiempo*. (Consejo Superior de Investigaciones Científicas: Madrid, 1991)

La estética utilizada en el teatro es muy importante para situarnos en la época que se quiere presentar y en su contexto social: los personajes no deberán actuar igual si se supone que se encuentran a principios del S.XX que en la época contemporánea.¹⁶⁶ Este punto es común a la animación, pues los personajes deben obedecer tanto estéticamente, como a los comportamientos sociales de cada época. Un ejemplo en animación sería “Buy Buy baby” (2012) de Gervais Merryweather (figura 30), obra situada temporalmente en el Crack de la bolsa de 1929. Todos los elementos que conforman la obra están relacionados con la estética y la moda de aquella época: la forma de dibujo, la música, la ropa y los peinados de los personajes, los oficios y la tecnología.

Las artes móviles cuentan con un espacio real donde se lleva a cabo la representación y donde la gente acude a verla, y un espacio interno propio del decorado de la obra (generalmente teatral). Ambos espacios son igualmente importantes para que se pueda dar la representación¹⁶⁷. En animación es muy importante el espacio interior, pues define la estética y el espacio de movimiento de la obra, más o menos subjetivo, pero igual de importante es el espacio real, soporte de reproducción, ya que sin él no sería posible el visionado de la obra. Si bien es cierto que el espacio real de actuación en las artes móviles es tridimensional, el soporte espacial en el cual se reproduce la animación también lo es, aun siendo una pantalla y aun estando la animación en dos dimensiones, si no existe este soporte espacial será imposible la proyección de la obra, relegándola a ser una obra producida pero desconocida para el público, de la misma manera que en artes móviles. Además existen soportes de proyección tridimensionales, como edificios o esculturas, utilizados en la técnica videomapping.



Figura 29: fotografía de la obra Colibri (2013) de Joan Fontanive.



Figura 30: Fotograma de la obra “Buy Buy baby” (2012) de Gervais Merryweather.

166 García Barrientos, José Luis. Ut. Supra.

167 García Barrientos, José Luis. Op. Cit.

La animación tiene las mismas posibilidades de representar diversas acciones al mismo tiempo que las artes móviles, al contrario de lo que ocurrirá en literatura y lo que García Barrientos expone en su libro “Drama y tiempo” (1991) acerca de la afirmación de Mukarovsky (1966): Mukarovsky afirmaba que el cine tiene más posibilidades de desplazamiento temporal y representación de acciones simultáneas.¹⁶⁸ Aunque los planos pueden ayudarnos a desplazar la acción en el tiempo rápidamente, a través de saltos temporales entre plano y plano, de una manera mucho más sencilla que el teatro, no quiere decir que las artes móviles no puedan desplazar la acción en el tiempo a través de los cortes entre escenas, con el cierre del telón y la reformación del espacio escénico. Más fácilmente podrán representar las artes móviles acciones simultáneas, simplemente separándolas en el espacio, de la misma manera en la que lo haría la animación, salvando la diferencia entre el espacio tridimensional de la artes móviles y el bidimensional de la animación por su soporte audiovisual.

Lo mismo ocurrirá con los retrocesos o adelantos temporales (Flashback y Flashforward) en artes móviles, no será tan fácil su ejecución como en animación, pero son posibles gracias a los cortes entre escenas.

Otros recursos temporales paradójicos en la narración, como podría ser el desdoblamiento del personaje o la aceleración del tiempo, serían imposibles de realizar en artes móviles, ya que es necesaria la tecnología audiovisual para crearlos y son movimientos que no corresponden al tiempo real. Todo movimiento que pueda corresponderse con el tiempo real podrá ser interpretado, de una manera u otro, con distintos recursos que en animación, en las artes móviles. Sobre los recursos temporales que no pertenecen al tiempo real, podrían ser representados actuando el actor de cierta manera, pareciendo que su movimiento se ha ralentizado, por ejemplo. Aun así, este tipo de recursos son comunes al campo de las artes audiovisuales, de modo que reproducirlos a través de un ser real en el tiempo real sería más difícil de conseguir.

Por otra parte, como bien apunta la cita de Lotman en “Drama y Tiempo” de García Barrientos, la temporización de la escena en artes móviles puede variar, no tiene por qué atender al paso del tiempo real: podría representarse lo que ha pasado en un minuto en toda una obra de arte móvil extendida

168 García Barrientos, José Luis. Ut. Supra.

en el tiempo, como pasaba en la obra literaria “El Milagro Secreto” (1944) de Borges, de la que hablaremos en el apartado “Relación con la literatura” y como ocurrirá en ciertos puntos de la animación donde el tiempo parece detenerse para todo el mundo excepto para uno o varios de los personajes.¹⁶⁹

Sobre la organización del discurso, explica García Barrientos:

*“Si el teatro es, como sostenemos, un fenómeno comunicativo, el tiempo teatral será el tiempo de una comunicación, definible y organizable en función del discurso espectacular que se produce y se consume en el transcurso de la representación.”*¹⁷⁰

Todas las artes que desarrollen su narración en el tiempo, necesitan de una organización discursiva, ya sea paradójica o no. La planificación de los contenidos debe ser coherente con lo que se pretende expresar y tiene mucho que ver con la planificación que se sigue en literatura, relacionada con el planteamiento, el nudo y el desenlace, que pueden variar en orden.

La animación y las artes móviles utilizan el lenguaje hablado como diálogo. Este lenguaje en ambas artes suele estar en presente, pues obedece al discurso en primera persona que se da en el momento de la reproducción. El diálogo, cuando observamos una escena en presente, suele ejecutarse en presente, de la misma manera que el discurso del día a día real del público. Incluso, cuando atendemos a escenas Flashback o Flashforward, aunque hayamos retrocedido en el tiempo, el discurso seguirá en presente, pues estaremos presenciando el pasado como si fuera presente. La única manera en la que el lenguaje no se dará en presente es a través de paradojas temporales en el habla, un ejemplo podría presentarlo un personaje que, desesperado por no vivir en la temporalidad comúnmente aceptada, reniega del uso del lenguaje en presente y utiliza los verbos en pasado o en futuro, de la misma manera que Cortázar lo presenta en su obra “El Perseguidor” (1959). También deja de utilizarse el presente cuando se está hablando de un acontecimiento pasado o futuro, pero por norma general, el presente es el tiempo verbal más usado.¹⁷¹

169 García Barrientos, José Luis. Ut. Supra.

170 García Barrientos, José Luis. Op. Cit. Pág. 146

171 García Barrientos, José Luis. Op. Cit.

El tiempo real en el que el público visualiza la obra, el tiempo representado y presentado interiormente en la obra, también tiene estrecha relación entre artes móviles y animación. Aunque la forma en la que el tiempo interior de la obra de arte móvil se presenta pueda ser más o menos parecida a la forma en que se presenta en animación. El componente externo que es el espectador une la forma de existencia en el tiempo real entre estos dos tipos de artes. El espectador, afectado por el tiempo interno de la obra mentalmente al introducirse en esta, incluye el tiempo real, tiempo de reproducción y visionado exterior.¹⁷²

172 García Barrientos, José Luis. Ut. Supra.

3.2.4. LA LITERATURA

La narración del tiempo como elemento técnico en animación hereda muchos de los recursos narrativos de la literatura. No obstante, al ser técnicas tan distintas en proceso y resultado, la forma de presentación de estos recursos difiere debido al formato y a la técnica peculiar de cada una de estas artes. Tanto en literatura como en animación los recursos narrativos temporales se describen de una manera semejante, la diferencia reside en la forma en la que el espectador debe procesar la información. En literatura necesitaremos una mayor imaginación de la narración y memoria de lo leído para apreciar los distintos matices narrativos temporales: si comenzamos la narración con un Flashback que cobra sentido en el desarrollo de acontecimientos posteriores por encadenamiento de ideas, debemos recordar qué sucedió al principio de la narración (que suele haberse leído hace un tiempo) o volver sobre lo leído y releer. A ello se suma la capacidad de imaginación del espectador, que debe concebir en su mente todo lo narrado anteriormente, de la misma manera que debía suponer el paso de tiempo de una viñeta a otra en artes secuenciales, añadiendo la dificultad de no disponer del componente visual.

En el caso de la animación ocurrirá lo mismo que sucedía con la imaginación del tiempo entre viñeta y viñeta en las artes secuenciales. El espectador podrá disponer de toda su atención para interiorizar la narración, sin ningún tipo de distracción o pérdida por dificultades técnicas añadidas. En comparación con la literatura, el esfuerzo mental necesario para la comprensión de la narración es menor ya que las imágenes no han de ser generadas mentalmente y el tiempo físico de reproducción (que en literatura se correspondería con el tiempo que tarda el lector en terminar de leer la obra) suele ser menor, lo que equivale a facilitar a la memoria el recuerdo de todos los acontecimientos sin necesidad de volver sobre nuestros pasos en narraciones temporales intrincadas. El caso de las series sería mucho más cercano a la forma de seguir la narración de la literatura, puesto que por norma general un libro no se lee en un solo día, al igual que una serie no se visualiza de una vez.

El tiempo de lectura o visionado, tanto en animación como en literatura, se separa entre tiempo real externo y tiempo interno de la narración. Por ejemplo, cuando un libro se tarda mucho en leer y solo narra las acciones de un día, el tiempo que ha tardado el espectador es muy distinto al tiempo interior del libro, aunque ese libro solo narre los hechos acontecidos en un día

en su tiempo interno, el espectador necesitará más de un día para leerlo en su tiempo real externo. Lo mismo ocurre en animación cuando el tiempo parece ralentizarse o cuando existen los conocidos saltos entre planos (elipsis), el tiempo interno de la obra no está siendo correlativo al paso del tiempo real externo. En animación suele ocurrir lo contrario que en literatura en el aspecto del tiempo que toma del espectador la obra: si en literatura el tiempo externo se dilata, pues el lector necesita de un mayor proceso mental y una capacidad de lectura específica, en animación el espectador suele necesitar menos tiempo de visionado en relación con el tiempo interno de la obra, pues las obras tienen una duración mucho más acotada.

Los elementos y recursos narrativos guardan relación directa entre las dos artes, nutriéndose mutuamente para conseguir experiencias temporales más completas. Los elementos narrativos (personajes, narrador, acción, escenario, etc.) son afectados por los recursos narrativos (metáfora, paradoja, Flashback, etc.) para que la obra se desarrolle de una manera u otra según los efectos que se pretendan conseguir. De este modo la misma narración, con los mismos personajes, elementos y acciones no parecerá desarrollarse de igual manera si se usan unos recursos narrativos u otros.¹⁷³

Aunque las técnicas y recursos narrativos en animación hayan sido heredados de la literatura, para la última sería imposible narrar distintos tiempos o distintas acciones exactamente a la vez ya que el lector solo podría leer la acción narrada en una línea de escritura. No quiere esto decir que no pueda darse el caso de tiempos circulares, retrocesos, adelantos temporales y demás acciones paradójicas, como veremos más abajo simplemente estas paradojas deberán sucederse de forma lineal porque el espectador solo es capaz de leer una línea de narración en un preciso momento, de igual manera que una animación que solo muestra la acción en una pantalla, solo puede estar narrando un tiempo en un momento exacto, aunque después puedan existir paradojas y saltos temporales, pero siempre guardarán un orden sucesivo. La animación cuenta con la técnica de división de pantallas que puede mostrarnos distintas acciones en diferentes tiempos, relacionadas entre ellas o no, que pueden ser captadas a la vez por el campo de visión del espectador. Aunque este tenga que centrar su atención en un punto, el campo de visión amplio puede intuir lo que está sucediendo a su alrededor.

¹⁷³ Lessing, Gotthold Ephraim. Ut. Supra.

El guion es la base de literatura que ha de poseer toda obra audiovisual. Es imprescindible en la preproducción, narra los acontecimientos y detalles técnicos y visuales, dejándolos fijados para hacer más fácil la labor posterior de storyboard y animación. La forma de ejecución literaria en los guiones de animación sería intermedia entre una literatura descriptiva y otra narrativa. Encontramos por un lado la parte descriptiva en la especificación de acciones y de elementos visuales. Por otro lado la parte narrativa en el relato y desarrollo de los acontecimientos.¹⁷⁴

La narración, tanto en animación como en literatura, puede no tener referencias temporales. Estas serían narraciones atemporales que describen formas y movimientos abstractos, donde la narración no atiende a patrones de movimiento, comportamiento o raccord figurativos y suelen desarrollarse en un ambiente atemporal, como un fondo de color abstracto o partículas. En narraciones temporales figurativas sería mucho más difícil la interpretación atemporal, en el momento en el que presentamos visualmente a un ser figurativo, su edad es un signo temporizador. En literatura sería más fácil presentar un personaje sin hacer una descripción en profundidad, no haciendo referencia a elementos temporales en su descripción, ya que la imagen del personaje no se presenta visualmente sino que debe ser imaginada por el espectador.^{175 176}

Aunque las formas narrativas y visuales temporales puedan desaparecer, la animación siempre quedará sujeta al tiempo como técnica, existiendo en ella el movimiento, el paso del tiempo en la reproducción, la ejecución mediante fotogramas, la velocidad, etc.



Figura 30.1: Fotograma de la obra “Breathe” (2009) de William Kentridge.

174 Joule, Andy. Ut. Supra.

175 Lessing, Gotthold Ephraim. Ut. Supra

176 Damian Esteban Bretones. El tiempo como laberinto narrativo en Felicia's

Journey de Atom Egoyan y El Coronel No Tiene Quien le Escriba de Arturo Ripstein. *HUM* 736: *Papeles de Cultura Contemporánea* N°12 Diciembre 2010: 22-27

Existe un tipo de literatura de improvisación producida por la llamada “Generación Beat” cuyos principios se basaban en crear literatura desde el presente, conservando los errores de la espontaneidad. Abogaban por la hermosura del error.¹⁷⁷ El caso de la improvisación es más difícil de encontrar en animación, pues la necesidad de conocer cuánto debe durar cada movimiento acota bastante esta posibilidad. Otra razón por la que sería difícil encontrar improvisación en animación, es decir, animación creada en presente, será por el gran esfuerzo y tiempo requeridos en la producción técnica: es imposible plasmar a tiempo real algo que se nos ocurre en presente pero debemos dibujar en un tiempo prolongado. Sería más fácil encontrar improvisación en animación experimental, en técnicas como dibujo a tiempo real, animación de líquidos y demás técnicas que permitan la espontaneidad, como hicimos referencia anteriormente. Un ejemplo de este tipo de animación experimental lo encontramos en obras como “Breathe” (2009) de William Kentridge. Para crear esta animación a tiempo real, en este caso el artista coloca pequeños recortes de papel de color negro formando la cara de una mujer. Hasta este punto, encontramos una obra estática, sin embargo, el movimiento viene cuando se bate el aire alrededor de la pieza con grandes superficies planas a modo de abanico. Los pedacitos que conformaban la figura se dispersan por acción del viento, revoloteando, creando una animación a tiempo real que es grabada por una cámara colocada en un plano cenital.

Como bien apunta Roman Jakobson en su libro “Lingüística, poética y tiempo. Conversaciones con Krystina Pomorska”, la lengua escrita combina el tiempo y el espacio porque la encontramos en un soporte físico, a diferencia del habla cuyo soporte y transporte es el aire: “*Al leer, vemos habitualmente ante nuestros ojos las letras inmóviles, y el tiempo en que transcurren las palabras escritas es, para nosotros, reversible: podemos leer y releer, aún más, podemos anticipar el acontecimiento. La anticipación, subjetiva del oyente, se convierte en objetiva en el lector, quien puede leer el final de la carta o de la novela antes del momento previsto.*”¹⁷⁸

A su vez, las letras inmóviles de las que habla Jakobson se vuelven móviles en el momento en el que comienza la lectura, nuestros ojos se desplazan, aparentando ser dinámicas. A la vez que este desplazamiento ocular, la información se va desvelando, la narración se desarrolla y es almacenada en nuestro cerebro. Podríamos comparar las letras inmóviles con los fotogramas únicos en animación, y los ojos del lector que generan movimiento en la lectura progresiva, con el reproductor que hace posible la movilidad de los fotogramas. Los mismos saltos temporales se pueden producir en animación: si en literatura el lector puede comenzar a leer desde donde quiera, puede adelantarse unas páginas para descubrir más rápidamente el desenlace (a riesgo de perder información valiosa en las páginas no leídas), en animación puede ocurrir lo mismo, podemos saltar hacia delante o hacia atrás en la reproducción, simplemente movimiento la aguja lectora, indicando en qué minuto y segundo nos queremos situar.

A todo ello, Jakobson apunta al hecho que se da en las lenguas turcas, en las que llama “lenguas aglutinantes” en oposición a las “lenguas sintéticas”, como el latín: “*Oponen a este procedimiento el de asignar a cada sufijo una sola significación gramatical y, en consecuencia, transforman estas significaciones de hecho coexistentes en una sucesión temporal de sufijos provistos de significaciones únicas*”¹⁷⁹. Esta sucesión temporal nos vuelve a remitir a la forma de colocación de los fotogramas en animación, que tienen significado por sí mismos como imagen estática, pero que cambian de significado y toman incluso más sentido en su conjunto sucesivo, en su reproducción.

La representación del tiempo, es decir, las paradojas temporales, se presentan de igual manera en animación y en literatura, la diferencia es el formato en que se presentan. Un ejemplo de paradoja temporal podríamos encontrarlo, como bien hace referencia Pedro Ramírez Molas en su libro “Tiempo y narración”, en el Quijote de Cervantes, cuando el hidalgo se encuentra en el interior de la cueva de Montesinos y al salir, Sancho afirma que solo pasó una hora, mientras que Don Quijote afirma que han pasado tres días con sus tres noches. En la perplejidad de la diferencia temporal percibida por Sancho, que permaneció en el exterior de la cueva esperando, y por Don Quijote, achacan este desfase temporal a los embrujos que el hidalgo podría haber

177 Rubio Lapaz, Jesús. Ut. Supra.

178 Jakobson, Roman. *Lingüística, poética y tiempo. Conversaciones con Krystina Pomorska*. (Editorial Crítica: Barcelona, 1981). Pág. 77

179 Jakobson, Roman. Ut. Supra. Pág. 77

sufrido en su viaje por la cueva.¹⁸⁰ Esta percepción temporal desincronizada de los personajes se puede dar de la misma manera en animación, basta con mostrar la forma alterada en la que los personajes perciben el tiempo, un ejemplo podría encontrarse en el típico recurso de ralentización del tiempo cuando inevitablemente algo importante va a pasar en el instante siguiente, como ocurre en el cortometraje “In the air is Christopher Gray” (2013) de Felix Massie (figura 31) cuando el protagonista salta con su bicicleta por encima de una serpiente para impresionar a una chica. La ralentización representa la forma de percibir el tiempo subjetivo de los personajes en ese momento.

Otra paradoja temporal hallada en el Quijote es el tiempo que duró la aventura. Ramírez Molas advierte la incongruencia o la paradoja temporal entre las fechas de las que hablan los personajes y se da cuenta de que la novela comienza y acaba exactamente el mismo día. En un principio el tiempo acontece en sentido habitual, pero llega un punto en la narración en que las referencias temporales remiten hacia días que ya habían pasado, así hasta que Don Quijote muere en su casa el mismo día de su primera partida. Sin embargo la historia no remite a viajes en el tiempo, sino a saltos, unos saltos paradójicos en los que la narración sigue progresando en sentido habitual, simplemente los días y los meses a los que los personajes hacen referencia en sus diálogos crean una paradoja temporal, volviendo hacia el pasado. De la misma manera podría ocurrir en una animación en la que la narración se desarrolla en sentido temporal habitual, pero en la que un calendario retrocediese al llegar a un punto de la narración.¹⁸¹

Otro ejemplo sobre cómo los recursos narrativos del cine se han utilizado en literatura viene de la mano de Jorge Luis Borges, utilizando el recurso Flashback en su obra “El Aleph” (1949). Para hacer saber que lo que está narrando es un Flashback, Borges utiliza el lenguaje pasado, el “salto hacia atrás” intenta ubicar instantes precisos y quizá definitivos en el relato, reactualizando permanentemente la acción a través del “relampagueante” y fugaz recuerdo de un personaje¹⁸².

180 Ramírez Molas, Pedro. Tiempo y Narración. *Enfoques sobre la temporalidad en Borges, Carpentier, Cortázar y García Márquez*. (Editorial Gredos, S.A.: Madrid, 1978)

181 Ramírez Molas, Pedro. Cit. Supra

182 Zabaleta Balarezo, Jorge. Borges y el Cine: Imageniería Visual y Estrategia Creativa. *Mester*, Vol. 39, N° 1 (2010). Pág. 123



Figura 31: Fotograma del cortometraje “In the air is Christopher Gray” (2013) de Felix Massie.

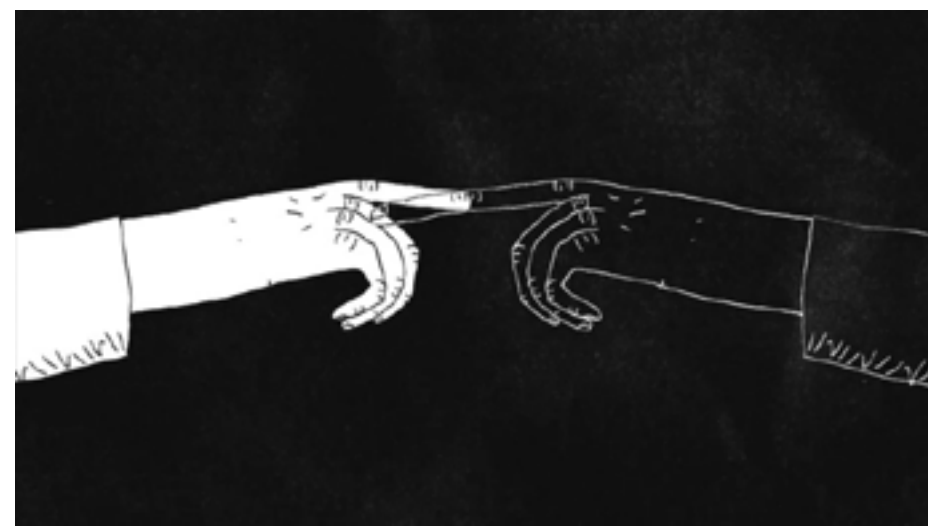


Figura 32: Fotograma de la obra “Not About Us” (2011) de Michael Frei.

En la literatura, al igual que podría ocurrir en animación, se tratan las cuestiones de la dirección del tiempo a la manera de pensar de los filósofos. Jorge Luis Borges, en su obra “Los Teólogos” (1949), nos introduce en una narración donde dos teólogos discuten sobre si el tiempo es circular y la imposibilidad de que un instante vuelva a repetirse, conceptos contrapuestos que han sido estudiados y revisados a lo largo de la historia del pensamiento. Esta forma de discurso o argumento podría darse en animación, solo sería necesario que el guion se desarrollase en torno a este tema.¹⁸³

El relato “Tlön, Uqbar, Orbis Tertius” (1941), del mismo autor, utiliza el tiempo para situar los acontecimientos en lugar del espacio. Las acciones e incluso el lenguaje están encadenados en el tiempo, los acontecimientos son sucesiones unos de los otros, es por ello que la vida se reduce al plano mental, sin posibilidad de casualidades ya que estas nos remiten al plano físico del espacio. Simplemente los acontecimientos se van sucediendo, siendo desarrollo el nuevo del anterior. El mundo real (con su tiempo real) y el mundo imaginario Tlön (donde el tiempo ha sido erradicado por el plano mental de los acontecimientos sucesivos) empiezan a entremezclarse, creando así paradojas en las que si algo pasa en el mundo real otra cosa pasa en el mundo Tlön. Incluso este mundo ficticio empieza a modificar el mundo real, alterando su pasado hasta tal punto que lo absorberá.¹⁸⁴

Podemos encontrar narraciones parecidas en animación, en el ámbito temporal de las acciones correlativas en la que la acción de un personaje interfiere directamente en la existencia de otro, como es el caso del cortometraje “Not About Us” (2011) de Michael Frei (figura 32), en el que los personajes parecen vivir en una realidad atemporal en la que lo único que transcurre y cambia es el espacio y ellos mismos. Estos personajes casi no interactúan entre ellos, al ser personajes sombra y personajes luz, solo pueden tocarse los que son de la misma condición, y cuando lo hacen, parecen comportarse como reflejo los unos de los otros.

Una vez más Borges volverá a sorprendernos con su destreza para ejecutar una narración de temporalidad compleja en su obra “April March” (1936). En esta obra la narración parece comenzar por el desenlace, no como un Flashback, sino como recurso literario alterando el orden común aceptado planteamiento-nudo-desenlace, Borges cambia el desenlace por el planteamiento. Además, introduce ramificaciones en la narración, mostrando 3 versiones de los posibles desencadenantes de la trama, que divergen en 9 distintos comienzos. El tiempo es comprendido como ramificación de momentos según las decisiones tomadas, evoluciona como un árbol al cual le brotan nuevas extensiones paralelas cuando una nueva decisión podría haber sido tomada de distintas maneras.¹⁸⁵ Si trasladásemos esta estructura narrativa a la animación, podría representarse con nuevas pequeñas pantallas que van apareciendo a cada decisión tomada. Esta forma de comprender el tiempo nos recuerda a “Rayuela” (1963) de Cortázar, donde no es posible pensar en una sola dirección de lectura, sino que el lector tiene que volver sobre sus pasos para poder leer todas las opciones que ofrece la obra. Si esto ocurriese en animación, el espectador tendría que rebobinar la obra varias veces para poder fijarse en cada una de las narraciones por separado, aunque también podría intentar visualizar todas a la vez, puesto que, en oposición a la manera narrativa de la literatura, manera que por obligación del formato tiene que ser sucesiva, en animación todo puede mostrarse en un mismo tiempo, que es tiempo paralelo real (si es que la teoría del tiempo ramificado fuese real).

La magia de la literatura en cuanto al tiempo también reside en poder manejar el tiempo mínimo, el instante, y dotarle de una duración imposible en la realidad. Borges, de nuevo, en su obra “El Milagro Secreto” (1944) crea un relato completo a partir de un instante en el que el tiempo parece detenerse, señalando que al comenzar el reloj marcaba las siete y al terminar la manecilla seguía en la misma posición. Es la diferenciación entre tiempo interno de la obra (el cual no tiene por qué obedecer a las leyes del transcurso real unidireccional y uniforme del tiempo) y el tiempo real en el que se desarrolla verdaderamente la obra (visionado de la obra en caso de la animación y lectura en caso de la literatura), la que permite que la temporalidad de la narración sea mucho más intrincada y enriquecedora. En esta obra también hayamos el mismo recurso narrativo temporal de la

183 Ramírez Molas, Pedro. Ut. Supra.

184 Ramírez Molas, Pedro. Op. Cit.

185 Ramírez Molas, Pedro. Ut. Supra.

detención o ralentización del tiempo en el punto de máxima tensión que encontramos en animación. El protagonista Hladík, consigue mentalmente que en el instante en el que va a ser ejecutado, transcurra un año. Al comenzar el instante, las demás personas se detienen, se congela el tiempo para todos excepto para él.¹⁸⁶ Este recurso narrativo podemos encontrarlo en animación en la obra “Caveirão” (2013) de Guilherme Marcondes (figura 33), donde el tiempo se detiene para todos los elementos del plano como el escenario y la rata, excepto para el coche, que pasa por la calzada a toda velocidad. En el caso del relato de Borges, el tiempo solo se detiene de manera subjetiva en la mente del personaje, sin embargo, en “Caveirão” el tiempo se detiene en general, no solo en la mente del personaje.

Una de las formas que hacen posible la diversificación del tiempo en los cuentos de Borges es a través de las cartas, que en el presente en el que se encuentran los personajes, abren la brecha hacia el pasado en que se escribieron. Esto ocurre tanto en “El Jardín de los Senderos que se Bifurcan” (1941) como en “Emma Zunz” (1949). La carta, como las fotografías u otros tipos de escritos, transportan al personaje que las lee o las observa, al pasado. Les trae recuerdos pasados que en el momento de la narración se encuentran presentes, como es el caso de la obra de animación “Anna & Bella” (1984) de Borge Ring (figura 35), donde el medio de transporte hacia el pasado son las fotografías.¹⁸⁷

Otro autor literario que escribe paradojas temporales es Alejo Carpentier. En su obra “Viaje a la semilla” (1944), crea, al comienzo de la historia, una regresión al pasado: un anciano consigue que la casa que está siendo demolida, vuelve a reconstruirse y su propietario, que acababa de morir, reviva. Así se van sucediendo los acontecimientos en el sentido lineal del tiempo pero a la inversa.¹⁸⁸ Estos viajes en el tiempo también los podemos encontrar en obras de animación como “That’s not supposed to happen” (2013) de Rory Kerr (figura 34), donde llega un punto en el que la narración comienza a rebobinarse, deshaciendo los acontecimientos que hasta ahora había mostrado, según las apetencias de dos extraños seres extraterrestres. En ambas narraciones son personajes externos a las regresiones en el tiempo los que las propician.

186 Ramírez Molas, Pedro. Ut Supra.

187 Bradley J., Nelson. *La alegoría y el tiempo irónico en dos cuentos de Borges*. (Episteme, S.L.: Valencia, 1998)

188 Ramírez Molas, Pedro. Op. Cit.



Figura 33: Fotograma de la obra “Caveirão” (2013) de Guilherme Marcondes.



Figura 34: fotograma de la obra “That’s not supposed to happen” (2013) de Rory Kerr.



Figura 35: fotograma de la obra “Anna & Bella” (1984) de Borge Ring.

El mismo autor en “Los Pasos Perdidos” (1953) hace confluir el presente con el pasado, gracias al recurso de un protagonista navegando por las aguas del río del tiempo en dirección contraria a la habitual. Así tiene la oportunidad de ver sucesos anteriores al presente, representado por él mismo.¹⁸⁹ Algo parecido ocurre con la película “Anna & Bella” (1984) de Borge Ring (figura 35), como hemos comentado más arriba: las protagonistas, dos hermanas, gracias a una serie de fotografías realizadas durante toda su vida, rememoran con alegría el paso de toda su vida a través de Flashback. Este tipo de recurso narrativo (Flashback) es muy utilizado en las narraciones presentes que pretenden rememorar o hacer incursiones en el pasado, tanto en literatura como en animación. Lo mismo ocurrirá con el recurso Flashforward cuando se quieren expresar premoniciones visuales de futuro.

Otros autores, como Cortázar, abordan el tema del tiempo subjetivo, tiempo mental de los personajes. En su obra “El Perseguidor” (1959), el protagonista, un músico saxofonista persigue la abolición de la temporalidad mental, no teniendo en cuenta calendarios ni horarios, hasta el punto de afirmar que lo que estaba tocando, lo tocaba mañana. El curioso pensamiento acerca del tiempo del protagonista es contrapuesto al personaje co-protagonista que narra su historia, personaje que vive en el presente y que tiene muy en cuenta lo valioso de cada segundo. Esta forma tan especial de presentar la abolición del tiempo a través del pensamiento del protagonista, contrapuesta con la medición exacta del co-protagonista, al cual el primero le reprocha su obsesión por el calendario y el reloj, es una de las formas de narración en las que el tiempo se podría presentar en animación, en el momento en el que lo mostrado es el propio subconsciente del personaje. Visualmente, las ralentizaciones y el Time Lapse ayudan a representar el tiempo subjetivo vivido en ese punto de la narración por el protagonista, sin embargo, representar que el personaje vive subjetivamente en la atemporalidad, pero aun reside en la realidad, en el mundo físico, es mucho más complicado, si no es porque este lo exprese verbalmente. Otro punto que debemos tener en cuenta en “El Perseguidor” es que el protagonista, lejos de pensar en la medición de la música, es ésta la que le ayuda a transportarse a un mundo atemporal, le ayuda a elevarse por encima del tiempo físico comúnmente entendido.

189 Ramírez Molas, Pedro. Ut. Supra.

En la misma obra, Cortázar hace reflexionar a su personaje sobre el tiempo subjetivo, no solo por la abolición del tiempo mental, sino también por la duración subjetiva. Explora hasta qué punto es más valioso el tiempo real físico o la sensación de duración vivida. “Qué más da que solo hayan pasado 5 minutos, a mí me ha pasado como una hora”, podría ser una frase que definiera este tipo de temporalidad mental. El mismo planteamiento en animación lo encontramos en la propia narración, tiempo vivido por los personajes (una vida entera puede ser mostrada en unos minutos a través de saltos de planos en el tiempo) y en el tiempo experimentado por el espectador (según el ritmo de narración y lo interesante que le resulte la obra, apreciará que ha pasado más o menos tiempo subjetivo).¹⁹⁰

De esta misma obra Ramírez Molas nos resume el anacronismo acontecido cuando los muertos de apellido Lang viajan al futuro gracias a la música y se encuentran con los protagonistas de la historia. Un anacronismo se puede dar por dos razones: o bien es un error de guion en el que se ha introducido un elemento que no es propio de una época, o bien es un viaje en el tiempo o una recuperación consciente de los personajes o de los elementos, como en el caso aquí mostrado.¹⁹¹ Este último concepto vemos en “Reflections” (2013) Bosmat Agayoff & Alon Ziv (figura 36), donde el protagonista, un hombre de mediana edad, interactúa consigo mismo de pequeño a través de su imaginación, ya que nadie más, aparte del protagonista, parece percibir la existencia del niño.



Figura 36: fotograma de la obra “Reflections” (2013) Bosmat Agayoff & Alon Ziv.



Figura 37: Videomapping Interactivo expuesto en Wu Kingdom HelV Relics Museum (2013).¹⁹²

190 Ramírez Molas, Pedro. U Supra.

191 Ramírez Molas, Pedro. Op. Cit.

192 <http://www.colorsound-ixd.com/en/projects/wu-kingdom-helv-relics-museum> (28/05/2015)



Figura 38: fotograma de la obra “Wild & Woolly” (2014) Pablo Gostanian.



Figura 39: Fotograma de la obra “Al Jarnow’s Cosmic clock” (1979) Al Jarnow.

Cortázar escribe también su gran obra multidireccional “Rayuela” (1963). Como comienzo plantea tres posibilidades: seguir el curso habitual de lectura en la que se empieza por el primer capítulo y se termine en el último; seguir el itinerario de capítulos que indica; o elegir el sentido de saltos entre capítulos que se quiera. Cada capítulo está escrito para que, indiferentemente de la trayectoria elegida, tengan coherencia entre sí. Este tipo de narración en la que la trayectoria se puede elegir, en animación solo podría darse partiendo las pantallas, como hemos explicado anteriormente. El lector es parte importante de una obra en la cual el desarrollo se debe elegir desde un punto de vista exterior, haciendo confluir el tiempo interno de la obra con el tiempo externo de lectura y la elección en presente real. La obra creada en pasado pasa en ese momento a ser presente gracias a la acción de elección del lector, exterior a la obra y existente en el tiempo real externo. Este caso de elección del espectador también podría corresponderse con el caso de la animación interactiva-generativa, en la que según interactúe el espectador aparecerán unas formas u otras de diversas maneras, como en el caso del videomapping interactivo de Wu Kingdom HelV Relics Museum (2013), realizado por la empresa Colorsound-IXD, donde los espectadores, además de estar rodeados por la animación, según su posición hacían que las animaciones bajo sus pies actuaran de una manera u otra (figura 37).¹⁹³

Por otra parte, Ramirez Molas se percató de que en la obra “62, Modelo para Armar” (1968) de Cortázar, el final, donde un cúmulo de insectos revolotea alrededor de un farol, está encadenado con el principio de la narración donde se hace alusión a una “lluvia de polillas muertas”¹⁹⁴. Esta forma tan sutil de conectar el comienzo con el final de la narración también lo hallamos en obras de animación con bucles narrativos. Los bucles narrativos se distinguen de los bucles de movimiento por desarrollar la acción durante la obra, pero encadenarse el principio con el final, al igual que en la obra de Cortázar.¹⁹⁵ “Wild & Woolly” (2014) de Pablo Gostanian (figura 38) es un ejemplo de animación que comienza y termina exactamente en el mismo plano, por lo que la obra no solo se basa en sí en un bucle narrativo, sino que su reproducción podría repetirse en bucle.

193 Cortázar, Julio. *Rayuela*. (Madrid: Editorial Cátedra: 2008)

194 Ramírez Molas, Pedro. Ut. Supra. Pág. 158

195 Ramírez Molas, Pedro. Op. Cit.

Hablando de la obra “Cien Años de Soledad” (1967) de Gabriel García Márquez, Ramírez Molas explica cómo uno de los personajes principales, Aureliano Buendía, posee el don de la clarividencia y es capaz de presentir el futuro sin signo alguno en el presente de que lo presentado vaya a pasar. Pone el ejemplo de cuando, siendo Aureliano pequeño, entra a la cocina y presiente cómo un olla, que su madre acababa de colocar en la mesa, se va a caer y acto seguido ocurre su presentimiento.¹⁹⁶ Este recurso de la clarividencia ha sido utilizado en animación de autor y en series de animación como “Los Simpson” (1989) de Matt Groening y “Las Macabras Aventuras de Billy y Mandy” (2003) de Maxwell Atoms, donde los personajes, por causas ajenas a ellos, reciben este don y pueden ver en su mente el futuro aterrador de los personajes que les rodean.

Opuesto a las obras de literatura mencionadas anteriormente, donde los autores persiguen una cierta atemporalidad o paradoja, García Márquez, en su obra “El Coronel No Tiene Quien le Escriba” (1961), pretende remarcar el tiempo del calendario, tiempo en que se encuentra el protagonista, un coronel que todos los días revisa su correo con la esperanza de que alguien se haya acordado de él.¹⁹⁷ La acentuación del tiempo es un recurso narrativo temporal tan válido como la disipación paradójica de este. En la obra “Al Jarnow’s Cosmic clock” (1979) de Al Jarnow (figura 39) se presenta una posible evolución del mundo recalcando los tiempos que van pasando, primero en minutos, luego en meses, en años, y así Jarnow incrementa sucesivamente el tiempo que pasa para mostrar cada vez más rápido el desarrollo de La Tierra.

Dentro de la literatura, más concretamente del lenguaje poético, encontramos el concepto “métrica” que autores como Tomachevski o Zirmunskij quisieron definir durante el formalismo ruso. La métrica es el Sistema de Reglas que permiten crear cierta sonoridad en la narración, es el estudio de los componentes fonológicos y sintácticos del verso.¹⁹⁸

196 Ramírez Molas, Pedro. Ut. Supra.

197 Ramírez Molas, Pedro. Op. Cit.

198 Domínguez Caparrós, José. *Métrica y poética. Bases para la fundamentación de la métrica en la teoría literaria moderna*. (Universidad Nacional de Educación a Distancia: Madrid, 1988).



Figura 40: Fotograma de la obra “Cuatro Libros” (2013) de Pablo Delfino.



Figura 41: Fotograma de la cabecera de “ABCs of Dead 2” (2014) de Moana Rom.



Figura 42: Fotograma de la obra “Levedad” (2007) de Pablo Delfino.

“V. Zirmunskij, por su parte, empieza su manual con un intento de precisión del concepto métrica. Parte de que el lenguaje poético se diferencia de la prosa por la ordenación regular de su material fónico – alternancia de sílabas fuertes y débiles, con ejemplo en la poesía rusa –”¹⁹⁹

A partir de la métrica, organizamos los elementos en cada verso para que el conjunto tenga la sonoridad deseada. Dice Domínguez Caparrós sobre las teorías de Welck y Warren acerca de la métrica, *“los elementos constitutivos del metro –tono, intensidad, timbre, tiempo-”²⁰⁰*. Por su parte, el propio Domínguez Caparrós, define los elementos que pertenecen a la métrica con *“el ritmo, el metro y el verso”²⁰¹*.

Simplificando los conceptos, el ritmo corresponde a la parte fónica. *“Jakobson ve el ritmo como inercia que, oída una señal (tiempo marcado por un acento), nos hace esperar su repetición en un momento determinado”²⁰²*. Por otro lado *“El metro es el criterio de acuerdo con el cual un grupo de palabras se califica de admisible o inadmisibles en la forma poética elegida [...] Las normas métricas, afirma Tomachevski, tienen como finalidad la de desvelar la organización convencional que gobierna el sistema de los hechos fónicos.”²⁰³*

Finalmente, el verso *“es la unidad rítmica, el segmento de entonación única del lenguaje versificado. Es el resultado de la segmentación rítmica del lenguaje.”²⁰⁴*

199 Domínguez Caparrós, José. Ut. Supra. Pág. 32
 200 Domínguez Caparrós, José. Op. Cit. Pág. 40
 201 Domínguez Caparrós, José. Op. Cit. Pág. 53
 202 Domínguez Caparrós, José. Op. Cit. Pág. 55
 203 Domínguez Caparrós, José. Op. Cit. Pág. 76
 204 Domínguez Caparrós, José. Op. Cit. Pág. 83

Si en la prosa podíamos encontrar multitud de paradojas temporales que eran utilizadas de una forma muy parecida en animación, pero los dos procedimientos artísticos distaban de parecerse técnicamente, con la poesía encontramos una forma de creación pensada, en la que unas leyes estrictas de sonoridad y ritmo condicionan la creación poética, misma forma de ejecución que la animación tradicional. En ambas, la medición es muy importante, ha de saberse cuándo debe introducirse o repetirse un elemento, atendiendo a principios de armonía sonora. El ritmo de la métrica, en animación se reflejará en el sonido pregrabado que debe restringir los movimientos. El metro se correspondería con las leyes del movimiento de la animación clásica (como la deformación por la inercia, el encadenamiento de los movimientos, entre otras), si estas leyes no son seguidas, se podrían producir movimientos discordantes, contradictorios a lo que nuestra percepción desea recibir. Por último, el verso se correspondería a la obra completa, recopilación de todos los elementos aislados que la forman.

Un recurso muy extendido en la animación figurativa que narra una historia también figurativa, es la utilización de la imagen del libro como comienzo del relato. En películas de Disney como “Blancanieves” (1937) de David Hand o “La Bella Durmiente” (1959) de Clyde Geronimi, encontramos este recurso, en la que el narrador en voz en off comienza a leer la historia, a modo de un familiar que lee un cuento a su niño. En este caso el libro ha sido dibujado y animado. Este recurso cobra más sentido al tener en cuenta que estas obras provienen de la literatura infantil clásica.²⁰⁵

Otro caso en el que los libros aparecerían en animación es más propio de la animación de autor. Para ello, el libro o revista ha sido utilizado como soporte para el dibujo. La animación se dará de diversas formas distintas: con el paso rápido de las páginas que aun siguen encuadernadas, como resultaría en el proyecto “Libro vivo” con la obra “Cuatro Libros” (2013) de Pablo Delfini (figura 40); con el paso de las páginas hasta llegar a las que se encuentran marionetas de papel que se animarán, como en el caso de los créditos de apertura de “ABCs of Dead 2” (2014) de Moana Rom (figura 41); o con la superposición de las páginas de libros sueltas con dibujos consecutivos, procedimiento utilizado en la obra “Levedad” (2007) de Pablo Delfini (figura 42).

205 Gil González, Antonio. J. *Narrativa(s). Intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico*. (Ediciones Universidad Salamanca: Salamanca, 2012)

3.2.5. CINE DE ACCIÓN REAL

Cine y animación poseen muchos puntos técnicos y narrativos en común. Por un lado comparten soporte de reproducción. Por otro heredan las formas narrativas de la literatura y los aspectos de composición visual de la fotografía. Ambas usan también el sonido y la música. Comparten las técnicas de preproducción, el guion y el Storyboard. El tiempo de reproducción, tanto interno como externo, es el componente técnico común por excelencia, basado en la forma de reproducción por el paso de fotogramas. Si en algo podrían divergir en estos aspectos sería simplemente en la forma estética de presentar y representar la narración, debido a que el cine toma la imagen real y la animación se realiza con distintas técnicas plásticas como el dibujo, la escultura, el collage, etc.

Las técnicas audiovisuales tienen la opción de captar imágenes que hasta cierto punto nuestro ojo no podría, y de presentárnoslas una a una, desglosadas en fotogramas (en el caso del cine, fotografías, en el caso de la animación, distintas técnicas plásticas), que en cierto momento podemos acelerar, ralentizar o paralizar para ofrecer sensaciones temporales paradójicas al espectador, y es que el cine de acción real y la animación comparten multitud de formas narrativas con paradojas temporales que ayudan a suspender el tiempo a favor de la expresividad que se quiera otorgar a la narración, siendo acciones que acontecen súbitamente las aceleradas y muy intensas las ralentizadas, que incluso pueden llegar a detenerse, llegando al punto en el que el momento no puede continuar ralentizándose y planteando preguntas al espectador sobre la no continuidad y la parálisis. En estas técnicas narrativas el sonido suele acompañar a la acción de la misma manera que la imagen es afectada: si la imagen es reproducida cada vez más a cámara lenta para dar un aspecto de intensidad, el sonido suele detenerse o ralentizarse para seguir la potencia de la acción. En el caso contrario en el que la acción es acelerada y hay saltos muy rápidos de un plano a otro, los sonidos que siguen a la imagen suelen ser sonidos cortos y fuertes, remarcando el ritmo atropellado entre los distintos planos que se suceden rápidamente.

Todas las artes narran. Según su formato podrán narrar un acontecimiento evolucionado en el tiempo o simplemente un instante. Algo que la animación comparte con el cine es el soporte y en muchos casos la manera de narrar, ya que, como hemos dicho anteriormente, utilizan multitud de recursos narrativos similares.²⁰⁶

Extrapolando una frase de Magalhães, comenta “*a fin de cuentas el cine no es más que fotografías animadas*”²⁰⁷ de la misma manera que la animación no sería más que fotografías de obras plásticas inmóviles, salvo en el caso de la excepción en la animación grabada o reproducida en acción real, como la animación de líquidos o los zootropos, aun siendo considerada animación, su técnica de grabación es la misma que en cine de acción real. Magalhães no utiliza la expresión “no es más” en un término despectivo, sino que intenta reducir la explicación al mínimo, a la composición más básica.

El punto de divergencia entre ambas técnicas y el tiempo reside en la utilización técnica del tiempo. Aunque la forma de reproducción con el paso de fotograma a fotograma consecutivo sea la misma en cine de acción real y en animación, la forma de composición del movimiento a través de los fotogramas no lo es. Lo presentado en animación se realiza fotograma a fotograma, con un cálculo de movimiento exacto por el cual cada pose está diseñada específicamente para ese fotograma, sobre todo cuando se tratan de narraciones figurativas utilizando la técnica llamada “animación clave a clave”. Sin embargo la técnica de grabación en cine de acción real no obedece a un cálculo estricto del movimiento ya que los personajes no son máquinas, les es muy difícil calcular exactamente el transcurso temporal de su movimiento y los puntos exactos de velocidad. De este modo se pueden tomar tiempos aproximados (según la dramatización deseada en el plano) de los movimientos y el transcurso de las acciones, pero la cámara grabará directamente la imagen, sin tener en cuenta el número de fotograma donde se está efectuando cada pose.²⁰⁸ El cine de acción real, como su nombre indica, es captación de acciones reales, en unos casos son actores interpretando y en otros son realmente escenas de la vida cotidiana donde las personas puede

206 Magalhães, Vítor. Ut Supra.

207 Magalhães, Vítor. Op. Cit. Pag. 26

208 Deleuze, Guilles. *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*. (Barcelona: Ediciones Paidós, 1994).

que no sepan que están siendo grabadas. Esta forma de tomar el movimiento de la vida misma para que permanezca por siempre en un formato físico no suele darse en animación, donde cada fotograma se crea premeditadamente en la mayor parte de los casos, sabiendo en qué momento va a suceder cada acción.²⁰⁹

La animación llevaría una gran ventaja sobre el cine de acción real en cuanto al empleo y manejo del tiempo, dotada de más elementos técnicos y estéticos que le permiten operar con más precisión sobre los elementos técnicos y formas de narración temporales. Los principios cinéticos de movimiento y deformación de los personajes en animación, según ciertas acciones, proporcionan a la obra características visuales propias. Otra forma en la que la animación deja ver en todo su auge la falta de leyes físicas a las que está sujeto el cine de acción real sería con la presentación de la transformación de una forma en otra. La animación utiliza estos componentes temporales para crear experiencias a partir de ellos que enriquezcan la narración, como podría ser el caso de la obra “La Gallina Ciega” (2005) de Isabel Herguera (figura 43). En esta obra de narración figurativa, el tiempo y el espacio se vuelven semiabstractos, no atienden a las leyes de la realidad, los personajes se desenvuelven sobre un fondo negro en el cual aparecen diferentes elementos construyendo un espacio distinto cada vez. El tiempo en el cine no solo está conectado con el movimiento, también con el espacio: el espacio en el que se graba la acción, el espacio dibujado o en el que se dibuja, y el espacio en el que se reproduce o se proyecta. En animación hay técnicas en las que el espacio de proyección forma parte de la obra, no como una pantalla de proyección, sino como elemento indispensable. Este es el caso del videomapping, las videoinstalaciones o la animación inmersiva. La construcción de escenarios Stop Motion tendría una relación directa con la construcción del espacio y el decorado en el cine de acción real. Las experiencias que el espacio puede llegar a transmitir en animación suelen ser más complejas que en cine de acción real. Por un lado, el espacio en animación puede ser el escenario donde suceden las acciones, pudiendo llegar a un punto mayor de abstracción, donde aún comprendemos lo que se representa pero lo hace con una estética y un movimiento que puede expresar tanto como los personajes presentados. Por otro lado, el espacio puede convertirse en un elemento vivo, comportándose

209 Magalhães, Vítor. Ut. Supra.



Figura 43: fotograma de la obra “La Gallina Ciega” (2005) de Isabel Herguera.



Figura 44: Fotograma de la animación “Skhizein” (2008) de Jérémy Clapin.

como un personaje más y haciendo cambiar la acción de una manera mucho menos sutil que en cine de acción real como en el caso de la obra “Skhizein” (2008) de Jérémy Clapin (figura 44) donde el personaje es perturbado por el cambio de su posición en el espacio.²¹⁰

En cine de acción real y animación podemos crear separaciones temporales que no existen en la naturaleza a través de cortes de planos y escenas. Esto quiere decir que no es necesario mostrar cómo el sol sale y se pone para captar el paso de un día porque nuestro cerebro puede asimilar que, si en la escena anterior era mediodía y en la siguiente es de noche, no ha ocurrido nada importante en el tránsito y por ello la tarde no ha sido mostrada. El espectador no se verá sobresaltado por este tipo de paso del tiempo característico del cine al cual ya está acostumbrado. También podemos crear acciones individuales que no tienen repercusión ni devenir alguno sobre el resto de acontecimientos y que no es perceptible a partir de la narración del tiempo implícito, deseo del mismo personaje de realizar dicha acción.

Cuando encontramos ciertos tipos de animación donde la técnica utilizada no es la realización fotograma a fotograma, sino que son grabaciones de imagen real, tienen un componente experimental artístico tan importante que se han considerado animación aunque la técnica de realización sea acción real. En ese caso el control sobre el tiempo en la producción menguará y quedará al mismo nivel que en grabación de cine de acción real al no poder controlarlo de una manera precisa, ya que realmente la acción está transcurriendo a tiempo real. Este tipo de animación y el cine de acción real deben conformarse con una aproximación a la duración deseada del transcurso de la acción o recurrir a efectos especiales. Otro caso en el que el cálculo de fotogramas no se comporta a la manera tradicional en animación sería la técnica de dibujo abstracto directo sobre película de 16 mm. Puntualizo abstracto porque el dibujo figurativo directo sobre película sí que intentaría atender a las mismas formas de contabilización de fotogramas del movimiento que en animación clásica sobre papel. El dibujo abstracto directo sobre película puede no estar realizado fotograma a fotograma sobre la película, sino que toda ella ha sido dibujada, rasgada o manchada de tal manera que el resultado final es el pasar de un solo dibujo estático abstracto, dibujo que se extiende desde el principio hasta el final de la película de 16 mm. Por desgracia esta

210 Deleuze, Guilles. Ut. Supra.

técnica experimental, que tuvo una gran acogida entre los animadores experimentales de principios y mitad del S.XX, se está perdiendo debido a la desaparición y al difícil acceso de los proyectores de película 16 mm. Sin embargo, aunque ya es muy difícil encontrar este tipo de soportes, siguen existiendo técnicas digitales que consiguen el mismo resultado que con el dibujo directo sobre película 16 mm. Se trata de la herramienta “Filmstrip” del programa Adobe Photoshop 7, una herramienta que ha desaparecido en las nuevas versiones del programa, pero que permite el dibujo en una banda continua y su posterior reproducción a la manera de fotogramas de película 16 mm. Esta herramienta nos ofrece una plantilla de las mismas dimensiones de ancho y de fotograma que la película 16 mm, sobre la cual podemos dibujar nuestra animación.²¹¹

Otra posibilidad que se puede dar en cine abstracto y experimental, de acción real y de animación, sería que el orden de los fotogramas no correspondiese a un movimiento consecutivo. En el caso de la animación puede haberse creado de esta manera directamente, dibujando los fotogramas pensando en la no correspondencia entre ellos. En ambos casos puede haberse creado en la postproducción, cortando y pegando los fotogramas consecutivos grabados anteriormente para que el orden y la correlación figurativa desaparezca. No es necesario desordenar todos los fotogramas para que la correlación temporal deje de tener sentido, es posible crear este efecto mostrando acciones o planos enteros que no parecen estar en relación entre sí. Aunque en la ejecución de la acción los fotogramas no guarden una relación directa, la mente tiende a reinterpretar y sacar sus propias conclusiones, agrupando por formas, colores, movimientos, personajes o fondos, e intentando relacionarlos mentalmente de alguna manera.²¹²

El cine de acción real tiene como premisa la grabación a tiempo real, lo que hace posible que la ejecución de planos secuencia sea más impactante y dificultosa por el nivel de compenetración que debe tener la actuación de todo el equipo de rodaje, como podría verse en la película “El Arca Rusa” (2002) de Aleksandr Sokurov, donde la cámara va avanzando entre el escenario,

211 Pertínez López, Jesús. Animación experimental y su actualización. *Diálogos de arte : homenaje al profesor Domingo Sánchez-Mesa Martín*. (Granada: Universidad de Granada), 2014.

212 Valera-Villegas, Gregorio. El espacio/tiempo en la negación del otro. Narración, rostro y muerte. *A Parte Rei*, N°55 (2008): 1-14

grabando distintas acciones y distintos personajes, sin cortar el plano. La animación solo puede aspirar, como técnica audiovisual, a la imitación irreal de este tipo de plano secuencia, pudiendo llegar a conseguir los mismos efectos dramáticos, un ejemplo de plano secuencia en animación sería el cortometraje “L’attesa del Maggio” (2014) de Simone Massi (figura 45). La diferencia final sería puramente estética. Los movimientos de cámara, en animación no son reales, son simulaciones dibujadas de los movimientos de cámara del cine de acción real o son movimientos conseguidos con técnicas digitales en la fase de montaje, o producción en el caso del Stop Motion y 3D.²¹³

En el momento en se toma una imagen en acción real, no se crea nada porque esa imagen ya existía anteriormente, lo único que se ha hecho ha sido reflejarla en otro formato. La fotografía es el reflejo, la toma de una imagen estática de algo en un determinado momento del tiempo, al igual que ocurre en el cine de acción real, con la única diferencia que la cámara de video puede capturar decenas de fotogramas por segundo, dando posibilidad a la reproducción posterior en la que se muestra el movimiento reflejado en otro soporte. La acción ya no es acción real, como ocurrirá con las representaciones de teatro, se ha transformado de formato realidad a formato audiovisual y por tanto, por este cambio de soporte, las limitaciones técnicas del nuevo afectan a la imagen presentada. Nos parece apreciar el movimiento de la misma manera que lo hubiéramos apreciado en la realidad, aunque en dos dimensiones, sin embargo la forma técnica en la que se nos está mostrando es muy diferente.²¹⁴

La memoria convierte las acciones acontecidas en recuerdos bidimensionales. Tenemos la sensación de tridimensionalidad, pero no podemos tocar ni introducirnos en la imagen albergada en nuestra mente. De igual manera que lo ocurrido mientras se graba un film se da en 3 dimensiones, pero lo captado por la cámara se guarda en 2 dimensiones. Se podría decir que las técnicas audiovisuales de acción real son las técnicas más apropiadas para guardar recuerdos, en las que nunca se pierde ningún detalle, cosa que no ocurre en la memoria cerebral, la cual solo guarda los detalles y acciones que le parecen más relevantes en cada momento. Pero la relación de la cámara

213 Rubio Lapaz, Jesús. *Ut Supra*.

214 Deleuze, Guilles. *Cine 2. Los signos de movimiento y el tiempo*. (Buenos Aires: Editorial Cactus), 2011.



Figura 45: Fotograma del cortometraje “L’attesa del maggio” (2014) de Simone Massi.²¹⁵



Figura 46: Fotograma de la obra “Les Temps Morts” (1964) de René Laloux.

215 <http://www.ilflaneur.com/spettacolo/cinema/simone-massi-e-il-cinema-danimazione-italiano-se-ne-parla-lunedì-6820/> (03/06/2015)

memoria no funciona igual en cine de animación que en cine de acción real. Al ser la animación una técnica de imagen generada, no existente anteriormente en la naturaleza, no tendría la misma exactitud que el cine de acción real como guardián de la memoria. Sin embargo, técnicamente los fotogramas pueden actuar de la misma manera que la mente humana, guardan una relación directa con los instantes recordados, en algunas circunstancias tan fugaces que no conservan movimiento, aunque no sean referentes reales.²¹⁶

Sobre el fotograma único en audiovisuales podemos encontrar la obra “La jetée” (1962) de Chris Marker. Es una película cuya narración se desarrolla a partir de imágenes estáticas, teniendo muy en cuenta la memoria en el presente y siendo este pasado de la memoria lo que determina la acción presente. La película transcurre con imágenes fijas para hacer referencia a “ese instante, ese momento congelado en la memoria del protagonista, del recuerdo que tiene de su infancia que siempre le ha obsesionado [...] y que resulta ser el de su muerte”²¹⁷. Como bien hace referencia Magalhães en su libro “Poéticas de la interrupción”, encontramos “dos momentos significativos que destacan en la película de Marker: la primera imagen de la mujer, en la que se detiene más tiempo; y la imagen de su muerte al final de la película. [...] Estos dos momentos son clave porque enlazan la historia, de un pasado a un futuro, nuevamente a un pasado, que el protagonista elige debido a ese recuerdo muy fuerte que la memoria le trae.”²¹⁸ Estos son los dos momentos más importantes para el protagonista, por un lado el amor de su vida y por otro el momento más terrible, donde abre unos paréntesis temporales, añade duración para remarcar las acciones más importantes. Además encontramos el componente temporal añadido del recuerdo en el presente, de la unión entre pasado y presente a través de las imágenes que la mente puede guardar. El único movimiento que encontramos durante la película es el de reproducción, que permite el paso de un fotograma a otro. De la misma manera la animación puede crear obras realizadas básicamente con fotogramas estáticos, como en el ejemplo “Les Temps Morts” (1964) (figura 46) de René Laloux, película en la que los dibujos se mantienen un momento ante la cámara y van pasando. El único movimiento relevante es el de la cámara, que le da alguna dinámica a la imagen fija, además del narrador o voz en off, que crea las relaciones

entre un dibujo y el siguiente. Las películas que se basan en el pasar de fotogramas estáticos pueden utilizar esta voz en off para crear la unión entre ellos, aunque a primera vista y sin sonido nos podría parecer que los fotogramas no tienen nada que ver entre sí, o nuestra mente debería crear las conexiones subjetivamente. En el momento en que un narrador cuenta el paso de una imagen a otra ya no es necesario que el espectador cree las conexiones. La voz en off es un elemento narrativo utilizado de la misma manera en animación y en cine de acción real.²¹⁹

Tanto la animación como el cine de acción real son compuestos por fotogramas, que descontextualizados, visto cada uno como una imagen en sí mismo, deben contar su propia historia.²²⁰ En este caso es más fácil que un fotograma de cine de acción real cuente una historia completa que uno de animación, puesto que en la última el montaje puede ser más complejo debido a las diferentes capas en las que la animación se genera: un fotograma aislado de una animación puede ser un personaje flotando en el vacío o simplemente un fondo o un brazo.

Otra característica que tienen en común cine y animación por la cercanía técnica y de reproducción, es que son considerados narraciones y ambas guardan parecido con las formas de narración de la literatura en la manera de establecer una forma de interlocución y expresión determinadas para conseguir la transmisión del mensaje. No es lo mismo utilizar una narración con lenguaje formal que con lenguaje vulgar, esta debe corresponderse con los personajes que se muestran y con el periodo histórico en la que transcurre.²²¹

Según María del Rosario Neira Piñeiro reproduce la cita de Bessalel en “Cinéaction” (página 160) “La moderna semiología del cine considera que un film es un discurso en la medida en que constituye <<un conjunto complejo y estructurado de enunciados múltiples producidos con ayuda de imágenes, ruidos, palabras, músicas y menciones escritas>>”²²²

219 Magalhães, Vítor. Ut. Supra.

220 Magalhães, Vítor. Op. Cit.

221 Neira Piñeiro, María del Rosario. *Introducción al discurso narrativo fílmico*. (Arco/Libros S.L.: Madrid, 2003)

222 Neira Piñeiro, María del Rosario. Op. Cit. Pág. 16

216 Deleuze, Guilles. *La imagen-movimiento*. Ut. Supra.

217 Magalhães, Vítor. Ut. Supra. Pag. 16.

218 Magalhães, Vítor. Op. Cit. Pag. 18

Estos componentes definidos por Bessalel son comunes a cine de acción real y a animación, además de otros elementos complejos que forman parte de la narración, recursos que se utilizan para otorgar una mayor riqueza a esta.

Por supuesto, el concepto más importante que comparten animación y cine de acción real es que son artes temporales y espaciales: espaciales por la cercanía a las artes plásticas, donde el espacio es construido teniendo muy en cuenta todos los elementos que la componen, como el encuadre (concepto fotográfico) o la colorimetría (concepto pictórico), como hicimos referencia anteriormente. Temporales porque adquieren conceptos de permanencia temporal y desarrollo narrativo que las artes inmóviles no pueden poseer en sí mismas y que es propio de las artes que se extienden en el tiempo como la música.²²³ Sí que cabría destacar que la animación es una forma artística que da mucha más importancia a los elementos plásticos (como podría ser el dibujo y la pintura) que el cine de acción real, ya que la animación se compone a partir de dichos elementos mientras que el cine de acción real se constituye a partir de elementos reales en muchas ocasiones prefabricados. En el caso del Stop Motion y de otras técnicas de animación que emplean figuras reales (como los zootropos en 3D), estas siguen estando mucho más cerca de la plástica que el cine de acción real porque los personajes, el escenario y el atrezzo han sido creados específicamente para la obra y se rigen por unas características estéticas especiales. Cabe la posibilidad de que para el cine de acción real se creen marionetas para reproducir escenas que serían imposibles encontrar en la vida real, como ocurría en la película “Jurassic Park” (1993) de Steven Spielberg, donde tuvieron que recrear a los dinosaurios con marionetas a tamaño real que interactuaban con los protagonistas humanos. Aun así, los componentes no reales en este tipo de películas no conforman ni mucho menos la totalidad de la película, como ocurre en la técnica de animación Stop Motion.

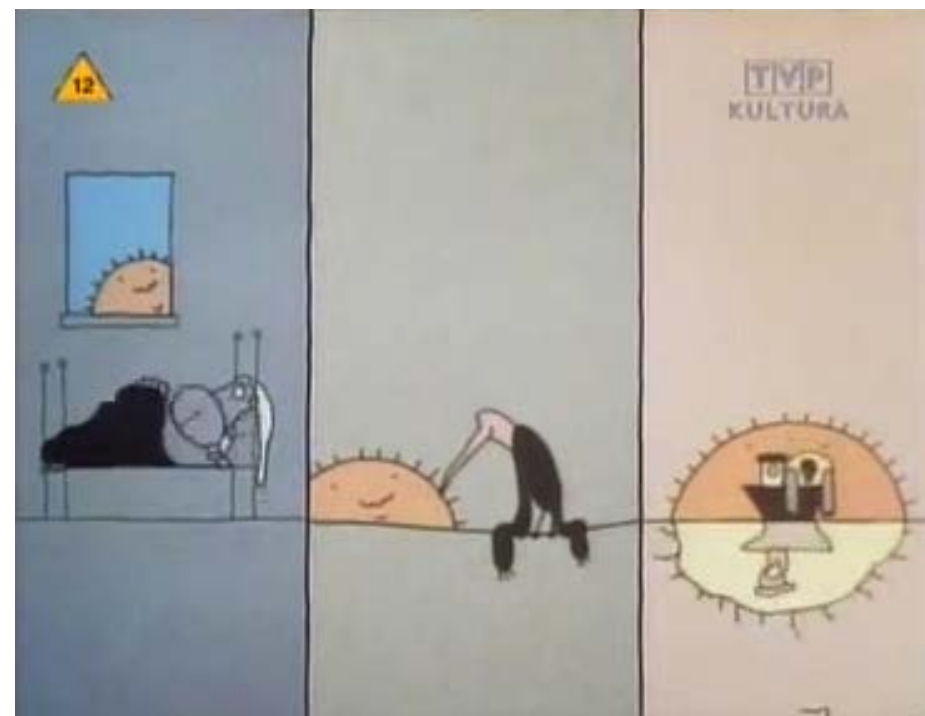


Figura 47: Fotograma de la obra “On the land, at the sea and in the air” (1980) de Paul Driessen.

223 Neira Piñeiro, María del Rosario. Ut. Supra.

Tanto el cine de acción real como la animación utilizan elementos comunes para encadenar saltos temporales, como el narrador o rótulos que nos localizan en la situación temporal en la que ahora nos encontramos con palabras como “Dos años atrás” o “Hace mucho tiempo”. También los componentes visuales ayudan a posicionar al espectador entre cambios temporales, mostrando de forma clara a los personajes con distintas edades o a partir de los escenarios y la cultura mostrada. Además de elementos técnicos de montaje como los fundidos, que nos permiten imaginar que entre el salto temporal de la escena anterior a la siguiente no ha sucedido nada relevante o ha pasado un tiempo que se determinará a partir de lo presentado en el nuevo plano.²²⁴

Sobre las historias simultáneas en tiempo y espacio que la animación y el cine de acción real son capaces de mostrar, a diferencia de la literatura, cabría distinguir cuatro tipos: por un lado las narraciones simultáneas dentro del mismo plano, donde tenemos un punto de atención principal, pero podemos apreciar otra multitud de acciones secundarias. Por otro lado las narraciones simultáneas con distintas temporalidades, es decir, aunque toda la narración se esté efectuando a la vez, con distinción entre planos, y a veces puedan llegar a interactuar dos tiempos distintos, los tiempos de cada una de las narraciones simultáneas. Seguidamente encontraríamos las narraciones simultáneas aisladas en el mismo tiempo (aunque en cierto punto pueden llegar a interactuar entre ellas), se llevaría a cabo a través de particiones de la pantalla, y en cada una de ellas se mostraría un punto de vista distinto, como ocurriría en la obra “On the land, at the sea and in the air” (1980) de Paul Driessen (figura 47). Por último, encadenamiento de sucesos simultáneos en el mismo tiempo a través de saltos rápidos entre planos (montaje paralelo), de esta manera podríamos encontrar que mientras una persona está huyendo en un plano, en el plano siguiente se muestra otro personaje con relación con el primero en otro lugar distinto, en ese mismo tiempo donde está sucediendo la huida, fuera del conocimiento del segundo personaje. Un ejemplo de este tipo de narración, aunque menos precipitada que la expuesta anteriormente, es la obra de cine de acción real “Hannah y sus hermanas” (1986) de Woody Allen, donde las historias de los personajes protagonistas se van sucediendo en planos distintos que acontecen al mismo tiempo (aunque son progresivos físicamente en la película), dándose en ocasiones la confluencia de personajes en el mismo plano.²²⁵

224 Neira Piñeiro, María del Rosario. Ut. Supra.

225 Neira Piñeiro, María del Rosario. Op. Cit.

Otro elemento recurrente en animación y cine de acción real es la vuelta o el recuerdo de un suceso repetidamente, mostrando los distintos puntos de vista de los personajes sobre ese mismo suceso²²⁶, un ejemplo podría ser el capítulo de la serie “Los Simpson” titulado “Trilogía del Error” (2001) de Matt Groening, donde la historia recomienza tres veces en un tiempo horario preciso y expone tres puntos de vista distintos del mismo periodo de tiempo. Las tres historias confluyen entre sí, afectando directamente los actos de unas a las otras y terminan unidas. Otro ejemplo de serie que utiliza este recurso, pero de una manera distinta, sería en “The Grim adventures of Billy & Mandy” de Maxwell Atoms, en el episodio “Here thar be dwarves” (2004), donde nada más comenzar el capítulo, varios personajes recuerdan un mismo suceso, y según van apareciendo nuevos personajes, el suceso vuelve a rememorarse a modo de Flashback.

226 Neira Piñeiro, María del Rosario. Ut. Supra.

3.2.6. MÚSICA Y SONIDO

La música siempre ha tenido una relación directa con el cine de acción real y la animación. En los primeros tiempos del cine, la música no estaba grabada en la película junto con la imagen proyectada, sino que se requerían músicos exteriores a la película que tocaran la partitura en directo, a la vez que la obra era proyectada. Con los adelantos tecnológicos y la llegada del cine sonoro pronto el audio pudo introducirse como un elemento más dentro del cine. Existen algunas obras sin sonido, pero lo más común es encontrar un acompañamiento de sonido o un diálogo. Para introducir este sonido dentro de los filmes de animación puede procederse de dos formas: a priori y a posteriori. Es decir, el sonido puede generarse antes de crear la animación, con lo que será el elemento que prefije los movimientos y tiempos, o puede introducirse a posteriori, componiéndose según los movimientos y situaciones de la obra. Esta segunda opción de introducción del sonido suele no ser tan precisa como la primera. En ocasiones se pueden utilizar las dos formas de producción, como en el caso de la empresa Disney, quienes primero componían la banda sonora en baja calidad, sobre la cual se crean los movimientos, y una vez finalizada la película, graban la banda sonora en alta calidad.

Al ser el sonido un elemento técnico interno en la animación es importante tener en cuenta el espacio de exposición en ambos sentidos, visual y auditivo, pues no solo es significativo el espacio para la proyección, sino también para la audición. Proyectando la obra en un cierto lugar y colocando los altavoces en distintas posiciones podremos generar sensaciones envolventes donde el espectador se encuentre introducido en la obra y no como un agente externo que visualiza una proyección. Si exponemos nuestra obra en una sala inmensa y colocamos las fuentes de sonido en distintos puntos de la sala alejadas entre sí, podremos generar una sensación envolvente y retumbante, incluso de eco, que no ocasionará en el espectador la misma sensación que si la sala fuese pequeña y las fuentes de sonidos estuviesen colocadas todas en el mismo lugar. El espacio es un elemento externo a la obra que se debe tener muy en cuenta tanto para el sonido como para la proyección, sobre todo en ciertas técnicas de animación como podría ser la videoproyección, el videomapping, la animación inmersiva o la animación interactiva.²²⁷

227 Iniciarte, Fernando; Flamarique, Lourdes. Espacio, Tiempo y Arte. *Imágenes, palabras, signos. Sobre arte y filosofía*. Pamplona: EUNSA, (2004): 43-63

La música y la animación son las dos artes que, no teniendo un movimiento natural, son las únicas que pueden manejar el tiempo como elemento técnico interno, elemento indispensable para que estas técnicas puedan ser consideradas como tal. La animación sería una técnica más completa que la música debido a que la música solo está compuesta por sonido y la animación, además de sonido, también cuenta con elementos visuales. De este modo la animación tendría varios elementos extensibles en el tiempo, que pueden reinterpretarlo y extenderse en él, mientras que la música solo contaría con uno.

Al igual que ocurre con la literatura, la música en su interpretación del tiempo, debe apelar a la imaginación del espectador y esperar que su interpretación sea correcta. Sin embargo, la animación, al proporcionar el carácter visual, la imaginación y la atención del espectador pueden centrarse en elementos más complejos a entender. Si a ello añadimos que la obra animada normalmente posee música, apreciamos en el espectador una experiencia más completa donde se ven reflejadas muchas de las demás técnicas artísticas. La música tiene un importante papel en gran parte de las obras animadas, proporcionando puntos de intensidad, actuando a veces con la misma importancia que tendría un diálogo. No cabe duda de la reciprocidad que se da en la animación entre el sonido y la imagen, no llegando el mismo mensaje si una de ellas es eliminada. Hasta tal punto llega la correspondencia entre animación y sonido, que a partir de la investigación con el sonido en animación se comenzaron a crear algunos de estos que no existían en la realidad y, sin embargo, eran muy comunes de encontrar en animación, como puede ser el típico “Boing” en un salto. Para poder comenzar a hacernos una idea de la importancia del sonido y la música en animación, atendemos a que en ella existen mínimo tres pistas de sonido independientes unas de otras: la pista de música, la de voz y la de efectos sonoros, entre otras características del sonido propias de los medios audiovisuales.²²⁸

228 Alonso Valdivieso, Concepción. *Análisis de los dibujos animados emitidos en televisión: personajes, estilos y mensajes*. (Granada: Universidad de Granada, 2014).

De la misma forma que ocurría en la literatura de improvisación de la “Generación Beat”, existe la improvisación “Bebop” dentro del género Jazz, que se desarrolló alrededor de los años cuarenta del S.XX y que aportaba una creación musical en presente. Las Jam Session serían otro exponente de la improvisación en la música. Como ya hemos hablado anteriormente, la improvisación en animación, aun siendo difícil, podría darse en técnicas que permitieran una creación espontánea como las técnicas de animación bajo cámara a tiempo real o el dibujo directo sobre celuloide.²²⁹

Una de las formas artísticas en las que los conceptos del color animado y la música se unían, tomando el color la forma de producir de la música, es en la sinestesia. Un ejemplo sería la obra “Psychologie naturelle” de William Nicati, de la cual, la autora Sonsoles Hernández Barbosa explica:

“En función de una supuesta armonía universal, Nacati estructuraba esta obra a partir de aspectos visuales, musicales, táctiles, gustativos, olfativos y sentimentales, cuyas vibraciones fundamentarían la sinestesia. De todas la experiencias sensoriales, el autor privilegiaba la escucha musical apelar únicamente a ondas medibles. Ésta y el color quedan así asimilados a través de vibraciones, por un lado vibraciones de luz y, por otro, vibraciones de onda, si bien en el caso de la música estas se integrarían de manera intrínseca y como único componente. [...] La vibración marca la corriente de la estética científica que tendría incidencia en los principios de la abstracción, al erigirse en el elemento rector de la experiencia plástica en su paralelismo con la música.”²³⁰

Fabre terminará materializando esta teoría científica sobre la música y el color en 1885 con un teclado en el que cada nota está asociada a un color, empezando con el rojo como el color más grave.²³¹ De hecho, el elemento creador de sinestesia entre música y color fueron los diferentes órganos de color y mecanismos creados a finales del S. XIX y durante el S. XX, aunque

la sinestesia en sí ha existido desde los tiempos de Aristóteles. Dependiendo de la cultura y al siglo que nos refiramos, los colores hubieran sido asociados a distintas simbologías. El tema entre la relación color-música tomó una mayor relevancia durante el S. XVIII y XIX. Goethe llega a una conclusión lógica sobre las distintas formas de pensar la unión entre música y color-luz: la vibración, a través de la afirmación “*Such analogies were encouraged by the new theory that both sound and light were the result of similar vibrations of a medium.*”²³²

El medio al que se refería Goethe era el aire por donde son transportadas las vibraciones de la música y de la luz. A esta teoría se le sumaron los conocimientos matemáticos sobre la vibración de la música y la vibración del color-luz, encontrando uniones en las que el cálculo de vibración era el mismo entre ambas.²³³

Louis-Bertrand Castel (1688-1757) Se inspirará en los escritos de Athanasius Kircher (1601-1680) y en su linterna mágica, para desarrollar una investigación sobre experiencias ópticas y acústicas que expone en “Mémoires de Trévoux” (1735). El modelo desarrollado por estos estudios se llamó “Clavecin Oculaire”, el cual Castel no terminó de construir. Este fue una de las primeras ideaciones de un instrumento para generar color a través de las mismas normas de composición rítmicas y temporales de la música. Las teorías sobre cómo generar color con un instrumento, en apariencia musical, siguieron evolucionando con “Colour-Music” (1844) de D.D. Jameson, Frederick Kastner y su “Singing lamp” (1869-1873), y con Bainbridge Bishop y su dispositivo para crear color a partir de la música (1877). Este aparato se colocaba encima de los órganos y se conectaba a ellos, el color se proyectaba al mismo tiempo que la nota se estaba pulsando. Seguido por Alexander Wallace Rimington y su “Colour-Organ” (1893). Fuese de una manera u otra, todos intentaban unir musicalidad y color, comparando las escalas, asignando a cada nota un color (cuya asignación podía variar de un autor a otro) convirtiendo las notas en luz de colores a través de instrumentos. La música sigue delimitando la acción del color, desde el momento en que se asigna un color a cada nota. De este modo cuando la nota termine, el

229 Rubio Lapaz, Jesús. Ut Supra.

230 Hernández Barbosa, Sonsoles. *Sinestias* (Madrid: Abada Editores S.L., 2013).

Pág. 115

231 Hernández Barbosa, Sonsoles. Op. Cit.

232 Peacock, Kenneth. Instruments to Perform Color. *LEONARDO*, Vol. 21, N° 4, (1988): 398

233 Peacock, Kenneth. Op. Cit.

color también desaparecerá. A pesar de la acotación temporal, en este tipo de animación que es el color de la música proyectado, la limitación se da en el tiempo real, sin necesidad de una medición exacta de la animación, más allá de la de la propia música. Sin embargo, esta música que acompañaba al color no era normalmente producida por el instrumento-invento, sino que el acompañamiento era exterior, sirviendo la máquina únicamente para la generación de color. El instrumento generador de color sería considerado en la orquesta como un instrumento más, aunque silencioso, regido por las normas de temporización musicales, no restringiendo el tiempo de acción del color de manera distinta que los demás instrumentos sus notas.²³⁴

Otros instrumentos de color en acción fueron inventados después de los citados, pero a partir de 1920 los autores llegaron a la conclusión de que no necesitaban el sonido para poder proyectar sus colores en acción como una melodía más. Así encontramos instrumentos como el “Sarabet” de Hallock-Greenewalt, la “Chromola” de Scriabin, o los instrumentos de proyección de color de Adrian Klein, Leonard Taylor, Achile Ricciardo, Richard Lovstrom, el “Sonchromatoscope” (1925) de Alexander Laszlo o el “Musichrome” de George Hall. Aunque el aparato más conocido el “Clavilux” (1922) ideado por Thomas Wilfred, uno de los primeros autores en rechazar la necesidad de la música en las composiciones de colores, utilizando el término “color-music” por la similitud que seguían en la composición de las obras, como el tiempo y el ritmo. Este pensamiento y forma de creación artística de la innecesidad de la música sobre la acción del color fue llamada “Lumia”. Sigue el mismo pensamiento que se llevaría en la tendencia de animación abstracta “Visual Music”, de la misma época: obras sin sonido en las cuales predominaría más el ritmo de las formas en movimiento que el del color, pues muchas de las obras que podemos encontrar en “Visual Music” fueron creadas en blanco y negro. Un ejemplo sería la obra del pionero Hans Richter, “Film is Rhythmic” (1921)²³⁵, o la de otro precursor, Viking Eggeling y su obra “Horizontal Vertical Orchestra” (1924)²³⁶ (figura 48).

234 Peacock, Kenneth. Ut. Supra.

235 <https://vimeo.com/42339457> (Visto el 21/06/2015)

236 Moritz, William. *History of Experimental Animation*. Website. Absolut Panushka, curated by Christine Panushka. (Jan-Apr 1997).

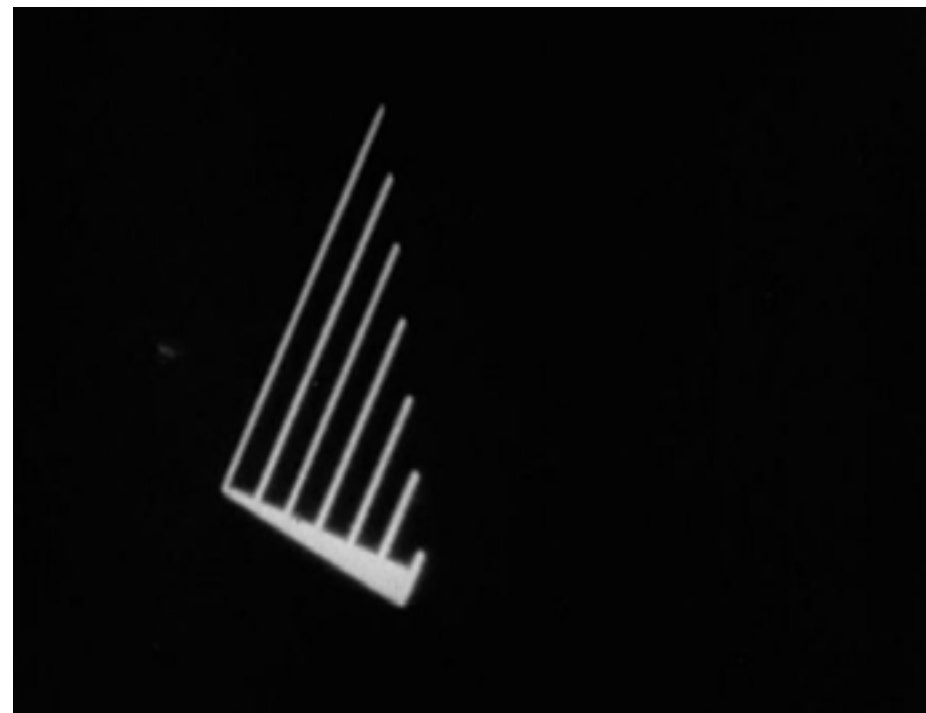


Figura 48: Fotograma de la obra “Horizontal Vertical Orchestra” (1924) de Viking Eggeling.



Figura 49: Fotograma del Videoclip “Another Kind of Love” (1988) de Jan Švankmajer.

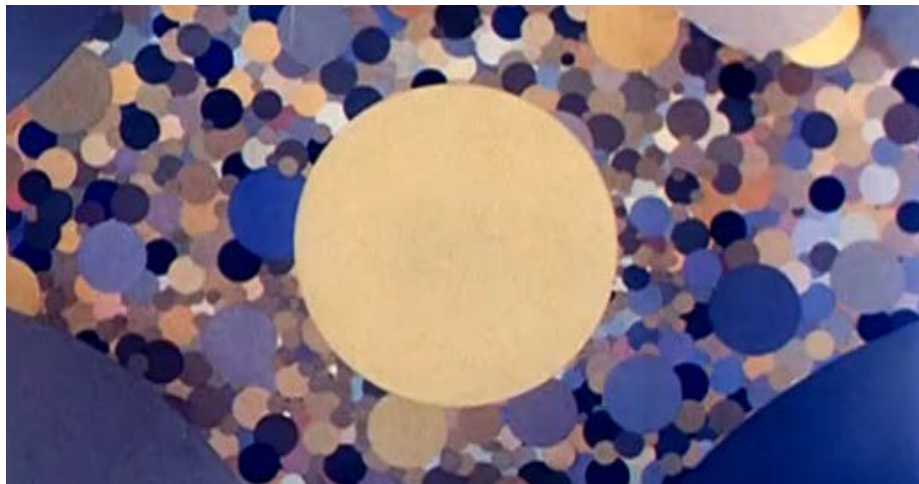


Figura 50: Fotograma de la obra “An Optical Poem” (1938) de Oskar Fischinger.

Ambas formas de creación se siguen muy de cerca, un ejemplo claro sería el “Clavilux” de Wilfred, el cual proyectaba no solo colores, sino también formas geométricas, que seguían las teorías de Kandinsky, de la misma manera que la mayor parte de los primeros artistas abstractos.²³⁷ Al igual que los autores “Lumia” introducían parámetros de la animación, como era la forma, animadores como el conocido Oskar Fischinger crea su propio órgano de color llamado “Lumigraph”, en el cual los colores proyectados en la pantalla tenían movimiento gracias a la persona que incidía en la parte posterior de una pantalla flexible donde se proyectaban los colores.²³⁸

Oskar Fischinger procede de la corriente artística en animación “Absolut Film”, surgida en los mismos años que “Visual Music”. Esta corriente (también abstracta) toma las técnicas de creación musical de tiempo y ritmo, pero incluyendo la música dentro de la obra, acompañándose mutuamente la cinética de la forma, la música y el color. La abstracción en las obras de animación que daban tanta importancia al ritmo musical (introdujesen o no la música) se debe a la pretensión de liberar la imagen de connotaciones visuales figurativas predefinidas, impuestas en el imaginario colectivo.²³⁹ Otro ejemplo de autor en esta vertiente de animación abstracta sería Walter Ruttmann y su película “Lichtspiel Opus I” (1921), la cual fue la primera película de animación experimental proyectada en teatros junto con la orquesta que la acompaña tocando la música que había sido específicamente compuesta para la obra.²⁴⁰

Encontramos entonces la tendencia “Visual Music”, la cual pretende crear música visual (al igual que los creadores de órganos e instrumentos musicales de color) imitando las características propias de la música con artes visuales, como el ritmo, el tempo y la intensidad, pero apartando la música y el sonido en sus composiciones. Por otro lado, las obras “Absolut Film”, en las cuales los elementos visuales acompañaban a la música y la interpretaban. Formas y colores seguían la música de tal manera que casi podríamos estar hablando

237 Peacock, Kenneth. Ut. Supra.

238 Moritz, William. Optical Poetry: The Life and Work of Oskar Fischinger. *Film Quarterly*, Vol. 59, N° 1 (2005): 65-66

239 Sedeño Valdellós, Ana María. La Música Contemporánea en el Cine. *Revista Historia y Comunicación Social*, N° 9 (2014): 155-162

240 Moritz, William. Abstract Films of the 1920s, *International Experimental Film Congress. Toronto: Art Gallery of Ontario* (1989): 52-57.

de los primeros videoclips. Cuando visualizamos “An Optical Poem” (1938) de Oskar Fischinger (figura 50), donde las formas de colores se mueven, cambian y giran según la música, pareciendo que bailan (en este caso volvemos a la delimitación temporal de la música sobre la animación), no está muy lejos de videoclips contemporáneos como “Another Kind of Love” (1988) de Jan Švankmajer (figura 49). La diferencia entre estas dos formas de videoclip radica en la intencionalidad con la que fueron creadas: Fischinger perseguía únicamente la experimentación con la música y las formas, mientras que Švankmajer utiliza estos recursos para atraer e impresionar al público, en un intento por dar mayor valor a la música comercializada.²⁴¹

Por otra parte encontramos autores como Debussy, que sentía gran admiración por la concepción de la música de Rameau, en la que es más importante el instante, el punto álgido en la música, que el “desarrollo discursivo tradicional”:

“Además, esta valoración del instante va unida al gusto por el arabesco, como gesto musical de carácter decorativo y espontáneo caracterizado por dibujar una curva melódica sinuosa que combina notas en arpeggio con notas por grados conjuntos.”²⁴²

Esta forma de creación armónica en la que el punto de tensión o punto álgido produce en el espectador un sentimiento de diferenciación en la música, creando sensaciones musicales más completas, lo podemos encontrar en las animaciones que contienen técnicas narrativas de ralentización temporal, en las que el tiempo físicamente comienza a ralentizarse paulatinamente para crear tensión en ese punto de la narración. Otra forma en la que podemos encontrar este momento álgido en la animación será creada por la propia música y su función expresiva, consistiendo en generar dramatismo a partir de ella. Durante los años 20, estilos de música que generaban el punto álgido de la narración (ya fuese drama, suspense, comedia, o cualquier otro tipo de

situación emocional que fuese acompañada por una música que representase ese sentimiento) se empezaron a estandarizar²⁴³:

“Durante estos años, nacieron los repertorios musicales, una forma de tipificación de las situaciones escénicas y que empezaron a publicarse con el objetivo de ayudar a directores y músicos a elegir un tema musical adecuado. «Ambiente para pianistas y organistas. Colección de piezas seleccionadas y adaptadas para 52 modos y situaciones», «Edison Suggestions for Music», «Sam Fox Moving Picture Music Volumes» fueron los más conocidos, con tracks denominados «Batalla», «Tristeza», «Avión»... El músico de cada cine veía la película y elegía los más adecuados para cada situación.”²⁴⁴

Otro punto en común entre animación y música son los intervalos de tiempo²⁴⁵ en la composición. Es por estos intervalos en los que una acción (en animación) o una sinfonía (en música) se prolonga más o menos en el tiempo, tiene un ritmo más lento o más acelerado, transmitiendo sensaciones temporales que afectan directamente a la forma de percibir del espectador. Los intervalos de tiempo en la música y en la acción generan también los puntos de intensidad de la narración, explicados en el párrafo anterior. La animación, al ser una técnica audiovisual, contaría con intervalos de tiempo más complejos, pues se debe atender tanto a los intervalos de la música como a los de la narración y que estos sean concordantes entre sí, produciéndose quizás una sensación de percepción más completa puesto que recibimos estímulos no solo auditivos, sino también visuales.

La línea de tiempo en la cual se desenvuelve la música sería la misma que en animación, una línea de tiempo interno convencional donde la reproducción solo puede avanzar hacia delante. Aunque parezca que en la narración de animación puede haber saltos temporales, debido a los recursos expresivos utilizados, estos saltos pertenecerán a la narración y no a la reproducción

241 Moritz, William. Visual Music: Cave Painting to MTV? *Sound & Vision*.

Frankfurt: Deutsches Filmmuseum (1993): 132-145.

242 Hernández Barbosa, Sonsoles. Ut. Supra. Pag.189

243 Sedeño Valdellós, Ana María. Ut. Supra

244 Sedeño Valdellós, Ana María. Op. Cit. Pag. 156

245 Pérez de Guzmán, Marta. *Leonardo Da Vinci y la Música*. (Madrid: Biblioteca Nacional, 2003)

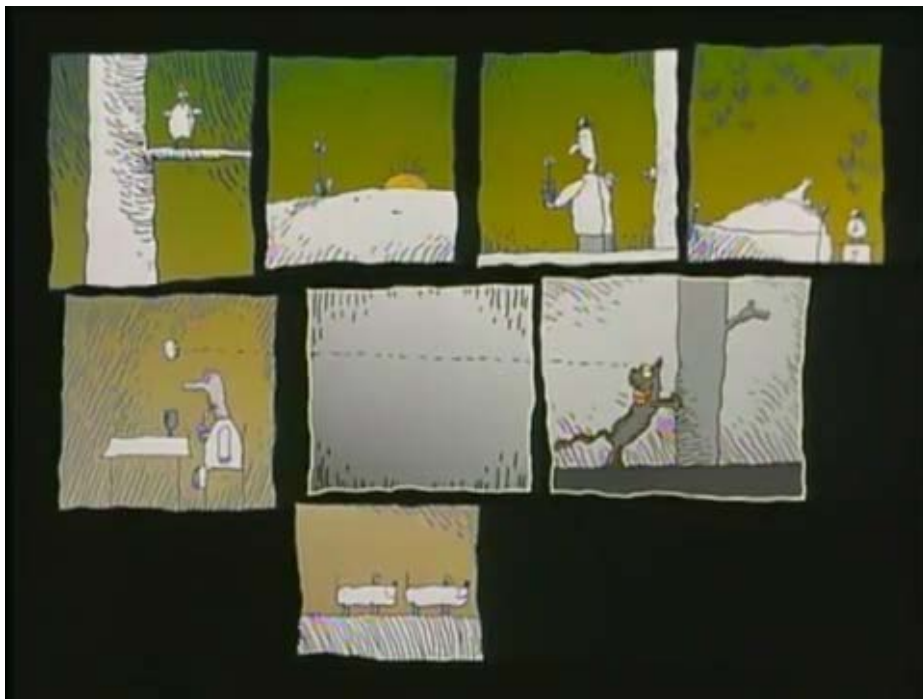


Figura 51: Fotograma de la obra “The end of the word in four seasons” (1995) de Paul Driessen.

física de la obra. De este modo la obra siempre avanzará hacia el futuro, en el sentido convencional de entender la línea de tiempo recta, ya que la reproducción física de la obra se encuentra en el tiempo físico real.²⁴⁶

El espectador no es pasivo, es receptivo. Que se encuentre visualizando, escuchando o leyendo una obra no significa que no exista aportación por su parte. El espectador como receptor origina diversos conceptos subjetivos: la comprensión propia de la obra, el sentimiento causado por esta y el tiempo subjetivo percibido. El tiempo vivenciado por el espectador es generalmente distinto al tiempo real del reloj, y la música, de la misma manera que el cine, la animación y la literatura, puede hacer experimentar al espectador un tiempo mental cambiante, tiempo subjetivo en el que nos parece que ha pasado un determinado tiempo, lejos del tiempo que ha transcurrido en la realidad.²⁴⁷

“El tiempo vivido adquiere aquí una extraña unidad. El presente lo está más que nunca, pero sin acción; el pasado es nostalgia, sin objeto; el futuro, espera absoluta, sin la esperanza de un determinado bien. A la vez, reina un sí, un consentimiento del alma a todo cuanto va a dejarse escuchar.”²⁴⁸

Otra cuestión que comparten música y animación es la sucesión. En cada una de las artes la sucesión está formada por distintos elementos, notas y silencios en el caso de la música, fotogramas y movimientos progresivos en el caso de la animación. La importancia de la sucesión en estas artes es debida a la necesidad de esta para conseguir una coherencia, es decir, si cada nueva nota o cada nuevo fotograma no tiene una relación congruente con la anterior, el sentido de la obra se verá tremendamente perturbado. La sucesión correlativa y coherente debe estar presente en cualquier obra que se extienda en el tiempo, lo que une este concepto más fuertemente entre animación y música que entre otros tipos de artes es el formato en el que

246 Hersch, Jeanne. *Tiempo y música con un saludo de Czeslaw Milosz* (Acantilado: Barcelona, 2013)

247 Hersch, Jeanne. Op. Cit.

248 Hersch, Jeanne. Op. Cit. Pág. 17

se generan: la progresión que sigue tanto música como animación es tan parecida en concepto que la sucesión de elementos (aunque distintos) se dan de una manera temporal similar.²⁴⁹

El número, la forma en la que podemos medir los movimientos y la duración de las notas a través del tiempo, es muy importante tanto en música como en animación. Esta es otra de las características en común entre las dos artes, siguiendo con el concepto de sucesión correlativa. La coherencia de la sucesión se da, aparte de por la temática seguida, por la medición del movimiento. Cada movimiento, tanto en música como en animación (pues en música también podemos hablar del concepto movimiento que existe en el paso entre notas) es medido y pensado para que se relacione con la idea que el autor tenía sobre esa creación. Habrá movimientos más difíciles de pensar en el caso de la improvisación y la creación en directo, pero seguirá existiendo número y cálculo del tiempo. La diferencia residirá en que, en creación en directo e improvisación el cómputo deberá realizarse a tiempo real (lo que será probablemente de mayor dificultad para el artista) y en las demás obras, no creadas en tiempo real, el tiempo podrá calcularse de una manera mucho más meditada y pausada.

En música la simultaneidad de notas se puede asemejar con las narraciones simultáneas posibles en animación. Cada nota toma su camino, ascendiendo o descendiendo según el resultado que se quiera conseguir y teniendo muy en cuenta el resto de las notas que suenan a su vez, por ello la sensación percibida por el oyente será mucho más rica que si la sinfonía se compusiera de notas individuales que se suceden. Así la música genera un discurso entre notas que se desenvuelve en el tiempo. En animación, las narraciones simultáneas se complementan entre sí: puede que las narraciones, estén en el mismo plano o no, sean independientes, no obstante se suplementan entre sí para conseguir una narración más completa. Un ejemplo de este tipo de narraciones simultáneas entrelazadas en animación sería la obra “The end of the word in four seasons” (1995) de Paul Driessen (figura 51).

249 Hersch, Jeanne. Ut. Supra.

Otra peculiaridad que comparten música y animación, y que también compartirían con cine de acción real, es el hecho de poder decidir los ritmos de la narración de una manera mucho más temporal ya que constan de movimiento, un movimiento que no llega a funcionar exactamente igual que el movimiento real de las artes móviles realizadas por personas, por ser accionado a partir de elementos informáticos o mecánicos. Según Lewis Rowel:²⁵⁰

*“El movimiento que identificamos en la música no es un concepto simple, aunque así pueda parecerlo al principio; incluye las ideas de continuidad, la proporción de recurrencia regular, la identidad de un tema, la proporción aparente de pasaje a través del tiempo, la dirección hacia un objetivo futuro, nuestra propia maduración temporal en el transcurso de una obra musical y la diferencia de proporción entre nuestros propios cambios de estado y los que se perciben en la música.”*²⁵¹

Esta explicación de movimiento no es la que universalmente entendemos como movimiento, la cual consiste en el cambio de estado y localidad, mas sigue existiendo movimiento mientras exista cambio en el tiempo. Aun así la música sigue conteniendo cierto cambio locomotivo, pues se mueve a través del espacio por el aire. La animación también contaría con este tipo de movimiento de transporte real, a través de las ondas sonoras y lumínicas, pues la luz que desprende la pantalla debe moverse hasta ser recibida por los ojos del espectador.²⁵²

Volviendo a los ritmos, la elección de estos en la narración (pues se podría decir que la música narra aun cuando no tiene parte cantada) es determinante en la forma en la que el espectador sentirá el mensaje.

250 Rowel, Lewis. *Introducción a la filosofía de la música*. (Gedisa editorial: Barcelona, 1999)

251 Rowel, Lewis. Op. Cit. Pág. 166-167

252 Rowel, Lewis. Op. Cit.



Figuras 52 y 53: Fotogramas de planos consecutivos de la obra “Home Sweet Home” (2013) de Alejandro Díaz, Romain Mazevet y Stéphane Paccolat.

En contraposición, cuando la música a tempo rápido se relaja y sus notas son más lentas, generalmente sentimos una música tranquilizadora, de ritmo sosegado.²⁵³ Todo lo contrario ocurriría en animación si de repente las acciones parecen ralentizarse, probablemente nos encontremos ante una situación de tensión en la que se quiere hacer hincapié en la dilatación del tiempo sentida por el personaje ante la tensión del momento. Este fuerte sentimiento que hace ralentizarse la acción en animación puede ser fatal (si un plato cae y va a chocar contra el suelo) o puede ser afable (alguien está enamorado y se imagina corriendo detrás de su amado).

Al igual que el ritmo, la proporción o número de acontecimientos que introduzcamos en cada periodo de tiempo (escena en animación; compás en música) es muy importante para el sentido que toma la narración. Si el ritmo define el tempo, es decir, la rapidez o lentitud de las acciones, la proporción define el número de acciones en un espacio de tiempo, pero no por ello las acciones son rápidas o lentas. Si en una escena incluimos a cada segundo una imagen distinta, aunque tengan relación entre sí, la narración será muy atropellada. Hablando en sentido musical, si insertamos notas muy largas dentro de cada compás, probablemente el espectador perciba esta obra como lenta. La proporción son los ciclos de tiempo en los cuales se introducen estas acciones. Una proporción de la vida real podría ser los meses y lo que acontece dentro de cada uno de ellos, al cambiar de mes entraríamos en un nuevo periodo vital, una nueva proporción.²⁵⁴

En el pensamiento occidental se ha tenido muy en cuenta la precisión en los tempos, incluso se les ha nombrado: allegro, andante, etc. El público espera de las obras que se correspondan con alguna de estas estructuras conocidas y que interactúen entre sí para poder conseguir experiencias familiares, pero a su vez cambiantes. En animación, las formas en las que se comprenden las paradojas temporales también han sido nombradas, como sería el caso del Flashback y el Flashforward. El espectador también puede esperar algún tipo de comportamiento concreto de las paradojas temporales, como sería la forma en la que los planos consecutivos saltan en el tiempo entre ellos (elipsis), forma de narración común a la que estamos acostumbrados. Esta forma de pequeños saltos temporales tan conocida la podemos encontrar en

²⁵³ Rowel, Lewis. Ut. Supra.

²⁵⁴ Rowel, Lewis. Op. Cit.

obras como “Home Sweet Home” (2013) de Alejandro Díaz, Romain Mazevet y Stéphane Paccolat (figuras 52 y 53), donde las elipsis son especialmente visibles y consecutivas, con la intención de mostrar largos periodos de tiempo en unos segundos.²⁵⁵

La capacidad de escucha en música es tan importante como la capacidad de visualización en animación. Esta depende de las condiciones interpretativas y perceptivas de cada persona. Según la capacidad de atención y captación de contenido, una persona podrá diferenciar entre un número de acontecimientos mayor o menor dependiendo de su aptitud hacia la visualización o la escucha. De este modo, en música encontraremos personas que pueden distinguir un largo abanico de notas e instrumentos, mientras que otras apreciarán muchas menos. En animación habrá personas que solo puedan concentrarse en una acción principal y pierdan pequeños detalles, y otras que captarán todos los elementos y narraciones de la escena. Esta capacidad de captación será un factor determinante en el tiempo subjetivo percibido por el espectador.²⁵⁶

Un principio parecido al de la retención retiniana es el que encontramos en la fusión de las notas musicales. En la retención retiniana el cerebro funde virtualmente las imágenes estáticas consecutivas obteniendo un supuesto movimiento compuesto por imágenes inmóviles. En música, cuando las notas fluyen y se entrelazan, al cerebro le es muy difícil distinguir una sola nota, de modo que cuando encontramos una melodía con notas superpuestas, aunque de duraciones variables, no nos parece escuchar varias melodías, es decir, una por cada tránsito de notas, sino que apreciamos en general una sola melodía en la que distintos discursos musicales parecen entrelazarse.²⁵⁷

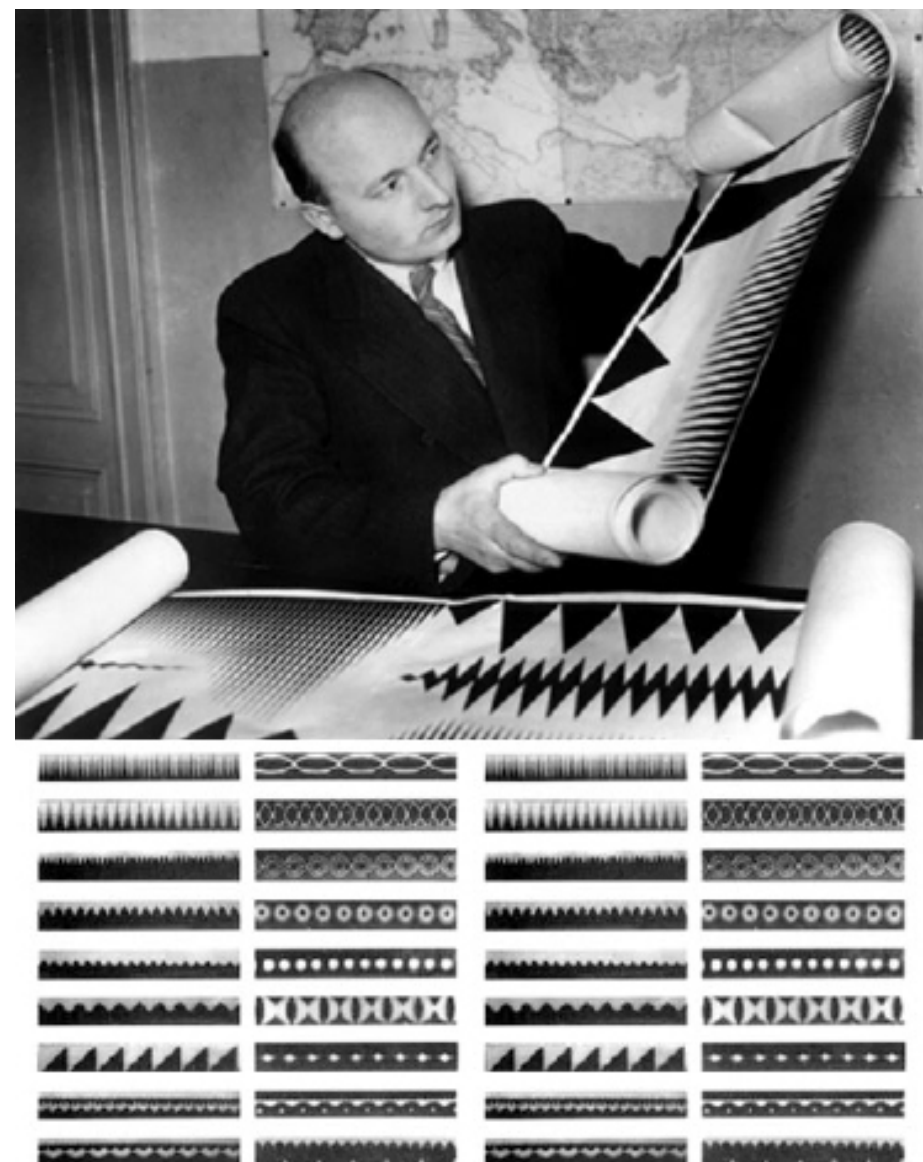


Figura 54: Fischinger en su estudio.²⁵⁸

255 Rowel, Lewis. Ut. Supra.

256 Seashore, Carl. E. *Psychology of Music*. (Dover Publications, INC: New York, 1967)

257 Seashore, Carl. E. Op. Cit.

258 http://frankhaines.blogspot.com.es/2006_08_01_archive.html (10/06/2016).

La música puede representarse con forma de ondas, así obtendremos una línea ascendente cuando la intensidad sube y descendente cuando baja, con curvas suaves cuando el cambio es relajado y picudas cuando es abrupto. Fischinger investigó con este tipo de ondas dibujadas para crear sonido gracias a las llamadas pistas ópticas en las que el sonido literalmente estaba dibujado en la bobina de la película. Fischinger no solo interpretó la música con imágenes que le suscitaba, como podemos encontrar en varios de sus cortometrajes como “An Optical Poem” (1938), también creó música a partir de imágenes e interpretaba las ondas de la música (figura 54)²⁵⁹.

Por último tendríamos que citar al compositor y artista John Cage, el cual, en su obra “4’33””, realizó una composición musical en la que exclusivamente existía silencio. Los músicos de orquesta se quedaban callados, interpretando este silencio, por otra parte medido. Es el silencio a través de un tiempo exacto, pues la obra no solo era una apología al silencio sino también a este como nota musical de gran importancia, y es por ello, que como cualquier obra musical, el compás estaba siendo medido e interpretado. Si comparásemos esta genialidad con la animación en el sentido de cómo podría producirse algo así en ella, tendríamos primero que preguntarnos cómo adaptar este silencio a la imagen ¿Se vería reflejado en algún tipo de animación de espacio inaudible, como el espacio exterior? No sería exactamente el mismo concepto que el silencio de la pieza de Cage debido a que en ella el único movimiento de transición es el del tiempo, no existe movimiento por cambio de notas ¿Se correspondería el silencio con la nada, es decir, una imagen de color negro o blanco? Al ser el silencio una nota sin matices musicales, la imagen que se relacionara con él tampoco tendría matices cromáticos ni de forma. Otro concepto que apoya esta teoría es el hecho antes comentado, no existe cambio de notas, solo una nota única que es el silencio suspendido en un tiempo medido. De modo que esta imagen estática en negro o blanco, silenciosa, sería lo más parecido audiovisualmente a la obra de Cage, aunque no podría considerarse animación debido a que no hay cambio en la composición visual ni movimiento alguno.

259 <http://www.centerforvisualmusic.org/Fischinger/SoundOrnaments.htm>
(24/07/2015)

3.2.7. ¿CONSIDERAMOS LA ANIMACIÓN UN ARTE MÓVIL?

Teniendo en cuenta todo lo estudiado, primeramente encontramos en la animación una técnica que hereda elementos de las distintas técnicas artísticas que le preceden. Así podemos encontrar presente la música como elemento técnico y expresivo; las formas de narración de la literatura; el componente estético de las artes inmóviles y secuenciales; el afán de las artes secuenciales por narrar con dibujo a través del tiempo; el formato y otros muchos elementos técnicos del cine de acción real y la ejecución del movimiento de las artes móviles. Sin embargo, aun siendo su persecución el movimiento y haberlo conseguido ¿Podemos considerar la animación un arte móvil o solo podremos considerar arte móvil aquel cuyo movimiento existe en la realidad, fuera de la pantalla? No quiere esta pregunta significar que la animación no exista en la realidad, sin embargo habría que hacer una diferenciación entre las formas de movimiento que ofrece la realidad como aquel movimiento imposible de cortar y el movimiento propio del cine, el cual está creado por fotogramas separados. La animación tiene separaciones entre las distintas imágenes que componen su movimiento, de otra manera no podría producirse en una imagen plástica en dos dimensiones. Sin embargo, la forma de captar las imágenes de nuestro ojo es igual para el movimiento real que para el animado, puede captar un número limitado de movimientos: ya sea movimiento real o movimiento animado²⁶⁰, si es demasiado rápido, no podrá captar más que una ráfaga, sin embargo nunca podrá captar movimientos entrecortados por falta de movimientos intermedios en el movimiento real.

Según Bergson *“El movimiento no se confunde con el espacio recorrido. El espacio recorrido es pasado, el movimiento es presente, es el acto de recorrer [...] Vosotros no podéis reconstruir el movimiento con posiciones en el espacio o con instantes en el tiempo, es decir, como <<cortes>> inmóviles ... Solo cumplís esa reconstrucción uniendo a las posiciones o a los instantes la idea abstracta de una sucesión...”*²⁶¹ El tiempo constituido por cortes, como los fotogramas, solo puede aspirar a ser una reconstrucción de un tiempo abstracto, no real, pues el real no es divisible y no se da a partir de cortes, el cine solo será una ilusión de movimiento.

Aunque el cine de acción real y la animación estén compuestos por imágenes inmóviles, fotografías estáticas, éstas sí que se encuentran en constante flujo de reproducción, por lo que la imagen cobra movimiento gracias a este pasar continuo. Deleuze explica el movimiento en el cine, no como el simple paso de un fotograma a otro, en el que cada imagen es estática, sino con el concepto “corte móvil”, por el cual, aunque las imágenes realmente son estáticas y hay cortes entre una y otra, existe un movimiento entre ellas, lo que descarga a la imagen cinematográfica de la completa inmovilidad²⁶². Sea real o animado, seguimos llamándolo movimiento, porque no hay duda que ante nuestra percepción se está generando un cambio temporal y local. Deleuze se plantea la existencia de la “imagen-tiempo” de dos formas: la primera viene dada por la comparación del tiempo con la “imagen-movimiento”, que se podría asimilar con el montaje de un film, en el que el tiempo es determinado por la duración de las acciones que se pretenden presentar, y la segunda, la cual sería la propia “imagen-tiempo”, obteniendo el tiempo sin necesidad de comparación con el movimiento o el espacio, sino por sí mismo.²⁶³

Aun si no pudiera considerarse un arte móvil debido a la diferencia en la composición de cada movimiento, real y animado, la animación es la única forma conocida de dotar de un cierto movimiento a las artes plásticas inmóviles y secuenciales. Este movimiento de la animación en la mayoría de los casos no es una reproducción del movimiento real, sino que se rige por sus propias leyes expresivas, ofreciendo un movimiento más o menos cercano al real según el nivel de abstracción. Pero aun cuando el movimiento animado es figurativo, estas leyes hacen que siga distando del real. De este modo se está creando un movimiento que solo es propio de la animación. Es una técnica de producción de movimientos desarrollados en el tiempo, que no podrían existir en la realidad, ya no solo por ser dibujados, pasa lo mismo en el cine de acción real en el que los movimientos, los diálogos y la historia están estudiados y coreografiados, lo que no pasa en la realidad. Más aún sería imposible visualizar la vida real desde tantos puntos de vista al mismo tiempo como el cine podrá ofrecer, ni podrá el tiempo natural pasar coherentemente de la misma manera en que pasa en el cine, en el que tiempo cíclico y natural suele desarrollarse mucho más deprisa que en la realidad

260 Joule, Andy. Ut. Supra.

261 Deleuze, Guilles. Ut. Supra. Pag 13-14.

262 Álvarez Asiáin, Enrique. De Bergson a Deleuze: la ontología de la imagen cinematográfica. *Eikasia*, N° 41 (2011): 93-111

263 Deleuze, Guilles. Ut. Supra.

gracias a los cortes entre planos, aunque sigue siendo coherente para el espectador.²⁶⁴

Según el punto de vista de la filosofía antigua, el movimiento puede corroborar la existencia de lo movido, si algo se mueve argumenta su existencia, de otra forma no podría moverse. Para estas filosofías el movimiento se da a partir del desarrollo y el cambio de una serie de poses de la figura. De este modo, al igual que la percepción a través de la visión va captando el movimiento gracias al paso de poses consecutivas, aunque no parezca haber cortes entre pose y pose, sino ser una pose continua cambiante, la animación puede ofrecernos los mismos movimientos generados, no por una pose continua cambiante, sino por cortes entre pose y pose que formarían parte de un todo, la película. La afirmación filosófica sobre el movimiento causado por poses tendría una visión en la que el espacio, el movimiento y el desarrollo en el tiempo están irremediabilmente unidos.²⁶⁵

Deleuze utiliza el dibujo animado para defender la teoría sobre la “imagen-movimiento” que es el cine, tomado no como poses estáticas, sino como el cambio de un instante a otro continuos en el tiempo, de la misma manera que la pose continua cambiante, afirma que “*Si pertenece plenamente al cine, es porque aquí el dibujo ya no constituye una pose o una figura acabada, sino la descripción de una figura que siempre está haciéndose y deshaciéndose, por un movimiento de líneas y puntos tomados en instantes cualesquiera de su trayecto*”²⁶⁶. La palabra “cualquiera” no está demasiado bien tomada, ya que por norma general en la animación las poses en cada fotograma están más que estudiadas y premeditadas, de esa forma no son instantes cualesquiera los que se reproducen, sino instantes estudiados para transmitir la impresión que se desea. Los instantes en los que se elige un punto muy concreto para desarrollar el movimiento en animación serán llamados fotogramas clave, y es a partir de este que se reconstruye el tránsito-movimiento de un fotograma clave a otro. Por supuesto, en el momento en que este instante está rodeado y reproducido entre los demás instantes-transición de movimiento, se convierte en un instante más de entre todos los que conforman la obra. Solo se tendrá constancia del fotograma clave durante la producción y la reproducción.

264 Deleuze, Guilles. Ut. Supra.

265 Deleuze, Guilles. Op. Cit.

266 Deleuze, Guilles. Op. Cit. pag. 18.

El movimiento sustancial al que hace referencia Bergson expone que las translaciones y el cambio que generan los movimientos se suele ver reflejado en las técnicas de animación en las que el movimiento animado no pretende imitar el movimiento real, sino generar un movimiento expresivo irreal. De cualquier modo, en la animación que remite al movimiento real y en la que no, se debe generar un cambio sustancial importante en el paso de un fotograma a otro, creando un nuevo dibujo que parte del anterior. Al concebir un nuevo dibujo en animación estaríamos ante lo que Bergson llamaba transformación a partir del movimiento, y no simplemente translación. La translación en animación se aplicaría en animación Stop Motion, 3D, recortables, pixilación, y en general, técnicas en las que el elemento a mover ya está prediseñado y no hay que volver a redibujarlo o recomponerlo a cada fotograma.²⁶⁷

*“Desde este momento, el movimiento, percibido o realizado, debe entenderse no ciertamente en el sentido de una forma inteligible (idea) que se actualizaría en la materia, sino en el de una forma sensible (Gestalt) que organiza el campo perceptivo en función de una conciencia intencional en situación.”*²⁶⁸

Si realmente lo estamos percibiendo como movimiento ¿Qué problema hay en que no sea un movimiento dado por la realidad y tenga otro tipo de componentes internos que lo formen? Sea como fuere, la percepción no nos engaña, generado de una manera u otra, percibimos movimiento.

La memoria convierte las acciones acontecidas en recuerdos bidimensionales. Tenemos la sensación de tridimensionalidad, pero ya no podemos tocar ni introducirnos en la imagen albergada en nuestra mente. De igual manera, lo ocurrido mientras se graba un film se da en 3 dimensiones, pero lo captado por la cámara se guarda en 2 dimensiones. El cine de acción real selecciona lo que serían momentos de la vida real (según el guion) y la forma visual en la que se muestran para generar en el espectador las sensaciones esperadas. Tendríamos que encontrar una película, probablemente casera, o una cámara oculta, que simplemente estuviese grabando sin más pretensión que memorizar, para que la imagen mostrada junto con todos sus elementos (plano, personaje...) no tuviera una intencionalidad expresiva concreta.²⁶⁹

267 Deleuze, Guilles. Ut. Supra.

268 Deleuze, Guilles. Op. Cit. Pag. 88.

269 Deleuze, Guilles. Ut. Supra

Del mismo modo que el cerebro actúa como unión entre nuestra percepción y los acontecimientos del mundo real, también lo hace entre los fotogramas de un film. El cerebro selecciona fotogramas de la realidad muy cercanos entre ellos, ya que tiene una percepción de imagen reducida. En el mundo real será imposible que el cerebro vea saltos en la imagen que percibe, cosa que pasaría en el cine si las imágenes pasaran a menos de 12 fotogramas por segundo. Pero si la imagen fuese muy rápida, no podría captar el movimiento completo, y se vería una estela, un ejemplo podría ser una rueda de bici girando en la cual no podemos ver sus radios. El cerebro percibe las imágenes de la misma manera cuando se tratan de imágenes reales y cuando se tratan de fotogramas cinematográficos, ya que son procesadas a partir de la visión y convertidas en imágenes mentales. Aunque las imágenes de la realidad en el momento en que se están percibiendo sean tangibles, en la memoria no lo serán. De la misma manera, en la memoria, no son tangibles las imágenes tomadas de un film, con diferencia de que estas tampoco lo fueron cuando se reprodujeron, de hecho, están formadas por luz. La percepción convierte las instantáneas que recoge de la vida, una vez se albergan dentro de la mente, los recuerdos nunca pueden ser otra vez la imagen real de la que se tomó. La imagen es transformada al pasar por un filtro que elige qué es lo importante que ha de recordar y cómo quiere recordarlo, según lo percibido por el espectador: los detonantes, las sensaciones y la atmósfera en general se tiñen de unas impresiones u otras cuando pasan por el filtro de la memoria. Si la imagen que nuestra mente alberga de la realidad, en el momento en que se encuentra en la mente ya no es real, se comporta de la misma manera que el proceso de generación de un film. La imagen que se produce ya ha pasado por un filtro de montaje, posproducción y reproducción, de la misma manera que el acto ocurrido en la realidad pasa por el filtro de la mente.²⁷⁰

Volviendo a la primera cuestión, no cabe duda de que el cine y la animación implican movimientos de translación y transformación, sigue estando creado por imágenes fijas en continuo movimiento, entonces ¿Consideramos arte móvil aquellas dotadas de cualquier movimiento, propio a la imagen o al receptor, o solo el movimiento real? Pues en este caso, si se pudiera decir de arte móvil aquella que el movimiento puede pertenecer al espectador, todas las artes serían móviles. No llamamos arte móvil al movimiento producido o recibido por el espectador, sino generado o recogido por la obra

270 Deleuze, Guilles. *Los signos del movimiento y el tiempo*. Ut. Supra.

(que en ocasiones puede ser el propio artista como en el caso del teatro y la performance) en el espacio y que dura por un periodo de tiempo. La animación no se contradice con esta definición, el movimiento es generado a partir de la obra y el espacio expositivo es muy importante en la reproducción, pudiendo incluso interactuar con este en el caso del videomapping.²⁷¹

El movimiento del espectador es importante, puesto que cualquier movimiento percibido genera un movimiento físico en el receptor que no tiene por qué ser apreciable exteriormente, puede que el movimiento sea mental, no obstante, aun imperceptible por los demás, es movimiento. El espectador devuelve un movimiento, físico o mental, pero este movimiento que devuelve no nos ayuda a definir el arte móvil, sino más bien, según su reacción, a definir la impresión que la obra proporciona.²⁷²

Para medir el movimiento se necesitaría una forma de medida estándar, algo que en la vida real podría deducirse de los segundos y milisegundos ¿Es necesario el movimiento en animación para medir el tiempo? Está claro que siempre habrá movimiento, aun cuando en la pantalla no esté sucediendo nada, por el paso de un fotograma a otro. Si no hay movimiento, no hay animación, sino obra estática. Pero el tiempo no solo se encuentra contenido en el movimiento, también en la narración. Aunque parezca que el tiempo esté congelado, el soporte de reproducción de la animación y el cine en general genera movimiento en la proyección: aunque en la pantalla no haya ningún movimiento, la reproducción, el paso constante entre fotogramas crea movimiento continuo real exterior a la obra.

271 Deleuze, Guilles. Ut. Supra.

272 Deleuze, Guilles. Op. Cit.

No debemos olvidar que existe animación no dibujada, grabada a tiempo real, de la misma manera que el cine de acción real, aunque al ser procesada a través de fotogramas seguiríamos en la misma tesitura, el movimiento real ya no sería real porque no está ocurriendo realmente salvo en el interior de la obra. Pero a su vez, aunque se considere animación, no sería movimiento ni tiempo animado porque técnicamente la imagen ha sido tomada en cine de acción real.

Es por esta forma de producir movimiento de tan distintas maneras que la animación no debería considerarse un arte móvil, sino su evolución, ya que las formas en las que el movimiento y el tiempo se presentan son mucho más manejables que en las artes móviles, han generado un tipo de producción de movimiento interiormente distinto al real, aunque se une al movimiento real por este pasar continuo de los fotogramas, en la forma física en la que los fotogramas de una película deben pasar a cierta velocidad para ser reproducidos. Otra forma en la que se da el movimiento real en animación, es la translación de la imagen desde la pantalla hasta la visión del espectador, por medio de ondas lumínicas. Por último, todas las artes con movimiento, sea real o audiovisual, se sintetizan de igual manera en un mismo medio, la mente del espectador.

4. PRESENTACION Y REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO EN ANIMACIÓN

Comenzaremos el capítulo distinguiendo el significado de los conceptos “presentación” y “representación”. La Real Academia Española define “presentación” como “parte exterior de algo” y “representación” como “figura, imagen o idea que sustituye a la realidad”. En estas definiciones podemos empezar a atisbar cómo en la representación debe haber un intermediario que sustituye la realidad, interpretándola, mientras en la presentación se expone ese “algo” tal cual es. Sin embargo en el momento en el que el elemento pasa de la realidad al arte, sería una representación. De este modo, todo aquel elemento que se ha transformado de alguna manera se considera representación (salvo en el caso de la escultura, que puede presentar los elementos tal cual son en la realidad, pues los puede adquirir de ella y mostrarlos tal como son, quizás cambiando su concepto). El concepto “representación” en artes tiene múltiples acepciones. Para el mejor entendimiento y diferenciación de dos tipos de representaciones del tiempo diametralmente diferenciadas, extraeremos, como explicaremos más abajo, uno de los diversos significados comprendidos dentro del término “representación” y lo explicaremos como presentación, obviando que casi todo lo que pasa por el filtro del arte, finalmente es una representación.

El tiempo incide en la forma de narración que se toma para transmitir la historia. Por un lado encontramos tiempo externo a la narración, que será el tiempo de reproducción exterior a la obra, el que requiere el espectador para visualizarla, además del tiempo subjetivo percibido por este. Este tiempo externo es un tiempo más cercano a los componentes técnicos que a los visuales y narrativos. Por otro lado distinguimos tiempo interno de la narración, definido por el movimiento, por los aspectos visuales de la pieza y por las técnicas y recursos narrativos utilizados para transmitir ciertas connotaciones temporales, que serán los que influyan en la manera de mostrar el tiempo de la narración. En este segundo tipo es donde encontraremos las diversas formas de presentación y representación que expondremos en el capítulo.

El cine de acción real y la animación son en sí mismos soportes temporales, en ellos se desarrollan los argumentos, unas acciones que dan pie a otras, además de poder expresar un tiempo subjetivo, propio de cómo aprecia el paso del tiempo el personaje. Las narraciones pueden ser temporalmente lineales o aleatorias, jugando con esta subjetividad. Alfredo Martínez propone la dualidad entre orden y caos como principios intrínsecos a la narración, consiguiendo que los desbarajustes, que fuera de contexto no tendrían sentido, lo adquieran por las relaciones establecidas en el conjunto del film.¹

¹ Martínez Expósito, Alfredo. Organización Semiológica del Espacio y del Tiempo en el Cine. *Alpha*, N° 23 (2006).

4.1. PRESENTACIÓN DEL TIEMPO

La presentación del tiempo alude a las formas en las que este nos es mostrado de una manera visual, sin que el autor lleve lo presentado conceptualmente más allá, simplemente se muestra tal y como se comprendería en la realidad, pasando solo por el filtro de la estética gráfica propia de cada autor, pero no por su manera personal de reinterpretarlo. Nos situará, gracias a lo presentado gráficamente, en un contexto temporal específico.

Si bien es cierto que la representación está siempre presente en el acto artístico, pues el hecho de extraer algo de la realidad y plasmarlo plásticamente se considera representación², en nuestro caso consideraremos una diferenciación más profunda para una mejor organización de los contenidos. Así, consideraremos presentación todo aquello que ha sido plasmado plásticamente tal como se entendería en la realidad, sin un gran aporte conceptual o narrativo (propio del autor) al elemento presentado. De los múltiples significados que los autores dan a la representación en artes, en pos de esta distinción aclaratoria, extraeremos uno de ellos para reinterpretarlo como presentación:

“Que lo re-presentado se parezca a “lo real” (semejanza con el “referente”) y que atestigüe una suerte de desdoblamiento, cierta conciencia de irrealidad: lo que se presenta está “en lugar de” otra cosa, de algo otro que está ausente pero que se le parece”³.

² Larrañaga Altuna, Jesús. *Objeto Representado-Objeto Presentado: Relación Entre Naturaleza Muerta e Instalación en Richard Artschwager* (Madrid: Universidad Complutense de Madrid, 1997)

³ Galán, Marta. *Misión Imposible: Representación, Presentación, Irrepresentable*. ARTEA, *Archivo Virtual de Artes Escénicas* (2009). Pág. 1.

Esta réplica de la realidad, de algo de debería estar pero ha sido sustituido, es la que proponemos como término “presentación” en esta tesis, pues está basada en la reproducción de la realidad, no en la reinterpretación profunda y personal de cada artista, sino en la “copia” que cada cual puede proporcionar de la realidad. Nos basamos en un concepto de presentación más cercano al que Julio Cesar Cruz y Cynthia Ortega proponen, exponiendo que “*una pintura o una fotografía es autorreferencial, ya que no representa nada sino que se presenta a sí misma*”⁴. En esta referencia con la realidad (o autorreferencia si hablamos desde el punto de vista de la propia obra), es en la que nos basamos al plantear el término presentación para esta tesis.

Por otro lado, existen otras formas de entender la presentación en artes. Autores como Baudrillard aluden al fin de la representación en las artes y hablan de presentación, pues el arte actual es, no una reinterpretación de la realidad, sino en sí mismo, algo⁵. De esta forma se presentan tal cual son, no necesitando la conexión con el elemento real para ser entendidas. Este significado de representación-presentación, contrapuesto al que proponemos como réplica de la realidad, no será comprendido en esta tesis, no al menos desde el punto de vista de análisis de las diversas maneras en las que podemos encontrar el tiempo en la animación. Sí que entenderemos que la obra en sí, finalizada, es algo único, que podríamos comparar con la realidad y que debe ser considerada algo nuevo (no solo copia de la realidad), de hecho muchas de las obras crean mundos y situaciones imaginarias e imposibles de encontrar en la realidad.

Fernando Millán explica “*Una vez establecida por la modernidad la idea de que la trascendencia (religiosa, política, económica, etc...) solo tienen un componente personal, la estética queda liberada de interpretaciones simbólicas [...] Su modelo no es ya el discurso metafísico, siempre necesitado de interpretaciones y lecturas de segundo o tercer nivel, sino el discurso científico, y de forma más específica la práctica de la ciencia experimental*”⁶, es decir, una vez liberamos las imágenes de las interpretaciones simbólicas, podemos centrarnos en

4 Cid Cruz, Julio César; Ortega Salgado, Cynthia. Presentación, Representación y Performance en el Audiovisual Digital en Vivo. *Estudios Sobre Arte Actual*, N° 1 (2013).Pág. 1

5 Galán, Marta. Ut. Supra..

6 Millán, Fernando. *Presentación Frente a Re-Presentación: El Arte de Acción* (Pontevedra: IV Xornadas de Performance da Facultade de Belas Artes de Pontevedra, 2007). Pág. 4

la presentación “científica” de estas. Si se elimina la interpretación de la representación figurativa, el concepto perderá el prefijo “re-”, se convertirá en presentación. El mismo Millán nos habla de la necesidad de eliminar la simulación y acercarse a una realidad no teatral para que algo no sea considerado como representación⁷.

Volviendo al caso del contexto temporal que exponíamos al inicio de este punto, existen distintas formas de situar al espectador ante este ámbito, como los ciclos naturales, la edad de los personajes, el envejecimiento, la huella, etc. Sobre todo en animación figurativa, cuya narración también es figurativa (como es el caso de la mayor parte de las animaciones comerciales), es difícil no encontrar alguno de estos signos, puesto que este tipo de narración precisa de una descripción relativamente profunda del ambiente y los personajes. La presentación del tiempo nos da un conocimiento más acertado del contexto en el que se desenvuelve la narración y su desarrollo, atendiendo al progreso de los cambios naturales en el personaje y el entorno, y los cambios producidos por los personajes.

Haremos una separación entre animación figurativa y abstracta debido a que, por ser el componente visual la forma en la que encontramos la presentación del tiempo en la narración, la manera en la que el tiempo es presentado en ambas puede variar considerablemente.

7 Millán, Fernando. Ut Supra.

4.1.1 ANIMACIÓN FIGURATIVA

Será mucho más fácil encontrar formas visuales que nos sitúen en el tiempo en animación figurativa que en animación abstracta. El simple hecho de la apariencia del personaje ya nos proporciona datos temporales como es su edad o la época en la que vive según la estética y los elementos que le envuelven. Pero hay otros muchos factores que influyen en la presentación del tiempo en animación figurativa, los cuales se suelen pasar por alto al hablar del tiempo en animación. Es más, la mayor parte del tiempo presentado se suele dar por hecho y solo se da importancia a los recursos narrativos que se exponen el apartado “representación”, pues por su carácter irreal en el que el tiempo nos es mostrado de una forma tergiversada, desde la percepción subjetiva, y no desde la presentación de la realidad (que solo se puede lograr gracias a las artes audiovisuales,) es mucho más perceptible y llama más la atención. Sin embargo, la presentación de rasgos temporales tal y como los comprenderíamos en la realidad también debe ser estudiada, ya que es imprescindible para situar al espectador temporalmente en la narración en animación figurativa. No será tan indispensable en animación abstracta, donde los parámetros que obedecen a la presentación del tiempo como lo entenderíamos en la realidad son mucho más imprecisos y prescindibles.

4.1.1.1. CICLOS NATURALES



Figura 1: Fotograma de la obra “Florinda y el Viento” (1965) de Guillermo Zúñiga.

Los ciclos naturales son definidores del tiempo natural periódico que, antes de la existencia de los relojes, se usaba para medir las horas, el paso de los días o las estaciones. Nos sitúan en contextos como época del año, situación de los personajes o la posición del sol. En este punto solo hablaremos del paso del tiempo dibujado, dejando el paso del tiempo real en animación para siguientes puntos.

Los ciclos naturales animales (considerando al ser humano como animal) también son importantes en el momento en que queremos situar al espectador en un contexto temporal, como la hora de la comida o la cena, o el periodo en el caso de las mujeres.

Estos ciclos son muy utilizados en animación figurativa, por lo que podremos encontrar muchos más ejemplos en ella, debido a que lo que se quiere presentar es algo cercano a la realidad.

Este tipo de obras tiene un cierto carácter documental en cuanto que captan realidades biológicas y naturales a las que todo ser y el mundo en general están sometidos. La idea de presentar algo tan natural y cercano genera en el espectador un sentimiento de comprensión. Un ejemplo lo veremos seguidamente, en el apartado “Paso del día y la noche” donde sería imposible que el espectador entendiese que los astros están sometidos a una alteración temporal si no conocieran el ciclo natural, es decir, el modo de comportarse de estos en la realidad. Las artes audiovisuales han tenido una estrecha relación entre los ciclos biológicos y naturales y lo documental, como fue el caso de Guillermo Zúñiga (1909-2005), que siempre tuvo el gusto de acercar información y conocimiento a toda la población, tanto adultos como niños, en formato cine de acción real y animación⁸. Las obras de animación que a continuación presentaremos no son de género documental ni se esmeran tanto en transmitir el conocimiento sobre estos ciclos, sin embargo guardan este carácter de captación de los ciclos biológicos y naturales y su utilización para la expresión del tiempo. Un ejemplo será la utilización del Time Lapse, en la que Zúñiga fue uno de los pioneros de utilización de esta técnica audiovisual en España, para dotar de rapidez de visualización a procesos naturales lentos. En el caso de Zúñiga, encontramos la obra “Florinda y el

8 Ortega Gálvez, María Luisa et al. Guillermo Zúñiga. *La Vocación por el Cine y la Ciencia* (Madrid: UNED, 2011).

Viento” (1965)⁹ (figura 1). En el caso de la animación actual, como veremos a continuación, el Time Lapse es un recurso de representación del tiempo muy utilizado cuando se presentan ciclos biológicos y naturales lentos de los cuales sería dificultoso percibir el cambio a tiempo real.

De algo que podemos estar seguros, es que los ciclos naturales, al ser algo inamovible, no creado por el ser humano, es común a todas las culturas y a todas las personas. Aunque la presentación de estos pueda variar en sus formas, los ciclos naturales crean un entendimiento en el espectador, de situación en un contexto, pues están familiarizados con ello, sea cual sea su cultura. Además, al ser conceptos e imágenes tan cercanos, que a la vez pueden tener diferentes significados dependiendo del lugar donde se den, nos pueden transmitir tradiciones y formas de comportamiento de las diferentes culturas¹⁰.

Todos los ciclos naturales que encontraremos están relacionados con la naturaleza, pero solo algunos lo estarán con el paisaje. La representación de este paisaje, que enmarcará el fenómeno natural que investigaremos, cambiará según el artista y la época a la que pertenezca. Así, en otros apartados, el paisaje será comprendido como un mero fondo sobre el que se moverán los personajes, y no aportará más a la narración que este relleno. Sin embargo, en ciertos puntos de este apartado, el paisaje toma las riendas de la presentación temporal. Ocurre igual con la forma de comprender los paisajes a lo largo de la historia y las diferentes culturas, pudiendo entenderse como un telón de fondo o como elemento co-protagonista:

*“Así, hemos visto culturas en las que el paisaje jugaba un papel fundamental en sus representaciones estéticas, un rol cargado de intención, y que constituía un concepto definido en sí, mientras que en otros momentos de la Historia, el paisaje fue un simple “decorado” de fondo”.*¹¹

9 Ortega Gálvez, María Luisa. Ut. Supra.

10 Betancor, Orlando. El Eterno Devenir de la Existencia Humana, en el Film Despedidas de Yojiro Takita. *Végueta*, N° 12 (2012).

11 Ávila Cabeza de Vaca, José. *Morfología y Conceptos del Paisaje Gráfico en el Arte* (Sevilla: Universidad de Sevilla, 2014). Pág. 54

a) CICLOS NATURALES: PASO DEL DÍA Y LA NOCHE

El día y la noche siempre han sido de vital importancia en la historia de la humanidad, desde la prehistoria, donde el descubrimiento del fuego marcó la diferencia entre las horas en las que había luz y las que había una oscuridad plena, y la única fuente de iluminación era la tenue luz de la luna¹². Un elemento temporal tan imprescindible para el ser humano, no podía quedar fuera de las obras artísticas. Desde la arquitectura, donde los templos y edificios importantes se posicionaban de una forma medida para que el sol incidiera de cierta manera determinada según la época del año, como podría ser el caso del Partenón de Atenas (450 A.C.) de Leticio, o como construcciones no habitables como los obeliscos, que permitían a los egipcios posicionarse en el momento del día en el que se encontraban según la sombra que arrojaba la estructura¹³. Por supuesto, el sol y la luna, y su posición específica en presentación de un determinado punto temporal también se ha dado en pintura, como las de Giotto di Bondone, lo que provocaba en el lienzo un extra de profundidad, pasando por Leonardo da Vinci, en su pasión por el estudio y la representación de la realidad científica, donde no podría faltar la luz y la sombra, hasta Van Eyck y su copia perfecta de las texturas y las luminosidades solares específicas, etc.¹⁴ No es de extrañar, con tan larga lista de artistas que han trabajado sobre la posición del sol, la luz natural y su incisión, que en la aparición de los medios audiovisuales (en los que la conjunción del movimiento y el sonido marcan la diferencia con las técnicas artísticas anteriores), el paso del sol, su movimiento, fuese reflejado, y se empezase a mostrar el avance del día, su progreso a la noche, y viceversa, y que para su presentación se utilizasen recursos audiovisuales como el Time Lapse, para mostrar a un ritmo rápido, un movimiento que de otra forma, observado de continuo, es tan lento que es casi imperceptible.

12 Castillo Martínez de Olcoz, Ignacio Javier. *El Sentido de la Luz: Ideas, Mitos y Evolución de las Artes y los Espectáculos de Luz hasta el Cine* (Barcelona: Universitat de Barcelona, 2005).

13 Castillo Martínez de Olcoz, Ignacio Javier. Ut. Supra.

14 Castillo Martínez de Olcoz, Ignacio Javier. Op. Cit.



Figura 1.1: Fotograma de la obra “Choir Tour” (2012) de Edmunds Jansons.



Figura 2: Fotograma de la obra “Pilots on the Way Home” (2014) de Priit Pärn y Olga Pärn.

Un ejemplo de la muestra animada del paso del día a la noche lo encontraríamos en “Choir Tour” (2012) de Edmunds Jansons (figura 1.1). En esta animación ocurre un fenómeno muy común en la presentación del paso del día a la noche (o viceversa), el astro se mueve mucho más rápido de lo que se movería en la realidad, remitiéndonos a la forma de representar el tiempo que veremos más adelante y a la que ya hemos hecho referencia en cuanto a la presentación de los ciclos biológicos y naturales, el Time Lapse. En el caso de esta obra, se permiten la licencia de que el personaje vestido de rojo baje en el ascensor con la misma rapidez que el sol ¿Deberíamos entonces suponer que el personaje ha bajado muy lentamente? No, de hecho, esta forma de mostrar rápidamente el paso de las horas en unos segundos es muy conocida por el espectador y entiende que es una licencia expresiva propia del lenguaje audiovisual. El personaje de rojo, que está bajando por el ascensor, se dedica a perseguir a un grupo de niños durante todo el corto. Esta licencia se refiere a que ha subido y bajado tantas veces en busca de los niños que las horas han pasado rápidamente.

En “Pilots on the Way Home” (2014) de Priit Pärn y Olga Pärn (figura 2) ocurre lo mismo que en la obra “Choir Tour”, cuando los pilotos desfallecen en medio del desierto, se muestra el paso de las horas con un time lapse en sol, haciéndose de noche. No existe ningún personaje que se mueva a la vez que el sol, lo que es habitual cuando lo único que se pretende mostrar son las horas en las que los pilotos estuvieron inconscientes y no pasó nada relevante.

Otro recurso para pasar del día a la noche es el fundido entre planos y el cambio de tonalidades. En “The Old Man and the Sea” (1999) de Alexander Petrov (figura 3) podemos encontrar los dos recursos. Al comienzo del minuto 3, mientras el niño y el anciano están hablando mirando al horizonte, un fundido envuelve el plano en negro y de ese negro aparecen las luces de la noche. El cambio de tonalidades (lo que no deja de ser un fundido entre colores) aparece en el minuto 7 para cambiar de la mañana a la noche, como podemos ver en la figura 3: primero el cielo es azul para irse convirtiendo paulatinamente en tonos cobrizos, sin embargo, el sol que vemos en el horizonte permanece quieto en esta transformación. Este es un recurso distinto al mostrado en las dos obras anteriores, ya que el sol permanece estático. Si algo tienen en común estas tres obras es la utilización del time lapse para que el cambio entre colores, el oscurecimiento de la noche o la velocidad en la que se pone el sol, procedan mucho más rápido de lo que ocurriría en la realidad, además de que, teniendo en cuenta en la posición en la que se encuentra el sol, esté estático o en movimiento, podrá el espectador posicionarse mentalmente en cuanto a la hora del día.



Figura 3: Fotograma de la obra “The Old Man and the Sea” (1999) de Alexander Petrov.

b) CICLOS NATURALES: ESTACIONES Y AÑOS

Al igual que pasa con la presentación de las diferentes horas del día, el paisaje y sus cambios, como elemento a presentar, ha estado vigente en las artes plásticas a lo largo de la historia¹⁵. Es por ello que en artes estáticas, como el dibujo o la pintura, veremos la representación de una determinada estación o época del año. Un ejemplo de la presentación de las estaciones del año en la historia del arte pueden ser los impresionistas, como Monet, del cual, Javier Arnaldo, conservador del Museo Thyssen-Bornemisza, explica:

“Claude Monet, cuyas variaciones de color y cuya diversidad de registros atmosféricos y de matices respondían a los cambios estacionales y a las variaciones de luz y ambiente que se producían a la par que los ojos del artista los experimentaba”.¹⁶

Y es que los impresionistas, en su afán por captar la naturaleza con una viveza excepcional, captaron tanto la luz natural del sol como las estaciones en determinados puntos temporales del año, el mismo Monet llegó a pintar unos almiares en diferentes estaciones¹⁷ en los que se puede observar cómo el color de la luz que incide y el paisaje cambian según la estación presentada. La presentación de las estaciones del año y las horas de sol determinadas también serán seguidas por autores mucho más contemporáneos, como las obras de vistas de paisajes exteriores de Antonio López, donde *“la pintura al aire libre depende absolutamente de la luz natural, que varía constantemente, y a la que hay que sorprender en el momento preciso. Para captar una cierta luz, el pintor tiene que trabajar a cierta hora, durante cierto tiempo cada día y durante*

*solo unas semanas al año, porque la luz cambia y con ella el paisaje”*¹⁸. De la misma manera que en el punto anterior, las artes audiovisuales abren un abanico de posibilidades en la presentación del tiempo y las estaciones, en las que se incluye el movimiento. Gracias a la técnica de representación del tiempo Time Lapse o a los saltos temporales entre escenas, podemos avanzar en el tiempo de la narración mucho más rápidamente que si presenciásemos el paso de las estaciones y los años a tiempo real.

“Al Jarnow’s Cosmic clock” (1979) de Al Jarnow (figura 4), utiliza el Time Lapse para poder hacer un rápido avance hasta un futuro muy lejano. El hilo conductor de esta animación es la reflexión sobre la supuesta evolución que podría esperarle al ser humano y al planeta. Se muestra el paisaje *“como testigo y escenario del transcurso de la historia”*¹⁹. No solo utiliza este híbrido entre presentación visual del paso del tiempo y representación narrativa con el Time Lapse, sino que introduce un segundo concepto de representación, el bucle narrativo, al comenzar y terminar de la misma manera que empezó, con el niño sentado en la colina y su cronómetro, niño al cual podemos observar como un anciano en la figura 4 en este paso precipitado del tiempo, que se va acelerando cada vez más según el narrador omnisciente va haciendo referencia auditiva a los cientos o miles de años que están pasando en esta evolución. Es por este bucle que la evolución presentada por Jarnow se convierte en ciclo natural en el que lo anterior debe destruirse para poder renacer algo nuevo, como en el caso de la vida y la muerte. Hay otras obras de animación que tratan sobre la evolución de la historia conocida y el futuro, sin embargo no se considerarían ciclo natural. Consideramos “Al Jarnow’s Cosmic clock” como ciclo natural por mostrar el paso de los días, las estaciones, los años, milenios y el envejecimiento del personaje. Otro ejemplo de cómo la evolución del planeta se condensa en animación lo vemos en la cuarta parte de la película “Fantasía” (1940) del estudio Disney, titulada “La Consagración de la Primavera”. En ella se muestra el nacimiento de La Tierra hasta la desaparición de los dinosaurios (como se pensaba en los años 40 del S. XX), que es algo distinta a las teorías que se desarrollaron posteriormente. En esta obra se resumen hechos entre los que pasan millones años, en minutos.

15 Candó Gámez, Yumairys. Confluencias: Un Verde por la Vida. *ASRI Arte y Sociedad, Revista de Investigación*, N° 1 (2012).

16 Arnaldo, Javier. *Las Cuatro Estaciones* (Palma de Mallorca: Museo Fundación Juan March, 1980). Pág. 1.

17 Arnaldo, Javier. Op. Cit

18 Solana, Guillermo. *El Viaje Sin Fin de Antonio López* (Madrid: Museo Thyssen-Bornemisza, 2011). Selección de textos del catálogo, pág. 3.

19 Candó Gámez, Yumairys. Ut. Supra. Pág. 1.

“Home Sweet Home” (2013) de Alejandro Díaz, Romain Mazevet y Stéphane Paccolat (figura 5) sería otra forma en la que la representación del tiempo toma partida en la presentación del paso del día y las estaciones. Aquí el tiempo que transcurre en el viaje de los protagonistas es demasiado largo para mostrarlo a tiempo real, por ello se da el paso de estos ciclos naturales con elipsis temporales a través de cambios de plano. Este es otro recurso narrativo audiovisual al que el espectador está acostumbrado, por ello percibimos que no ha pasado nada interesante en esos saltos del viaje, pero aun así el director quiere hacer hincapié en la cantidad de tiempo que los personajes están pasando juntos.



Figura 4: Fotograma de la obra “Al Jarnow’s Cosmic clock” (1979) de Al Jarnow.



Figura 5: Fotograma de la obra “Home Sweet Home” (2013) de Alejandro Díaz, Romain Mazevet y Stéphane Paccolat.



Figura 6: Fotograma de la obra “One Thousand Buddhas” (2014) de Dahee Jeong.



Figura 7: Fotograma de la obra “Moving On” (2014) de Ainslie Henderson.

En “One Thousand Buddhas” (2014) de Dahee Jeong (figura 6), vuelve a utilizarse el Time Lapse para presentar, no el paso del día a la noche, sino un periodo más largo, a través del paso de las estaciones, como ocurre en “Home Sweet Home”. A su vez, como en “Choir Tour”, el protagonista se mueve a velocidad real mientras que en el exterior las estaciones cambian, lo que podemos distinguir gracias a las hojas del árbol, expresando el mismo concepto que en la obra anterior, un gran paso de tiempo en el que se da la acción del personaje. La diferencia entre esta obra y “Choir Tour” es que existen fundidos entre las acciones del personaje para que la manufactura de las estatuas no se haga pesada al espectador. El fundido o disolución entre acciones de un personaje es otro recurso más de representación del tiempo, son elipsis que ayudan a eliminar contenido repetitivo, que no ofrece nueva información.

c) CICLOS NATURALES: CICLOS BIOLÓGICOS

El ciclo vida-muerte es uno de los ciclos naturales más recurrentes en las artes audiovisuales, como bien explica Orlando Betancor sobre la película “Despedidas” (2009) de Yojiro Takita, “*en la interrelación existente entre la vida y la muerte como realidades naturales, que coexisten en perfecto equilibrio, en el perpetuo fluir de la existencia humana. El tránsito al mundo de lo desconocido es un tema universal, presente en todas las sociedades y culturas, que se convierte en esta cinta en un vínculo que unifica a todos los seres humanos.*”²⁰. El proceso vida-muerte no es el único protagonista en la presentación de los ciclos biológicos. Estos están presentes en todas las técnicas artísticas, por ejemplo, en escultura podemos encontrar corrientes como el Bioarte o Artificial Life Art, donde distintos autores han trabajado con la biología desde el algoritmo, los autómatas celulares y la robótica²¹. En otro plano menos científico-experimental, encontramos artistas como Casey Jenkins y su obra “Casting Off My Womb” (2013), que dejó plasmado su ciclo biológico menstrual en la bufanda que tejió durante 28 días²², cuya lana situaba en su vulva cada día, extrayéndola poco a poco para ir tejiendo.

“Moving On” (2014) de Ainslie Henderson (figura 7) es una obra en la que se presenta de una forma magnífica los ciclos vitales vida-muerte-vida, atendiendo a la filosofía de la reencarnación, que también se puede apreciar en la música, leitmotiv de la obra. Un personaje de hilo comienza a morir deshilachado mientras otro intenta evitar que esto ocurra. Finalmente el personaje moribundo deja que su hilo se vaya, desapareciendo y convirtiéndose en un bebé en los brazos de su madre. El cineasta Zúñiga, del que hablamos en la introducción de este capítulo, también trató el tema de los ciclos biológicos del nacimiento y la muerte, en su caso utilizó insectos para transmitir esta información en formato documental. Un ejemplo de película en la Zúñiga introdujo este concepto es “Florinda y el Viento” (1965), obra en la que se muestra todo el ciclo biológico de una mariquita,

20 Betancor, Orlando. Ut. Supra.

21 Matewecki, Natalia. Las ciencias biológicas en el arte argentino contemporáneo. *VI Jornadas Nacionales de Arte en Argentina*, La Plata (2008).

22 García Cubas, Brenda. *Proyecto Sex-Appear: Búsqueda de Estímulos Sexuales a Través de la Pintura* (Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2015).

desde el huevo, pasando por los estados de larva y ninfa, hasta alcanzar la conocida forma que las representa²³. En este tipo de obras, el ciclo natural vida-muerte no se contempla como una evolución con principio y final, como podría entenderse en “Ticket” (2011) de Rófusz Ferenc (figura 9), que analizaremos próximamente, sino como un tránsito infinito en el cual la muerte no es más que otro paso hacia algo más, y no una expiración.²⁴

Una animación de concepto intermedio entre “Moving On” y “Al Jarnow’s Cosmic Clock” es “An Object at Rest” (2015) de Seth Boyden (figura 8). En esta obra vemos la evolución de la tierra y con ella, la evolución humana. Como recurso narrativo introduce el bucle de la misma manera que en “Al Jarnow’s Cosmic Clock”, terminando en el mismo punto en que empezó. Sin embargo el concepto del bucle es cercano al cortometraje “Moving On”, lo que empieza siendo una montaña, se convierte progresivamente en una piedra más pequeña hasta que desaparece, necesitando desaparecer para volver a renacer en la misma montaña que se nos mostraba en el comienzo. Para poder mostrar un periodo de tiempo tan largo también se sirve del recurso de representación temporal Time Lapse, como en “Al Jarnow’s Cosmic Clock”.

Otra forma en la que los ciclos vitales se representan puede ser, no solo con el paso de la muerte a la vida, sino con el progreso de la vida del protagonista. “Ticket” (2011) de Rófusz Ferenc (figura 9) utiliza la cámara subjetiva para no hacer una referencia visual exacta a la edad del personaje (por ello no enmarcamos esta obra en el punto de situación temporal, sino en ciclos naturales), sin embargo podemos adivinarla por los sucesos que acontecen ante sus ojos. “Ticket” trata sobre la existencia de la persona, desde el nacimiento hasta la muerte. Se introducen saltos temporales no producidos por el cambio de plano. Para realizar estos saltos el autor se vale de técnicas plásticas visuales, por ejemplo, para pasar de ser un bebe a ser un niño utiliza un parpadeo de los ojos (que son la cámara, pues toda la película transcurre desde un punto de vista subjetivo) y al volver de la pantalla negra (ojos cerrados), encontramos otra situación muy distinta, el personaje de niño. En otras ocasiones, el dibujo se disuelve directamente para convertirse en la nueva escena y en otras utiliza elementos externos a su cuerpo como una

23 Ortega Gálvez, María Luisa. Ut. Supra.

24 Betancor, Orlando. Ut. Supra.



Figura 8: Fotograma de la obra “An Object at Rest” (2015) Seth Boyden.



Figura 9: Fotograma de la obra “Ticket” (2011) de Rófusz Ferenc.

cámara para mostrar otro momento de la vida del protagonista al mirar este por el visor. Como dijimos anteriormente, “Ticket” no muestra un proceso cíclico vida-muerte-vida, sino que describe un proceso cerrado en el que la vida comienza con el nacimiento y acaba con la muerte.

Como apunte, añadiremos que la presencia de la muerte en escenas no religiosas ya había sido mostrada en la historia del arte hasta finales del S. XIX y principios del S. XX, cuando Edvard Munch realizó, las que en su momento fueron obras polémicas y rechazadas, “La madre muerta” (1899-1900) y “La niña enferma” (1896). El repudio hacia estas obras fue directo hacia la presencia de la muerte en una figura que presentaba la realidad de la época, como algo irrefutable y que a todos alcanzaba²⁵. El público, acostumbrado a únicamente ver la muerte en el arte en obras de carácter religioso (pues Cristo dio su vida para salvar a la humanidad), no consideró que la presencia de la muerte y la enfermedad, algo tan angustioso y traumático, fuese digno de la experiencia de belleza estética que solía ofrecer el arte.

Los ciclos biológicos corporales también podrían ser presentados y nos acercaría a una forma más animal o natural de conocer el momento temporal en el que nos encontramos. Estos ciclos pasan por las necesidades corporales, desde la hora de la comida, los horarios vitales de cada personaje o incluso el periodo. Este último ciclo vital es imprescindible para el desenlace de la obra “To Venner” (2011) de Paw Charlie Ravn (figura 10), donde finalmente uno de los dos niños protagonistas resulta ser una niña. Esto es sumamente importante debido a que en el mundo ya no existen mujeres, y los hombres adultos se han convertido en bestias sedientas de procreación. Toda la trama cambia cuando a la niña le viene el periodo, situación en la que, ayudada por su compañero, tendrán que escapar de los hombres-bestia que siguen su rastro gracias al olor de la sangre. A diferencia con el ciclo biológico de la muerte y el paso de la vida (o a otra vida), esta obra está situada dentro de los ciclos biológicos del sexo femenino y su presencia en las artes, como la performance “Casting Off My Womb” (2013) de Casey Jenkins²⁶, a la que nos referimos anteriormente en este mismo apartado.

²⁵ Rocamora García-Iglesias, Carmen. El Paso del Tiempo en el Arte. *Cuenta y razón*, N° 131 (2013).

²⁶ García Cubas, Brenda. Ut. Supra.

d) CICLOS NATURALES: PASO RECREADO DE LA LUZ NATURAL

La presentación del paso de las horas, o un determinado punto del día, a través de la luz, ha sido un tema muy tratado a lo largo de la historia del arte. Ya fuese la presentación del amanecer en el Romanticismo, el anochecer en el Modernismo²⁷, o simplemente el gusto de mostrar el momento del día al que estamos atendiendo, presentando la luz propia de esas horas, sin necesidad de plantear algo tan obvio como puede ser la figura del reloj. Estilos como el Impresionista, basaron la corriente en la representación de las distintas luces proyectadas por el sol según las horas del día. El costumbrismo, por su parte, se encargó de retratar los actos sociales que rodeaban a cada momento del día, dándose en algunos casos cierta simultaneidad temporal en la que se expresa cómo en un mismo momento del día, las diferentes clases sociales tienen costumbres diferenciadas²⁸. También en el cine vanguardista se sumaron autores que experimentaron con la luz y los momentos del día en la gran ciudad, en una vertiente del cine llamada “Sinfonías Urbanas”, como puede ser el ejemplo de la obra de Walter Ruttmann “Berlín, la Sinfonía de la Gran Ciudad” (1927).²⁹

Por otro lado, la recreación de fenómenos meteorológicos ha estado presente en el cine de acción real sobre todo desde que las nuevas tecnologías digitales evolucionaron los efectos especiales hasta el punto de poder recrear con una realidad pasmosa efectos climáticos que de otra forma serían muy difíciles o peligrosos de rodar. De este modo se aplican fenómenos meteorológicos diversos sobre escenarios reales, combinando la acción real y la animación. Sin embargo, los efectos especiales no solo se refieren a los creados digitalmente, sino a cualquier efecto conseguido por el cine que no fuera posible encontrar en la realidad, como fue el caso de Segundo de Chomón (1871-1929), pionero de la utilización de la doble exposición, la disolución y la atenuación.³⁰

27 Cuvardic García, Dorde. El Tema de las Horas del Día Desde el Costumbrismo Hasta el Cine Vanguardista de las Sinfonías Urbanas. *Filología y Lingüística*, Vol. 34, N° 2 (2008).

28 Cuvardic García, Dorde. Ut. Supra.

29 Cuvardic García, Dorde. Op. Cit.

30 Armenteros Gallardo, Manuel. *Efectos Visuales y Animación* (Madrid: E-Archivos Universidad Carlos III de Madrid, 2011).



Figura 10: Fotograma de la obra “To Venner” (2011) de Paw Charlie Ravn.



Figura 11: fotograma de la obra “Travelling Light” (1985) de Jane Aaron.

Sin embargo, existen otros efectos interesantes con los que poder recrear los fenómenos naturales, en este caso, el paso de la luz natural, que es más difícil de encontrar recreado con componentes visuales plásticos en animación que el producido por la luz solar natural, del cual nos encargaremos de analizar en el punto “animación y tiempo real”. Este tipo de presentación del paso de las horas solares con efectos especiales, en este caso analógicos, lo podemos encontrar en “Travelling Light” (1985) de Jane Aaron (figura 11). La luz solar ha sido sustituida por recortes de papel o cartulina, que se mueven por la casa emulando los rayos de sol que se introducen por las ventanas. En esta obra, el paso de las horas, o la posición del sol no es del todo clara, debido a que existen saltos entre planos en los que la dirección de la “luz” creada por estos recortables cambia. Se utiliza también, al igual que en el paso del día a la noche, o de las estaciones y los años, el Time Lapse, por las mismas razones: si la supuesta luz debiera moverse a la velocidad en la que lo hace la luz natural, sería muy tedioso de ver para el espectador y difícil de apreciar a simple vista.

4.1.1.2. SITUACIÓN TEMPORAL

Nos sitúa en el tiempo en cuanto al personaje y los objetos que lo rodean. La forma más directa de presentar el tiempo en el personaje es a través de la edad, faceta que aparece en la mayoría de las obras animadas figurativas. Otra forma en la que se desvela la situación temporal en la que se encuentran los personajes es a través de los objetos que los rodean, el ambiente y su forma de vestir (que pueden ayudarnos a distinguir la época en la que se encuentran) o el envejecimiento paulatino del propio personaje. La situación temporal es una de las formas más comunes de presentación del tiempo, pocas animaciones figurativas escapan a ella. No ocurrirá lo mismo con la animación abstracta, donde la ausencia de personajes con rasgos identificables hace del ambiente de estas obras un espacio bastante atemporal. Lo mismo ocurrirá en el resto de las técnicas artísticas, donde la presencia del tiempo en personajes y objetos siempre existirá en las obras figurativas, no tanto en las abstractas. El modelo (personaje) elegido para la obra tiene mucho que ver en la situación temporal que percibe el espectador en cuanto al éste. A lo largo de la historia del arte hemos podido apreciar la predilección por ciertas edades en los personajes y el mobiliario, siendo la juventud la edad más representada. Ya desde Egipto o la Antigua Grecia, los modelos solían ser presentados en el mejor momento de su vida, fuerza y belleza física. Durante siglos se siguió la idea de que arte y belleza debían ir irremediamente unidos, el arte debía ser un objeto bello, como explica Hegel en sus lecciones estéticas³¹. Las crisis del racionalismo harán desaparecer esta idea cerrada sobre arte y belleza, planteando la actividad artística como reflexión crítica, personal, ya en el S. XIX y continuando con las vanguardias del S. XX, sustituyendo el concepto “belleza” por “expresividad”³². No significa esto que la vejez no hubiera sido presentada en el arte anteriormente al S. XVIII y XIX, podemos encontrar obras como “Anciana Durmiendo” (1650) de Nicolás Maes o la “Anciana con Libro y Gafas” (1647) de Rembrandt³³.

31 Castro Rodríguez, Sixto José. El Arte Ya (No) es Bello. *Sociedades en crisis: Europa y el concepto de estética* (2011).

32 Castro Rodríguez, Sixto José. Op. Cit.

33 Bernárdez Rodal, Asunción. Transparencia de la Vejez y Sociedad del Espectáculo: Pensar a Partir de Simone de Beauvoir. *Investigaciones Feministas*, Vol. 0 (2009).

a) SITUACIÓN TEMPORAL: EDAD DE LOS PERSONAJES

Si bien la edad más presentada a lo largo de la historia ha sido la juventud y su belleza, autores más cercanos en el tiempo como Gustav Klimt afrontaron las distintas estéticas del cuerpo humano durante la vida en su obra “Las Tres Edades de la Mujer” (1905) en la que mostró en un solo cuadro la edad infantil, la maternidad y la mujer cercana a la muerte³⁴, en una obra tan embriagadora como desconcertante. Este desconcierto que puede generarse en el espectador se debe a la mujer cercana a la muerte, mirando a las otras dos por la espalda, y es que el espectador está acostumbrado a los modelos de belleza planteados durante siglos en la historia del arte. A su vez, el pensamiento que se tiene sobre cada generación no es inamovible, ha cambiado según al periodo histórico: en la Edad Media se utilizaba la imagen de la vejez para hacer alusión a los conceptos del pecado y la corrupción mientras que la juventud era sinónimo de vida eterna; en el Renacimiento siguen el mismo concepto, representando la edad anciana como una edad de sabiduría, corrupción y vicio; en la Edad Contemporánea, con el comienzo del capitalismo y la industria, se dio más importancia a la inteligencia y el valor del anciano ascendió, con una equitatividad de las distintas edades, pues era necesaria la fuerza de la juventud y la sabiduría de la ancianidad. Nuevamente, en la sociedad actual, vuelve la desvalorización de la vejez, pues la información y el conocimiento no es transmitido por los miembros más ancianos, sino que está al alcance de todos gracias al sistema educación y las tecnologías³⁵. Aunque, como vemos, históricamente la vejez ha estado bastante relegada, siempre existieron excepciones y hoy en día podemos encontrar la desmitificación de la juventud como portadora de la belleza y de una buena narración, pudiendo ser protagonista una persona de la tercera edad.

34 Rocamora García-Iglesias, Carmen. Ut. Supra.

35 Martínez Ortega, Mari Paz; Polo Luque, María Luz; Carrasco Fernández, Beatriz. Visión histórica del concepto de vejez desde la Edad Media. *Cultura de los Cuidados*, N° 11 (2002): 40-46.



Figura 12: Fotograma de la obra “It’s So Nice to Have a Wolf Around the House” (1980) de Paul Fierlinger.



Figura 13: Fotograma de la obra “The Old Man and the Sea” (1999) de Alexander Petrov.

En el campo de la animación “It’s So Nice to Have a Wolf Around the House” (1980) de Paul Fierlinger (figura 12), hace énfasis en la vejez de todos los personajes, humanos y animales, no solo mostrando el desorden y la dejadez que reina en la casa, pues todos sus habitantes son demasiado viejos para hacerse cargo de ella, sino que el narrador omnisciente nos remarca esta faceta. Incluso los personajes dicen de sí mismos que son muy viejos. Para mostrar la edad en los personajes no es necesario demasiado realismo, sus actitudes y formas de comportarse hablan por sí solas. De hecho, este cortometraje es de línea sencilla, el personaje humano es muy distinguible como un anciano, pero los animales que podemos ver en la figura 12 podrían ser jóvenes si fuesen curiosos y juguetones, sin embargo, su conducta muestra todo lo contrario. Esta presentación de la ancianidad es una visión actual, la tercera edad como la edad cansada, incapaz de mantenerse a sí mismos y a su entorno como lo hubiera hecho en la juventud, necesitando de la ayuda exterior de la juventud para hacer las tareas del hogar³⁶.

Sin embargo, en “The Old Man and the Sea” (figura 13) de Alexander Petrov, la edad de los personajes no se muestra tanto en sus actitudes como en su físico. El anciano es un viejo pescador que sigue saliendo a faenar como en sus mejores años. En este caso, la imagen que se nos presenta de la tercera edad es una imagen de respeto, de transmisión de los conocimientos a generaciones más jóvenes, un concepto, como hemos visto, más cercano al concepto de vejez de principios del S.XX que al presente³⁷. La técnica que se utiliza en este cortometraje dista mucho de la anterior, es mucho más realista, por lo que podemos distinguir perfectamente las arrugas o la tersura de la piel, por ello es mucho más fácil concretar la edad de los personajes. Lo interesante para este cortometraje es el contraste entre las dos edades, joven y anciana, como podemos comparar en la figura 13, tan remarcadas por el realismo y la casi ausencia de personajes de edades intermedias, que aparecen en forma de multitud o de recuerdo durante unos breves instantes. Estas dos edades se entrelazan en la obra, no existe una separación distante entre la juventud y la vejez, sino que se complementan.

³⁶ Martínez Ortega, Mari Paz; Polo Luque, María Luz; Carrasco Fernández, Beatriz. Ut. Supra.

³⁷ Martínez Ortega, Mari Paz; Polo Luque, María Luz; Carrasco Fernández, Beatriz. Op. Cit.

“That’s not Supposed to Happen” (2013) de Rory Kerr (figura 14) es un cortometraje donde unos alienígenas juegan con las vidas de la gente. En este punto, lo sugerente en esta obra es la forma en la que una chica joven es transformada en una anciana por estos seres. La transformación es otra forma de presentar la edad de los personajes, no su paso de la vida, que veremos en el apartado “envejecimiento” y que ya venimos estudiando desde el apartado anterior “ciclos biológicos”, sino como transformación por arte de magia. Una película del Estudio Ghibli que también muestra este tipo de transformación es “El Castillo Ambulante” (1986) de Hayao Miyazaki, donde la protagonista es transformada en una anciana por la bruja del Páramo. Lo interesante de este recurso es el contraste entre las edades de una misma persona, de una manera súbita e inesperada, por lo que podremos apreciar de un fotograma a otro el cambio físico o de actitud del personaje. Otra forma en la que podríamos comparar diferentes edades de un mismo personaje sería a través de sus recuerdos de juventud, como ocurre en “La Maison en Petits Cubes” (2008) de Kunio Katô (figura 15), donde el protagonista, un anciano, recuerda fragmentos de su vida. En ella podemos ver en un plano el personaje presente, el anciano, y en el siguiente plano, a través de Flashback, una edad pasada de su vida.



Figura 14: Fotograma de la obra “That’s not Supposed to Happen” (2013) de Rory Kerr.

b) SITUACIÓN TEMPORAL: EDAD DE LOS OBJETOS

“La obra de arte forma parte de un universo completo en sí mismo que es el universo del artista e instituye, a la vez, una manera de ver el mundo [...] El artista, al modo de un ocultista interviene decisivamente en la manera de mirar el mundo del receptor de su obra”³⁸.



Figura 15: Fotograma de la obra “La Maison en Petits Cubes” (2008) de Kunio Katô.

Como explica la cita anterior, el arte adquiere las características del mundo para mostrar un concepto nuevo. Estas características son sumamente importantes de mostrar en los personajes que aparecen en las obras, y también son vitales para el ambiente donde se desenvuelven. Según se presente el ambiente de la obra, el espectador se situará en el tiempo que envuelve a los personajes y tendrá distintas experiencias en cuanto a la narración. Todo lo relacionado con el tiempo que el autor nos muestra “*rodea a las obras de un fuerte componente de datos sensoriales, las obras reflejan y descubren sensaciones, permanecen ligadas al medio básicamente constituido por impresiones sensoriales del momento en que las percibimos*”³⁹, y es que los datos que el autor ofrece a los espectadores son de suma importancia para la comprensión del concepto a transmitir por la narración.

Nos remitiremos de nuevo a la obra “Home Sweet Home” (2013) de Alejandro Díaz, Romain Mazevet y Stéphane Paccolat, donde encontramos un exponente magnífico de edad de los objetos, los cuales son los protagonistas puesto que se han personificado casas con este propósito. La edad de los personajes viene determinada por el envejecimiento sufrido: roturas, óxidos, rajaduras, arañazos y la estética de la época a la que pertenecieran. En “Home Sweet Home” una de las dos casas protagonistas es mucho más vieja que la otra, lo vemos en la maleza que la recubre (la cual han utilizado a modo de bello facial), lo desgastado de las maderas de las que está construida y las roturas que sufre a lo largo de la película. Además, como objeto personificado, podemos ver la vejez en su forma de moverse, lenta y dificultosamente.

³⁸ Melamed, Analía Sandra. La Vejez en la Obra de Arte en los Manuscritos de En Busca del Tiempo Perdido. *Revista de Filosofía y Teoría Política*, N° 31-32 (1996). Pág. 401.

³⁹ Melamed, Analía Sandra. Op. Cit. Pág. 402.

Suponemos que la casa más nueva se correspondería con una edad humana joven-adulta, sus maderas y sus ventanas no tienen desperfectos, su pintura no está desconchada, no tiene maleza recubriéndola y se mueve a un ritmo ágil. Una tercera caseta de perro actúa a modo de mascota, sin embargo, es muy difícil adivinar su edad, si bien suponemos que no es anciana, pues sus movimientos son dinámicos, no podemos conjeturar mucho más allá sobre la edad de esta mascota, ya que es mucho más difícil interpretar los rasgos temporales de los animales que de las personas, esta dificultad se incrementa si le añadimos el componente de ser un objeto personificado.

El Flashback siempre es un buen recurso para mostrar el presente comparado con el pasado. En “La Maison en Petits Cubes” (2008) de Kunio Katô (figura 15), el personaje recuerda su pasado, buceando por zonas de su casa que ahora se encuentran sumergidas debido al creciente nivel del mar. Cuando llega a las inundadas habitaciones que un día estuvieron habitadas por él y su familia, el recuerdo del pasado salta a la pantalla y nos deja ver cómo eran aquellos objetos antes de la inundación. Así, según el personaje se sumerge, vamos viendo por estratos cómo los muebles son cada vez más nuevos. Esta regresión es debida a que los estratos más cercanos a la zona no inundada son también los más cercanos al presente, pues en la juventud del protagonista el terreno no estaba inundado.

Al igual que ocurre con la edad de los personajes, también cabría la posibilidad de encontrar un cambio brusco en la presencia temporal de los objetos si fueran sometidos a alguna clase de circunstancia paranormal, como ocurría en “That’s not Supposed to Happen” (2013) de Rory Kerr (figura 14).

c) SITUACIÓN TEMPORAL: ENVEJECIMIENTO

Como vemos, las artes audiovisuales, al ser técnicas temporales, tienen un mayor abanico de formas en las que nos puede presentar el tiempo al estar dotadas de movimiento, un movimiento que por otra parte, en ocasiones, imita al movimiento real, pero que, al no serlo, el tiempo de la película puede ser alterado en la narración con los recursos narrativos que veremos en el apartado “representación del tiempo”, tales como elipsis, bucles o los conocidos Flashforward y Flashback⁴⁰. Aunque estos “artificios” cinematográficos sean aplicados a la obra, lo cierto es que las narraciones y las imágenes presentadas pueden ser tan cercanas, que a pesar de estos desfases temporales, seguimos comprendiendo la narración como la misma realidad⁴¹ si estos desfases son aplicados con lógica narrativa. Estos recursos nos permitirán posicionar temporalmente al espectador en cuanto al personaje y percibir su proceso de envejecimiento, o rejuvenecimiento, este último caso en películas tales como “Yellow Submarine” (1968) de George Dunning, donde en un momento dado el reloj comienza a girar en sentido contrario y los personajes rejuvenecen, de la misma manera que estos personajes hacen que las agujas de su reloj giren en el sentido habitual, aunque demasiado rápido, y envejecen. En este caso podemos apreciar cuántos años han pasado en el rejuvenecimiento y el envejecimiento gracias a que se nos muestra el año exacto al que han viajado. El proceso de envejecimiento no es solo físico, existen también cambios en la conciencia del personaje que pueden considerarse como maduración, sinónimo de envejecimiento⁴². Solo en soportes donde el transcurso del tiempo alterado es posible, como el cine, la animación o la literatura, seremos capaces de apreciar estos procesos. Otros procesos de envejecimiento están directamente relacionados con la enfermedad, como nos muestra la película de animación “Arrugas” (2012) de Ignacio Ferreras, basada en el cómic de Paco Roca. En ella, se nos presenta el proceso de pérdida de recuerdos y lucidez progresivos sufrido por el protagonista, el cual sufre Alzheimer.

40 Genovard Roselló, Cándido; Casulleras Femenia, David. La Imagen de la Vejez en el Cine: Iconografía Virtual e Interpretación Psicológica. *Boletín de Psicología*, N° 83 (2005).

41 Genovard Roselló, Cándido; Casulleras Femenia, David. Op. Cit.

42 Genovard Roselló, Cándido; Casulleras Femenia, David. Op. Cit.



Figura 16: fotograma de la obra “Father and Daughter” (2001) de Michael Dudok de Wit.



Figura 17: Fotograma de la obra “Please Say Something” (2008) de David O'Reilly.

En una película tan interesante como conmovedora, se muestra esta enfermedad como es, como un proceso constante de envejecimiento mental, en el que los recuerdos, que son tu vida, son los primeros en escapar, hasta llegar al punto de necesitar asistencia, pues en los últimos momentos de la enfermedad, antes de la muerte, no se recuerdan acciones cotidianas como comer y la persona que lo padece casi no puede moverse. El envejecimiento mostrado por las enfermedades degenerativas es mucho más acusado y rápido, por lo que en esta película no ha sido necesaria la utilización de recursos como la elipsis o salto temporal, si bien ha sido utilizado el Flashback para hacer referencia a recuerdos del pasado, ya que, debido a la enfermedad, el personaje confunde y mezcla sus recuerdos con el presente. El título, “Arrugas”, como bien dice Pilar Yébenes, hace referencia a la apariencia exterior de la vejez y a los estragos internos del tiempo en la mente, en las experiencias vividas, como los “*Pliegues del alma*”⁴³.

El Flashback es uno de los recursos más utilizados y útiles para poder comparar la edad del presente y la del pasado. Al igual que ocurre con la comparación de la edad de los objetos, en “La Maison en Petits Cubes” también podemos comparar la edad de los personajes. Según el anciano protagonista bucea más profundo en los cubículos que fueron su casa, podemos verle cada vez más joven y conocer cómo era su vida y familia. También observamos el desarrollo de la familia en una línea de tiempo inversa. Esto se debe a que el anciano va recordando etapas de su vida según entra a una nueva habitación sumergida: las habitaciones más cercanas a la del presente son también las más cercanas en el tiempo. Según profundiza más en su buceo, más antiguos serán los recuerdos y más joven aparecerá él en los Flashbacks.

⁴³ Yébenes Cortés, Pilar. Arrugas. Un Viaje al Extranjero, desde el Comienzo hasta el Final. *Con A de Animación*, N° 3 (2013). Pág. 41.

El progreso de la vida de los personajes a través del tiempo es un recurso muy utilizado que se suele acompañar de elipsis (que explicaremos en el apartado representación del tiempo), como en la obra “Father and Daughter” (2001) de Michael Dudok de Wit (figura 16). Al comienzo de la obra una niña y su padre llegan con sus bicicletas a un lago, donde el padre se despide de ella, toma la barca que le espera en la orilla y se adentra en el lago hasta perderse de vista, representando retóricamente lo que podríamos entender como la muerte del padre. La niña vuelve sola a casa y durante toda su vida vuelve una y otra vez al mismo lago, que se va secando con el paso del tiempo. Con todos estos viajes, progresivos en el tiempo, vemos el crecimiento de la niña hasta convertirse en anciana, abandonando su bicicleta en lo que un día fue la orilla del lago, que ahora está totalmente seco y lleno de maleza, adentrándose en este hasta encontrar la barca de su padre y quedarse dormida a su lado. Lo curioso es cómo la anciana se despierta y sale corriendo, rejuveneciendo hasta convertirse en una mujer de mediana edad, hasta encontrarse con su padre. En este cortometraje vemos tres factores temporales importantes: el paso de la vida de la muchacha, la evolución del paisaje a través de los años y la forma en la que rejuvenece después de su muerte según se va acercando a su padre.

Otro ejemplo del desarrollo de la vida de los protagonistas a través de elipsis es “Oh My Darling” (1978) de Borge Ring. También contiene el salto entre etapas de la vida por fundido de una imagen en otra, transformándose la imagen en la siguiente etapa. Estas transformaciones suelen guardar un punto en común, como referencia, que se transforma algo menos que todo lo que había a su alrededor, sin llegar a cambiar de plano. La obra comienza desde antes de la existencia de la niña protagonista, en el embarazo de la madre. La obra es el progreso de la vida de la protagonista, aunque no termina en el fin de la vida de la chica, sino en su embarazo, en el comienzo de la nueva vida, remitiéndonos a los ciclos naturales biológicos vida-muerte-vida, aunque nunca llegamos a conocer al nuevo ser y nadie muere para que este pueda nacer.

“Please Say Something” (2008) de David O'Reilly (figura 17) es una obra inquietante donde, además de observar saltos en el tiempo provocados por Flashback y Flashforward, también, en este extraño transcurso de la vida de la pareja, podemos apreciar cómo uno de los personajes, en su error, se hace viejo muy rápidamente, hasta el punto de salirle barba, como vemos en la imagen 17. El recurso utilizado para poder enseñar de una forma tan rápida la evolución en el tiempo del personaje es el corte entre planos (elipsis), aunque la cámara permanece en el mismo sitio, el único que cambia es el personaje y el espacio, que observamos cada vez más deteriorado. También utilizan una técnica visual muy curiosa, para destacar el salto temporal entre planos, al ser el mismo encuadre, y personaje y fondo los únicos que cambian, alteran el color del plano a cada corte de cámara.

El recurso de representación del tiempo Time Lapse también se usa en este apartado para, sin cambiar de plano, hacer pasar rápidamente el tiempo. “Symphony in Slang” (1951) de Tex Avery (figura 18) es un ejemplo. Cuando el hombre empieza a contar su vida hace referencia a la frase hecha “crecí en una noche”, aludiendo a que creció muy rápido. La paradoja viene dada por los receptores de la información, los cuales imaginan literalmente las frases hechas, por lo que piensan en un bebé convirtiéndose en adulto en unos segundos. Para ello no se ha utilizado cambio de plano ni de colores, simplemente el bebé se transforma en el adulto que cuenta la historia, con un Time Lapse muy rápido, sin pasar por las etapas intermedias.



Figura 18: Fotograma de la obra “Symphony in Slang” (1951) de Tex Avery.



Figura 19: Fotograma de la obra “Rooty Toot Toot” (1951) de John Hubley.

d) SITUACIÓN TEMPORAL: ESTÉTICA SEGÚN LA ÉPOCA

Por mucho que hasta el S. XIX se pensase que arte y belleza debían ir unidos, el concepto de belleza no es inamovible, pertenece a la época y la moda como bien sugería Madame de Staël⁴⁴. El arte, con la sociedad, necesita reformularse, cambiando constantemente, mucho más a partir de la explosión de la sociedad del consumo, donde todo debe cambiar para crear un nuevo deseo de posesión de lo nuevo. El arte que sigue las modas artísticas puede caer en la banalidad de la necesidad de reformulación, quedándose en la superficialidad de la estética del momento, teniendo en cuenta que no se seguirán unos objetivos estéticos propios, sino los impuestos por otras personas⁴⁵. Además, como expresa Sixto José Castro “*la experiencia del arte abre la profundidad histórica del propio presente*”⁴⁶, el arte en sí trae las estéticas y las costumbres de épocas pasadas hasta el presente, haciendo posible un conocimiento histórico visual, en el que el espectador puede situarse estéticamente en el periodo que se le está presentando.

No debemos olvidar que en todos los géneros artísticos, aunque se pretenda transmitir una visión histórica lo más correcta posible, esta visión está al servicio de los directores de arte y de los propios artistas, por lo que puede que la visión histórica real se vea perturbada por este servicio, quedando relegada en muchos casos a la ambientación de la obra. En una obra la historia y la época no es documental, aunque podamos aprender con ella, sino que la historia como disciplina queda supeditada a la narración, ya que la obra “*responde inevitablemente a las intenciones de los creadores y no al mero reflejo de la realidad*”⁴⁷. El cine es un arte, no un mero objeto de entretenimiento, que es capaz de documentar, extraer históricamente y enseñar, por lo que nunca

⁴⁴ Castro Rodríguez, Sixto José. Ut Supra.

⁴⁵ Melamed, Analía Sandra. Ut Supra.

⁴⁶ Castro Rodríguez, Sixto José. La Temporalidad de la Obra de Arte. *Anuario Filosófico*, N° 36 (2003). Pág. 588.

⁴⁷ Hernández Pérez, Manuel. *El Retrato Histórico en el Cine Actual. I Congreso Internacional de Historia y Cine* (Getafe: Universidad Carlos III de Madrid, Instituto de Cultura y Tecnología, 2008). Pág. 849

ha de ser nunca descartado de las aulas⁴⁸, ya que, aunque su misión no sea la de documentar sino la de transmitir una narración, es cierto que, al basarse históricamente en una época, debe haber una reflexión e investigación detrás de la narración a transmitir, por lo que la historia que se nos muestra, ya sea biográfica o visión histórica de una época, debe estar basada en datos reales si aspira a ser considerada una buena película sin anacronismos. De esta manera, el cine de acción real tiene algo que aportar en cuanto a elementos históricos que aparecen en él y de los cuales podemos aprender sobre la época que se presenta, la animación, como veremos a continuación.

En el corto “Rooty Toot Toot” (1951) de John Hubley (figura 19), la estética de vestuario y mobiliario es la de la propia época en la que la obra fue creada, la forma de vestir y decorar de los años 40-50. En esta obra no estamos ante una visión del pasado desde el presente, sino que en el momento de realización de la obra, aun no se consideraba visión histórica, era presente, por lo que el autor no pudo introducir conceptos o mentalidades del presente en la historia pasada, supeditando la visión histórica a la narración, sino que, al ser la misma época la representada en la obra y la del autor, la mentalidad del momento y la época están en concordancia⁴⁹. La estética de los personajes no es lo único que nos sitúa en un contexto temporal concreto, también lo hacen las formas de comportamiento aceptadas en cada época. En el caso de “Rooty Toot Toot” hay un elemento más que nos sitúa en el tiempo, el estilo de dibujo, propio del estudio recientemente creado UPA, el cual rompió con el perfeccionismo y el preciosismo seguido por la empresa líder en animación comercial hasta la época, Disney, y se decantó por un estilo de dibujo más fresco y moderno, en el que el color se desbordaba, en muchas ocasiones no necesitaba una línea que lo contenga y la gama de colores utilizada en cada plano es muy reducida. Este estilo de dibujo, mucho más moderno, estaba más acorde con las vanguardias artísticas de la época y marcó tendencia dentro del mundo de la animación.

48 Valero Martínez, Tomás. Cine e Historia: Más Allá de la Narración. El Cine como Materia Auxiliar de la Historia. *I Congreso Internacional de Historia y Cine, Getafe: Universidad Carlos III de Madrid, Instituto de Cultura y Tecnología*, (2008).

49 Hernández Pérez, Manuel. *Ut. Supra*.



Figura 20: Fotograma de la obra “L’homme à la Gordini” (2009) de Jean-Christophe Lie.



Figura 21: Fotograma de la obra “Paperman” (2012) John Kahrs.

En “Buy Buy Baby” (2012) de Gervais Merryweather vemos la otra forma más común de situarnos en una época, desde fuera de la propia época, es decir, recrear una época pasada desde el presente del artista. Si bien podemos encontrar obras que obedecen a la estética de su época, como es “Rooty Toot Toot” o como podrían ser otras muchas, tanto actuales como más antiguas, también encontramos el caso contrario, obras que, aun siendo de cierta época, localizan los acontecimientos en un periodo anterior. Este es el caso de “Buy Buy Baby”, situada temporalmente en el Crack de la bolsa de 1929. Estéticamente todos los elementos acatan la época de los años 20: la moda, la tecnología, las formas de comportamiento, los trabajos, la estética y la música. La visión histórica, desde un punto de vista presente, aunque fiel a los conceptos y elementos propios de esa época, utiliza un acontecimiento tan señalado como fue el Crack de la bolsa para desarrollar una versión de por qué en realidad se dio ese desplome que hizo los horrores de gran parte de la población, versión que nunca ocurrió. Así, presenta una época concreta, variando la historia según las necesidades de este peculiar cortometraje⁵⁰.

“L’homme à la Gordini” (2009) de Jean-christophe Lie (figura 20) es otro ejemplo, como “Buy Buy Baby”, de una estética tomada de una edad anterior a la que se realizó el corto, en este caso se adquiere la estética futurista de los 60-70, que también podríamos encontrar en obras de cine de acción real como “La Naranja Mecánica” (1971) de Stanley Kubrick, la diferencia reside en que en esta última la estética que se adquiere es la de la época en la que se encuentra, como ocurría con “Rooty Toot Toot”. Esta época pensaba en los diseños del futuro como algo estrambótico, abarrotados de formas limpias y curvas, colores y estampados. Era una estética futurista ficticia, que solo se llevó a cabo durante los años en los que se pensó en ella.

“Paperman” (2012) de John Kahrs (figura 21) sería otro ejemplo de obra realizada en un tiempo posterior a la época en la que se sitúa. A esta obra se le añade el color blanco y negro para presentarla de la misma forma en la que se vería el formato audiovisual en los años en que se localiza.

50 Hernández Pérez, Manuel. Ut. Supra.

4.1.1.3. ELEMENTOS MEDIDORES DE TIEMPO

Otra forma de concretar un posicionamiento en el tiempo preciso es con la presentación de relojes, calendarios y cualquier otro tipo de elemento que nos sitúe en un punto del tiempo específico. Esta presentación, que puede ser como elemento visual (vemos el objeto), o a través de cartelas que nos indiquen la hora, fecha o estación, suele ir acompañada de otras presentaciones como la posición del sol o la luna, las estaciones del año, la estética según la época o la edad de los personajes, debido a que se produciría un anacronismo si, por ejemplo, se nos pretende situar en el S. XV y la estética o los ropajes no se corresponden con la época, o si se nos muestra la hora del día y el sol o la luna no se encuentran en la posición que debieran. Es por ello que la sincronización entre los elementos medidores de tiempo y toda la presentación estética es de suma importancia.

“Todos conocemos una partitura de orquesta. Hay varios pentagramas, y cada uno contiene la parte de un instrumento o grupo de instrumentos. Cada parte se desarrolla horizontalmente. Pero la estructura vertical desempeña un papel no menos importante, al relacionar entre sí todos los elementos de la orquesta dentro de cada unidad determinada de tiempo. A través de la progresión de la línea vertical que ocupa todo el conjunto, y entrelazando horizontalmente, avanza el intrincado y armónico movimiento musical de la orquesta entera”⁵¹

Al igual que en las composiciones musicales, todos los elementos de una composición artística deben estar en armonía para no generar en el espectador una sensación de extrañeza y desagrado, y más cuando se trata de un arte tan completo y complejo como el audiovisual, donde multitud de elementos se entrelazan y coexisten. Narrativamente, las artes audiovisuales operarán como la orquesta, ambas son artes que se desarrollan en el tiempo en las que una “aguja lectora” (en el caso de la animación) o la progresión de la “línea vertical” (en el caso de la partitura), van avanzando, leyendo a la vez varios elementos o instrumentos que deben avanzar al unísono. La discordancia de uno de estos elementos hará que la obra, en ese momento, no se aprecie como los directores hubieran querido transmitir. Retomando el concepto del tiempo en animación, es exactamente lo que hemos explicado anteriormente que ocurría si los elementos de medición de tiempo y el resto de componentes de la escena no se complementarían.

51 Eisenstein, Serguéi. *El Sentido del Cine* (Buenos Aires: Siglo XXI Argentina Editores S.A. 1974). Pág. 60

a) ELEMENTOS MEDIDORES DE TIEMPO: RELOJES

La forma más simple en la que podemos presentar el tiempo en animación es a través del reloj, máquina asociada a este concepto desde su aparición. Nada nos hará darnos más cuenta de que estamos recalcando una situación temporal que cuando mostramos un reloj en funcionamiento. Enseñando un reloj, con el fin de enfatizar una cierta tensión temporal, obtendremos instantáneamente los resultados esperados, pues es un recurso visual al cual el espectador está muy acostumbrado. Distinguimos entre dos formas simples de mostrar el reloj en funcionamiento: la primera, funcionando a velocidad real, como en la obra “Rabbit and Deer” (2013) de Péter VácZ (figura 22), y la segunda, funcionando con desfases de velocidad (ralentizado o acelerado), como sería el ejemplo de “My Mom is an Airplane” (2013) de Yulya Aronova (figura 23). Esta presentación puede perseguir dos objetivos, el primero será un simple posicionamiento del espectador en el tiempo, sin más inquietud emocional, significado explícito y referencia, es decir, el espectador encuentra directamente la clave en la obra⁵²; la segunda buscará ir más allá, no haciendo tanto énfasis en el posicionamiento temporal del espectador, sino intentado crear una tensión propia de la percepción subjetiva del personaje sobre el paso del tiempo, esta contendrá un significado implícito, debido a que no se muestra directamente, sino que el espectador, por su percepción y su experiencia, entiende el significado⁵³. Un autor en literatura que trató sobre esta sensación de angustia temporal fue Borges en su relato “El Milagro Secreto”, en el cual, antes de que el protagonista fuese ajusticiado, Borges hace hincapié en el paso del tiempo al narrar “*El sargento miró el reloj: eran las ocho y cuarenta y cuatro minutos. Había que esperar que dieran las nueve.*”⁵⁴ Con estas dos formas de presentación de elementos medidores de tiempo estaríamos ante dos tipos de significados distintos.

52 Zepeda Cruz, Jéssica Dolores. *El Fenómeno Catártico y la Narrativa Cinematográfica Clásica* (México: Universidad de las Américas Puebla, 2004).

53 Zepeda Cruz, Jéssica Dolores. Op. Cit.

54 Zabaleta Balarezo, Jorge. Borges y el Cine: Imaginería Visual y Estrategia Creativa. *Mester*, Vol. 39, N° 1 (2010). Pág. 125



Figura 22: Fotograma de la obra “Rabbit and Deer” (2013) de Péter Vác.



Figura 23: Fotograma de la obra “My Mom is an Airplane” (2013) de Yulya Aronova.

En el primer caso, “Rabbit and Deer”, se hace énfasis sobre el paso del tiempo real de los segundos para mostrar un paso del tiempo convencional, sin generar tensiones. El énfasis no reside en una situación estresante, sino en el tiempo real que uno de los protagonistas toma para cerrar los ojos y dormirse. Volverá a aparecer el reloj como un objeto más, sin movimiento en sus agujas, que es manipulado por uno de los personajes para mostrarle al otro que lleva demasiado tiempo trabajando. A este estado se le añade el componente visual del desorden y el acumulamiento para recalcar aún más la sensación del paso del tiempo, aunque a nosotros solo se nos ha enseñado unos breves instantes, valiéndose el autor de la elipsis para que la narración sea fluida.

Un ejemplo de película de acción real que se centra en el momento temporal exacto es “The Clock” (2010) de Christian Marclay. Esta obra está diseñada a partir de secciones de multitud de películas, consiguiendo que siempre haya un reloj en la pantalla que esté marcando la hora real exterior a la película. El espectador puede entrar a la sala donde la película se reproduce y encontrar siempre que su reloj marca la misma hora y minutos que en el fragmento de la película que se está reproduciendo. La película, de 24 horas de duración, fue diseñada para reproducirse en bucle, pudiendo entrar y salir el público cuando se les antojara. Esta obra, aunque compuesta por fragmentos de diferentes obras, ofrece al público una experiencia sobre el tiempo en audiovisuales sin precedentes: lo importante no es el argumento de la película (el cual no existe más allá de ser secciones de otras películas que muestran los relojes a horas muy precisas), sino el concepto temporal que en ella se plasma, la sincronización del tiempo audiovisual con el tiempo real, algo que, si se da en una película, suele ser por casualidad.

En el segundo caso, “My Mom is an Airplane”, los relojes son expuestos en un momento de tensión. Las agujas están en movimiento, pero es un movimiento acelerado, interior al reloj, ya que en el exterior todo se mueve a una velocidad media realista. El cambio en el tempo de la música a un ritmo más acelerado acompaña a este recurso visual. Otro sonido acentúa la tensión de la situación, el sonido de las campanadas a la vez que se presenta la torre del reloj marcando las doce en punto. Cuando la manecilla del reloj de la torre marca las doce, el movimiento que se utiliza es muy expresivo y tirante, destacando aún más la tensión creada. En el siguiente plano aparece

la madre-avión, mirando los numerosos relojes de su brazo (puede suponerse que, al ser un avión, necesita conocer la hora de distintas franjas horarias) en los cuales las manecillas se han acelerado y se mueven vertiginosamente en el sentido habitual de las agujas del reloj. Podemos distinguir que en ambos casos, tanto en “My Mom is an Airplane” como en “Rabbit and Deer” los números han sido representados con líneas, abstrayéndolos, para ganar rapidez de dibujo y animación.

Otro ejemplo sobre la aceleración y la ralentización de las manecillas del reloj lo encontramos en “Berni’s Doll” (2008) de Yann Jouette. El protagonista empieza su jornada de trabajo, mientras que el reloj empieza a acelerar para después decelerar a medida que se va aproximando a la hora de salida, para parar en el momento en que el silbato que marca el fin de la jornada laboral, suena. Así se ha conseguido eliminar un tiempo de animación que sería repetitivo para el espectador y a la vez mostrar el paso de la tediosa jornada laboral del protagonista.

El reloj también puede aparecer en formato digital. Es muy recurrente mostrar la hora al comenzar una escena cuando queremos remarcar un paso del tiempo en el que cada minuto cuenta, generalmente porque está sucediendo algo cuya tensión se va incrementando según pasa el tiempo. En el episodio “Joy Zombies” de la serie de televisión “The Amazing World of Gumball” (2011) de Ben Bocquelet (figura 24) aparece una enfermedad zombie, que se transmite por contacto, cuyos síntomas son la hiper felicidad y segregación de babas del color del arcoíris. Esta epidemia se expande muy rápidamente, por lo que la profesora, que es de las pocas que no está infectada, tiene que tener en cuenta cada segundo para poder salvar al colegio. Es por ello que, a cada cambio de escena, aparece un reloj mostrando cuánto tiempo ha pasado desde la última. En el comienzo de este episodio también se nos mostró el día en el que se sitúa el principio de la tragedia, “Monday” (referencias temporales de calendario), información que no vuelve a aparecer, pues todo acontece en el mismo día.



Figura 24: Fotograma del episodio “Joy Zombies” de la serie “The Amazing World of Gumball” (2011) de Ben Bocquelet.



Figura 25: Fotograma de la obra “Dilemma” (1981) de John Eric Brown.



Figura 26: Fotograma de la obra “Pupa” (2014) de John Lee.

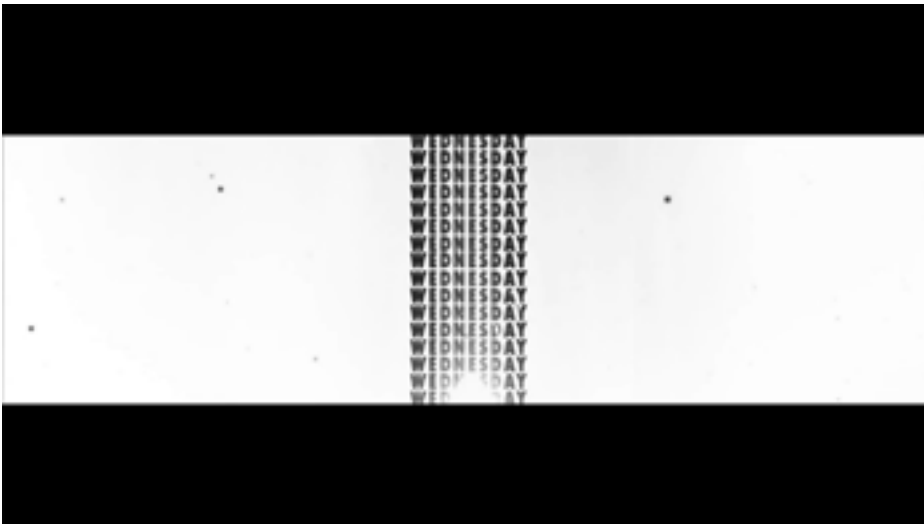


Figura 27: Fotograma de la obra “Moxie” (2011) de Stephen Irwin.

Una forma en la que el paso del tiempo se puede mostrar, sin exponer una hora exacta, es presentando las manecillas (sin referencias numéricas) o el péndulo. Estos dos objetos, partes del reloj, están tan asociados a la medición del tiempo que no necesitamos los números para hacer referencia a la ubicación temporal. Con este tipo de recurso podemos conseguir un sentimiento de desfase temporal similar al anterior, según si las agujas o el péndulo se mueven más rápida o lentamente. Si pensamos en un péndulo, el cual se mueve cada vez más despacio, con sonidos de tic tac incrementalmente más lejanos en el tiempo, la sensación temporal producida será la contraria a la provocada en “My Mom is an Airplane”, será una sensación pesada, de ralentización. Otra forma en la que el péndulo se puede usar para referirse a procesos temporales la podemos apreciar en “Dilemma” (1981) de John Eric Brown (figura 25), una visión de la evolución humana en la que se usa el péndulo como forma de cortina de paso entre un periodo de la historia y otro. Aquí el péndulo no está generando ningún tipo de tensión, simplemente se utiliza como paso de una escena a otra por su factor conceptual asociado al tiempo, ya que lo que se nos está mostrando es una evolución con grandes saltos temporales de una escena a otra. El péndulo también ha adquirido, gracias a los hipnotizadores, el concepto de objeto que induce al trance, es por ello que el espectador puede sentir que el director quiere presentar la evolución de la historia de la humanidad como un trance, en el que todo se destruye y se vuelve a repetir, pues la imagen del primer plano de la película se encadena con la última, el péndulo sobre un fondo de color plano y claro. Nos encontramos de nuevo ante la combinación de presentación y representación, por un lado la presentación del péndulo, por otro un bucle narrativo que encadena el comienzo y el final de la película.

b) ELEMENTOS MEDIDORES DE TIEMPO: CALENDARIOS

En “Pupa” (2014) de John Lee (figura 26) se usa solo el sonido del reloj para generar tensión. Este sonido compaginado con imágenes casi estáticas aumenta esta tensión. En la imagen de la figura 26, el niño acaba de sufrir una experiencia traumática que nadie más conoce, se encuentra mirando cómo su padre lee el periódico. En el momento en que, ante sus ojos, su padre y su hermana se convierten en monstruos, él permanece estático (por lo que podemos pensar que está acostumbrado a este tipo de delirios), sin embargo, que el reloj siga sonando, acentuando el estatismo y la tensión sufridos por personaje, nos dice algo más sobre la situación incómoda. Solo en el momento en el que este se levanta de la silla, sale del plano y la imagen se transforma en una pantalla en negro, el reloj dejará de sonar. Al ser la memoria humana visual y auditiva, no necesitamos la presentación del objeto reloj, simplemente, el hecho de escuchar el particular tic tac nos remite a su figura⁵⁵.

Un ejemplo de estudio de animación que utiliza la presentación del reloj y que suelen posicionar en el calendario con una voz en off, es Dusty Studio, con su serie de animaciones “Animation Hotline” (2011) de Dustin Grella, donde se reproduce un mensaje grabado en un contestador. La mayor parte de sus obras comienzan mostrando un reloj, en cualquiera de sus formatos, puede ser en una torre, encima de una mesa o en la muñeca de un personaje. En ocasiones las manecillas del reloj no se mueven y en otras muestran una hora exacta con el paso de cada segundo. Además, la voz en off que comienza narrando la historia que se va a contar (también en voz en off), nos posiciona en el calendario con frases introductorias como “hoy a las 2 p.m” o “ayer a las 9 a.m.”. Los relojes son el nexo de unión de la serie, que nos recuerdan la acentuada temporalidad de los mensajes grabados en el contestador.

Con calendarios nos referimos al momento en el que al espectador se le muestra, en forma de números o letras, el día, el mes o el año en el que se encuentra la acción. No es imprescindible que se expongan las tres condiciones (día, mes y año), simplemente con que una de ellas aparezca será suficiente para localizar al espectador en un periodo más concreto del tiempo y enfatizar el paso de este. Como espectadores, estamos familiarizados con el lenguaje audiovisual y sus recursos. Al igual que somos conscientes de lo que significa el sonido de un reloj y cómo este puede cambiar nuestra percepción del tiempo en el personaje y en nosotros mismos, en la misma medida ocurre con la presentación de una situación temporal más concreta, es decir, el calendario. Como bien explica Jéssica Dolores Zepeda, “*De igual manera estamos acostumbrados a ciertos diálogos y maneras de expresión y cómo reaccionan los personajes ante ello, que el hecho de deshojar un calendario, por ejemplo, representa el paso del tiempo*”⁵⁶. Con la situación temporal que nos proporciona el calendario ocurre de la misma manera que con el reloj, podemos encontrar una presentación explícita en la que solo se busca situar al espectador temporalmente (ya sea porque es necesario que este comprenda en el periodo histórico en el que se encuentra o como mero dato documental para hacerlo partícipe de la vida del personaje protagonista en la narración), y una presentación implícita en la que la fecha ayuda a insinuar una tensión creciente.

55 Zabaleta Balarezo, Jorge. Ut. Supra.

56 Zepeda Cruz, Jéssica Dolores. Ut. Supra. Pag. 14, capítulo IV.



Figura 28: Fotograma de la obra “A Kiss, Deferred” (2015) de Moth Collective.

Un ejemplo de obra en la que solo aparece una de las tres condiciones, los días, es “Moxie” (2011) de Stephen Irwin (figura 27). El protagonista está solo y siente una gran alegría y libertad en un primer momento, pero cuando se da cuenta de su soledad cae en una profunda depresión y según van pasando los días se va sintiendo cada vez más triste y es más autodestructivo. En este caso, el calendario es una presentación intrínseca, ya que no pretende tanto situar al espectador (pues el hecho de mostrar exclusivamente el día en el que se encuentra el personaje no ayuda demasiado a posicionarse en el tiempo), sino que lo que pretende es mostrar esta agonía que se va incrementando en el personaje según pasan los días.

En otras obra como “A Kiss, Deferred” (2015) de Moth Collective (figura 28) sí que podemos encontrar los tres componentes del calendario (día, mes y año), que sería la fecha completa, por ejemplo “viernes, 3 de abril, 1992”, como vemos en la figura 28. Esta espacialización del tiempo tan concreta se debe a que el cortometraje hace referencia a una fecha histórica precisa, las guerras Yugoslavas que estallaron en los años 90, que truncan la relación entre unos jóvenes al pertenecer a distintos territorios enfrentados. De este modo, la presentación del calendario es extrínseca, ya que se pretende localizar al espectador en un periodo histórico muy concreto.

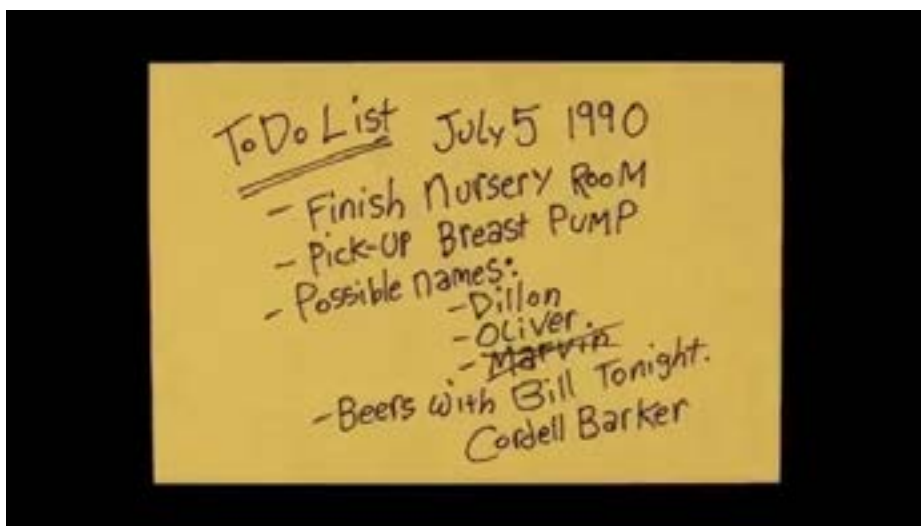


Figura 29: Fotograma de la obra “Yellow Sticky Notes” (2013) de Jeff Chiba Stearns.

Sin embargo, en “Yellow Sticky Notes” (2013) de Jeff Chiba Stearns (figura 29), la fecha del calendario, aunque es muy exacta, es menos completa que en el caso anterior, al no poner el día de la semana en el que se encuentra (claro que el espectador podría mirar un calendario antiguo para saberlo simplemente buscando). Esta obra está compuesta por una serie de eventos programados que se exponen al espectador antes de que toda la acción comience, a modo de telón introductorio, lo que será otro punto opuesto a la animación anterior. En “A Kiss, Deferred” la fecha está haciendo referencia al presente de la acción que se muestra, como sucedería también en “Moxie”; sin embargo en “Yellow Sticky Notes” la fecha hace alusión a los eventos programados para el futuro.

c) ELEMENTOS MEDIDORES DE TIEMPO: PERSONIFICACIÓN DEL TIEMPO

Otra forma en la que se podría dar el calendario, aunque fuese con referencias temporales imprecisas, es a través de la voz en off, narrando en qué momento temporal se encuentran, o con una cartela que señale esta situación temporal⁵⁷. Un ejemplo muy común y utilizado, sobre todo por la animación comercial, es el narrador que comienza a introducir la historia diciendo “hace mucho, mucho tiempo” o “Érase una vez”, como en el caso del inicio de “La Bella Durmiente” (1959) de Clyde Geronimi, Wolfgang Reitherman y Les Clark. Este tipo de introducciones también pueden ser referidas por personajes que se disponen a contar su historia, como es el caso de la introducción de Pepito Grillo en la película “Pinocho” (1940) creada por Ben Sharpsteen, Hamilton Luske, William Roberts, Norman Ferguson, Jack Kinney y Wilfred Jackson, entre otros. Este tipo de situación temporal no es precisamente un calendario, tampoco un reloj, pero consigue introducir al espectador en una situación temporal lejana, pero imprecisa, es por ello que hemos visto oportuno introducirla en este apartado, a modo anecdótico.

Según Diego Chozas Ruiz-Belloso, en su artículo “Las animaciones del Alfanhuí” (2007), podemos encontrar en ciertos relatos como el que ocupa el artículo, animaciones objetivas, animaciones retóricas y personificaciones invisibles. Define animaciones objetivas como “*elementos que de hecho, en el mundo de Alfanhuí, adquirirían vida (o alma, o movimiento)*”⁵⁸, animaciones retóricas como “*elementos que permanecían inanimados en ese mismo mundo*”⁵⁹ y personificaciones invisibles como “*pertenecientes al lenguaje común. Común a todos los autores y a todos los hablantes*”⁶⁰, es decir, eran personificaciones comunes al léxico del idioma. En el caso que nos ocupa, hablaremos de “animaciones objetivas”, es decir, objetos que en la realidad son inanimados y que en la obra adquieren vida y carácter personal. Así mismo, Chozas entiende que lo que estamos presenciando con la personificación de los objetos es la figura retórica de la prosopopeya y hace una parada sobre el Diccionario de la Real Academia para que quede claro que esto es lo que presenciaremos en el libro que él se dispone a analizar en su artículo, que será el mismo concepto que analizaremos en este apartado, exponiendo la RAE el término “prosopopeya” como “*Figura que consiste en atribuir a las cosas inanimadas o abstractas, acciones y cualidades propias de seres animados, o a los seres irracionales las del hombre*”⁶¹.

La personificación del tiempo puede darse en cualquier objeto que tenga conexión con los elementos o cuerpos que sirven para la medición del tiempo: relojes mecánicos o de arena, el sol y la luna, calendarios, convertidos en personajes.

57 Martínez Expósito, Alfredo. Ut. Supra.

58 Chozas Ruiz-Belloso, Diego. Las Animaciones del Alfanhuí. *Espéculo: Revista de Estudios Literarios*, N° 37 (2007). Pág. 4

59 Chozas Ruiz-Belloso, Diego. Op. Cit. Pág. 4

60 Chozas Ruiz-Belloso, Diego. Op. Cit. Pág. 5

61 Chozas Ruiz-Belloso, Diego. Op. Cit. Pág. 4

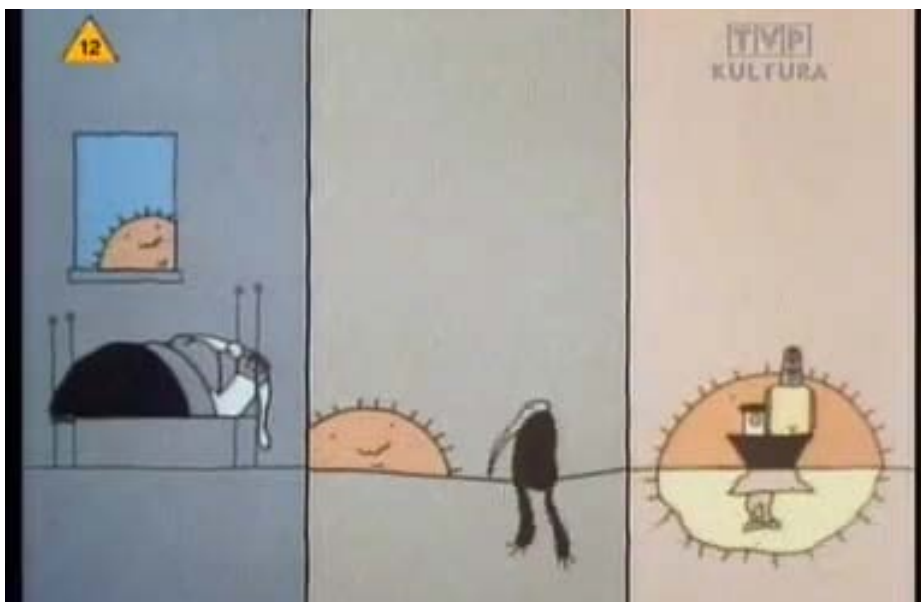


Figura 30: Fotograma de la obra “On the Land, at the Sea and in the Air” (1980) de Paul Driessen.



Figura 31: Fotograma de la obra “Tick Tack” (2014) de Ülo Pikkov.

Uno de los elementos medidores del tiempo que más se ha personificado a lo largo de la historia en animación es el sol. Podemos encontrarlo personificado en animaciones clásicas y actuales, comerciales o de autor, el hecho de ponerle cara al sol ha sido siempre un recurso muy utilizado. Un ejemplo sería “On the Land, at the Sea and in the Air” (1980) de Paul Driessen (figura 30), pero podríamos encontrar ejemplos en obras comentadas anteriormente como “My Mom is an Airplane” o en series de televisión actuales como “The Amazing World of Gumball” (2011) Ben Bocquelet, donde la personificación de los objetos cotidianos se lleva a cabo en numerosas ocasiones. El hecho de personificar los elementos medidores del tiempo no tiene pretensión narrativa de influir distintos sentimientos en cuanto al tiempo en el espectador, simplemente persigue que estos elementos puedan interactuar como un personaje más.

“Tick Tack” (2014) de Ülo Pikkov (figura 31) es una obra en técnica Stop Motion y pixilación en la que el elemento medidor de tiempo personificado no es un reloj en sí mismo, sino las piezas de este, que se reorganizan para crear la forma de un ratón mecánico, como podemos ver en la figura 31. En el estudio de un relojero, con todas las paredes atestadas de relojes, un ser mitad animal mitad reloj cobra vida sobre la mesa del relojero y ante el asombro de este. La pretensión es exactamente la misma que en el caso anterior, aunque no sea un reloj al uso, el ambiente y sus componentes nos remiten en todo momento a este objeto, actuando como un ser vivo.

Por otro lado, gracias al corto de Pixar “Day and Night” (2010) de Teddy Newton, vemos personificado el paso del día a la noche y viceversa, gracias a unos personajes que representan cada una de las etapas del día, como personajes contrapuestos. Ambos simbolizan la misma hora, sin embargo uno lo hace durante el día y otro durante la noche. En un principio, se nos presentan a estos personajes como antagonistas enfrentados (ya que día y noche son irreconciliables), sin embargo, en un momento dado de la obra, ambos se dan cuenta de las cosas maravillosas que existen en su contrario. Ambos se reconciliarán cuando el sol se encuentra en el mismo punto en su interior, en uno amaneciendo y en el otro anocheciendo.

4.1.1.4. RASTROS, HUELLAS Y DESGASTE

Con la persistencia de los rastros, huellas y desgastes se pretende generar una estética determinada y transmitir una impresión en el espectador que ayude a acentuar el concepto a transmitir. Por otro lado se genera una búsqueda estética y artística, que de la misma manera se ha dado en artes plásticas, de hecho, tal y como explica Castillo Beltrán “*El acto básico del dibujo es dejar un rastro. Los materiales del dibujo son desechos, el grafito, el carbón, los materiales tienen poca importancia, el rastro, las huellas que se dejan con estos materiales son los que importan*”⁶². Sin embargo, en animación contamos con el transcurso del tiempo, lo que ocasiona que la huella generada nos remita directamente a los fotogramas posteriores, los que fueron dibujo y ahora son rastros más o menos visibles. Es en todo caso una técnica experimental en la que, al comienzo de esta, nunca puede saberse con toda certeza cuál será su resultado final, aunque sí que podremos tener un pensamiento aproximado del resultado. La huella, tanto en las artes inmóviles como en las móviles, es un intento de perdurabilidad en el tiempo, deseo de persistencia de lo que pasó⁶³. El ser humano siempre se ha preocupado por los hechos biológicos que llevan al cuerpo humano y animal a la lenta degeneración durante la vida, hasta la muerte, concepto que se reproduce en la representación de este concepto en el arte, la muerte y la perdurabilidad de la persona que ya no está físicamente. Sin embargo, la huella que vemos reflejada en las animaciones no persigue un concepto tan trascendental sino más bien estético. La huella está unida al presente, fue algo y ahora ha cambiado, es otra cosa que no sería posible ser sin haber sido antes lo que en presente es, es decir, es una especie de pasado conectado directamente con el presente.⁶⁴



Figura 32: Fotograma de la obra “The Street” (1976) de Caroline Leaf.

62 Castillo Beltrán, Alejandro. *Andar por la Sombra*. (Bogotá: Universidad Nacional de Colombia, 2015). Pág. 13

63 Parralo Aguayo, Carmen. *Huella y Fragmento: Dos Constantes Expresivas del Artista Contemporáneo ante la Muerte: La Angustia Creadora* (Madrid: Universidad Complutense de Madrid, 2005).

64 Parralo Aguayo, Carmen. Op. Cit.



Figura 33: Fotograma de la obra “The Metamorphosis of Mr. Samsa” (1977) de Caroline Leaf.



Figura 34: Fotograma de la obra “Anything is Possible” (2010) de William Kentridge.

Acerca de la diferencia entre rastro y huella, es algo ambigua. Según el Diccionario de la Real Academia de la Lengua, entre otras definiciones, expresa que huella es el “*Rastro, seña, vestigio que deja alguien o algo*”⁶⁵, si bien es verdad que en el resto de definiciones se asocia la huella al ser vivo como señal o impronta. Por otra parte, la RAE define rastro como “*Señal, huella que deja algo*”⁶⁶, no haciendo tanto hincapié en otras definiciones sobre la importancia de que los genere un ser vivo. Como vemos, en ambas descripciones se encuentra el otro concepto, por el hecho de ser sinónimos. Sin embargo, Castillo Beltrán diferencia sutilmente ambas nociones, explicando que “*la huella se asociaría a un cierto control, lo que acercaría la huella un poco a una intención de figura sin necesariamente llegar a lo figurativo. El rastro tendría menos control que la huella por lo que se asocia más a lo gestual, dando cabida al azar y al inconsciente, y acercándose a lo abstracto.*”⁶⁷

En general, con rastros, huellas y desgaste aludimos a las marcas que perduran al pasar de un fotograma al siguiente. Estas marcas del pasado, que son visibles en el presente, pueden ser generadas de distintas formas. La más utilizada es una técnica de animación que consiste en redibujar el siguiente fotograma sobre el fotograma anterior, para ello será necesario que la técnica permita el borrado, como puede ser el caso de la obra “The Street” (1976) de Caroline Leaf (figura 32), donde se utiliza esta técnica, borrando sobre el fotograma anterior, aunque el rastro dejado solo es perceptible en algunos momentos debido a que la acción de limpieza de las líneas del fotograma anterior se ha realizado concienzudamente. Aun así podremos seguir distinguiendo cómo las líneas y las masas son redibujadas, razón por la que esta técnica adquiere una estética de movimiento propia. Otro ejemplo de limpieza entre un fotograma y otro sería “The Cow” (1983) de Alexander Petrov, que utiliza óleo sobre cristal, borrando antes de que el óleo llegue a secarse. Los rastros dejados por el fotograma anterior no son muy evidentes, mas sí que lo es la forma de desplazar las masas y las líneas, propia de esta técnica. En este caso, la técnica para conseguir huellas y rastros en las obras será sustractiva, ya que retira o elimina componentes del fotograma anterior para dar paso al siguiente.

65 Referencia extraída de la página web: <http://lema.rae.es/drae/srv/search?id=ZCy-jyyWPJDXX2RGH9v6J> (28/12/2015)

66 Referencia extraída de la página web: <http://buscon.rae.es/drae/srv/search?id=5ewzEemlWDXX2XKktTrk> (28/12/2015)

67 Castillo Beltrán, Alejandro. Ut. Supra. Pág. 17

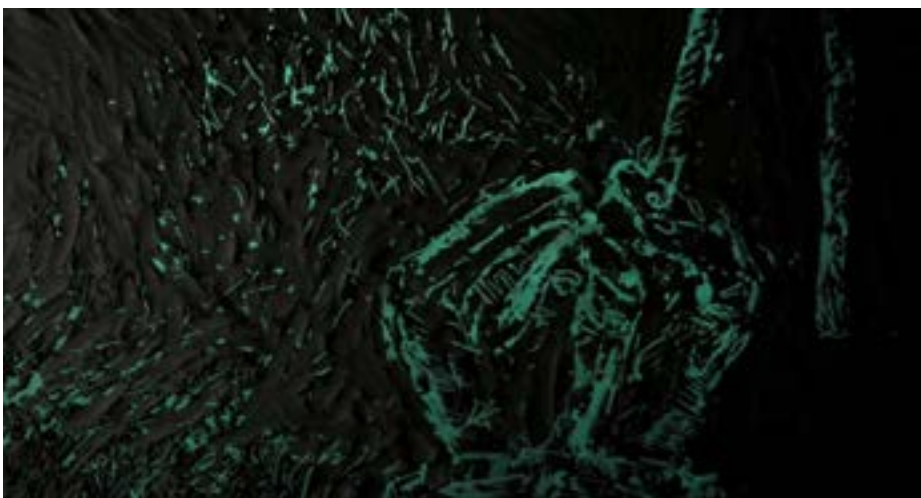
Por otro lado hallamos las obras en las que la técnica es exactamente igual que la comentada en el párrafo anterior por el redibujado y el desplazamiento, pero se ha tenido menos en cuenta la limpieza de los rastros entre fotogramas. “The Metamorphosis Of Mr. Samsa” (1977) de Caroline Leaf (figura 33), la misma autora de la obra anterior, podría ser un ejemplo. En esta obra, un año posterior a “The Street”, Caroline Leaf parece buscar más la expresividad que puede dar este tipo de técnica, no persigue tanto la limpieza. Esta estética de los rastros abandonados se asumirá como otra forma distinta de expresión animada, y lejos de dejar los rastros por abandono, se les permite instaurarse en el nuevo fotograma como forma estética y expresiva. Caroline Leaf, además, utiliza el contraste blanco y negro en esta nueva obra, por lo que el negro borrado siempre dejará más rastro sobre el blanco y resaltará esta faceta estética.

Las mismas premisas sigue la obra contemporánea “Anything is Posible” (2010) de William Kentridge (figura 34), cuya técnica es carboncillo sobre papel. Si en “The Metamorphosis of Mr. Samsa” podíamos intuir algo más los rastros que en las obras comentadas anteriormente en este apartado, en “Anything is Posible” se exageran hasta el punto de poder contarse cuántos fotogramas han transcurrido. En la figura 34, vemos que el hombre trajeado está doblando un periódico (que era el paisaje por donde pululaba gente de la escena anterior). En el transcurso de la página de este periódico, que en primer lugar se haya totalmente abierto sobre la mesa, casi podríamos contar cuántos fotogramas han transcurrido, pues la línea desdibujada del borde del periódico es muy acentuada.

Otro caso en el que la huella que deja tras de sí el elemento al moverse queda muy visible es en las obras del artista Blu, un ejemplo sería “Big Bang Big Boom” (2010) (figura 35). Sus obras de animación son grafitis en movimiento, que utilizan el entorno urbano para desarrollarse, desbordando el soporte convencional, la animación sale a la calle y queda huella de ella, pudiendo disfrutar de la obra estática que resultará de la animación una vez terminada. Para conseguir esta animación sobre escenario real, el artista utiliza una técnica aditiva de fotogramas, es decir, superpone el nuevo fotograma al anterior, por ello, el rastro del fotograma anterior queda patente. Para que, tras la superposición, el dibujo del fotograma nuevo no se confunda con el anterior, Blu utiliza pintura blanca para borrar el fotograma anterior, dejando solo una huella de movimiento, un camino muy evidente



Figura 35: Fotograma de la obra “Big Bang Big Boom” (2010) de Blu.



Figuras 36 y 37: Fotogramas de la obra “Liebling” (2013) de Izabela Plucinska.

producido por el desarrollo de la acción. El por qué de que en esta obra consideremos que nos encontramos ante huella y no ante rastro se debe a que no hay un borrado y un redibujo del fotograma siguiente, sino que es toda una progresión y en este caso la huella es mucho más controlable que en los casos anteriores. Si el autor no quisiera esconder la huella del fotograma anterior con pintura blanca, la animación podría llegar a ser visualmente confusa, es por ello que esta huella ha de esconderse. Si Blu tuviera el gusto de no esconder los fotogramas anteriores bajo una base blanca, estos fotogramas pasados permanecerían solo alterados por el fotograma siguiente, superponiéndose sobre ellos, no redibujándolos, por lo cual conseguiríamos una estela de huellas según el trayecto de progresión del fotograma presente, pues en las animaciones de Blu no acontece todo en un mismo soporte delimitado, sino que avanzan en una suerte de paseo por el mundo real, al igual que lo haría un animal que va dejando sus huellas en el barro al caminar. En las técnicas de borrado y redibujado, al tener que realizarse sobre la misma superficie durante todo el plano, lo que veremos no serán huellas controlables, sino rastros que no podemos llegar a borrar y que son mucho más incontrolables que en el caso de las animaciones de Blu.

El rastro dejado de un fotograma a otro en las obras anteriormente comentadas se da tanto por adición de nuevo material al redibujar la escena, como por sustracción del material antiguo sobrante. En la obra “Liebling” (2013) de Izabela Plucinska (figuras 36 y 37), realizada en dibujo sobre una base plana de plastilina (o un material similar), tenemos por un lado la adición-sustracción propia de la técnica, pero por otro vemos que hay momentos en los que solo se sustrae el material, como apreciamos en el fotograma presentado en la figura 37. Para realizar esta técnica de huellas y rastros solo sustrayendo y recomponiendo ha sido necesario crear una base de plastilina sobre la cual se raya para conseguir sacar el dibujo, en el que el color de las líneas será definido por el color que se encuentre debajo de la masa de plastilina. Esta forma de sustracción también hace referencia al desgaste, pues al ser una técnica de rayado en la que es más importante la translación y sustracción del material que la adición de nuevo, muchas líneas y puntos que antes fueron fotogramas crean una textura desgastada en la imagen. Igualmente en esta obra la huella es literalmente la huella de los dedos dejados por los animadores, aunque sigue siendo sinónimo de rastro,

esta huella ha sido producida por modelado, mientras que en las obras anteriores ha sido creada a partir de técnicas de dibujo y pintura.

En una estética diametralmente distinta a la anterior, tenemos el siguiente grupo de animación que generan huellas muy visibles y con ellos crean una estética particular. En esta estética, el rastro es el protagonista, como ocurría en la investigación de Castillo Beltrán (2015), el autor se pregunta por la experiencia estética, y se preocupa más de esta que del concepto que se está narrando⁶⁸. Para esta técnica los fotogramas anteriores no se redibujan ni se desdibujan, suelen ser objetos como recortables o pintura sobre superficie transparente, todos ellos posicionados en vertical. Los nuevos fotogramas son colocados delante de los anteriores, dejando ver tras ellos el rastro de fotogramas pasados, un ejemplo lo ubicamos en la obra “My Paper Mind” (2007) de Javan Ivey (figura 38), donde los papeles recortados se sitúan unos delante de los anteriores, creando una profundidad y una estética muy interesante. Aun siendo una técnica que se encuentra en las tres dimensiones, “My Paper Mind” sigue conservando los marcos debido a que, por cuestiones técnicas, si no existieran, estos papeles o cartulinas recortadas no podrían sostenerse sobre sí mismas tan fácilmente, además de por una cuestión estética. Existen obras de las mismas condiciones que han desbordado el marco. Gracias al material en el que se realizan son capaces de mantenerse verticales por sí mismas, como es el caso de “Katichi” (2013) de Shugo Tokumaru (figura 39). A diferencia de “My Paper Mind”, en la cual la cámara se encuentra fija, en “Katichi” la cámara cambia, ofreciéndonos distintos puntos de vista del rastro creado. Parece que en este grupo, la huella que queda de los fotogramas pasados es algo más trascendente, no solo queda como elemento estético de lo que fue anteriormente, sino que añade el valor de la composición de todos los fotogramas, presentes y pasados, como una totalidad. El fotograma pasado no se desdibuja, se mantiene, en un intento de prevalecer que puede ser más cercano al concepto de existencia y perdurabilidad del que hablábamos al inicio de este apartado⁶⁹.

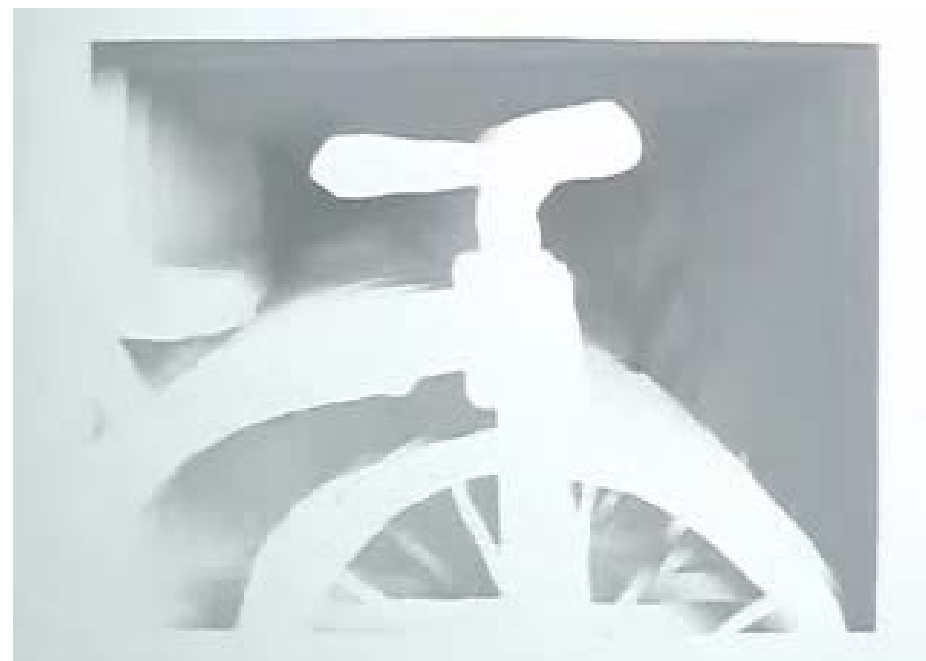


Figura 38: Fotograma de la obra “My Paper Mind” (2007) de Javan Ivey.



Figura 39: Fotograma de la obra “Katichi” (2013) de Shugo Tokumaru.

68 Castillo Beltrán, Alejandro. Ut. Supra.

69 Parralo Aguayo, Carmen. Ut. Supra.

En todos los casos, vemos que huella y rastro es “*Producto de la suma de otras tantas, la huella es, de esta forma, origen del origen. Cristina de Peretti Della Rocca dudaba así de la posibilidad de hablar de la existencia de una huella originaria o archihuella, al no remitirse a ninguna temporalidad lineal, y Derrida empleaba metáforas como el haz, el tejido o las confluencias de estelas para ilustrar este cruce de la historia material dentro de las magnitudes espacio y tiempo*”⁷⁰. Lo que la huella y el rastro van creando en todos los casos que hemos visto en este apartado, es un entramado de imágenes anteriores, un estar sin llegar a estar, que producen diferentes sensaciones plásticas estéticas en el espectador y que pueden ayudar en la transmisión de ciertos conceptos o que simplemente persiguen la estética generada.

70 Parralo Aguayo, Carmen. Ut. Supra. Pág. 70

4.1.1.5. PROGRESO DE LA FORMA

El progreso de la forma tiene mucho que ver con las teorías evolucionistas en las que se dice que *“la realidad es siempre cambiante”*⁷¹, nada es inmutable. Así podremos encontrar que, en obras de animación determinadas, la transformación y el cambio son el hilo conductor visual. Sin embargo, el ser humano no puede percibir la transformación a tiempo real, como Antoni Maltas i Mercader sostiene en su Tesis, *“Bergson afirma que tenemos intuición del cambio, pero los seres están sometidos a constantes y pequeñas transformaciones que nuestros sentidos no pueden constatar. Solo percibimos momentos determinados de una secuencia. Percibimos el cambio cuando éste ha vencido nuestra inercia a lo estable”*⁷². Aunque en la vida real el cambio sea tan lento que nos sea imposible de percibir a simple vista, en animación la transformación de una forma en otra se nos suele presentar de manera clara, incluso rápida. Aunque la percepción, en los casos de advertir el cambio en la realidad y en el audiovisual, tiene algo en común: siempre se perderá información, la percepción nunca será lo suficientemente concisa y rápida para captar los cambios reales completamente. A su vez también le será imposible captar todos los fotogramas uno por uno en una obra de animación. Kandinsky fue uno de los autores que más sentido encontró entre la teoría de la evolución, los escritos de Bergson sobre esta y las artes. En uno de sus escritos, el artista habla de las figuras que se utilizan en la composición artística como entes individuales, con su propio carácter y transformaciones evolutivas⁷³. Aunque fuese de algo tan estático como nos puede parecer un cuadro, Kandinsky veía en su creación el desarrollo y la evolución de las formas que en él se incluían, es decir, en apariencia inmóviles, tenían su propia movilidad.

*“Cuando se elimina el elemento figurativo de la composición melódica y se descubre la forma pictórica subyacente, aparecen formas geométricas primitivas o una estructura de líneas simples, que apoyan un movimiento general. Éste se repite en algunas partes, y a veces lo varían determinadas líneas o formas que sirven a diferentes fines”*⁷⁴

71 Maltas i Mercader, Antoni. *Wassily Kandinsky y la Evolución de la Forma: Fundamentos Teóricos para Presenciar el Espacio y el Tiempo* (Barcelona: Universidad Politècnica de Catalunya, 2009). Pág. 19

72 Maltas i Mercader, Antoni. Op. Cit. Pág. 19

73 Maltas i Mercader, Antoni. Op. Cit.

74 Maltas i Mercader, Antoni. Op. Cit. Pág. 264

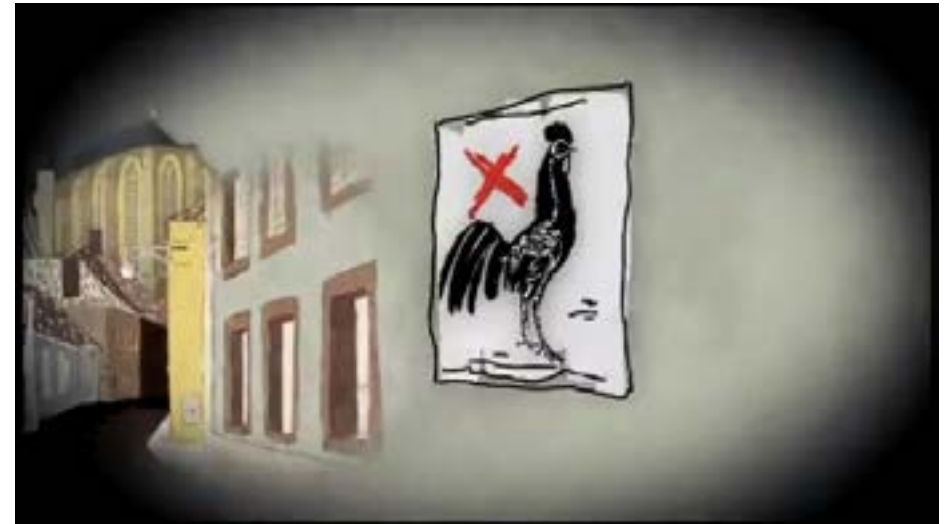


Figura 40 y 41: Fotograma de la obra “Marcel, the King of Tervuren” (2012) de Tom Schroeder.



Figura 42: Fotograma de la obra “Wild & Woolly” (2014) de Pablo Gostanian.

Esta dualidad móvil-inmóvil no la encontraremos en la técnica de animación, donde los conceptos de transformación y movilidad quedan patentes, sin embargo, para afrontar el cambio y la movilidad de un arte estático, Kandinsky no preveía el desarrollo de sus obras sino que las dejaba desarrollarse libremente, según las exigencias de cada obra⁷⁵. Este caso no ocurriría en animación figurativa, donde el desarrollo de la obra está preestablecido por los guiones y el story board.

El progreso de la forma en animación se da cuando un elemento muta en otro y podemos apreciar esa transformación de una manera visual y estética. El tiempo aquí está presente en la forma, lo que en un momento dado fue la figura, quedó en el pasado, ha desaparecido para mutar en otra, lo que puede propiciar que tengamos un nuevo ser o una nueva imagen, o que el progreso de un plano no sea convencional. Una de las maneras en las que la forma puede transformarse es por interpolación de imágenes, esto quiere decir que las dos imágenes, la presente y la futura se convierten en fotogramas claves y la forma en la que se transforman es creando los fotogramas intermedios, como ocurre en “Mona Lisa Descending a Staircase” (1992) de Joan C. Gratz. En esta animación, obras de arte famosas se van sucediendo, convirtiéndose unas en otras. Con ello se consigue lo que se conseguiría cambiando de plano de una manera convencional, pero a través de una transición artística: mostrar distintas imágenes, que visualmente distan entre sí, haciendo que muten unas en otras.

La segunda manera por la cual se puede dar el progreso de la forma es por descomposición de la imagen, como en la obra “Marcel, the King of Tervuren” (2012) de Tom Schroeder (figuras 40 y 41). Más que una transformación de una imagen en otra, estaríamos presenciando la descomposición de la imagen para reformarse como algo distinto. Las líneas se despliegan y se mueven por el espacio, descomponiendo la imagen anterior para formar una nueva. En las imágenes de la figura 40 y 41, podemos ver cómo el póster del gallo pegado en la pared se descompone en líneas temblorosas que se terminarán convirtiendo en imágenes distintas gracias a la forma en la que se recomponen las líneas.

⁷⁵ Maltas i Mercader, Antoni. Ut. Supra.

El tercer modo por el que se puede dar el progreso de la forma es por mutación. En “Wild & Wooly” (2014) de Pablo Gostanian (figura 42) los personajes se van transformando, convirtiéndose en otros totalmente distintos. Para que los nuevos personajes aparezcan, Gostanian usa distintos recursos, como puede ser que el personaje anterior explote y el nuevo surja entre el humo; que las formas se estiren y descompongan, recomponiéndose en el nuevo personaje; por medio de giros y movimientos rápidos que retuercen la forma y se redibujan en la siguiente; o por la muerte y desaparición del personaje anterior y la aparición del nuevo desde el interior de este. De esta manera, la forma puede progresar. La figura que se transforma lo hace a través del tiempo, no permaneciendo igual durante toda la obra, sino transformándose. Este concepto es muy cercano al de envejecimiento, si bien el personaje o el objeto puede cambiar de ser, se altera de alguna manera, no siendo igual al principio de la obra que al finalizar.

4.1.1.6. INMOVILIDAD

Puede parecer que el término inmovilidad es contrario al concepto animación, y de hecho lo es en cierta medida, pero existe un tipo de animación en el que podemos encontrar dibujos inmóviles. Al igual que el cine de acción real está compuesto por fotografías de imagen real, la animación también está compuesta por fotografías o dibujos escaneados. Ambas formas audiovisuales poseen la dualidad movimiento-inmovilidad que supone la reproducción de fotogramas que individualmente serían imágenes estáticas.

Hay distintas formas de animar las imágenes estáticas: a través de sonido y movimiento de cámara; mezcla de animación e imagen estática; o recortables estáticos con pequeñas animaciones. En la modernidad, la separación entre las funciones del cine como medio de representación de lo móvil y la fotografía como medio de lo inmóvil quedaba patente, definiendo así la identidad de cada una, sin embargo, fueron las vanguardias artísticas las encargadas de disolver estas identidades⁷⁶. Aunque este tipo de animaciones nos seguirán pareciendo extrañas, hoy en día está generalizado el hecho de la transdisciplinariedad de medios, técnicas y recursos, llegando a un punto en el que existirán obras que no sabremos a ciencia cierta dónde encasillar. Como expone Enric Mira Pastor en cuanto al cine y la fotografía, *“aunque también podríamos pensar que si la historia de sus relaciones ha estado plagada de interacciones y no por ello la brecha ontológica entre movimiento e inmovilidad ha desaparecido, tal vez sea porque tal distinción todavía resulta imprescindible en nuestro esquema epistemológico”*⁷⁷. Como espectadores tenemos la tendencia, en ocasiones la necesidad, de discriminar qué es técnicamente lo que estamos visionando, si es animación, si es fotografía, etc. Es necesario comprender que, en ocasiones, los límites no estarán marcados, y que debemos apreciar la obra por lo que nos dice, no por lo que es o no es. Basándonos en ello, consideramos que estas obras de dibujo estático tienen características que las hacen introducirse en el mundo de la animación, como el soporte audiovisual, el sonido, movimientos de cámara, el componente plástico, etc., que consiguen que no solo sean imágenes estáticas, sino que se reproducen en un determinado tiempo, en ocasiones con más características de la animación que en otras. En este tipo de animación de imagen estática podremos encontrar: animaciones en las que el único movimiento lo da el

sonido y la cámara, y otras en las que a la imagen estática acompaña algún movimiento animado fotograma a fotograma, no solo el movimiento de la cámara.

En “Les Temps Morts” (1964) de René Laloux (figura 43), no existe animación en el dibujo, todos son inmóviles y son conjunto de una sola imagen (no están recortados para poder darles algo de movimiento). Exceptuando pequeñas animaciones como la de una llama, en este cortometraje el movimiento lo da la cámara, que recorre el dibujo en distintas direcciones, mostrando primero una parte y haciendo un pequeño recorrido hasta mostrar la siguiente y finalmente todo el conjunto. Por ejemplo, la imagen de la figura 43 es la parte superior del dibujo, pero antes se nos había mostrado el dibujo completo, viendo que estos personajes están situados sobre un cerdo que los porta. Otro ejemplo en el que la cámara va pasando de un dibujo a otro, esta vez en color, es “Walking” (1968) de Ryan Larkin (figura 44). Aunque muchos de los dibujos son inmóviles, hay partes de animación. La cámara no tiene tanto dinamismo como en “Les Temps Morts”, no se mueve de un lado a otro para crear el movimiento ya que hay porciones de esta obra que lo poseen, incluso hay planos completamente animados, como el ciclo de un personaje andando sobre un fondo blanco.

En la obra “Un Estratto da ‘La Diabolica Invenzione’” (1958) de Karel Zeman (figura 45) los dibujos siguen siendo casi inmóviles, son recortables y en su mayoría no tienen más movimiento que el de translación, no pudiendo mover las extremidades. Por otra parte se encuentran los personajes a los que se les ha dotado de algo más de movimiento interno, como el movimiento de la cabeza o el de las piernas. No obstante este movimiento es hierático, pues cada pieza recortada es rígida. En la imagen de la figura 45, el fondo, los personajes y la mayor parte de los camellos solo adquieren movimiento de translación de un lado de la pantalla al otro, siguiendo normas básicas de animación (el fondo, al ser más lejano, debe moverse más lentamente que los elementos en primer plano, y el camello decelera antes de volver a dar impulso al patín). A dos de las patas de los camellos, las que podemos ver giradas hacia atrás en la figura 45, se les ha dado movimiento para que

76 Mira Pastor, Enric. Movilidad/Inmovilidad: Iluminaciones Recíprocas entre Cine y Fotografía. *Archivo de Arte Valenciano*, N° 94 (2013).

77 Mira Pastor, Enric. Op. Cit. Pág. 324.

impulsen los patines sobre los que se mueven. Las patas tienen tres articulaciones, por lo que el movimiento no es demasiado rígido. El hecho de que los camellos se desplacen sobre patines es una solución efectiva para ahorrar en animación, de esta forma el camello solo debe avanzar hacia el frente en línea recta y el único movimiento realmente animado es el de las patas recortadas de los camellos.

Vistos estos ejemplos, en los que podemos apreciar distintas formas en las que la imagen estática se introduce en el audiovisual hasta el punto en que podemos considerarlo animación, queda asegurada la reflexión de Enric Mira Pastor en la que resuelve que las relaciones entre lo móvil y lo inmóvil en el ámbito audiovisual son fluctuantes, adquiriendo elementos una de la otra y enriqueciéndose mutuamente.⁷⁸



Figura 43: Fotograma de la obra “Les Temps Morts” (1964) de René Laloux.



Figura 44: Fotograma de la obra “Walking” (1968) de Ryan Larkin.

78 Mira Pastor, Enric. Ut. Supra

4.1.1.7. ANIMACIÓN A TIEMPO REAL

Animación a tiempo real significa aquella técnica de animación que puede exhibirse en formato no audiovisual, por lo que el tiempo de reproducción no será audiovisual, sino real. También lo serán las animaciones que al grabarse, no toman los fotogramas uno a uno, sino que la grabación se hace en imagen real. Por supuesto, todo lo que el ser humano realice se produce a tiempo real (los fotogramas de las técnicas de animación convencional están creados desde la realidad), pero es la característica de poder ser expuesto o grabado a tiempo real y no creado fotograma a fotograma (con la necesidad de una compleja posproducción) lo que la diferencia de las demás técnicas de animación. Dicho de otro modo, la animación no tiene un tiempo interno animado, sino que su tiempo es externo real, porque no ha sido imprescindible el montaje audiovisual fotograma a fotograma para que la obra exista. Hay distintas maneras en las que podemos encontrarla.

La primera sería a través de objetos creados a priori. En este caso debemos comenzar hablando de los juguetes ópticos, los cuales son los orígenes de la animación, su creación es anterior al cinematógrafo y es por ello que estaban obligados a poseer un sistema de reproducción no audiovisual. Como objetos precursores podemos encontrar los kinetoscopios, praxinoscopios y taquiscopios⁷⁹. El taumatropo⁸⁰, de John Ayrton, era un círculo de papel con dos gomas a cada lado y un dibujo distinto en cada cara, el cual se hacía girar, creando la ilusión de que la imagen se fundía ante los ojos del espectador. Es uno de los primeros juegos que utilizan la persistencia retiniana.

El fenaquistiscopio (1832) de Plateau⁸¹ es más cercano a la animación como la conocemos hoy en día, es el precursor del zootropo. El juguete era un círculo en el cual se disponían las imágenes, en sentido circular. El espectador debía girarlo gracias a la varilla que traspasaba el círculo justo por su centro, posicionándose en la parte trasera y mirando por las pequeñas ranuras que quedaban entre dibujo y dibujo, creando un efecto estroboscópico en el que la imagen se entrecorta, necesario para poder percibir la animación reproducida en soporte no audiovisual.

Otro juguete óptico sería el folioscopio, un pequeño librito con una secuencia de imágenes en progresión, el cual debemos pasar con cierta rapidez. En el presente ya existen dispositivos que permiten generar folioscopios en bucle, reteniendo durante un instante el fotograma actual. Estos dispositivos pueden ser mecánicos (de reproducción automática) o de manivela (es necesario que el espectador gire la manivela para que se dé el paso de fotogramas). En el caso de la obra “Colibri” (2013) de Joan Fontanive, el dispositivo es mecánico. Esta forma de existencia de animación a tiempo real nos permite poseer la animación en un formato físico, convirtiéndola en un objeto y haciendo posible su compra-venta y su exposición sin necesidad de soportes audiovisuales. Los folioscopios añaden a la creación de la animación el placer de la manipulación y la experiencia acústica de las hojas al pasar, ya que los folioscopios tradicionales son accionados manualmente. Por ello, la obra trasciende del audiovisual, generando también una experiencia táctil⁸².

En 1867 aparece el zootropo de Hörner y algo más tarde, en 1877, el praxinoscopio. La característica para que estos objetos puedan generar animación es su constante giro y los bucles de movimiento, además de la necesidad de un efecto estroboscópico. En la actualidad, un ejemplo serían los zootropos, planos o en 3 dimensiones, que siguieron evolucionando hasta introducirse totalmente en el mundo de la animación, ya no solo como juguete óptico, sino como animación en sí mismo. El hecho de ser un objeto cuyas formas crean la animación en bucle quiere decir que los fotogramas del zootropo existen, como cualquier otro objeto, en la realidad, y por tanto el tiempo al que se atiene es el tiempo externo real. En esta animación, los fotogramas han sido extraídos de la bidimensionalidad de la pantalla, haciendo posible la existencia de la animación en el espacio real, en una

79 Alonso García, Luis. El Caso Lumière: Invención y Definición del Cine, entre el Affaire y la Captura. *Banda aparte*, N° 11 (1998).

80 Alvar Beltrán, Carmen. *La Imagen en Movimiento: El Juguete Óptico como Instrumento Crítico*. (Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2013).

81 Alvar Beltrán, Carmen. Op. Cit.

82 Fijuta, Kazuyuki; Kidokoro, Hiroyuki; Itoh, Yuichi. Paranga: An Interactive Flipbook. *9th Conference International Advances in Computer Entertainment*, NEPAL (2012): 17-30.

técnica diferente al stop motion, aunque tiene elementos en común como las pequeñas esculturas y estructuras para la creación de la animación. Hay multitud de obras animadas creadas con zootropos, un ejemplo de zootropo en 3D podría ser “Le Petit Théâtre de l’ébriété” (2011) de Florent Ruppert y Jérôme Mulot (figura 46), la única diferencia con los zootropos en dos dimensiones es que sus dibujos (sobre papel, es decir, en dos dimensiones) han sido recortados y colocados en vertical. Otros zootropos en tres dimensiones sí que tienen volumen, con pequeñas esculturas cuya animación se comporta de la misma manera que en los demás zootropos, necesitando de la animación en bucle para que no se produzcan saltos en el movimiento. Un ejemplo de zootropo en 3D con estas características es “Alimation” (2011) de Alexandre Dubosc (figura 47), nos permite introducir una animación semifigurativa que se origina a partir de formas y figuras creadas con comida. También se siguen produciendo obras de praxinoscopios en 2D en la actualidad, no llevados a la tercera dimensión, como en el caso de “We Got Time” (2009) de Moray McLaren. Con volumen o sin él, los zootropos y praxinoscopios actuales, los cuales podemos considerar ya a medio camino entre la animación y los juguetes ópticos (igual que ocurría con las imágenes estáticas), han adquirido elementos de los audiovisuales, son composiciones complejas, algunas de ellas de un tamaño considerable, llegando a tener varias plantas y planos, como el zootropo que podemos encontrar en el Ghibli Museum de Mitaka, en el que cada fotograma ocupa un lugar preciso del espacio circular y giratorio, al igual que lo guardaría en la línea de tiempo audiovisual⁸³.



Figura 45: Fotograma de la obra “Un Estratto da ‘La Diabolica Invenzione” (1958) de Karel Zeman.



Figura 46: Fotograma de la obra “Le Petit Théâtre de l’ébriété” (2011) de Florent Ruppert y Jérôme Mulot.

83 Kwon, Hyosun; LEE, Narae; LEE, Woohun. Crystal Zoetrope: New Visual Medium for Displaying 3D Animation, IEEE (2010).



Figura 47: Fotograma de la obra “Alimation” (2011) de Alexandre Dubosc.



Figura 48: Fotograma de la obra “Gominoles Gegants i les Maravelles Aquàtiques” (2011) de Conrad Roste.

Una segunda forma de animación a tiempo real se realiza a través de la técnica animación de líquidos. Esta técnica puede ser exhibida a tiempo real gracias a la proyección en tiempo real (para la cual es necesario un proyector que recoja la imagen con una cámara a la vez que lo lance en formato audiovisual). Otra forma en la que la animación de líquidos se recoge es grabándose en acción real, medio por el cual esta técnica no tiene por qué perder su carácter de animación por no haber sido producida fotograma a fotograma y el movimiento se haya grabado en acción real. Recordemos que el caso de la animación a tiempo real es una excepción, que por concepto y plasticidad se considera animación, pero que en realidad está grabado a través de acción real. Este caso podríamos apreciarlo en “Gominoles Gegants i les Maravelles Aquàtiques” (2011) de Conrad Roste (figura 48). Durante todo el cortometraje vemos cómo un dibujante está creando el dibujo sobre el cual se vierte el líquido de colores una vez están acabadas las líneas. Al estar la animación de líquidos coloreando formas figurativas es por lo que consideramos esta una animación de líquidos figurativa, algo que no es muy común encontrar, ya que las animaciones de líquidos crean formas de colores en movimientos muy sinuosos, pero a su vez abstractas.

Por otra parte, la cámara Kinect, que recoge los movimientos y la posición de los espectadores, convierte la animación en un juego para ellos, haciéndola interactiva. De repente el espectador forma parte de la obra de una forma u otra, puede que la animación sea generativa y cambie según el movimiento o el sonido del espectador, como vemos en el Videomapping Interactivo expuesto en Wu Kingdom Helv Relics Museum (2013), o puede que el espectador se convierta en el personaje, el cual ha sido modelado anteriormente, como ocurre en “Bepuppit” (2013) de Grifu (figura 49). Este tipo de animación despierta un gran interés en el espectador, pues puede tomar partida de la obra, por simple que sea esta. La animación generativa e interactiva puede darse a través de cámaras como la Kinect, o a través de micrófonos que convierten los sonidos producidos por el espectador en distintas formas y figuras.

Esta animación consigue que elementos virtuales inanimados audiovisualmente adquieran comportamientos que provienen de la realidad, imitando los movimientos exteriores. Para conseguirlo el sistema operativo necesita reconocer ciertos puntos de la figura en los que anclar el modelo virtual. Una vez el sistema ancla los puntos virtuales a la figura real, las órdenes programadas anteriormente en el modelo digital, que son un paquete de variables preestablecidos, se ejecutan⁸⁴. Las variables de los modelos virtuales animados con cámara Kinect serán la posición, la rotación y el doblado de las articulaciones. Los movimientos limitados de los personajes están creados en una cadena cinemática, al modo de un esqueleto, en el que ciertos puntos se unen para crear las articulaciones, utilizando lo que en lenguaje de animación 3D se define como jerarquías padre-hijo (si doblamos la rodilla, la pierna y el pie se moverán con ella).⁸⁵ Este tipo de animación interactiva con Kinect y esqueleto es la que se utiliza en la obra “Bepuppit” (2013) de Grifu (figura 49). Por otro lado, los métodos de animación que se llevan a cabo en Wu Kingdom Helv Relics Museum (2013) son animaciones generativas e interactivas, las cuales se crean a través de algoritmos, recolocación y regeneración de píxeles con una distancia temporal que puede llegar en algunos casos a ser casi a tiempo real, de 0,3 segundos desde la recepción del movimiento del espectador hasta su puesta en escena⁸⁶.

Otra forma de encontrar este tipo de interacción entre el mundo real y el virtual, en el que se precisa de la figura exterior que controla la animación, es en los videojuegos. Las variables en este caso estarán instaladas en los controles del mando, los cuales harán reaccionar todos los elementos: personaje, cámaras, atrezzo, etc., haciendo reaccionar las animaciones preestablecidas⁸⁷.



Figura 49: Fotograma de la obra “Bepuppit” (2013) de Grifu.

84 Zeleznik, Robert et al. An Object-Oriented Framework for the Integration of Interactive Animation Techniques. *Computer Graphics*, Vol. 25, N° 4 (1991).

85 Sanna, Andrea et al. Kinect-based Interface to Animate Virtual Characters. *Journal on Multimodal User Interfaces* (2013).

86 Ikedo, Tsuneo. A Real Video-Image Mapping Using Polygon Rendering Techniques. *Computer Architecture Laboratory* (1997).

87 Tremethick, Piran. *Real Time Character Animation* (Bournemouth: National Centre for Computer Animation, 2006).

4.1.1.8. ANIMACIÓN Y TIEMPO REAL

En este apartado tomaremos en consideración aquellas animaciones que no han sido reproducidas ni se pueden reproducir a tiempo real, sin embargo podemos apreciar cómo, por una razón o por otra, el tiempo real (como el paso de la luz solar real) se encuentra en la animación. La hibridación entre acción real y animación ha estado presente, como veremos a continuación, desde los comienzos de ambas técnicas. Aunque siempre han estado unidas, es con la aparición de las nuevas tecnologías digitales cuando la animación como efecto especial y animación de personajes, adquiere una importancia muy considerable dentro de las obras de acción real.⁸⁸ La animación en relación con el tiempo real se puede dar través de una “colaboración irrealista” en la que es obvia la interacción entre animación y acción real, o de una “colaboración fotorrealista”, donde la acción real y la animación se han fundido de tal manera que no apreciamos la separación.⁸⁹

El público está acostumbrado a la interacción entre animación y tiempo real, gracias a la introducción de efectos especiales en las películas y, más concretamente, personajes animados que actúan junto a actores reales, en algunos casos bidimensionales, como en “Who Framed Roger Rabbit?” (1988) de Robert Zemeckis, o tridimensionales, como en el caso de películas como de la saga “John Carter” (2012) de Andrew Stanton o el personaje Gollum en la saga “The Lord of the Rings” del director Peter Jackson, el cual era modelado 3D, siendo su movimiento capturado del actor real Andy Serkis, técnica evolucionada del rotoscopio, llamada performance capture⁹⁰. Existen discrepancias entre si la performance capture es o no animación, debido a que el movimiento no es animado, sino creado por un personaje real, sin embargo queda recogida su relación con la animación y su evolución a partir del rotoscopio tradicional, debido a que ambas técnicas copian el movimiento real, lo único que varían son las técnicas con las que se realiza la animación⁹¹. Y es que desde los comienzos del cine ha existido la interrelación de animación y acción real, como podremos apreciar en “La

Maison Ensorcelée” (1907) de Segundo de Chomon o “King Kong” (1933) de Merian Cooper y Ernest Shoedsack⁹², siendo la animación Stop Motion una de las primeras técnicas de interacción entre cine y acción real, utilizada tanto como efectos especiales, como en animación de personajes que interactúan con los actores.

Volviendo a las animaciones comentadas en el comienzo de este apartado, hay diferencias entre el personaje de Gollum y el resto, y es la colaboración fotorrealista que se crea en la película “The Lord of The Rings”. En ella, la animación digital utilizada es de una calidad indiscutible, por lo que podemos decir que entre animación y actores reales se crea una “colaboración fotorrealista”. Por otra parte, en películas como “Who Framed Roger Rabbit?”, salta a la vista qué es animación y qué acción real, por lo que consideraríamos estas “colaboraciones irrealistas”. En el mismo grupo de interacción entre actor real y animación en “colaboración irrealista” se encuentra “The Alchemy of Light” (2012) de A Dandypunk, obra que vimos en el apartado “animación en relación con las artes móviles” del capítulo anterior. En ella, la animación no está creada a tiempo real, ha sido concebida de una forma convencional, fotograma a fotograma. Sin embargo en su creación se ha tenido en cuenta la interacción que luego existirá entre el personaje a tiempo real, el espacio y la animación que se proyectará. La obra final es la grabación a tiempo real del personaje interactuando con la proyección, por lo que tenemos dos componentes de tiempo real que se introducen en la animación, el personaje humano y la proyección en directo mientras este actúa.

De la misma manera que en la obra anterior, “Homeless” (2011) de Vjsuave (figura 50) también es una proyección de animación que ha sido creada con técnicas fotograma a fotograma (teniendo en cuenta el paisaje en el que luego se proyectará). En “Homeless” no interviene ningún personaje humano, pero sí que participa el fondo real, por su condición de proyección sobre espacio urbano. El fondo de la animación es la ciudad donde se proyecta y es por ello que es necesario que la obra final se grabe de la misma manera que el cine de acción real, para poder introducir el componente real en la película. Este espacio, a la hora de grabar y proyectar, estaba sometido al tiempo y a las condiciones climáticas reales, que afectarían a su vez a la animación

⁹² Viñolo Locuviche, Samuel; Duran Castells, Jaume. Ut. Supra.

⁸⁸ Viñolo Locuviche, Samuel; Duran Castells, Jaume. Entre lo Siniestro y lo Subversivo. Categorías Estéticas del Cine de Animación Híbrido. *Archivos de la filmoteca: Revista de estudios históricos sobre la imagen*, N° 72 (2013).

⁸⁹ Viñolo Locuviche, Samuel; Duran Castells, Jaume. Op. Cit.

⁹⁰ Viñolo Locuviche, Samuel; Duran Castells, Jaume. Op. Cit.

⁹¹ Mérida Mejias, Sara. *Rotoscopia y Captura de Movimiento. Una Aproximación General a través de sus Técnicas y Procesos en la Postproducción* (Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2013).

proyectada. Estos factores de los que hablamos hicieron que los creadores de la obra tuvieran que esperar a las condiciones climáticas oportunas y al momento nocturno perfecto para proyectar sin perder calidad por la luz. Un ejemplo en el que se utiliza el espacio urbano real, pero la animación de los personajes no es proyectada sobre este, sino añadida a posteriori, es “Caveirão” (2013) de Guilherme Marcondes. En este tipo de animación donde solo se utiliza el espacio real como fondo no es necesario tener en cuenta tantos inconvenientes climáticos, pues estos no afectarán a la proyección. Solo es necesario grabar el espacio real a la hora del día y en las condiciones climáticas que se deseen mostrar en la obra. La luz del proyector no será afectada debido a que no tenemos que utilizarlo.

La técnica rotoscopio adquiere el tiempo real externo de la misma manera que lo hacen las animaciones en las que el fondo es grabación real y la animación se crea a posteriori sobre este. El rotoscopio obtiene el movimiento de los personajes, sobre los que luego se dibujará⁹³. Es entonces cuando el movimiento de los personajes animados no obedece a las normas de deformación y exageración de la animación tradicional, es movimiento real. La utilización del rotoscopio para la copia de los personajes dota de movimientos empobrecidos, que deben ser subsanados en el proceso de animación a través de la estética y la técnica pictórica si se pretende generar una animación con miras artística y no simplemente calcar el movimiento. En “Lucy in the Sky” (1967) de George Dunning (figura 51), se consigue una obra de animación experimental utilizando los fotogramas de movimiento real para reproducir un estética plástica de colores vivos y cambiantes. Otro caso es la interacción con otros personajes inexistentes en la realidad, como es el caso de “Pencil Booklings” (1978) de Kathy Rose, donde la animadora se graba a sí misma y se calca en línea sencilla sobre fondo blanco para poder aparecer junto con algunos pequeños personajes que interactúan y hablan con ella. También puede darse la modificación de los movimientos según la necesidad, introduciendo líneas y formas irreales creadas por el personaje, como sería el caso de “Thought of You” (2010) de Ryan J. Woodward (figura 52) o “Triangle” (1995) de Erica Russell, en las que una pareja de bailarines interpreta una pieza, pasando los movimientos a la animación, pero generando de ellos formas y deformaciones inexistentes en la realidad, dando más o menos tiempo según las necesidades de la animación, no limitándose a calcar los movimientos de los actores.

93 Viñolo Locuviche, Samuel; Duran Castells, Jaume. Ut. Supra.



Figura 50: Fotograma de la obra , “Homeless” (2011) de Vjsuave.

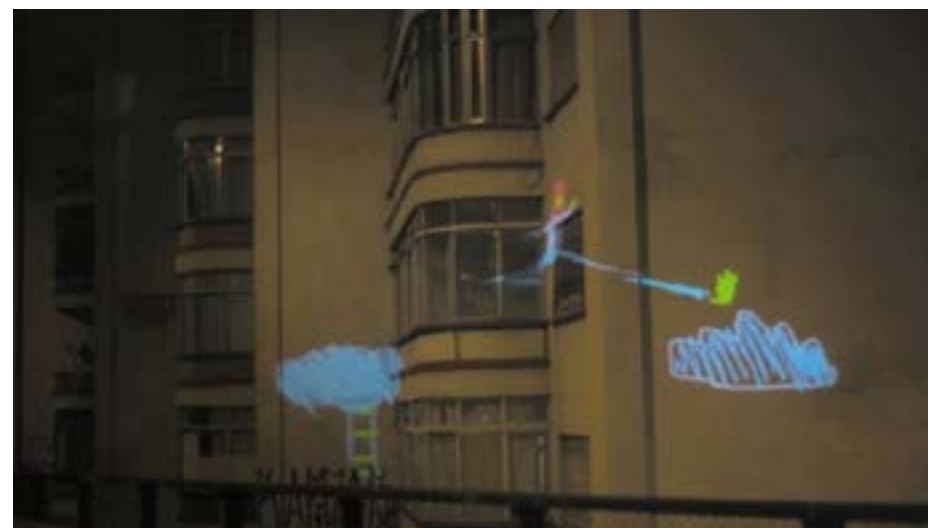


Figura 51: Fotograma de la obra “Lucy in the Sky” (1967) de George Dunning.



Figura 52: Fotograma de la obra “Thought of You” (2010) de Ryan J. Woodward

De una manera similar a la técnica de proyección de animación en espacio urbano, el tiempo real coexiste con la animación cuando se utiliza Stop Motion que permite que el paso de las horas (los movimientos solares) se instalen en la animación como parte de ella, modificando las luces y las sombras. Esta forma de introducir visualmente el tiempo real en la animación la podemos ver en obras como “Vive la Rose” (2009) de Bruce Alcock (figura 53) y “Gerador #1” (2015) de Leonor Pacheco y Bruno Caetano. En ambas se deja ver el soporte donde se ha realizado el dibujo, este podría haber sido escaneado y montado como una animación convencional, sin embargo se ha optado por dejar que el entorno tome un papel importante en la obra, de hecho, existen animaciones realizadas sobre el propio entorno, en estas obras el sol incide de distintas formas según van pasando las horas. Lo que llama la atención del paso de los rayos de sol por la obra, además de por las formas que dibuja sobre ella, es lo entrecortado de su paso, es decir, no avanza a una velocidad continua, sino que al ser Stop Motion el tiempo de captura entre un fotograma y otro varía, es por ello que la luz del sol real parece avanzar con pequeñas elipsis (saltos temporales): cuanto más tiempo haya tomado la captación entre fotogramas, más avance del sol podremos ver, incluso podríamos llegar a percibir el paso de un día y el comienzo de otro.

Por último encontramos la técnica pixilación, la cual consiste en animar a personas reales como si de marionetas Stop Motion se tratara, fotograma a fotograma, creando una estética curiosa, de movimientos entrecortados⁹⁴. Un ejemplo que podemos considerar es la obra “Neighbours” (1952) de Norman McLaren, en la cual vemos cómo el mundo real se mezcla con una caricaturización de este, además de haber convertido a actores reales en objetos de animación. El tiempo real está presente en esta animación, no obstante, ha sido capturado fotograma a fotograma. En el final de este cortometraje podemos apreciar cómo las sombras de la tarde van avanzando mucho más rápidamente que si se tratara de grabación en acción real, debido al corte entre fotogramas para crear este efecto de anochecer a cámara rápida. Otra obra de pixilación en la que el tiempo ha sido capturado para crear una auténtica paradoja entre el tiempo experimentado por el personaje y el tiempo exterior a este es “Ablution” (2001) de Eric Patrick. Si en “Neighbours” apreciábamos cómo, aun estando presente el tiempo real, el juego se centraba en el movimiento de los personajes como si fuesen marionetas, en “Ablution” el autor saca todo el provecho en cuanto a la utilización del tiempo real y las paradojas que la técnica puede ofrecer. Así encontramos que, mientras el personaje se mueve a una velocidad cercana a la real, el resto de elementos exteriores a él como plantas, el tráfico, las sombras, el sol y otros objetos se mueven a una velocidad mucho mayor de la real. Este efecto genera una experiencia de subjetivación del tiempo, pues pasamos a percibirlo muy rápido, además de una experiencia estética generada por la convulsiva vibración de los objetos y las ráfagas de luz dejadas por los coches gracias a la alta exposición de los fotogramas tomados⁹⁵.

94 Beltrán Leguízamo, María Catalina. *Aplicación de las Técnicas de Animación Digital Basado en un Video Animado, que Muestra la Convivencia Vecindaria* (México: Universidad de las Américas Puebla, 2013).

95 Traslaviña, Cecilia; Durán, Mauricio. *Perpetuum Mobile* (Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana, 2011).



Figura 53: Fotograma de la obra “Vive la Rose” (2009) de Bruce Alcock.

a) ATEMPORALIDAD: ESPACIOS ATEMPORALES

Aunque la animación tenga facilidad a la hora de, en la estética, presentar espacios atemporales, esta forma de narración también se ha utilizado en cine de acción real:

“Por ejemplo, Begotten (1991), de Edmund E. Merhige, es un filme de corte experimental que muestra un tiempo y un espacio no referenciales, es decir, no se sabe si el contexto refiere a un municipio, entidad, estado, villa, pueblo o país, puede ser cualquier parte, y el tiempo tampoco se menciona, puede ser de mañana, tarde o noche. Este filme no tiene un tiempo referencial porque, al parecer, no importa.”⁹⁷

Los espacios en los que no parece pasar el tiempo son muy recurrentes en animación. Normalmente son espacios de un color, simples, con lo que su dibujo es mucho más rápido que el de espacios con más connotaciones temporales, y ofrecen más juego a la imaginación del autor, debido a que a estos espacios les es mucho más fácil y coherente saltarse las leyes físicas. No quiere decir que un espacio con connotaciones temporales no pueda saltarse dichas leyes, pero probablemente el espectador piense de ello que no sigue las leyes de la realidad. Estos espacios simples no ofrecen referencias conocidas a priori, de modo que el espectador tiene que esperar a ver cómo interactúa el personaje con el espacio para saber qué tipo de leyes físicas ofrece.

De por sí, las artes audiovisuales pueden llegar a ser un soporte narrativo de combinación de tiempos, lo que creará obras en las que se mezclan temporalidades múltiples como el tiempo exterior real, el tiempo cinematográfico y el tiempo subjetivo experimentado por el personaje, donde juega un papel muy importante la memoria de los acontecimientos a reflejar en la obra.⁹⁶ La conjunción de estos tiempos puede parecerse a crear una gran temporalidad, sin embargo también se pueden pensar como una atemporalidad, debido a que la inflexión del tiempo en el que se encuentre cada uno de estos tiempos no generará un solo tiempo o un tiempo múltiple, sino una ausencia de este. El cine, la temporalidad y la atemporalidad van unidos, siendo posible la pérdida de nociones temporales en casi cualquiera de sus aspectos, sobre todo si nos centramos en las obras de animación, donde la técnica plástica hace más factible la pérdida de rasgos temporales.

⁹⁶ Bracamonte Ocaña, Mario Alberto. *El Espacio Atemporal: Detonador de Producción Audiovisual* (Toluca, Estado de México: Universidad Autónoma del Estado de México, 2014).

⁹⁷ Bracamonte Ocaña, Mario Alberto. *Ut. Supra*. Pág. 67.

Los espacios atemporales no solo ofrecen esta indefinición, no son simplemente el fondo por donde se mueve el personaje, también consiguen crear una atmósfera en la que el tiempo no parece incidir, a no ser que se muestre en el personaje o en elementos ajenos al espacio. Tengamos en cuenta que cualquier elemento visual que se presenta en un espacio, los muebles y su apariencia nueva o desgastada, el diseño de los objetos, o la tecnología mostrada, son elementos temporizadores, de modo que cualquier fondo figurativo con elementos que puedan dar pistas de en qué momento nos encontramos o la antigüedad del espacio no podría ser considerado un espacio atemporal. Un ejemplo de lo sencillo que es construir un espacio atemporal que a su vez suscite información, lo encontramos en “Nuggets” (2014) de Andreas Hykade (figura 54), donde el único elemento visual del espacio es el color y la línea de tierra. El personaje, que tampoco ofrece demasiadas referencias de edad, camina sobre la línea de tierra, con un fondo blanco, pero cuando prueba una sustancia amarilla que se encuentra en su camino, el color cambia a amarillo, transmitiendo una sensación cálida y placentera. Este placer se convertirá progresivamente en tortura. Cuando el personaje ha tocado fondo, el color empieza a pasar a gris y finalmente a negro.

El espectador, ante estos espacios donde poca referencia de la realidad puede encontrar, debe hacerse ciertas preguntas y observar para captar las respuestas y saber a qué atenerse. Las preguntas que propone Mario Alberto Bracamonte son “¿Qué es eso? ¿Qué hace? ¿Dónde está? ¿Es una casa? ¿Quién es?”⁹⁸. El espectador ni siquiera debe aprenderse estas cuestiones para llegar a entender mejor películas con faltas temporales visuales, simplemente son preguntas que surgen inconscientemente en su mente, fruto de la incomodidad que resulta el no comprender lo que está pasando.



Figura 54: Fotograma de la obra “Nuggets” (2014) de Andreas Hykade.

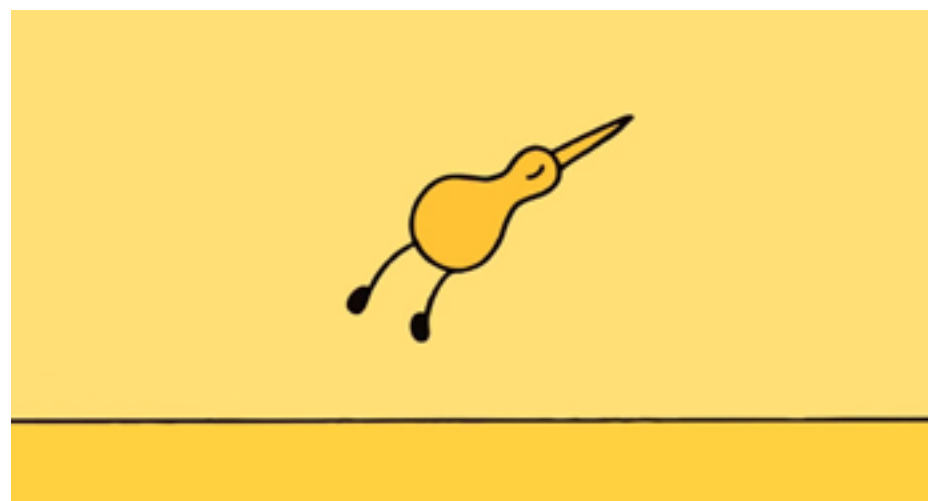


Figura 55: Fotograma de la obra “La Chambre Noire” (2011) de Dahee Jeong.

98 Bracamonte Ocaña, Mario Alberto. Ur. Supra. Pág. 67.



Figura 56: Fotograma de la obra “The Crossroads” (1991) de Raimund Krumme.



Figura 57: Fotograma de la obra “La Gallina Ciega” (2005) de Isabel Herguera.

En “La Chambre Noire” (2011) de Dahee Jeong (figura 55), el espacio atemporal es negro, algo que podría recordarnos a una habitación oscura, existiendo elementos blancos que entran y salen de este espacio, lo que parecen luces con formas que remiten a espacios abiertos en la pared por donde entra la luz. En esta primera parte de la obra deja claro que es la luz que pasa por una ventana gracias a la perspectiva que va tomando según va pasando, se proyecta en las paredes, el techo y los suelos de una habitación completamente en penumbra, además de la presencia en ella de la sombra de un pájaro que está apoyado en la ventana. “La Chambre Noire” sería otro ejemplo de cómo crear un espacio atemporal simple, solo utilizando el blanco y el negro (luces y sombras) como elemento visual.

Existen formas más complejas en las que los personajes pueden interactuar con el espacio atemporal, gracias a la disolución de leyes físicas que se puede dar en él. El cortometraje “The Crossroads” (1991) de Raimund Krumme (figura 56) es un juego con el espacio. Krumme presenta lo que parece la intersección de cuatro caminos, realizada con líneas negras sobre un fondo blanco. La ausencia de leyes físicas viene cuando uno de los personajes levanta el suelo (el cual en una narración figurativa realista sería imposible levantar porque es el borde de una carretera), se mete por debajo y aparece levantando otro de los suelos. No solo juega con las líneas, también con las perspectivas, pues en el final del cortometraje la cámara comienza a girar, convirtiendo una de las líneas de carretera que pensábamos horizontal, en una pared vertical. Otra obra del mismo autor que juega con el espacio de una manera similar es “Rope Dandé” (1986).

El espacio puede adquirir complejidad, ya no debido a un juego, sino a las relaciones y conexiones que se generan entre los espacios presentados, podemos verla en “La Gallina Ciega” (2005) de Isabel Herguera (figura 57). Esta obra es una experimentación con el espacio animado, con lo que en la realidad serían incongruencias, pero la animación nos permite. Sobre un fondo negro, los espacios se dividen por colores, no sigue las leyes de la perspectiva ni de tamaños. En un mismo plano podemos ver que el color azul está presentando la sala de un edificio con un personaje dentro y la calle al mismo tamaño que esta sala, como en la figura 57. En otra ocasión, uno de los personajes saca la mano del plano por la esquina inferior derecha y aparece acto seguido por la esquina superior izquierda. Otras veces recurre

a la muestra de varios planos (es decir, la imagen que se vería por cámaras distintas) en uno solo, sin tener por qué hacer separaciones entre ellos, pues de eso ya se encarga el fondo negro atemporal. Con este recurso el perro puede estar abriendo una puerta y que la puerta que hay a la derecha de la pantalla (que no es la misma que la que está abriendo el perro) se abra y salga por ella este perro, desde otro plano. En otro caso recurre a la transformación del concepto de una forma, por ejemplo líneas que configuraban el marco de una puerta se convierten en el cable de un ascensor. Todos estos recursos y formas expresivas serían mucho más difíciles de utilizar con espacios figurativos realistas y de temporalidades acotadas, del mismo modo podrían transformarse unos objetos en otros, pero no con la misma sencillez, pues no ha sido necesario que la forma cambie visualmente, sino solo su concepto.

Los espacios atemporales nos remiten a espacios oníricos, ensoñaciones, en las que no existe tiempo y no tiene por qué haber referentes temporales:

“En los sueños se da una atemporalidad porque no se guarda recuerdo de lo allí vivido, por lo tanto no existen, se ven privados de tiempo necesario para llegar a existir.”⁹⁹

99 Thibaut Tadeo, Elena. ¿Hay Ciencia en el Tiempo de María Zambrano? *A Parte Rei Revista de Filosofía*, N° 45 (2006). Pág. 4.

b) ATEMPORALIDAD: PERSONAJES ATEMPORALES

Para poder crear personajes con vagas referencias temporales o sin ellas, en animación figurativa es necesario sintetizar las formas hasta el punto de llegar a rozar lo abstracto, en ocasiones viéndose las figuras reducidas a formas geométricas que nos recuerdan las apariencias humanas o animales. Siempre en animación figurativa existirá esta relación, aunque el espectador no pueda llegar a saber una edad aproximada de los personajes, sí que, aunque sintetizados, son figuras que le remiten a la realidad.

“El uso del tiempo radica en la obstrucción de la referencia, es decir, solo yo como creador puedo saber qué es lo que esta animación representa; sin embargo, dejo al espectador pequeñas pistas que le permitan formular una postura propia para generar una interpretación cercana a lo que yo estoy postulando.”¹⁰⁰

Este no es un recurso tan expresivo como pueden ser los espacios atemporales, no consigue crear una atmósfera donde el tiempo no parezca existir, pues la atmósfera no la crea el personaje, sino los fondos y su conjunto de elementos. Aun así, aunque los personajes no la construyan, ayudan a potenciar la atmósfera atemporal. Esta forma de síntesis también puede ayudar a la fluidez de la animación, no teniendo el animador que centrarse en repetir pequeños detalles. Los personajes quedan deformados, nos siguen remitiendo a la realidad, pero son pequeños monstruos¹⁰¹ que subjetivamente el espectador relaciona con la figuración, sin embargo juegan en la maniobra temporal propuesta por el autor, donde el público nunca podrá determinar una edad cercana. El público, en este caso, se encuentra en la misma tesitura de no referencialidad que en el apartado espacios atemporales, debiendo hacerse las mismas preguntas que Mario Alberto Bracamonte sugería¹⁰².

100 Bracamonte Ocaña, Mario Alberto. Ut. Supra. Pág. 76

101 Bracamonte Ocaña, Mario Alberto. Op. Cit.

102 Bracamonte Ocaña, Mario Alberto. Op. Cit.

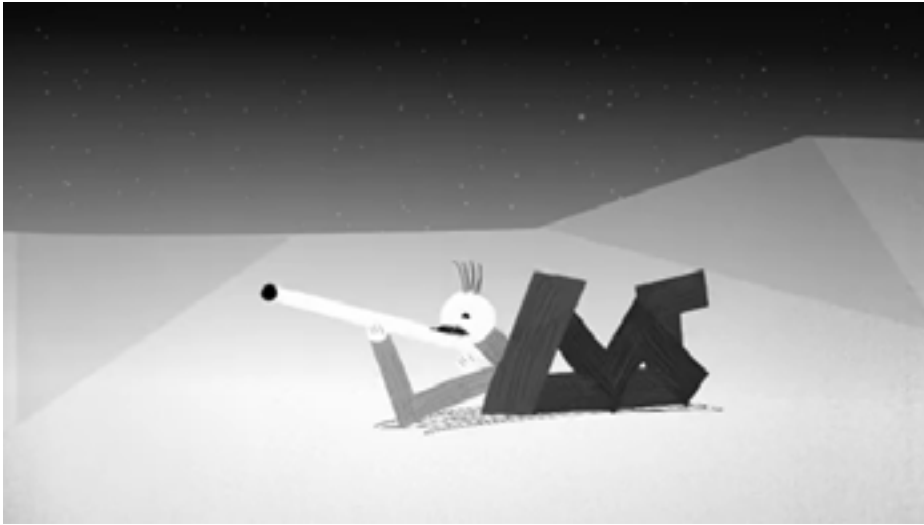


Figura 58: Fotograma de la obra “Isle of Seals” (2014) de Edmund Jansons.



Figura 59: Fotograma de la obra “Chronemic” (2014) de Animade.

En “Isle of Seals” (2014) de Edmund Jansons (figura 58), podríamos intentar adivinar que el personaje de la figura 58, es un hombre (porque tiene bigote) de mediana edad (por su altura y su anchura), aun así, su cuerpo construido con geometrías no da demasiadas pistas sobre sus rasgos temporales. El fondo en el que se desarrolla la historia sí contiene referencias temporales, como la diferenciación entre día y noche, o la localización en un punto exacto, como podría ser el caso de la figura 58 en la que el personaje está tumbado en unas dunas.

“La Gallina Ciega” (2005) de Isabel Herguera también ha simplificado las formas de los personajes, al igual que las del fondo, y no deja distinguir exactamente los rasgos de edad, ni de humanos ni de animales. Podemos suponer que los dos personajes principales, el ciego y el hombre enfadado que tira su teléfono por la ventana, son hombres por sus formas rectas y por los sonidos vocales que emiten. El perro podría ser un perro cachorro o joven, lo podríamos suponer de su afán por jugar y perseguir al gato. No obstante todo son conjeturas que debe hacerse el espectador, en ningún momento se nos ofrecen rasgos visibles de temporalidad, y debemos adivinarla por el comportamiento y los sonidos que emiten los personajes.

Otra obra mencionada anteriormente en la que el personaje no adquiere rasgos de temporalidad definidos es “Nuggets” (2014) de Andreas Hykade. Como vimos, el personaje es un pájaro amarillo (podría ser un kiwi por su pico alargado, sus alas pequeñas y su incapacidad de volar), pero de este personaje, que también se encuentra sobre un fondo atemporal, es muy difícil deducir un sexo o una edad: suponemos que no es un polluelo porque sabe andar y tampoco es un anciano porque se mueve sin dificultades, solo podemos suponer un rango de edad entre joven y adulto muy amplio debido a que sus formas son muy simples y no podemos apreciar ningún signo de vejez como plumas descolocadas o cicatrices. Por esta indefinición y porque el personaje no emite ruidos vocales, no podemos distinguir entre si es hembra o macho.

En la obra “Chronemic” (2014) de Animade (figura 59) volvemos a encontrar la ausencia de rasgos de edad en los personajes gracias a la geometrización. Estos dos personajes semiabstractos (no son abstractos por su forma de moverse y comportarse, más cercana a la figuración) tampoco tienen un sexo distinguible. Aunque vemos rasgos que los diferencian, como la forma del ojo, no podemos apreciar rasgos de edad salvo imaginar, como en el caso anterior, que no serán bebés ni ancianos por sus ágiles movimientos.

4.1.2. ANIMACIÓN ABSTRACTA

La libertad creativa de la abstracción, al no tener tantas referencias con la realidad, limita de forma considerable la presentación del tiempo. No está regida por las leyes del tiempo y el espacio, tampoco atiende a las leyes generales de la física, como la perspectiva o la gravedad, el argumento no tiene por qué seguir un Raccord de linealidad temporal ni de los ciclos naturales o el envejecimiento. Generalmente en animación abstracta no se encuentran personajes y fondos reconocibles, sino que las manchas, líneas y colores confluyen unas con otras para crear sensaciones visuales inesperadas, lejos de las conocidas sensaciones y argumentos que podrían producir las animaciones figurativas. No obstante siguen existiendo rasgos visuales que definen una temporalidad en los elementos, aunque es más difícil encontrarlos que en animación figurativa.

4.1.2.1. CICLOS NATURALES

Es difícil encontrar ciclos naturales en animación abstracta. El ciclo natural debe ser real, el que propicie la animación o se deje ver en ella, como el paso del día y la noche. Aun así las animaciones abstractas suelen buscar fondos abstractos, de modo que no es muy usual verla afectada por el cambio de posición del sol, como ocurre en “Vive la Rose” (2009) de Bruce Alcock o “Gerador #1” (2015) de Leonor Pacheco y Bruno Caetano, debido a que el espacio en el que se desenvuelven estas animaciones es un espacio real y por tanto figurativo. Si la presencia de un ciclo natural como tal se da en animación abstracta, con la presentación de un fondo real o un elemento de la realidad, este tendrá una importancia clave en la obra, pues de otra manera no sería presentado. Esta gran importancia hace alusión al elemento como “*rol cargado de intención*”¹⁰³ al que hacíamos referencia en el apartado con el mismo nombre cuando hablábamos de animación figurativa. Un ejemplo de cómo podrían los ciclos naturales reales verse envueltos en una obra abstracta de animación es “Refreshment” (2014) de Johan Rijpma (figura 60). Las formas de esta animación experimental están hechas a partir de pequeños charcos de agua sobre una baldosa gris, que se van secando con el paso de las horas y la acción del sol. Para que la obra no se haga lenta, pues el agua tiene un tiempo más o menos largo de evaporación, se le introduce un Time Lapse. De este modo, vemos rápidamente cómo el ciclo natural del paso del estado líquido del agua al gaseoso se convierte en una animación gracias al componente de dibujo de la forma del agua que introduce el autor, y a la búsqueda experimental del movimiento del agua al evaporarse.



Figura 60: Fotograma de la obra “Refreshment” (2014) de Johan Rijpma.

4.1.2.2. PROGRESO DE LA FORMA

Una de las formas más comunes de presentación del tiempo en animación abstracta es a través de la transformación o evolución de una forma en otra. Como en animación figurativa, el tiempo en este tipo de mutaciones se encuentra en el pasado de la forma y el presente de esta como una nueva imagen.

Ya explicábamos, en el apartado con idéntico nombre situado dentro de la animación figurativa, cómo las teorías evolucionistas, los conceptos que sostenían, son conceptos comunes a los que se siguen en la animación cuando utiliza progreso o transformación de la forma. Estas son teorías que destierran el inmovilismo y el creacionismo, y explican que la existencia y todo lo que habita en ella está sujeto a cambio¹⁰⁴. Pues bien, si el cambio en animación figurativa puede ser el hilo visual conductor de la obra, sin embargo siempre estará supeditada a lo que, figurativamente, se quiera narrar, en animación abstracta el progreso de la forma puede ser la propia experiencia narrativa, sin más pretensión que transmitir la estética de las formas y sus variaciones.

Si Kandinsky fue uno de los autores que llevaron a la práctica artística el hecho evolutivo, incluso siendo cuadros inmóviles a los que se enfrentaba, también expresaba que la abstracción es más óptima para la evolución de las formas que la figuración, como podemos apreciar en la tesis de Maltas i Mercader *“Habla del proceso evolutivo de la pintura –muy parecido al de la música– como una tendencia: el elemento figurativo de la forma debe dejar paso al que llama elemento abstracto”*¹⁰⁵. Una de las razones por las que Kandinsky formuló esta propuesta pudo ser por la libertad de creación que ofrecían las formas abstractas, las cuales no se supeditan a referencias de la realidad. Y es que Kandinsky encontraba semejanzas entre el arte y la naturaleza, aunque se tratase de arte inmóvil, una de ellas era la teoría de *“el hecho evolutivo es creación”*¹⁰⁶.

Volviendo a la animación abstracta comparada con el capítulo de animación figurativa que lleva el mismo nombre de apartado, también podemos ver los tres tipos de progreso de la forma que advertimos la primera vez. Por un lado, la interpolación de formas o imágenes, que se da cuando una imagen

muta progresivamente en otra muy distinta y podemos apreciar el proceso de transformación. Hoy en día existen programas informáticos que crean la interpolación de fotogramas estáticos automáticamente, por lo que este tipo de mutación no tiene demasiada complejidad para el animador, fundiendo una imagen con otra. Antes de existir tantos recursos informáticos, también se hacía interpolación de formas analógicamente. Un buen ejemplo es *“Wax Experiments”* (1923) de Oskar Fischinger (figura 61). Para la creación de esta obra se mezcló cera de distintos colores y se utilizó una pequeña guillotina que iba cortando lonchas del bloque de ceras mezcladas. El resultado visual son formas sugerentes que van transformándose progresivamente, convirtiéndose en otras gracias a la mezcla de los colores en cera. Como hablábamos en el apartado *“Progreso de la forma”* de la sección *“Animación figurativa”*, Wassily Kandinsk dejaba abiertas sus composiciones, sin preestablecer exactamente el resultado final, por lo cual las formas de sus obras podían evolucionar durante el proceso¹⁰⁷.

*“La superficie pictórica es un ámbito de experimentación, lugar en el que se realizan muchas pruebas hasta llegar a un estado estable [...] Los distintos estadios de una obra reflejan un proceso de adaptación, la lucha que mantienen la materia y la vida”*¹⁰⁸.

Como también vimos, en animación figurativa es muy raro que se dé este caso, la consecución de las obras está preestablecida por guiones y story board. Sin embargo, en animación abstracta es más fácil encontrar un experimento en el que el resultado final no estuviera prefijado de antemano, dejando que las formas evolucionen por sí mismas, como en las obras de Kandinsky. *“Wax Experiments”* es un buen ejemplo, debido a que Fischinger mezcló cera de colores, produciendo unas formas aleatorias, muy difíciles de controlar en la mezcla de la cera para conseguir un resultado específico.

104 Maltas i Mercader, Antoni. Ut. Supra.

105 Maltas i Mercader, Antoni. Op. Cit.

106 Maltas i Mercader, Antoni. Op. Cit. Pág. 233

107 Maltas i Mercader, Antoni. Ut. Supra.

108 Maltas i Mercader, Antoni. Op. Cit. Pág. 291

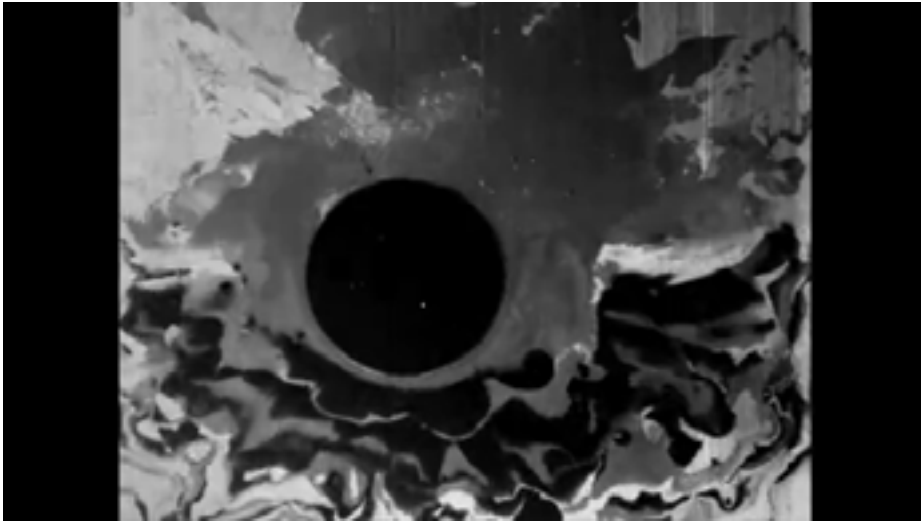


Figura 61: Fotograma de la obra “Wax Experiments” (1923) de Oskar Fischinger.

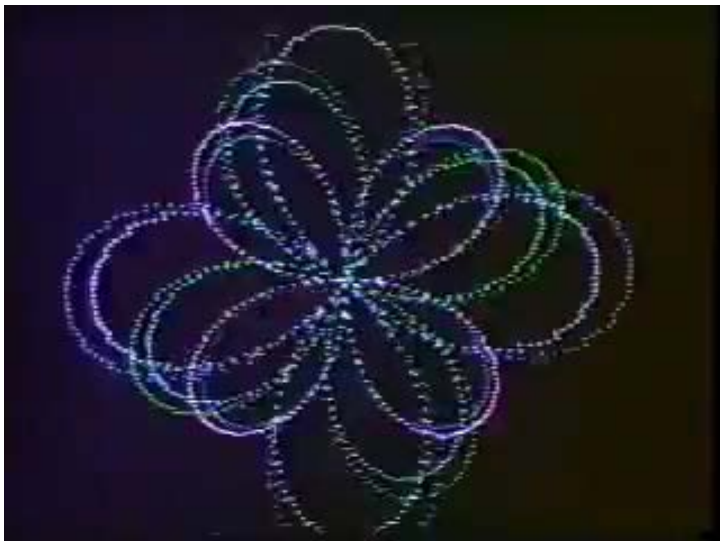


Figura 62: Fotograma de la obra “Permutations” (1966) de John Whitney.

Por otra parte también podemos localizar el progreso de la forma por descomposición de la imagen. “Permutations” (1966) de John Whitney (figura 62), es un ejemplo de cómo las formas se van dispersando, volviéndose a recomponer en nuevas imágenes debido a que están formadas por pequeños puntos y son estos los que se agrupan y desagrupan. De igual modo que en la animación figurativa “Marcel, the King of Tervuren” (2012) de Tom Schroeder, donde las líneas y colores que conformaban la imagen, se dispersan para reagruparse en nuevas estructuras, lo hacen los puntos en “Permutations”. En lo único que difieren las dos obras es que las líneas y colores de la obra “Marcel, the King of Tervuren” cambian considerablemente de forma y tamaño en su descomposición y recomposición, sin embargo en “Permutations” los puntos siempre son los mismos, solo cambia su posición, que es responsable de formar las imágenes. Este simple cambio de posición no prohíbe que se considere progreso de la forma por descomposición, ya que esta se basa en el reposicionamiento (y puede que el cambio) de las líneas y masas que conforman la imagen.

En “Descent” (2014) de Johan Rijpma (figura 63) podemos ver la descomposición poco convencional de una forma en otra. La transformación se da a partir de la ruptura literal de la forma anterior, es decir, la forma que tenemos en el presente se ha construido a partir de romper en pedazos un vaso (la descomposición del vaso). Para ello se graba el vaso cayendo y se empieza a crear una nueva imagen a partir del primer fotograma que da al romperse.

Por último, podemos apreciar el progreso de la forma por mutación en obras como “The Adventures of an *” (1957) de John Hubley y Faith Elliott (figura 64), una animación que se encuentra en los límites entre lo figurativo y lo abstracto. En principio los dos personajes son formas abstractas, un asterisco y otra forma menos reconocible, las que, en un momento dado de la animación, mutan en formas figurativas, un bebé, que sería el asterisco, y su padre, la otra forma.



Figura 63: Fotograma de la obra “Descent” (2014) de Johan Rijpma.



Figura 64: Fotograma de la obra “The Adventures of an *” (1957) de John Hubley y Faith Elliott.

4.1.2.3. INMOVILIDAD

“Las relaciones entre el cine y la fotografía en el seno del arte han sido complejas y no exentas de tensiones en la medida que las cualidades técnicas y estéticas de uno se han visto codiciadas y adoptadas por el otro, en una mezcla de códigos que incluso ha trascendido la estricta dualidad medial implicando al video, la pintura y las artes escénicas.”¹⁰⁹

Comenzamos este apartado con la reflexión de Enric Mira Pastor, ya que la inmovilidad en animación abstracta conserva los mismos conceptos de dualidad entre dibujo estático y animación que en animación figurativa. Al igual que en animación figurativa, encontramos obras abstractas en las que las formas no tienen movimiento. Pero en este punto nos interesa un tipo de obras diferentes a las que vimos en animación figurativa, ya que las formas inmóviles actuarán de la misma manera en ambos tipos de animación. Nos centraremos en animaciones sin formas, simplemente colores y sombras que cambian en la pantalla, cuyo cambio crea la animación, pero aun así, al no comprender ningún proceso de translación, sino más cercano a la mutación, consideraremos que estas animaciones son inmóviles, pues el cambio de un color a otro no se considera un movimiento en la vida real. Si no va acompañado de una translación o una acción visible que haga posible el cambio se considerará una mutación estática.

En este campo encontramos obras como “Gran Color Sequence” (1943) de Dwinell Grant, donde el único cambio que percibimos es la transformación de un color en otro, y “The Flicker” (1965) de Tony Conrad, animación en blanco y negro donde la luz y la sombra parpadea, existiendo tonos más claros, con más luminosidad en ocasiones, y en otras tonos más apagados o incluso negro. En ambas animaciones la velocidad de transición entre luces y sombras es cambiante, dándose en ocasiones lentamente, y en otras más rápido. El cambio entre colores y tonos tampoco es uniforme, puede ser paulatino, aunque también rápido e inesperado. Otra particularidad que comparten las dos obras es que el color inunda la pantalla.

Puede que estas obras nos parezcan con más movimiento que las obras de dibujos estáticos en las que el único movimiento proviene de la cámara. Este efecto que acontece en el espectador puede explicarse por el hecho de que, al estar más familiarizado con el movimiento real que producirían esas formas figurativas, el espectador está impaciente porque llegue ese movimiento, que no llegará, como ocurría en la obra “Les Temps Morts” (1964) de René Laloux (figura 43). Sin embargo, en animación abstracta, al no ser posible suponer el movimiento (pues no está relacionada con las imágenes y movimientos figurativos que conocemos), no estamos tan deseosos de un movimiento palpable. Podemos decir que el movimiento de transformación de color es un movimiento tan dinámico como el de la cámara sobre el dibujo estático, es nuestra percepción la que nos crea una ilusión de más o menos estatismo.

109 Mira Pastor, Enric. Ut Supra. Pág. 328

4.1.2.4. ANIMACIÓN A TIEMPO REAL

Por un lado se considera animación a tiempo real aquellas que hayan sido grabadas en acción real, debido a que su método de exhibición no ha sido audiovisual, utilizando la grabación audiovisual como forma de documentación de la obra y siendo el soporte final en el que se exhibirá. Por otro lado también consideraremos animación a tiempo real aquellas obras que se realicen fotograma a fotograma, pero que su método de exposición no sea audiovisual, sino más cercano a una pieza escultórica, como ocurría en animación figurativa con la obra “Colibri” (2013) de Joan Fontanive.

En la animación a tiempo real abstracta “*es la experiencia con el material lo que importa y las imágenes que este juego produce*”¹¹⁰. Es una experimentación que trasciende de la animación fotograma a fotograma, de hecho, es la animación que más da qué pensar acerca de si estamos ante animación o acción real. Es la experiencia plástica con los materiales lo que nos inclina a relacionar este tipo de obras con la animación.

“15.000 Volts” (2013) de Melanie Hoff (figura 65) es una obra que en principio puede no parecer animación, pues no está muy claro si su técnica para crear formas en movimiento puede ser considerada puramente animación o es más cercana al cine de acción real. Ocurre lo mismo con la animación de líquidos, la cual está tan introducida en el mundo de la animación que ni siquiera nos planteamos si es animación o no aunque la técnica audiovisual sea grabación de imagen real. La técnica para crear formas en movimiento de “15.000 Volts” es quemado de paneles de madera a través de corriente eléctrica. La madera se quema hasta el punto de no salir ardiendo, la electricidad horada unos surcos oscuros que van creciendo según va quemando el panel. El resultado final es más cercano a la pintura experimental que al dibujo, pues tendremos unos tableros de maderas cruzados por sinuosas formas oscuras, con apariencia de ramificaciones. La obra de animación se obtiene del proceso de producción (como ocurre con la animación de líquidos), en la documentación con miras de montaje artístico, mientras las marcas están engendrándose.



Figura 65: fotograma de la obra “15.000 Volts” (2013) de Melanie Hoff.

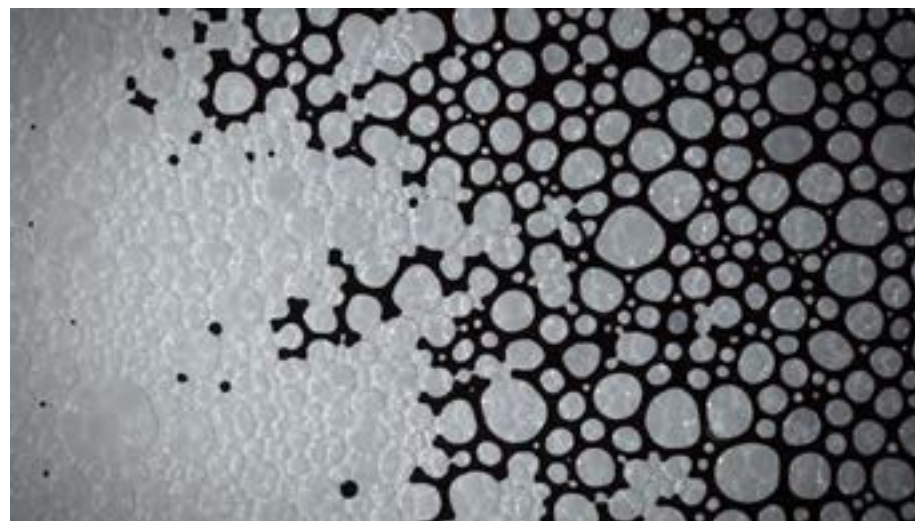


Figura 66: Fotograma de la obra “Compressed 02” (2011) de Kim Pimmel.

110 Castillo Beltrán, Alejandro. Uit. Supra. Pág. 23.



Figura 67: Fotografía de la performance con “Lumigraph”, de Oskar Fischinger, realizada por su mujer Elfriede Fischinger en 1969. Tras la muerte de su marido (1967), Elfriede siguió realizando estos espectáculos.

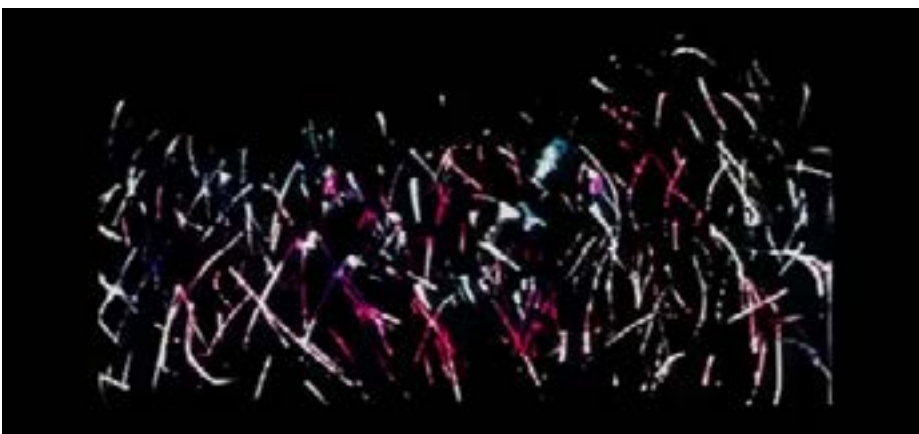


Figura 68: Fotograma de la obra “Blinkity Blank” (1954) de Norman McLaren.

Como hemos dicho, esta forma de crear animación en acción real es la misma que la utilizada en animación de líquidos. Cualquier obra de este tipo de animación se considera animación a tiempo real, aunque a posteriori se utilicen técnicas de montaje digitales y se seleccionen y mezclen los fragmentos de pieza grabada apropiados para crear la estética perseguida. Un ejemplo de animación de líquidos actual podría ser “Compressed 02” (2011) de Kim Pimmel¹¹¹ (figura 66).

Sin embargo, uno de los precursores de lo que ya sería considerado animación abstracta en acción real fue Oskar Fischinger, con su aparato llamado “Lumigraph” (finales de 1940) (figura 67). Otros aparatos habían conseguido mezclar la música y el color proyectados, pero en este caso Fischinger va un paso más allá e introduce formas móviles a la pantalla de proyección del color. El método para crear estas formas era presionando con las manos y moviéndolas por la parte trasera de la pantalla flexible, lo que en la parte delantera generaba sombras y formas en movimiento que hacían fluctuar aún más los colores proyectados. Es por ello que se consideraba una performance-animación, al ser el cuerpo el que crea el movimiento de la pantalla. A su vez los colores también se encontraban en continua transformación y cambio local¹¹². Con este aparato, Fischinger mezcla los conceptos del “Lumia”, corriente creada a partir de la investigación y construcción de órganos de color, y la animación, ya que a estos colores proyectados se unían el movimiento. El “Lumia” es muy cercano en concepto a la corriente de animación abstracta “Visual Music”, ambas prescindían del sonido y las obras se creaban a través de elementos visuales abstractos en movimiento¹¹³.

111 Pertúñez López, Jesús. Tendencias Actuales en Técnicas de Animación. *Historia y Comunicación Social*, Vol. 19. (2014).

112 Moritz, William. *Visual Music: Cave Painting to MTV?. Sound & Vision*. (Frankfurt: Deutsches Filmmuseum, 1993).

113 Moritz, William. Op. Cit.

4.1.2.5. RASTROS, HUELLAS Y DESGASTE

En este apartado los rastros, huellas y desgastes son semejantes a los producidos en animación figurativa, se utilizan como técnica y generan la identidad estética de la pieza. Podemos encontrar las mismas técnicas aditivas y sustractivas que en animación figurativa, como la superposición, el borrado del fotograma anterior y el rasgado. Sin embargo, en animación abstracta, las huellas, rastros y desgastes poseen un carácter más espontáneo, menos controlado en los casos donde la experimentación con la forma ha superado a la figura que se presentará.¹¹⁴ Como ocurre en el caso del autor Alejandro Castillo y sus obras “Nº 8” (2013) y “Nº 10 (rastro)” (2014): “Nº 8” es una obra abstracta, en la que se propone como experimentación un estallido de grafito en polvo sobre una superficie, dejando caer el material sobre esta, por lo que el control de la forma final, que será el fotograma, es casi imposible. Sin embargo, en su obra “Nº 10 (rastro)”, la experimentación se basa en el rastro producido por una figura que es redibujada sobre el borrado de la anterior. En palabras del propio autor, explica: “*En las primeras animaciones mencionadas, las abstractas, la materia muestra más sus características, por momentos se siente el cúmulo, el volumen, el estallido, el soplo. En las animaciones figurativas, en las siluetas, la materia está aplanada, más controlada, de alguna forma se congela el tiempo y el recorrido, es mucho más evidente el control sobre la materia. El control del material al realizar la acción de dibujar pasa de un control total y muy rígido, en las siluetas, a un cierto descontrol o lo que podría llamarse un control intuitivo en las manchas y rastros gestuales.*”¹¹⁵ Este mismo autor explica la simultaneidad de abstracción-figuración que se puede dar en este tipo de técnica, llegando la imagen figurativa a desdibujarse tanto que pueda resultarnos cercana a la abstracción, e igualmente ocurre en la abstracción, cuyas formas pueden propiciar la aparición de pareidolias, subjetivas a la percepción de a cada espectador.



Figura 69: Fotograma de la obra “Divertimento nº3” (1994) de Clive Walley.



Figura 70: Fotograma de la obra “Gestalt” (2008) de Thorsten Fleisch.

114 Castillo Beltrán, Alejandro. Ut. Supra.

115 Castillo Beltrán, Alejandro. Op. Cit. Pág. 17

Por otro lado encontramos el rasgado. Un ejemplo sería “Blinkity Blank” (1954) de Norman McLaren¹¹⁶ (figura 68), quien era un maestro de los cortometrajes animados realizados sobre película 16 mm. Esta vez el proceso fue sustractivo, rasgando la película para crear una estética peculiar, menos orgánica, con líneas puntiagudas. Además el autor dejaba fotogramas en negro, sin modificar, lo que crea una película de movimientos parpadeantes.

En “Divertimento n°3” (1994), Clive Walley (figura 69) crea una animación semiabstracta (debido a que hay momentos en los que podemos reconocer lo que se presenta, aunque esté muy sintetizado) cuya técnica es pintura sobre superficie rígida transparente, pero dista mucho de la manera de utilizarla de “The Old Man and the Sea”. En esta ocasión, la pintura no se borra para repintar el siguiente fotograma. Cada fotograma está dibujado sobre esta base transparente. La huella se da al dejar los fotogramas anteriores presentes, colocando cada nuevo fotograma ante el anterior, como ocurría en las obras “Katichi” o “My Paper Mind”. Estos tipos de animación, en las que el fotograma, tal cual fue, sigue presente mientras los nuevos van sucediéndose por delante de él, es posible gracias a la captación de los fotogramas en Stop Motion. La persistencia del tiempo¹¹⁷, de la memoria, de lo que fue ese fotograma como proceso de lo que ahora es la obra, queda muy bien reflejado en este tipo de animaciones, pues el fotograma anterior es muy importante para la estética que se está creando como conjunto de pasado y futuro, no como rastros que quedaron, sino haciendo partícipe al fotograma pasado con el fotograma presente.

Es difícil encontrar animaciones abstractas donde la huella humana, al cambiar el fotograma, haya quedado grabada, de una manera tan clara como en la obra “Liebling”. Básicamente sería el mismo procedimiento, sobre plastilina, barro o arena, se utilicen las manos para cambiar la materia de posición o sustraerla, quedando la huella de los dedos que manipularon la imagen, impresa. En relación con esta huella dejada por el cuerpo humano, el autor Alejandro Castillo crea una de sus experiencias a partir de la huella, la materia y el rastro, titulada “N° 13 (mano a mano)” (2014). Esta obra nace de la inquietud del autor por crear dibujo a partir de huellas y rastros, en forma consecutiva, y finalmente digitalizarlos y plantearlos como animación. En este caso, el autor llega algo más allá, en un intento de introducirse a sí mismo en la obra, de sentirse obra y creación, dejando su huella de diversas formas sobre el papel y exponiéndola más tarde en formato audiovisual. El propio autor explica: “Aquí mi cuerpo está en relación física directa con el material y con la superficie, esto requiere de otras disposiciones del cuerpo y del actuar al realizar el trabajo.”¹¹⁸

Si el interés de los artistas de animación abstractos que aquí hemos presentado se basaba en conceptos metafísicos como la trascendencia del tiempo, la perdurabilidad (en el caso humano, después de la muerte), los conceptos que han sido atribuidos a la huella y al rastro a lo largo de la historia¹¹⁹, es tema de otra investigación mucho más filosófica. En este caso, nos hemos limitado a estudiar la estética que produce la utilización de este recurso temporal y cómo ha sido plasmada en la animación por diversos autores.

116 Bendazzi, Giannalberto. *Cartoons. 110 años de cine de animación* (Madrid: Ocho y Medio, 2003).

117 Parralo Aguayo, Carmen. Ut Supra.

118 Castillo Beltrán, Alejandro. Ut. Supra. Pág. 22

119 Parralo Aguayo, Carmen. Ut. Supra.

4.1.2.6. ESPACIOS ATEMPORALES

A diferencia de la animación figurativa, es mucho más fácil encontrar animaciones abstractas en espacios atemporales, de hecho, lo difícil es encontrarlas en espacios que podamos identificar temporalmente. Las artes audiovisuales experimentales, como es la gran mayoría de la animación abstracta, no persiguen el contar una historia, sino una experiencia estética, es por ello que el fondo figurativo donde podemos encontrar objetos referentes con cierta temporalidad desaparece¹²⁰. Desde obras clásicas tan conocidas como “Komposition in Blau” (1935) o “An Optical Poem” (1938) de Oskar Fischinger, hasta obras actuales como “Gnats” (2015) de Taylor Beldy o “Gestalt” (2008) de Thorsten Fleisch (figura 70), todas ellas muestran un fondo que puede ser en color, blanco o negro, que hace las veces de base de la animación, conformando un espacio que no tiene por qué ser plano, como sería el caso de “Komposition in Blau” donde el fondo es de un color plano, pero aun así tridimensional. Este espacio pretende reducir las connotaciones visuales figurativas relacionables con elementos externos a la obra abstracta, sirviendo de base para la configuración de la animación. Los fondos blancos, negros y grises suelen utilizarse para animaciones monocromas del color contrario al fondo, o para animaciones en escala de grises, de esta manera el espacio acentúa las formas en movimiento, como sería el caso de “Gestalt”. Aunque esta oposición de colores blanco-negro es un recurso muy utilizado, también podemos encontrar espacios de estos colores con animaciones a todo color, como en la obra anteriormente comentada “Blinkity Blank” o “Day In Day Out” (2015) de Forte//Blonde (figura 71), donde el fondo parpadeante pasa de blanco a negro, jugando con el parpadeo simultáneo de las figuras que son blancas cuando el fondo es negro, y negras cuando el fondo es blanco, mientras que las demás figuras de colores se desenvuelven por la escena.

Aunque los fondos atemporales son los más utilizados en animación abstracta, debido a su factor de erradicación de conceptos reconocibles, existe alguna obra grabada sobre fondo real, que sí que se consideraría dentro de espacios reconocibles y temporales, como “Magnetic Movie”¹²¹ (2007) del grupo Semiconductor (figura 72). En esta obra, las partículas generan formas abstractas, utilizando como fondo un laboratorio.

120 Bracamonte Ocaña, Mario Alberto. Ut. Supra.

121 Hinterwaldner, Inge. Semiconductor’s Landscapes as Sound-Sculptured Time-Based Visualizations. *Technoetic Arts: A Journal of Speculative Research*, Vol. 12, N° 1 (2014).



Figura 71: Fotograma de la obra “Day In Day Out” (2015) de Forte//Blonde.

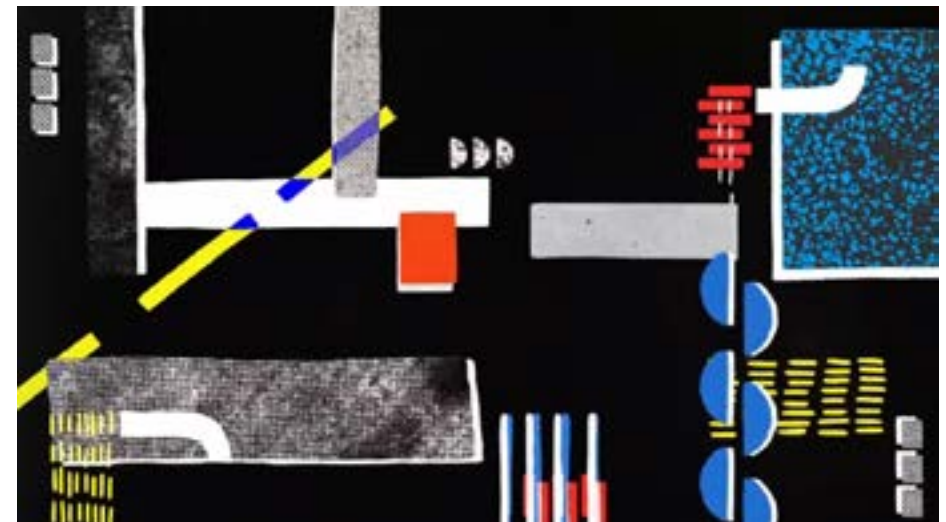


Figura 72: Fotograma de la obra “Magnetic Movie” (2007) del grupo Semiconductor.

4.2. REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO

Representación del tiempo se refiere al tiempo en relación a las técnicas y recursos narrativos que permiten transmitir sensaciones o ilusiones temporales, en las que el propio tiempo toma las riendas de la narración por un momento. En este caso también se muestra visualmente, pero no son los elementos y personajes los que reflejan ciertos rasgos, sino las situaciones y acciones, la propia narración como elemento subjetivo es la que propicia los recursos narrativos temporales que estarán reflejados visualmente en la película. El tiempo será procesado por un tercero, el autor, que adquiere el primero como propio, dándole su punto de vista personal. Jesús Larrañaga define representación:

“En términos generales (refiriéndonos al conocimiento), podemos entonces llamar representación a la mediación necesaria de todo lo que aparece a nuestra sensibilidad, para que pueda ser reconocida por nosotros, entendiendo por nosotros a los sujetos [...] mostrando por tanto la necesidad de una determinada remisión entre el sujeto y la cosa”¹²².

“La representación será una presencia que no solo está ahí fuera sino que pasa a disposición del sujeto”¹²³

Larrañaga sigue explicando en la misma tesis, que no hay una forma única de entender la representación, pues es subjetiva de cada individuo y *“depende del concepto naturaleza y la realidad de que se trate, del tipo de aprehensión al que se haga referencia y de la posible correspondencia entre ambos”¹²⁴*. De modo que cada comprensión individual de un mismo elemento tendrá una representación distinta, dependiendo del formato y la forma en los que

finalmente el concepto sea propuesto por la persona. En términos artísticos, podemos apreciar cómo en la historia del arte un mismo concepto ha sido interpretado diferentemente según el periodo al que pertenece la obra, por ejemplo, no será igual la presentación del paisaje de los renacentistas que la representación a la que eran sometidos en el impresionismo. En el punto de la investigación que nos ocupa, el formato al que atenderemos será la animación, y las diversas formas que distintos autores y autoras han dado a un mismo concepto.

Tanto presentación como representación del tiempo son visibles en la obra y pueden coexistir, al igual que podemos distinguir la edad de un personaje, podemos ver cómo el tiempo acelera o decelera, por ejemplo. Sin embargo, la edad del personaje o de los objetos son rasgos estéticos internos al diseño del personaje o el espacio, mientras que la ralentización del tiempo no es parte de un elemento, no es intrínseca a él, es la necesidad de la narración y del artista de crear una sensación visual temporalmente paradójica. Y es en esta palabra, “paradoja”, donde reside la clave de los recursos narrativos de representación del tiempo. El tiempo no se presenta tal como podríamos percibirlo en la realidad, se representa, es decir, se abstrae un concepto real para transformarlo, concibiéndolo por la imaginación, pero no por la copia de la realidad. La representación es *“productora de nuevas evidencias, y no mera reproductora de objetos”¹²⁵*.

En esta imaginación del concepto tiempo toma importancia la percepción de los hechos, pues lo que se pretende representar son sensaciones temporales que el personaje podría estar sintiendo, para transmitirla al espectador. De este modo podemos enseñar cómo la imaginación del sujeto nos transporta al pasado de sus pensamientos o cómo el tiempo se ralentiza o acelera según la tensión de la acción, la cual no tendríamos otra manera de conocer si no se nos expone visualmente. Aunque no en todos los casos la representación del tiempo debe aludir a la percepción alterada del personaje, puede simplemente hacer referencia a situaciones y acciones temporales no físicas de los personajes, los objetos, los fondos o la técnica de animación.

122 Larrañaga Altuna, Jesús. Ut. Supra. Pág. 18-19

123 Larrañaga Altuna, Jesús. Op. Cit. Pág. 27

124 Larrañaga Altuna, Jesús. Op. Cit. Pág. 19

125 Larrañaga Altuna, Jesús. Ut. Supra. Pág. 27

4.2.1. ANIMACIÓN FIGURATIVA

En el caso de la representación ocurre lo mismo que con la presentación del tiempo, podemos encontrar más ejemplos y formas de darse dentro de la animación figurativa debido a la mayor complejidad conceptual de la narración, ya que en la mayor parte de los casos la narración de la animación figurativa se centra tanto en el argumento que se nos está presentando, como en el componente visual y estético. Sin embargo en animación abstracta la narración o los acontecimientos no tienen por qué ser tan trascendentales para el resto de los hechos, en ella el factor más importante es la experiencia estética que transmite. Por lo tanto no es extraño que la representación del tiempo, forma temporal que se da en la obra desde el interior de la narración, sea también más fácil de encontrar en figuración que en abstracción.

Las representaciones temporales que podemos encontrar en animación figurativa, con argumento figurativo, deben estar regidas por la relación causa-efecto para que el espectador encuentre conexión en la transgresión de cómo se reflejaría el tiempo de manera real¹. Si el argumento no es figurativo, aunque los componentes visuales sí que los sean, cabe la posibilidad de que no exista la relación causa-efecto de la que hablamos, pues la experimentación, en ocasiones, deja de lado la efectividad de la transmisión de conceptos para crear, más bien, una experiencia audiovisual. Con argumento figurativo nos referimos a la llamada “narrativa clásica de Hollywood”, utilizada en multitud de películas no experimentales o de autor. Cuando salimos de este tipo de narrativas, las relaciones causa-efecto, aunque siguen existiendo, no son tan obvias, no tiene por qué existir un personaje antagonista que cree dificultades al protagonista, la resolución de conflictos no tiene por qué ser clara, la progresión de la obra no se basa en un pico de emoción alcanzado en el centro y final de la obra, pues no hay un orden preestablecido para los acontecimientos y las emociones.²

1 Zepeda Cruz, Jéssica Dolores. Ut. Supra.

2 Zepeda Cruz, Jéssica Dolores. Op. Cit.

4.2.1.1. SIMULTANEIDAD

La simultaneidad se da cuando varias historias se están narrando al mismo tiempo, ya pueden confluír en un mismo final a posteriori, o simplemente ser historias distintas que se han narrado a la vez para mostrarle al espectador el punto de vista de cada elemento de una misma porción de tiempo en distintos o iguales espacios. Las acciones simultáneas se pueden dar todas a la vez recurriendo a la división de la pantalla, o puede darse por planos diferenciados. Esta última es la más utilizada en animación comercial: nos enseña cómo un personaje aislado está viviendo algo, mientras que en el plano siguiente muestra a otro, en un emplazamiento y situación distintos; ambos casos se dan en un mismo espacio de tiempo, aunque nosotros no podamos verlos a la vez. Esta técnica ensalza el contraste entre las distintas situaciones que pueden estar aconteciéndose. También sirve para generar tensión, sobre todo en el caso de las acciones simultáneas en planos progresivos, ya que podemos mostrar, por ejemplo, cómo un personaje se encuentra en peligro en un lugar, mientras que otro, al mismo tiempo se encuentra tranquilamente, representado la tesitura de “estar en el lugar y el momento adecuado”. Si mostramos una situación como esta el espectador podría sentir cómo se potencia el peligro al cual se somete a uno de los personajes debido al gran contraste existente entre la situación placentera y la situación de tensión. La conexión entre las distintas situaciones se da gracias al montaje, el cual, según disponga la duración de los planos y su progreso, saltando de uno a otro, hará posible que relacionemos esas situaciones que, montadas de otro modo, serían entendidas de manera diferente. Generalmente la relación entre las acciones simultáneas queda a cargo del espectador, quien, por diversas razones, puede interpretar lo que está ocurriendo de otro modo.¹²⁶

“El montaje es la posibilidad de provocar en el espectador una interpretación simple o compleja mediante un ejercicio cognitivo primario que consiste en la confrontación de imágenes donde concluye si existe una relación causa-efecto entre ellas”¹²⁷.

126 Bracamonte Ocaña, Mario Alberto. Út. Supra.

127 Bracamonte Ocaña, Mario Alberto. Op. Cit. Pág. 40

La posición, el movimiento y la gesticulación de los personajes crearán relaciones espaciales¹²⁸, pudiendo así relacionar según la situación y los comportamientos dos planos que primeramente, o sin esas acciones, podríamos pensar como independientes o sin relación. Esto quiere decir que no solo será el montaje y el dinamismo entre planos lo que ayude al espectador a relacionar las acciones, también tendrá importancia la acción y actitud del personaje. Un ejemplo lo podemos apreciar en la película “Rain Man” (1988) de Barry Levinson, donde la mirada hacia fuera de plano de un personaje crea una correlación entre el espacio que nos muestra la cámara y el que no podemos ver¹²⁹. En una narración simultánea podría ocurrir que, personajes que no se encontrasen en el mismo espacio, pero que quisiéramos relacionar, estuvieran posicionados cada uno en un extremo de la pantalla, ambos mirando hacia el centro. Este recurso crearía, directamente, una relación entre los personajes. Otro elemento de vinculación entre planos simultáneos será el propio argumento, con el cual habremos ido estableciendo relaciones entre los personajes y los espacios en los que se encuentren. Los emplazamientos tendrán más o menos significado dependiendo de lo que le esté ocurriendo al personaje, si se ha presentado antes ese sitio, si sabemos algo de su historia, etc.¹³⁰

128 Martínez Expósito, Alfredo. Organización Semiológica del Espacio y del Tiempo en el Cine. *Alpha*, N° 23 (2006).

129 Martínez Expósito, Alfredo. Op. Cit

130 Martínez Expósito, Alfredo. Op. Cit.

a) SIMULTANEIDAD: ACCIONES SIMULTÁNEAS EN EL MISMO PLANO

Este tipo de acción simultánea es muy conocida. Se recurre al método de sección de pantalla para crear varios planos que son simultáneos en el tiempo interno de la animación y en el tiempo real externo del espectador. Es el método más fácil de comprender, a simple vista podemos ver cómo ocurren las distintas acciones. En sí mismo, el cine, al igual que otras muchas artes, está delimitado por el recuadro de la pantalla, por su formato. Sin embargo, aunque encerrado en una pantalla bidimensional, el cine intenta romper este encasillamiento con sus encuadres, sus acciones, sus movimientos de barrido de cámara, lo que queda fuera del perímetro que no vemos, pero que podemos intuir que está¹³¹. Simultanear varias acciones en una misma pantalla es otro intento más del cine por desbordar estas limitaciones intrínsecas de su formato. Este recurso también ha sido utilizado por la literatura, describiendo en dos columnas distintas los acontecimientos que se están produciendo a la vez, sin embargo, cualquier arte que tenga como rasgo característico el movimiento visual será más efectivo a la hora de presentar acciones simultáneas separadas por casillas, debido a que, por el efecto de visión periférica, podremos estar atendiendo a un número determinado de acciones a la vez, centrando o no nuestra atención en uno de ellos, pero atendiendo de una manera secundaria al resto.¹³²

Un autor que aprovechó en varias de sus obras este recurso expresivo fue Paul Driessen. Un primer ejemplo sería su obra “On the Land, at the Sea and in the Air” (1980), donde se nos muestra la pantalla dividida en tres. El propio título de obra ya nos remite al contenido, veremos qué está ocurriendo en tres emplazamientos distintos: sobre la tierra, en el mar y en el aire. Para que al espectador le quede más claro que las tres situaciones están ocurriendo a la vez, podemos ver el paso de las horas simultaneo, gracias a la posición del sol, además de cambios climáticos, como la lluvia, los que podemos apreciar comenzando simultáneamente en los tres espacios. Este cortometraje es uno

131 Martínez Expósito, Alfredo. Ut. Supra.

132 Hernando Álvarez, María de la Salud. Posibilidades Teóricas de Manipulación del Tiempo Dramático. *Castilla: Estudios de Literatura*, N° 25 (2000).

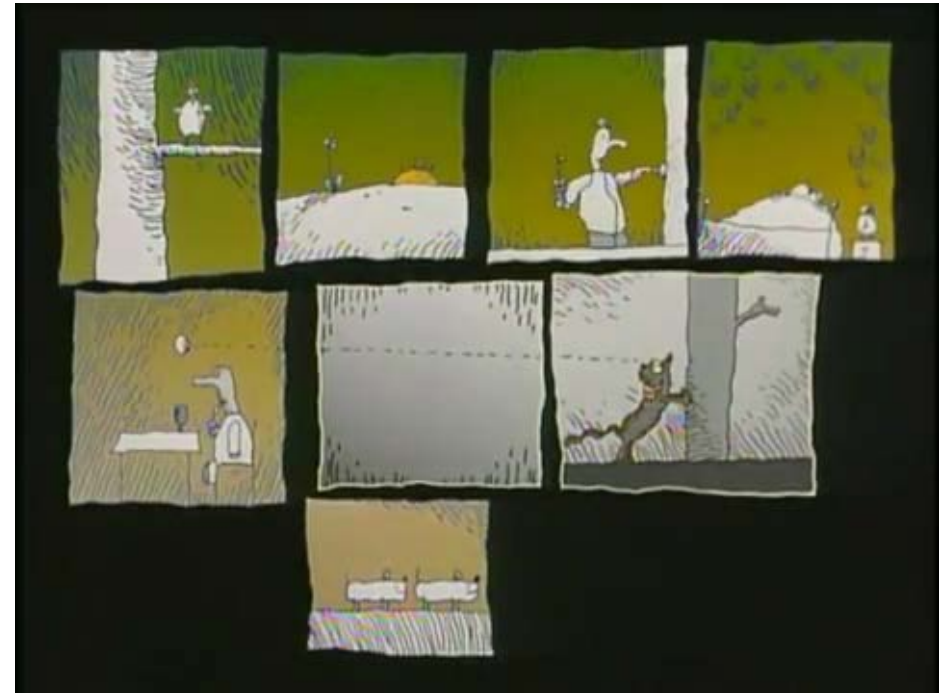


Figura 73: Fotograma de la obra “The End of the Word in Four Seasons” (1995) de Paul Driessen.

de los muchos casos en los que encontramos presentación y representación del tiempo, pues el autor aprovecha para personificar el sol, poniéndole cara.

“The Boy Who Saw the Iceberg” (2000) es otra obra de Paul Driessen. En este caso son dos pantallas las que se enseñan, debido a que este cortometraje no hace referencia a situaciones espaciales simultáneas en el tiempo, sino a cómo el personaje intuye la realidad y qué es lo que está ocurriendo en su imaginación.

También del autor Paul Driessen es la obra “The End of the Word in Four Seasons” (1995) (figura 73). En este caso el monitor se divide en más casillas. La diferencia con las animaciones anteriores es que, aunque se supone que las pantallas son situaciones espaciales separadas, Driessen juega con las relaciones entre ellas, haciendo que interactúen y que los personajes que se encuentran en una situación espacial puedan llegar a otra distinta solo con saltar de una casilla a otra, algo que sería físicamente imposible y que solo puede ocurrir en animación y en cine de acción real al que se le han añadido efectos especiales. De este modo podemos ver cómo en la obra una mosca pasa de un cubículo a otro, un personaje espera cómo un huevo cae a su plato desde la viñeta superior o cómo un gato intenta atrapar al pájaro de la viñeta contigua, pero también es capaz de ver el huevo que cae al plato del primero. La paradoja espacial que Driessen crea es compleja, jugando con las “incoherencias” que este recurso puede plantear. La interpretación por parte del espectador de si todo lo que está ocurriendo ante nosotros está ocurriendo o no en el mismo tiempo puede variar¹³³, debido a que hay casillas que están directamente relacionadas por la interactividad de las acciones, el color o el paso del día a la noche simultáneo, sin embargo puede surgir la duda de, aunque quede claro de que algunas acciones se encuentran en el mismo periodo de tiempo, si todas lo son no queda tan claro, aunque este dilema se puede resolver cuando, al finalizar el cortometraje, un personaje invade todas las casillas. Este tipo de obras exigen del espectador una interpretación, que no sea pasivo, simplemente visionando la película, sino que saque sus conclusiones sobre lo que contempla ya que no es una narración lineal donde todo queda visual y conceptualmente expuesto¹³⁴.

Cambiando de autor, otro ejemplo más actual sería “Through the Hawthorn” (2014) de Anna Benner, Pia Borg y Gemma Burditt. La pantalla está seccionada en tres. Lo que se representa es el punto de vista mental de un mismo acontecimiento en tres personas distintas. Para diferenciar aún más la situación temporal y mental de los personajes, cada una de las secciones está realizada por un director diferente, lo que creará una mayor coherencia entre las distintas formas de pensar y llevar la película de cada director, que se relacionará directamente con las formas de entender de cada personaje. Cada viñeta también cambia con respecto a las otras en sentido estético, la técnica de dibujo de la animación es diferente en cada una. En ocasiones la técnica de animación también cambia, pasando de la animación 2D al Stop Motion. Esta obra representa procesos mentales diferentes generados por una misma situación, desde el punto de vista de distintas personas, correlativos en el tiempo.

Pero no es necesario presentar divisiones de pantalla para poder descubrir acciones simultáneas en el mismo encuadre, bastaría con encontrarse un plano en el que existe una acción principal del personaje protagonista, interactuando o no con otros, y acciones secundarias que se desarrollen en un segundo plano, lo que sería imposible de mostrar en literatura debido a que nunca podrá narrar dos sucesos a la vez, aunque se estén dando simultáneamente. Este tipo de sincronización permite contemplar varios grupos de acciones en el mismo plano.¹³⁵ Un ejemplo se da en la obra, ya citada anteriormente, “Caveirão” (2013) de Guilherme Marcondes, donde encontramos una fiesta con varios personajes que interactúan en grupos cerrados. Otro tipo de simultaneidad en el mismo plano, que no se da por división de pantalla sería una simultaneidad de acontecimientos que se han dado en distinto tiempo. Aunque puede parecer extraño, puede darse gracias a los medios de comunicación, es decir, si el personaje se encuentra viendo la televisión y están retransmitiendo algo que sucedió en el pasado, se daría este tipo de simultaneidad.¹³⁶

133 Bracamonte Ocaña, Mario Alberto. Cit. Supra.

134 Bracamonte Ocaña, Mario Alberto. Op. Cit.

135 Martínez Expósito, Alfredo. Cit. Supra.

136 Bordwell, David. *La Narración en el Cine de Ficción* (Barcelona: Paidós, 1996).

b) SIMULTANEIDAD: ACCIONES SIMULTÁNEAS A TRAVÉS DE PLANOS PROGRESIVOS

Este tipo de simultaneidad se da a través del llamado montaje alternado, en el que la suposición de que las acciones en distintos planos son simultáneas en el tiempo se ve reforzada por esta alternancia de planos, pasando de una acción simultánea a otra en poco tiempo y durante varios cortes de plano. Ambas acciones distintas deben acontecer en espacios diferentes, además, necesitaremos dilatar el tiempo real ya que tendremos que mostrar lo que está pasando en lugares distintos, en un mismo momentos, pero en diferentes planos visuales.¹³⁷ Es llamado montaje paralelo, encontrando, como hemos dicho, acciones que estarían ocurriendo simultáneamente en el tiempo, presentadas en planos distintos que suelen alternarse.¹³⁸

“Caveirão” (2013) de Guilherme Marcondes es un ejemplo de simultaneidad de acciones en planos progresivos. Encontramos dos narraciones: por un lado una fiesta de monstruos (situación placentera) y por otro un policía que se prepara para acabar con la fiesta (situación de tensión). Aunque no se muestren las dos narraciones a la vez, el espectador entiende que ambas están ocurriendo en un momento temporal paralelo porque estamos presenciando la preparación del policía, después vemos cómo toma el coche para llegar hasta el lugar de la fiesta, mientras que la fiesta se va desarrollando, para finalmente las dos historias confluir, es entonces cuando el espectador termina de cerciorarse de que ambas narraciones tenían conexión temporal y narrativa, algo que ya podía suponer de antemano. En este caso la tensión generada en la mente del espectador es hacia la situación agradable, que va a ser truncada. El hecho de que se cree esta tensión en nuestra mente es por pura empatía, sabemos que la situación agradable va de dejar de serlo de un momento a otro, pero no podemos interferir para evitarlo. La conexión no sería tan clara para el espectador si las narraciones no confluyesen en un mismo final y además se nos mostrasen más de dos narraciones simultáneas. Cuando estas no tienen un mismo final podemos suponer que están sucediendo al mismo tiempo, aunque no haya elementos que nos remitan directamente.

137 Martínez Expósito, Alfredo. Ut. Supra.

138 Bordwell, David. Ut. Supra.

Este tipo de narración podría ocurrir si se quisiera mostrar el desconocimiento de un personaje ante un hecho importante en la vida del otro, por ejemplo, volviendo a la situación de peligro, si un personaje está siendo acosado, podemos mostrar cómo otro personaje desconoce este peligro mientras se encuentra en una situación cotidiana o agradable. De este modo aumentaremos la tensión en la situación de conflicto, otra vez apelando a la empatía del espectador: sabemos que si el personaje en la situación cotidiana supiera lo que le está pasando al otro, podría ayudar, sentimos la tensión porque puede recordarnos a nosotros mismos. La situación de riesgo se vuelve agónica, pero el plus de agonía no viene dado por la propia situación, sino por el hecho de desear que el otro personaje pueda ayudar al primero, cosa que es imposible y el espectador lo sabe. El público, inconscientemente, tiende a buscar en el filme relaciones causa-efecto (qué es lo que está pasando y si tiene relación con las consecuencias o sucesivas escenas) en un intento de comprender la historia¹³⁹.

139 Zepeda Cruz, Jéssica Dolores. Ut. Supra.

c) SIMULTANEIDAD:ANACRONISMO, SIMULTANEIDAD DE DISTINTOS TIEMPOS

Otra forma en la que la simultaneidad se puede dar en la representación del tiempo es a través del anacronismo, recurso narrativo por el cual existen varios elementos (personajes o materiales) incongruentes que no pertenecen al tiempo histórico que se está presentando. Por ejemplo, si creamos una obra ambientada en la época medieval, sería una incoherencia que uno de los personajes portara un reloj de muñeca digital o cualquier objeto electrónico. Es un recurso que, siendo casi una aberración de mostrar en las narraciones de carácter documental, por la objetividad que a estas las envuelve, puede ser de gran valor para otros tipos de narraciones más subjetivas. Si realmente queremos realizar una narración de carácter histórico objetivo, se ha de comenzar por una búsqueda de información del periodo en cuestión para generar un espacio creíble y que nos situé visualmente en aquella época, en su contexto social, político y cultural.¹⁴⁰ El tipo de narraciones que respetan las peculiaridades cronológicas de cada época son muy interesantes y útiles, pues ayudan, en una labor educativa, a que el público en general conozca algo más de la historia. Un ejemplo de este tipo de narración en animación sería “Buy Buy Baby” (2012) de Gervais Merryweather, que reproduce la época del Crack de la bolsa de 1929 de una forma bastante acertada, como ya vimos en el apartado “estética según la época”.

Sin embargo, aunque el carácter histórico-educador se pierda en las obras con anacronismos, como decimos, estas pueden ser muy útiles como recurso narrativo. Por un lado pueden usarse para dejar al descubierto pérdidas de memoria, la dificultad de recrear al cien por cien todos los detalles de una época histórica, críticas políticas, combinación de fantasía y realidad, o para crear confusión en el espectador mezclando diferentes tiempos muy distantes entre sí¹⁴¹. Celia Fernández Prieto constata que “*la proliferación de anacronismo genera el desconcierto del lector, que comprueba cómo su competencia histórica*

resulta constantemente desafiada.”¹⁴² Este desconcierto es generado debido a que existen componentes que transgreden la coherencia de la composición. Así, en la historia del arte, podemos encontrar personajes contemporáneos a los autores en pinturas que solían representar escenas históricas. Estos personajes coetáneos al artista solían ser sus mecenas o personas pudientes y nobles, o incluso el propio artista, que se representaban junto a deidades, en hechos históricos anteriores o en pasajes bíblicos. Claro que, estos personajes eran ataviados con los elementos de la época, por lo que no resaltaban como anacronismos a los ojos del espectador. Un ejemplo de obra en la historia del arte que presentó anacronismos puede ser la obra de Caravaggio, “David y Goliat” (1610), pasaje bíblico donde la cabeza cortada del gigante era el retrato del propio artista, siendo imposible que el pintor se encuentre en dos tiempos a la vez, que son el tiempo presente de la obra y el tiempo interno de la representación.¹⁴³

Se pueden dar varios tipos de anacronismos, entre ellos el anacronismo cultural, que afecta directamente al personaje y lo que lo rodea, su manera de pensar y de actuar. Muchos autores literarios formaban anacronismos por estar más pendientes de la descripción psicológica de los personajes que de los objetos que le rodeaban. Hegel ya hablaba en sus “Lecciones de Estética” (1830-1845) de los errores cometidos por los autores ya que “*O bien el escritor impone el presente sobre la materia del pasado, sea por desconocimiento y falta de formación o por una actitud de soberbia que le lleva a considerar los puntos de vista y las costumbres de su propio tiempo como los únicos válidos [...], o bien se trata objetivamente la materia reproduciendo sus rasgos externos, los hechos y personajes, pero olvidando que tales detalles constituyen la parte subordinada de la obra de arte*”¹⁴⁴, a lo que el autor recomienda al artista posicionarse en el tiempo histórico que quiera representar, de tal manera que lo sienta suyo, a través de la investigación y la exactitud en la reproducción.¹⁴⁵

142 Fernández Prieto, Celia. Ut. Supra. Pág. 251.

143 Moriente, Davil. La Sensual Aberración del Anacronismo y el Perfil Bajo: Caravaggio de Derek Jarman. *II Congreso Internacional de Historia y Cine: La Biografía Fílmica* (2011).

144 Fernández Prieto, Celia. Op. Cit. Pág. 253.

145 Fernández Prieto, Celia. Op. Cit.

140 Fernández Prieto, Celia. El Anacronismo: Formas y Funciones. *Actas del Coloquio Internacional de Literatura e História*, Porto, Vol. I (2004).

141 Fernández Prieto, Celia. Op. Cit.

Otro tipo de anacronismo sería el verbal, el cual consiste en inexactitudes históricas que encontraríamos en la forma de comunicarse del personaje. Ya sea por desconocimiento de la forma de pensar del personaje histórico que se pretende representar, o para dramatizar la situación, se cometen este tipo de inexactitudes que, a ojos del artista, harán la obra más interesante. En algunos casos se actualiza el lenguaje para que al público le sea más fácil la comprensión de la obra, y en otros, desde el presente, se intenta imitar las expresiones y el lenguaje de la época, lo que puede generar cierta artificiosidad¹⁴⁶.

Como vemos, los anacronismos no tienen por qué ser simples erratas, sino que pueden aportar sentido a la obra. “Reflections” (2013) de Bosmat Agayoff & Alon Ziv (figura 74), evidencia esta segunda posición del anacronismo. En ella encontramos a la misma persona en dos edades distintas dentro del tiempo interno de la representación, interactuando el personaje adulto con el niño, elementos temporalmente contrapuestos, pues no cabe la posibilidad de que una persona coincida consigo misma en dos edades distintas. En principio, el niño está creado por la imaginación del adulto. El anacronismo se encuentra cuando el niño, que era un reflejo, sale del cristal e interactúa con la ciudad, ya no como reflejo (elemento en dos dimensiones e imaginario) sino como un personaje más al que el resto de personajes no parecen ver. Aunque es un anacronismo redundante, pues por un lado encontramos la imposibilidad de la duplicación de la misma persona y por otro la coexistencia en distintas edades, el espectador no encuentra la narración violentada por este anacronismo, pues percibe que es un recurso propulsor de la obra utilizado por el artista.



Figura 74: fotograma de la obra “Reflections” (2013) de Bosmat Agayoff & Alon Ziv.

146 Fernández Prieto, Celia. Ut. Supra.

4.2.1.2. ACCIONES CORRELATIVAS O ENCADENADAS POR LA NARRACIÓN

Cuando dos o más personajes interfieren directamente en las acciones de los siguientes nos encontramos ante acciones correlativas o encadenadas por la narración. Para ello es imprescindible que existan varios individuos enfrentados en su posicionamiento, generando con sus acciones un desequilibrio en el contrario. Por norma general las acciones simples de los personajes no se enmarcan dentro de los fenómenos y paradojas temporales, pero en este caso se trata de acciones consecutivas y esta correlatividad entre una acción y otra es lo que dota a la acción de su carácter temporal. A su vez este tipo de acciones son las que propician la narración, el hilo conductor de la obra. Sin embargo, otras acciones sencillas (que no están influenciadas por las paradojas temporales), aun siendo correlativas en el tiempo (pues no ocurren todas a la vez sino que se suceden), no son las instigadoras de la narración ni el hilo conductor de esta. Es por ello que las acciones sencillas, aun siendo consecutivas, no entran dentro de los recursos temporales. Todas las acciones de una narración figurativa deben ser consecutivas, a no ser que existan saltos temporales como el Flashback, el cual después de aparecer generaría acciones que le serían consecutivas. Esta progresión de los acontecimientos es llamada “Ley de progresión continua”, plantea que los acontecimientos presentes deben basarse en los anteriores y debe existir un crecimiento de la emoción que culminará en el climax al final de la obra.¹⁴⁷ Aunque el tipo de correlación entre acciones a la que nos referimos en este apartado es mucho más directa (pues la narración se basa en esta lucha de antagonicos), guarda cierta relación con la “Ley de progresión continua”, como sería la cohesión entre acciones y la anticipación del resultado, el contraste de un enfrentamiento entre contrarios y el ritmo o motivo repetido.¹⁴⁸ Consideramos este tipo de encadenamiento de acciones como recurso temporal ya que ha pasado a ser un recurso recurrente que se desarrolla en un periodo largo de la obra y que tiene que ver con la forma en la que la acción se desenvuelve en el tiempo hasta llegar a la acción antagonica, y así sucesivamente, como una suerte de danza entre contrarios, un ritmo de narración especial que se repite como recurso.

En este tipo de narraciones juega un papel importante el espacio, pues en muchos de los casos no sería posible el encuentro entre contrarios sin él. Uno de los autores que experimentaron con el espacio y las acciones correlativas fue Raimund Krumme. En su obra “Seiltänzer” (1986) dos personajes se encuentran tirando de extremos opuestos de una cuerda. El interés se encuentra en el plano cuadrado entre ellos, que cambia su perspectiva y sus posibilidades, siendo en ocasiones una pared cerrada, un espacio vacío o la puerta a un nuevo espacio. La forma en la que los dos personajes interactúan entre sí al tirar de la cuerda son las acciones encadenadas, pues al tirar y girar alrededor del espacio el otro personaje es movido contra su voluntad y viceversa.

“Not About Us” (2011) de Michael Frei (figura 75) es una obra más actual en la que el espacio es también sumamente importante. Aquí encontramos unos personajes que viven en la sombra y otros que viven en la luz, en una animación en blanco y negro donde, en la sombra, el color de fondo es negro y las líneas del espacio y los personajes blancos, y viceversa. Los personajes, aun no pudiendo tocarse ni verse, cambian su estado y el de su contrario al apagar y encender la luz, pues cuando pulsan el interruptor la luz se convierte en sombra y la sombra en luz. Finalmente se encuentran en el mismo espacio el personaje luz y el personaje sombra gracias a los vórtices creados por la sombra, puras paradojas espaciales. Estando ambos personajes contrarios en el mismo espacio se dan cuenta de que sus acciones son miméticas, si uno se mueve el otro lo hace de la misma manera. El juego con las sombras de los propios personajes también es paradójico, el personaje luz atraviesa la sombra para convertirse en personaje sombra y poder tener contacto físico con el otro personaje sombra que actuaba de la misma manera que él cuando era luz. Una vez se encuentran ambos personajes sombra descubren que al tocarse desencadenan una acción correlativa en el espacio, volviéndose luz y viceversa. Es por ello que en esta obra son las acciones de los personajes contrarios las que son consecutivas y crean el ritmo y el argumento, no teniendo solo influencia sobre el personaje contrario, sino también sobre el espacio.

147 Sulbarán Piñeiro, Eugenio. El Análisis del Film: Entre la Semiótica del Relato y la Narrativa Fílmica. *Opción*, N° 31 (2000).

148 Sulbarán Piñeiro, Eugenio. Op. Cit

“Chronemic” (2014) del grupo Animade (figura 76) es otra obra en la que el espacio luz y sombra se contraponen y con ello los personajes que viven en cada uno de estos espacios son opuestos al otro. Llega el punto en el que si el personaje luz es tocado por el espacio sombra, desaparecerá, ocurriendo al contrario con el personaje sombra. De este modo la narración de la obra se desarrolla de una manera muy distinta a la anterior, pues en “Not About Us” el personaje luz pudo existir en el espacio sombra. En “Chronemic” la narración se desarrolla a partir del miedo de cada personaje a su espacio contrario, su huida y el afán de cada uno por conquistar más territorio análogo. La batalla por el territorio se une al deseo de supervivencia, pues uno debe huir cuando el otro consigue terreno para no dejar de existir. Las acciones correlativas de un personaje y otro son mucho más agresivas que en “Not About Us” o “Seiltänzer”, poniendo en peligro la vida del personaje contrario. Cada acción crea una reacción en cadena donde el personaje opuesto deberá huir y originar otra acción para que su opuesto se comporte de la misma manera y así sucesivamente.

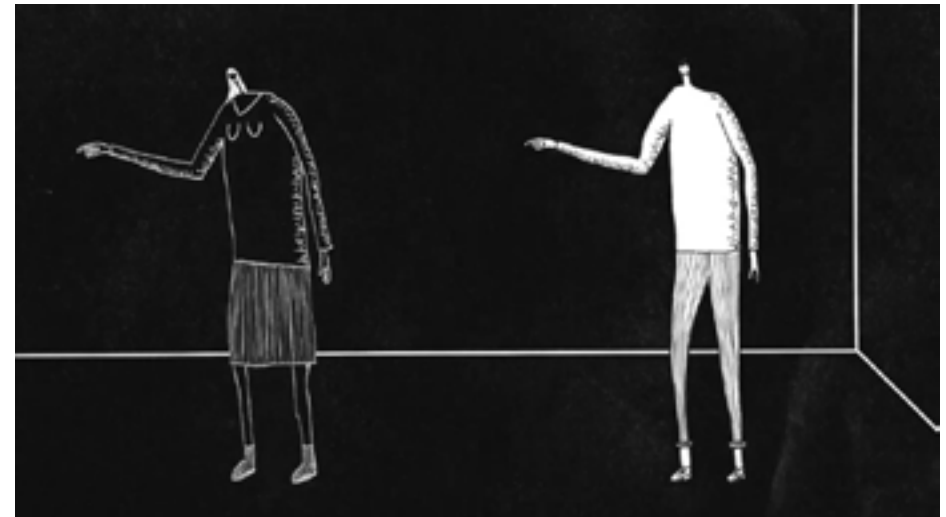


Figura 75: Fotograma de la obra “Not About Us” (2011) de Michael Frei.

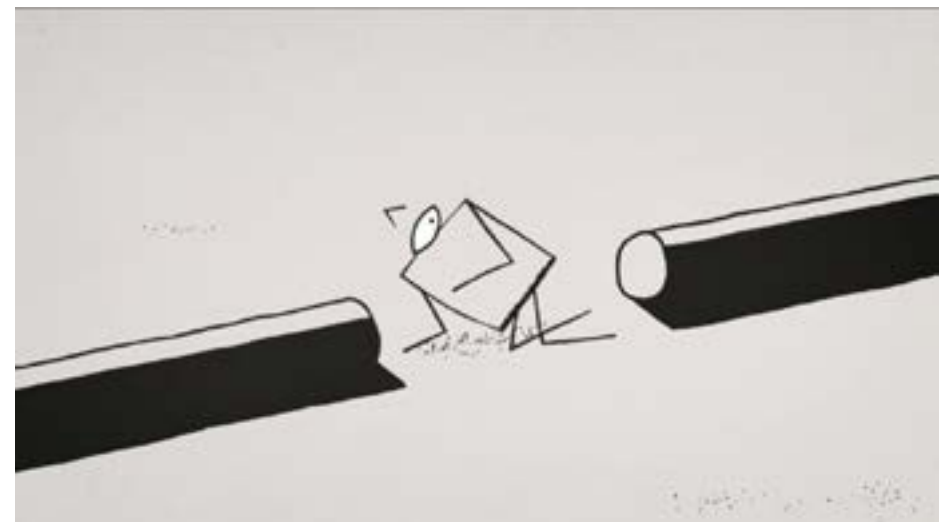


Figura 76: Fotograma de la obra “Chronemic” (2014) del grupo Animade.

4.2.1.3. DESDOBLAMIENTO DEL PERSONAJE

Cuando un personaje deja una estela de su movimiento tras de sí, a la manera de fotogramas que prevalecen en el tiempo aunque deberían haber desaparecido con el paso del nuevo fotograma, nos referimos a desdoblamiento del personaje. También se puede dar el caso en que el personaje se divida en varios con la misma apariencia e igual o distinto comportamiento. Sin embargo este segundo caso no haría referencia al tiempo, simplemente sería una paradoja espacial donde el mismo individuo coexiste consigo mismo, no por viajes en el tiempo, sino por duplicación del personaje. De la misma manera que un organismo unicelular se multiplica dividiéndose, el nuevo organismo, aunque fue parte del anterior, no es el mismo, toma conciencia y comportamiento propio en este segundo caso. Es por ello que, al no ser una circunstancia temporal sino existencial la que se da, atenderemos en este apartado al primer caso, donde el desdoblamiento sí tiene connotaciones temporales debido a la persistencia visual de fotogramas y acciones pasadas. La circunstancia existencial que da paso al desdoblamiento de la conciencia de los personajes generalmente viene dada por la mente del protagonista, sufridor de algún tipo de enfermedad mental como esquizofrenia, ya que esta crea una ruptura con la realidad y con la propia persona que la sufre, lo que puede desencadenar la supuesta duplicación de la persona ya que no se siente en relación con su cuerpo¹⁴⁹. Este no es el caso que nos ocupa, pues estudiamos el desdoblamiento como un recurso visual que no afecta a la percepción del personaje. Con el desdoblamiento del personaje se genera una multiplicación de la realidad, comenzando la dualidad entre la realidad y la irrealidad, algo en lo que esta duplicación del personaje se asemeja a la duplicación que tiene que ver con la doble realidad, el espectador se encuentra ante el misterio de si la duplicación de personajes es real, es decir, todos esos personajes que parten de uno mismo son reales, o si por el contrario son imaginarios.¹⁵⁰

En la obra “Rainbow Dance” (1936) de Len Lye (figura 77), de técnica rotoscopia, un personaje humano se desdobra, prevaleciendo posiciones clave del movimiento que acaba de acontecer. El personaje silueta, que va cambiando de color brusca y aleatoriamente, salta y para en seco. Su estela va desapareciendo paulatinamente hasta que queda la sombra personaje, que aun permaneciendo quieto adquiriría cierto movimiento por ser grabación de imagen real a la que se le ha aplicado la técnica rotoscopia. En un punto de la película también se da la coexistencia del mismo personaje en tres acciones distintas, aunque no interactúan entre ellos. En esta obra el desdoblamiento del personaje se usa como recurso visual, no tiene un gran impacto en el desarrollo de la trama.

Un caso en el que el desdoblamiento sí tendría importancia conceptual en la narración es “Afterlife” (1978) de Ishu Patel (figura 78). En un momento dado el personaje muere y el desdoblamiento se produce cuando el alma sale del cuerpo, dejando una estela tras de sí, como vemos en la figura 78. En ambas obras la estela de movimiento producida es un recurso visual, debido a que es una técnica que produce resultados llamativos, conocida y utilizada por múltiples artistas (recordemos las pinturas futuristas). La diferencia se encuentra cuando este procedimiento visual tiene importancia para el argumento, por ejemplo en “Afterlife” el desdoblamiento del personaje desarrolla la narración y por ello será más rica en concepto. Se podría haber expresado la salida del alma sin este desdoblamiento, pero este recurso le dota de un punto extra de misticismo. Sin embargo en “Rainbow Dance” el desdoblamiento no aporta más concepto que el que ya existía en el movimiento del personaje, no aporta un extra a la narración y se queda en la experimentación visual.

149 López García, Guillermo. La División del Yo en los Personajes Dostoievskianos: El Caso de El Doble. *Actas de las II Jornadas de Rusistas Españoles* (Universidad de Valencia, Valencia, 1998).

150 Pérez Romero, Carmen. Misterio en Torno al Personaje ‘Desdoblado’ en “El Director”, de Pedro Salina y “The Cocktail Party”, de T.S. Elliot. *Anuario de Estudios Filológicos*, Vol. 14 (1991).

En “Good Morning” (2007) de Satoshi Kon, que forma parte de la colección de cortometrajes de un minuto “Ani-Kuri 15”, podemos ver un tipo de desdoblamiento más desarrollado en el tiempo. La protagonista se levanta de la cama, pero un rastro suyo, lo que era ella unos minutos antes, se queda tumbada y comienza a actuar a los minutos de la misma manera que la protagonista. En este caso el rastro que deja el personaje en el tiempo no es estático como en los casos anteriores donde el fotograma inmóvil se suspende en el tiempo, sino que es un rastro móvil, una duplicación del personaje que comienza a actuar igual que el personaje presente, pero unos minutos después. Este caso podría asemejarse más con el desdoblamiento mental o existencial, sin embargo la protagonista, aunque coincide con su doble, parece no percibirlo, es por ello que este desfase temporal es un recurso visual, no provocado por una afección mental de la protagonista.



Figura 77: Fotograma de la obra “Rainbow Dance” (1936) de Len Lye.



Figura 78: Fotograma de la obra “Afterlife” (1978) de Ishu Patel.

4.2.1.4. ELIPSIS

*“La elipsis es un recurso cinematográfico que consiste en la supresión de elementos temporales y en ocasiones espaciales, tanto narrativos como descriptivos de una historia, de tal forma que a pesar de estar suprimidos se dan los datos suficientes para poderlos suponer como existentes.”*¹⁵¹

Los saltos temporales progresivos o elipsis son propiciados por el cambio de plano, son un recurso expresivo al cual los espectadores están muy acostumbrados. Se usa en todo tipo de obras audiovisuales, desde comerciales a obras de autor. Es un recurso tan familiar que la mente llega instintivamente y de manera inconsciente a la conclusión, de que, en ese espacio de tiempo eliminado, no ha sucedido nada importante. Nadie se plantea qué ha ocurrido, se sigue el hilo de la historia sin darle mayor importancia. Este procedimiento hace posible que la narración sea dinámica, mostrándonos una historia que puede desarrollarse más o menos en el tiempo. Si no existieran saltos temporales en la narración lo único que podría mostrarse sería un continuo espacio tiempo en el que debe desencadenarse y concluir la acción. Esto daría pie a obras en las que la duración de la narración equivale al tiempo real. Sin embargo perderíamos narraciones temporalmente más extensas y puede que por ello de mayor interés. Es por lo que este medio expresivo es muy necesario para las obras audiovisuales de narración figurativa y es utilizado cuando queremos desarrollar una narración temporalmente más larga que la duración física de la obra, pudiendo sintetizar diez años de la vida del personaje en dos horas de película gracias al montaje. Elipsis son, por tanto, cortes discretos entre planos o escenas¹⁵². Los saltos deben ser progresivos en el tiempo, con la intención de eliminar contenido poco interesante para la obra, que pueda resultar aburrido o monótono al espectador. Si los saltos no son progresivos en el tiempo, estaremos ante Flashforward o Flashback. Las elipsis, al cortar fragmentos de la obra, pueden estar omitiendo información valiosa, aunque este no suele ser el objetivo. En el caso de que se haya suprimido un acontecimiento relevante, es posible que la obra vuelva sobre sus pasos en un Flashback, mostrando qué es lo que no nos fue enseñado en

su momento, o por el contrario puede crear una laguna permanente donde el espectador note que le ha sido sustraída información.¹⁵³ Este recurso puede darse implícita o explícitamente, según si se hace mención al corte sufrido por la obra o no.¹⁵⁴

En “Home Sweet Home” (2013) de Alejandro Díaz, Romain Mazevet y Stéphane Paccolat, se recurre continuamente a los saltos temporales (elipsis) debido a que quiere reflejarse un largo paso del tiempo. La razón por la que se crean estos pequeños saltos mostrando escenas cortas es porque el autor ha decidido mostrar algunos de los momentos del camino de los personajes, aunque no ocurran acciones relevantes. Las escenas serán más largas cuando trata de acontecimientos importantes para la comprensión de la relación entre los personajes. Podrían existir solo saltos entre acontecimientos importantes, dejando las cortas escenas de caminata fuera de la obra, pero con ellas, como vimos anteriormente, se consigue integrar un nuevo factor temporal, el paso de los días y las estaciones, lo que recalca más el tiempo que los personajes pasan juntos por este camino incierto. Además, el hecho de que se haga hincapié en las escenas de caminata nos da a entender lo largo y arduo que es su viaje solo mostrando unos pocos segundos de ciertos momentos. A esta forma de acortar el tiempo de la narración se le llama condensación de acontecimientos¹⁵⁵.

En el caso de “Rabbit and Deer” (2013) de Péter Vác, el espacio de tiempo de las elipsis es mucho más corto que en “Home Sweet Home”, debido a que ocurren acontecimientos dignos de tener en cuenta en espacios temporales más cortos. Los saltos temporales en “Rabbit and Deer” tampoco siguen la misma intencionalidad que en “Home Sweet Home”, no pretenden remarcar el tiempo que pasan juntos los personajes, su misión es eliminar los momentos poco interesantes y crear un ritmo dinámico en la narración, algo angustioso debido a que se remarca el tiempo que uno de los personajes tiene que esperar hasta que el otro vuelve a comportarse de una manera determinada.

153 Bordwell, David. Ut. Supra.

154 Martínez Expósito, Alfredo. Ut. Supra.

155 Gutiérrez San Miguel, Begoña; Daniel Aclé, Vicente; Herrero Gutiérrez, Francisco Javier. La pragmática a través de la metodología conceptual. Estudio de caso de Ratatouille. *Revista Comunicación*, N°10 (2012).

151 Valero Martínez, Tomás. Cine e Historia: Más Allá de la Narración. El Cine como Materia Auxiliar de la Historia. *I Congreso Internacional de Historia y Cine, Getafe: Universidad Carlos III de Madrid, Instituto de Cultura y Tecnología*, (2008). Pág. 4

152 Bordwell, David. Ut. Supra.

Existen elipsis o saltos temporales de duraciones muy dispares. Los cortes de plano cortos pueden saltar entre segundos y pocos minutos de una acción a otra y se utilizan para crear tensión visual. En muchos casos muestran conceptos o actitudes contrapuestas de los personajes, expresando una cierta bipolaridad; en otros casos puede quererse remarcar un gran cambio en muy poco tiempo. Existen también cortes de plano donde pasa algo más de tiempo entre plano y plano, como horas. Estos cortes medios sirven para acentuar el paso temporal en el que una espera se hace larga, como en “Rabbit and Deer”. En esta obra existen también un tipo de cortes temporales sin cambio de plano, es decir, no hay un corte de plano visible, sino que el personaje desaparece de repente, la cámara sigue estática y sin aviso puede volver a aparecer u ocurrir otra acción. Sabemos que ha debido pasar un tiempo (no podemos saber cuánto) entre que el personaje desapareció y otra acción ha tenido lugar en el plano, porque asimilamos esta desaparición a un corte de plano invisible o inapreciable.

Otra forma técnica en la que las elipsis pueden aparecer la encontramos en obras como “One Thousand Buddhas” (2014) de Dahee Jeong. Para crear los saltos, el autor no ha utilizado cambios de planos convencionales, en los que de una acción se pasa a otra más bruscamente. En este caso, para reflejar un largo paso del tiempo, se utilizan disoluciones cruzadas entre imágenes. De este modo la cámara no parpadea, se encuentra siempre en el mismo lugar sin parar la grabación, las acciones o distintos planos se fusionan en el mismo, dotando a estos saltos temporales de una sensación de continuidad sosegada que es mucho más difícil de transmitir con cortes de plano convencionales. Los pequeños buddhas que el monje va tallando aparecen progresivamente mientras él se nos muestra tallando uno de ellos, por ello el salto temporal que existe entre los buddhas es mayor que el que existirá entre las acciones del propio personaje, cuando se crea una disolución para hacer desaparecer el presente tallando y aparecer el siguiente presente colocando la escultura terminada: es mayor el tiempo que se tarda en tallar un buddha y colocarlo, sin embargo el tiempo de disolución entre los buddhas que van apareciendo es mucho menor que el tiempo que toman las disoluciones entre las acciones del personaje, debido a que solo se nos mostrará cómo este crea una de las estatuillas. Aun así el tiempo de aparición de los buddhas es mucho más rápido que el tiempo que toma el monje para que aparezca su nueva acción. También podemos apreciar el paso del tiempo en el cambio de estados que sufre el árbol por el paso de estaciones, el cual también está acelerado gracias a un Time Lapse que se aplica únicamente al árbol.

4.2.1.5. VIAJES EN EL TIEMPO

Son regresiones o adelantos de los acontecimientos. La diferencia con Flashback y Flashforward reside en que estos últimos hacen referencia a recuerdos o adivinaciones, sin embargo, los viajes en el tiempo aluden a movimientos temporales en la acción de los personajes, no solo en su imaginación. Es este movimiento en el espacio tiempo, movimiento físico en la realidad de los personajes, la que diferencia los viajes en el tiempo de los Flashes.

Para crear viajes en el tiempo no es necesaria una máquina del tiempo, aunque en ocasiones la encontraremos, hay distintas formas de hacer viajar en el tiempo a un personaje. La primera está referenciada en la película “El Planeta de los Simios” (1968) de Franklin J. Schaffner. En ella el protagonista cree haber viajado a otro planeta, sin embargo, el viaje en el tiempo es debido a la teoría de la relatividad de Einstein por la cual, según la velocidad a la que se viaja, el tiempo puede expandirse, de modo que este personaje no se encuentra en otro espacio, sino en otro tiempo.¹⁵⁶ Este tipo de viaje temporal solo permitiría movimiento irreversible hacia el futuro, están basados en teorías científicas calculadas, si bien es verdad que no ha podido demostrarse realmente, han quedado demostrados en la física experimental. Otro tipo de viajes cercanos a lo científico, pero no demostrados, sería el viaje por agujeros de gusano. Al introducirse el personaje en uno de ellos, comienza un viaje espacio-temporal en el que el tiempo se dilata para el pasajero del agujero de gusano. Un ejemplo lo encontramos en la película “Contact” (1997) de Robert Zemeckis, en la que la protagonista viaja dieciocho horas por un agujero de gusano, tiempo que en la tierra solo ha sido percibido como medio segundo.¹⁵⁷ En otros casos los agujeros de gusano serán simples túneles temporales, como en la novela “Rescate en el Tiempo 1999-1357” (1999) de Michael Crichton.¹⁵⁸ Otro artilugio que ayudará con los viajes en el tiempo en la película será, como su propio nombre indica la máquina del tiempo. La primera máquina del tiempo documentada en la literatura pertenece al año 1895, aparece en la novela “La Máquina del Tiempo” de H. G. Wells.¹⁵⁹ En la primera mitad del S.XX se comienza a especular con

156 Stengler, Erick. Viajes en el tiempo... En el Cine. *Ponencias* (2008).

157 Stengler, Erick. Op. Cit.

158 Stengler, Erick. Op. Cit.

159 Francescutti, Pablo. El Cine de Ciencia Ficción como Máquina del Tiempo.

Anuario del Departamento de Ciencias de la Comunicación, Universidad Nacional del Rosario, Vol. 2 (1997).

la relatividad del tiempo, desde la filosofía y el arte se preguntan por la estructura lineal y absoluta de este, diferenciando entre el tiempo público y el privado, el tiempo del reloj y el personal, hasta llegar, como hemos visto, a la ciencia, donde realmente los físicos experimentan con ello¹⁶⁰. Todos estos serían tomados en las artes como recursos narrativos, pues son imágenes o temas a los que se suele recurrir en la narración de ciencia ficción que se busca tratar sobre el tiempo.

Un ejemplo de viaje en el tiempo hacia delante, es decir, del presente hacia el futuro, lo veríamos en la obra ya comentada anteriormente “Al Jarnow’s Cosmic Clock” (1979) de Al Jarnow. En ella se nos muestra a una velocidad que va acelerando progresivamente, una hipótesis de cómo evolucionaría la tierra, pasando por la extinción del ser humano y terminando con la regeneración de la vida, de una forma parecida a la que existe actualmente. Este viaje en el tiempo presenta en un par de minutos el futuro que le esperaría al planeta en unos millones de años, gracias al Time Lapse.

En animación también se han realizado viajes en el tiempo de la forma más tradicional para el cine de ciencia ficción, a través de máquinas del tiempo, donde el protagonista, por medio de estos mecanismos, puede viajar hacia el presente o el pasado a su antojo. Este es el caso de la película “La Chica que Saltaba a Través del Tiempo” (2006) de Mamoru Hosoda, donde la protagonista, gracias a su entrada en contacto con una pequeña máquina del tiempo, comienza a experimentar estos saltos, en principio desintencionados, pero que pronto aprende a controlar. Es así como el hilo conductor de la película son estos saltos en el tiempo que realiza la protagonista y sus correspondientes consecuencias.

Otro proceso de viajes en el tiempo audiovisual que parece haber sido algo menos estudiado es a través de las rebobinaciones externas a las acciones de la narración, como movimientos de cámara que hacen que la acción (a modo de VHS) se rebobine y el personaje vuelva a un punto anterior o vaya a otro posterior. Esta forma de viajes en el tiempo no afecta a la linealidad de la narración, esta se encuentra siempre es una suerte de presente ya que, exceptuando el tiempo en el que se encuentren, son viajes temporales no muy lejanos en el tiempo ya que son los mismos personajes, es por ello que,

160 Francescutti, Pablo. Ut. Supra.

aunque se de la rebobinación y ocurran cosas en este pasado-presente que no ocurrieron la primera vez que aconteció, al no haber un contraste estético y cultural fuerte, nos parecerá que estamos de nuevo asistiendo al presente. Esto mismo ocurre en la película “Regreso al Futuro I” (1985) de Robert Zemeckis, ya que los años de separación entre el presente del protagonista y el futuro al que viaja no son demasiados y la película transcurre mayormente en este presente-pasado, lo que a ojos del espectador, inconscientemente, creará la sensación de que el pasado es el presente.¹⁶¹

La clave para considerar la rebobinación como viaje y no como salto en el tiempo, es que vemos cómo sucede el viaje hacia delante o hacia atrás, sin embargo en los saltos temporales no vemos el nexo entre el plano presente y el salto. La rebobinación es un recurso técnico-narrativo muy utilizado para la experimentación con el tiempo en la animación, ya que este viaje en el tiempo se da como suceso imprescindible en la narración y se puede crear a través del montaje de los planos en tiempo inverso. Consigue que un suceso vuelva a ocurrir con la posibilidad de cambio, pues ya sabemos lo que va a pasar, como ocurre en “That’s not Supposed to Happen” (2013) de Rory Kerr (figura 79). En esta obra dos alienígenas son los responsables de las desgracias que les ocurren a los demás personajes. Al no estar de acuerdo uno de los alienígenas con el segundo, el primero hace retroceder el tiempo para subsanar la desgracia que ha hecho aparecer su compañero. Aquí estaríamos ante un caso en el que es necesaria una máquina del tiempo para que la narración tenga sentido: en la figura 79 podemos ver el momento en el que, después de ser disparado por el personaje vestido de naranja, el tiempo se invierte y encontramos una regresión hacia atrás, hasta el punto antes de ser disparado, gracias a que uno de los alienígenas pulsa un botón de retroceso temporal. En esta historia podemos apreciar el concepto “causa-efecto” que rodea a los viajes en el tiempo, lo que hagas en el pasado puede alterar el presente. Al igual que el protagonista de “Regreso al Futuro I” ve en peligro su existencia por cambiar la forma en la que sus padres se conocieron¹⁶², en “That’s not Supposed to Happen”, al volver atrás, se evita la desgracia, por lo que esos actos que en primer lugar ocurrieron, ya no ocurrirán.

161 García Catalán, Shaila. El Delorean Extraviado: Usos Confusos del Flashback Postclásico (y Otros Viajes Temporales). *Revista Comunicación*, Vol. 1, N° 10 (2012).

162 García Catalán, Shaila. Op. Cit.

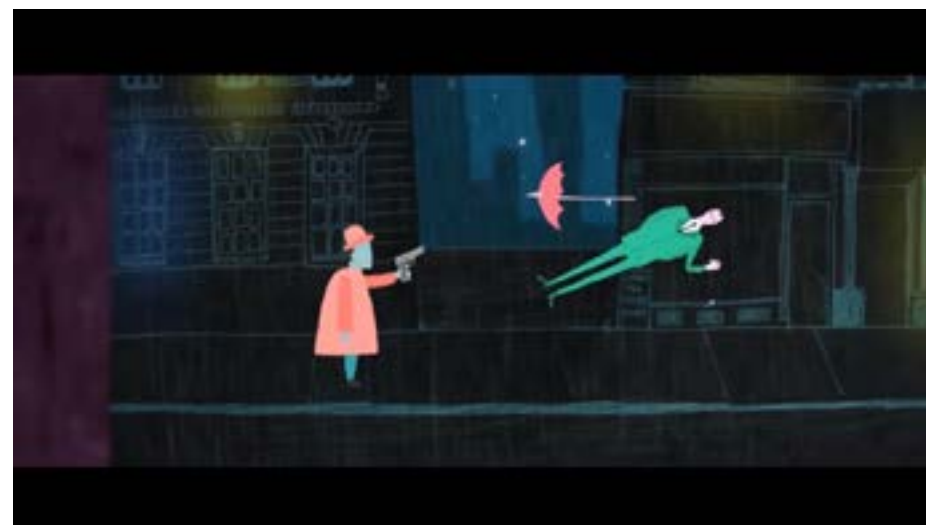


Figura 79: Fotograma de la obra “That’s not Supposed to Happen” (2013) de Rory Kerr.



Figura 80: Fotograma de la obra “The Event” (2013) de Julia Pott.

En la obra “The Event” (2013) de Julia Pott (figura 80) el retroceso en el tiempo se utiliza como recurso para crear en el espectador mayor sensación de ansiedad e incompreensión. Es este caso no se retrocede hasta llegar a un momento para después continuar a partir de este, sino que se nos muestran los mismos acontecimientos que se mostrarían en la dirección convencional del tiempo, pero en dirección contraria. Aquí, el retroceso en el tiempo no tiene una mayor importancia ni más intención que su utilización como recurso expresivo visual, no añade ningún nuevo concepto ni sensación subjetiva del personaje.

En “Rew Day” (2010) de Svilen Dimitrov (figura 81) encontramos este recurso expresivo como explicación de una situación. La obra comienza literalmente un momento antes de su final, en la dirección del tiempo convencional, hasta que el personaje que hay sentado, inmóvil, cae al suelo y comienza a sangrar, aun inmóvil. Es entonces cuando comienza el retroceso en el tiempo, todo empieza a moverse marcha atrás. Primero vemos los acontecimientos más cercanos al final de la historia para acabar en el comienzo del día del personaje, al levantarse en la cama, es entonces cuando el tiempo deja de rebobinarse y vuelve por un momento a su dirección habitual para permitir al personaje decir una frase que podremos comprender, ya que cuando hablan en la rebobinación, es muy difícil entender lo que dicen. Este modo de contar la historia genera un gran interés en la narración, al ver primero las reacciones y luego las acciones que las generan, vamos comprendiendo todo poco a poco, como acciones ocultas de las que no podemos imaginar el principio, es por ello que cualquier mínimo acontecimiento se convierte en un acertijo para el espectador y en ello radica el interés de esta utilización de los viajes en el tiempo.



Figura 81: Fotograma de la obra “Rew Day” (2010) de Svilen Dimitrov.

4.2.1.6. BUCLES

“La idea más popular sobre el tiempo es aquella que lo considera como un río que fluye. Un río de acontecimientos entiendo. Es la que adoptó el cristianismo lo cual explica su preeminencia en el mundo occidental. Otra forma de entender el tiempo, o el paso del tiempo, es considerarlo como un bucle que se recorre una y otra vez. Es la teoría del eterno retorno. De la observación de fenómenos cíclicos se puede llegar a la conclusión de que el tiempo se repite. Aunque bien mirado lo que se repiten son los fenómenos, no el tiempo.”²¹⁶³

Con esta cita de Elena Thibaut, queda clara la conexión entre la filosofía del tiempo y las artes, en este caso, como ya hicimos referencia en el primer capítulo de la tesis “Pensamiento del tiempo en la historia y correspondencia con el tiempo en animación”, relacionando los bucles temporales con el “Eterno Retorno” de Nietzsche.

Los bucles son un recurso expresivo muy utilizado en animación, ya sea para ganar tiempo y ahorrar trabajo (sería el caso de los bucles de personajes andando), como para generar un contenido visual llamativo y valioso para la narración. Existen dos tipos de bucles, de movimiento y narrativo. Los bucles de movimiento se pueden localizar de diferentes maneras dentro de la narración: pueden ser bucles aislados u obras creadas a partir de ellos. Los bucles narrativos son aquellos que conectan el principio de la obra con el final a través de la misma imagen, conteniendo una narración completa que no tiene por qué presentar bucles de movimiento. Ambos se encuentran dentro de la narración y son propiciados por los personajes y sus acciones. Sin embargo los bucles narrativos guardan una peculiaridad, se necesita de un elemento reproductor externo a la obra para que la reproducción en bucle pueda darse, es decir, la obra acaba en el mismo sitio donde empieza. Pero esta no volvería a empezar, sería un visionado único y no se consideraría un bucle en sentido literal, visualmente hablando, ya que no apreciamos cómo vuelve a ocurrir todo lo anterior. Aun así y aunque el reproductor no lo reprodujera indefinidamente creando el bucle, nuestra mente concibe las conexiones externas por contexto, generando el bucle de una manera exterior a la obra.



Figura 82: Fotograma de la obra “The Flying Man” (1962) de George Dunning.

163 Thibaut Tadeo, Elena. Ut. Supra. Pág. 2



Figura 83: Fotograma de la obra “Girl’s Night Out” (1987) de Joanna Quinn.



Figura 84: Fotograma de la obra “White Tape” (2014) Michelle y Uri Kranot.

a) BUCLES DE MOVIMIENTO

Los bucles de movimiento son los más comunes en animación, utilizados en casi cualquier obra. El tipo de bucle de movimiento que encontramos en la mayor parte de las obras pertenece a animaciones que en la realidad podrían actuar como bucles, por ejemplo el parpadeo de los ojos o el caminar. Por supuesto en la realidad no existen bucles exactos propiciados por las acciones los seres vivos, pero es una licencia que la animación se permite tomar para poder ahorrar tiempo, trabajo y abaratar la producción. Un ejemplo de este tipo recurso se encuentra en “The Flying Man” (1962) de George Dunning (figura 82), donde el personaje decide quitarse la ropa y echar a volar. Durante todo el proceso de vuelo el personaje está sometido a un bucle, aunque se encuentra volando durante casi un minuto, el movimiento solo ha sido dibujado una vez, haciendo coincidir el principio con el final y repitiéndose. Otro ejemplo de este tipo de bucles de movimiento tan usuales podemos verlo en “Walking” (1968) de Ryan Larkin, con escenas de un personaje andando donde el bucle actúa de la misma manera que en la obra anterior

Todos los bucles de movimiento son realizados técnicamente de la misma manera, lo único que varía es el concepto con el que se utilizan. En “Girl’s Night Out” (1987) de Joanna Quinn (figura 83) vemos uno de estos bucles de movimiento nada más comenzar la película. Se nos muestran las manos de unas trabajadoras en cadena en el momento de trabajar. Este bucle, aunque técnicamente es realizado de la misma manera que los anteriores, tiene un concepto añadido, la misión de remarcar la cansada reiteración del trabajo en cadena.

En “Immortal Beloved” (2010) de Dax Norman, el bucle ha trascendido y se ha convertido en el propósito de la narración, es decir, toda la narración está creada a partir de bucles. Juega con los viajes en el tiempo hacia delante y hacia atrás para no dejar avanzar la narración a un ritmo constante, creando una cierta sensación de ansiedad en el público. Elementos con movimiento en bucle que forman parte de imágenes más grandes que también se mueven en bucle y que solo podemos ver cuando la cámara se aleja, son los que propician el contenido de la narración, una especie de viaje de

descubrimiento paulatino de las partes más grandes que están conformadas por otras más pequeñas. Pero la cámara no va progresivamente desvelando, en un movimiento en zoom out continuo, sino que en cualquier momento puede volver hacia delante para mostrarnos lo que ya habíamos visto. Esta sensación tan desconcertante de no saber muy bien a qué atenernos se ve incrementada por los movimientos entrecortados de la cámara y los demás elementos interiores a la narración.

En “White Tape” (2014) Michelle y Uri Kranot (figura 84) también vemos bucles de movimiento cargados de concepto. En esta obra todos los elementos se conjugan para crear un ambiente general angustioso. La técnica pictórica permite distinguir las formas que se presentan, pero no guarda nada de detalle, simplemente diferenciamos silueta y fondo. Los constantes movimientos de cámara no ayudan a comprender mucho mejor la narración. Los bucles de movimiento se encuentran en escenas donde se pretender generar el concepto del no avance, la silueta se mueve, vuelve atrás en el tiempo y así sucesivamente. Todos estos elementos crean una narración abrumadora, donde el espectador lucha contra la obra para poder intuir algo más de lo que muestra.

Otro tipo de animación que debe recurrir a los bucles es aquella que no está creada en soporte audiovisual, es decir, todos los juguetes ópticos del llamado pre-cine. Algunos de los primeros juguetes ópticos precursores del cinematógrafo fueron los praxinoscopios, kinetoscopio, taquiscopios¹⁶⁴ y el taumatro, creado por John Ayrton en 1825¹⁶⁵, cuya técnica y funcionamiento ya explicamos en el apartado “Animación a tiempo real”. En el taumatropo, al solo poseer dos fotogramas que interactuaban entre sí, el movimiento de la imagen era muy restringido y no podríamos estar hablando aun de bucle de movimiento, si bien es verdad que la acción ejercida por el espectador (enroscar y desenroscar las cuerdas para accionarlo) sí que era una acción en bucle.

164 Alonso García, Luis. El Caso Lumière: Invención y Definición del Cine, Entre el Affaire y la Captura. *Banda Aparte*, N° 11 (1998).

165 Alvar Beltrán, Carmen. *La Imagen en Movimiento: El Juguete Óptico como Instrumento Crítico* (Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2013).

Contando ya con diferentes fotogramas consecutivos, podemos encontrar el fenaquistiscopio (1832) de Plateau¹⁶⁶, el zootropo (1867) de Hörner¹⁶⁷ y el Praxinoscopio (1877) de Émile Reynaud¹⁶⁸. En los tres casos es necesario que la secuencia de imágenes crease un bucle de movimiento, no habiendo un comienzo y un final claros, para que la imagen no sufriera un corte brusco durante el accionamiento del objeto. Como vimos en el apartado “Animación a tiempo real”, tanto el zootropo como el praxinoscopio se siguen utilizando en la actualidad. Un ejemplo de obra de animación creada con praxinoscopio sería “We Got Time” (2009) de David Wilson, utilizando el movimiento giratorio del tocadiscos para conseguir automatizar el bucle de movimiento. Por su parte, los zootropos actuales han producido obras como sería el caso de “Le Petit Théâtre de l’ébriété” (2011) de Florent Ruppert y Jérôme Mulot. En el caso de los zootropos, también se sirven del movimiento giratorio de los tocadiscos o platos de DJ para automatizar el bucle. Estos tipos de animación, que suelen asociarse a la animación experimental, son el ejemplo de cómo las técnicas más antiguas y precursoras de la animación tal y como la conocemos, se fusionan con las nuevas tecnologías, consiguiendo obras de animación espectaculares y técnicas que, cuanto menos, sorprenden al público en general, el cual relaciona directamente la animación con el soporte audiovisual.

El folioscopio, como vimos, fue otro juguete óptico introducido en 1869. Aunque generalmente se ha estudiado a Pierre-Hubert Desvignes como su creador, datos demuestran que la primera patente del juguete óptico se hizo en 1868, nombrado como kineógrafo por John Barnes Linnet¹⁶⁹. En este apartado, el tipo de folioscopio-libro quedaría descartado ya que no crea un bucle, sino que tiene principio y fin marcados. Sin embargo las nuevas tecnologías han permitido crear folioscopios automáticos, donde las páginas no dejan de pasar, colocadas de manera que crean un cilindro, en un movimiento giratorio. Así, de la misma manera que el resto de juguetes ópticos estudiados, no sabremos con precisión cuál es el primer y el último fotograma porque estaremos atendiendo a un bucle de movimiento continuo.

166 Alvar Beltrán, Carmen. Ut. Supra.

167 Alvar Beltrán, Carmen. Op. Cit.

168 Alvar Beltrán, Carmen. Op. Cit

169 Comalada, Anna Maria. Un Folioscopio Poético. *Educación y biblioteca*, N° 168 (2008).

b) BUCLES NARRATIVOS



Figura 85: Fotograma de la obra “Tango” (1980) de Zbigniew Rybcznski.



Figura 86: Fotograma de la obra “Wild & Wooly” (2014) de Pablo Gostanian.

El bucle narrativo es un elemento externo a la obra, creado por nuestra mente si no existe un reproductor reproduciendo indefinidamente y creando el bucle. Es por ello que el bucle narrativo, al necesitar de conexiones contextuales externas a la narración, creadas por la mente, es un tipo de recurso narrativo más complejo que el bucle de movimiento. Sin embargo aparenta un concepto simple ya que nuestro cerebro está muy acostumbrado a este tipo de comportamientos en las obras audiovisuales, como pasaba con los saltos en el tiempo para generar dinamismo en la narración. Podemos encontrar que la obra sea un solo bucle, el cual no conocemos hasta el final, pues mientras tanto la narración se puede desarrollar de manera habitual; o que la película esté conformada por bucles, para lo que necesitaremos que tenga una extensión media-larga puesto que la narración que se genera con este tipo de bucles narrativos es bastante intrincada, ya que, como bien se refiere Antonio Loriguillo López, “*los protagonistas quedan atrapados en un bucle temporal [...] se ven obligados a un sufrimiento prolongado y sin paliativos hasta la reconstrucción de la linealidad*”¹⁷⁰. La diferencia con la narración convencional solo se encontrará una vez lleguemos al final de la narración, si recordamos que es la misma imagen que en el comienzo o si se está reproduciendo externamente en bucle.

También podríamos encontrar bucles narrativos que no afectan a los elementos visuales, sino al concepto de la narración. Este sería el caso de la historia que comienza de cierta manera y cuyo final nos recuerda a ese comienzo, como vemos en el caso de “Al Jarnow’s Cosmic clock” (1979) de Al Jarnow, donde empezamos y acabamos la narración exactamente en el mismo punto. Visualmente la primera imagen que vemos es la de un cronómetro sostenido por la mano de un chico y, después de pasar por toda la evolución futura de la tierra, la última imagen que encontramos es la del mismo chico. Literariamente es la misma imagen, vuelve a remitirnos al principio de la narración.

¹⁷⁰ Loriguillo López, Antonio. Sísifos Modernos: Narrativas no Lineales Aplicadas a las Adaptaciones de Videojuegos en la Animación Japonesa. *Fotocinema, Revista Científica de Cine y Fotografía*, N°9 (2014). Pág. 225

“Tango” (1980) de Zbigniew Rybcznski (figura 85) es una “semi animación-semi grabación en imagen real” creada a partir del recorte de personajes reales y puestos todos en común en un mismo escenario. Cada personaje tiene una acción que comienza y acaba de una forma encadenada. Así los personajes entran en el escenario, actúan y vuelven a su punto de partida. Es por ello que comenzamos con un personaje que desarrolla su acción y al acabarla vuelve a comenzar; al poco se le añade otro personaje, con otra acción distinta y así sucesivamente. Los personajes que van apareciendo no interactúan directamente entre sí, lo único que tienen en común es el espacio. Al final de la obra estamos presenciando una narración enrevesada en la que un enjambre de personajes pululan por la habitación, entran y salen, etc. Aunque el bucle narrativo no se encuentre en el principio y el final físico de la obra, y no sea necesaria la labor mental para percatarse de cómo cada personaje recomienza, sigue siendo un bucle narrativo y no de movimiento debido a que cada personaje tiene una narración interna al bucle, solo el final y el principio de su acción se encuentran encadenados, reproduciéndose indefinidamente.

Existen series comerciales donde el bucle narrativo se encuentra en la trama de la acción. Uno de los primeros ejemplos en crear este tipo de series fue en “Wile E. Coyote” (1949) de Charles M. Jones. No es tanto que cada capítulo comience y termine con el mismo fotograma, sino que es un bucle narrativo literario, es el concepto de la narración, y no los elementos visuales, el que crea el bucle. De esta manera la animación siempre comienza en el desierto, donde viven el coyote y el correcaminos. El coyote quiere atrapar a el correcaminos con trampas y artefactos cada vez más disparatados, para que finalmente el correcaminos siempre consiga escapar y el coyote sufrir los estragos de sus propias trampas. Esta misma trama se repite también internamente al capítulo, ocurriendo en varias ocasiones y con el mismo resultado. El capítulo está compuesto de estos pequeños sketches y todos los capítulos se comportan narrativamente de la misma manera, generando el bucle narrativo literario.

En “Wild & Wooly” (2014) de Pablo Gostanian (figura 86) vemos un bucle narrativo convencional, donde entran en juego las conexiones cerebrales de las que hablamos al comienzo de este apartado. En esta obra el comienzo es exactamente igual que el final, visual y narrativamente hablando, es por ello

que si se reprodujera en bucle por un reproductor externo parecería que la obra nunca acaba, aunque nos daríamos cuenta de que lo que vemos es una repetición de lo anterior, nada varía. Como vemos, en este tipo de narraciones no hay un componente psicológico importante que hace al protagonista tremendamente desdichado por el hecho de que se haya alterado la linealidad temporal clásica¹⁷¹. Esto ocurre porque se está utilizando el bucle como recurso visual más que como recurso narrativo, aunque claro está que cualquier recurso visual utilizado afectará a la narración.

Otro tipo de bucle narrativo se vería en películas comerciales que utilizan los bucles para crear una narración enrevesada, fruto de posibles problemas mentales del personaje, con el objetivo de crear confusión en el espectador. A estas películas se las denomina “*mind-game films (Elsaesser), puzzle films (Buckland) o forking-path tales (Bordwell)*”¹⁷². Para posibilitar el juego mental, ha de desarrollarse en un largometraje, que, por duración, posibilitará que la paradoja del regreso infinito pueda darse con una cierta extensión para causar la trama que genera el “juego”. Un ejemplo de este tipo de largometrajes es “Perfect Blue” (1998) de Satoshi Kon. En ella se hace una continua referencia al sueño, al comenzar de nuevo desde un mismo punto (la protagonista despertándose en su cama). El desdoblamiento de la personalidad y la confusión creada desbordan al personaje, que llega a no saber si lo que está viviendo es real. El bucle se generará en este despertar recurrente donde la protagonista se siente atrapada, en el cual ni el espectador ni el personaje sabrán si lo que ha sucedido ha sido real, ayudándose para ello de la eliminación de información relevante en la narración. En este tipo de narraciones, los protagonistas no recuperarán la cordura hasta que todos los hechos salen a la luz y la historia cobra sentido y linealidad temporal clásica en nuestra mente¹⁷³. Como vemos, este bucle no se limita a la reproducción de un mismo movimiento o al comienzo y final de la película en el mismo punto, sino que dota a la historia de un valor y un peso narrativo importante, haciendo posible este “Mind-Game”. Seguirá teniendo en común con el resto de bucles narrativos la no linealidad temporal¹⁷⁴ de la obra (sino el “Eterno Retorno”) y la introducción de material narrativo diferente al simple bucle.

171 Loriguillo López, Antonio. Ut. Supra

172 Loriguillo López, Antonio. Op. Cit. Pág. 222.

173 Loriguillo López, Antonio. Op. Cit

174 Loriguillo López, Antonio. Op. Cit.

4.2.1.7. DESFASES TEMPORALES

Los desfases temporales son las maneras en las que el tiempo deja de transcurrir a la velocidad habitual. De este modo puede ralentizarse, acelerarse o detenerse. Estas formas de modificación de la velocidad del transcurso del tiempo sirven para generar distintos efectos emocionales en la percepción del espectador y para mostrar acciones tan lentas que no se pueden apreciar a simple vista¹⁷⁵. La paradoja, que es mostrar la acción temporalmente alterada, se utiliza en el tiempo presente de la narración y es muy útil como elemento visual que carga de tensión.

a) DESFASES TEMPORALES: TIME LAPSE

Generalmente el efecto Time Lapse, donde el tiempo está acelerado, es un recurso muy útil para mostrar una escena completa que transcurre en un largo periodo de tiempo, utilizando una fracción de tiempo de la película mucho más corta que si no se hubiera aplicado el recurso. Es un método de condensación temporal.

“Un plano de «movimiento rápido» podría también ejemplificar la compresión si asumimos que por medio de este recurso técnico una duración «normal» de historia y argumento se presenta de forma acelerada.”¹⁷⁶

También suele utilizarse en los medios audiovisuales para mostrar el movimiento de un elemento que actúa muy lentamente, es habitual encontrarlo en movimientos de cuerpos naturales como la apertura de las flores o el paso de las nubes, es decir, eventos que el ojo humano sería incapaz de apreciar a simple vista dada la lentitud con que se producen¹⁷⁷. Es un recurso que acorta el tiempo de acción real y es por ello que nos encontramos ante una condensación temporal¹⁷⁸. Se puede realizar de dos formas: acelerando el tiempo de la grabación real o a través de la unión de fotogramas entre los cuales ha pasado bastante tiempo, eliminando fotogramas intermedios para conseguir que la acción transcurra mucho más rápidamente. Ambas técnicas conseguirán finalmente el mismo resultado, un vídeo que, teniendo en cuenta el tiempo real del espectador, nos parecerá acelerado, sin embargo, al concepto que primeramente se le referenció como Time Lapse fue al segundo, debido a que, en cine de acción real, se llamó a esta técnica fotografía secuencial o Time Lapse. Hay autores que también se han referido al Time Lapse como cronofotografía. Además, este método

175 Iranzo Pesudo, Luís María. *Las Posibilidades Expresivas y Narrativas del Time-Lapse en la Postmodernidad Cinematográfica* (Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2015).

176 Bordwell, David. Ut. Supra. Pág. 82

177 Iranzo Pesudo, Luís María. Ut. Supra.

178 Gutiérrez San Miguel, Begoña; Daniel Acle, Vicente; Herrero Gutiérrez, Francisco Javier. Ut. Supra.

de montaje consecutivo de fotogramas bastante distanciados en el tiempo permite presentar un mayor espacio de tiempo que la aceleración de la película grabada a tiempo real.¹⁷⁹

Utilizando de nuevo el ejemplo de la obra “Al Jarnow’s Cosmic Clock” (1979) de Al Jarnow, el Time Lapse nos permite hacer un viaje en la evolución de la tierra a través de millones de años. Para ello el tiempo no es acelerado desde el primer momento, primero encontramos al personaje con el cronómetro mientras que el tiempo transcurre a la velocidad habitual, para ir acelerando progresivamente hasta acabar mostrando el desarrollo de millones de años de hipotética evolución de la tierra en unos cuantos minutos. Sin cortes de plano hemos podido asistir a una transformación imposible de mostrar a la velocidad real del paso del tiempo.

En el cortometraje “Ablution” (2001) de Eric Patrick (figura 87) el desfase temporal es utilizado de forma diferente, no pretende mostrar el paso de un largo periodo de tiempo, sino introducirse en la percepción temporal del personaje y transmitirla al espectador. Utiliza la aceleración del tiempo para transmitir al público una sensación tensa en la que el protagonista ve pasar el mundo mucho más deprisa, atendiendo al concepto de la conocida frase “se escapa tu tiempo”. El mundo y este personaje guardan un tiempo mental diferente, lo cual se muestra a través del movimiento. Este desfase, en el que todo se mueve a una velocidad considerablemente rápida, junto a los movimientos entrecortados del personaje, crean en el espectador una impresión agobiante, acercándolo a la sensación del protagonista, que siente muy fuertemente la relatividad de la percepción del tiempo. La técnica Time Lapse ha sido en este cortometraje aplicada de la manera correcta en la que se entendería en la técnica de grabación audiovisual de la realidad, ya que la técnica de animación que se utiliza es la pixilación, técnica que se basa en la toma de fotografías de personajes humanos (no grabación real) y su posterior montaje al modo de la animación tradicional. Además de utilizar la fotografía para crear desfases temporales, utiliza un recurso que solo podría dar la fotografía (y no la grabación) y su posterior aceleración: las estelas dejadas por las luces de los coches, conseguidas con fotografías de larga exposición.¹⁸⁰

179 Iranzo Pesudo, Luís María. Ut. Supra.

180 Iranzo Pesudo, Luís María. Op. Cit.



Figura 87: Fotograma de la obra “Ablution” (2001) de Eric Patrick.

b) DESFASES TEMPORALES: TIEMPO RALENTIZADO

“One Thousand Buddhas” (2014) de Dahee Jeong también genera un desequilibrio entre el paso del tiempo del personaje y el del espacio que le rodea. Mientras que el personaje se mueve en tiempo real, el escenario se mueve a un tiempo mucho más acelerado. En este caso, aunque conserva la técnica de desfase temporal entre el personaje y el espacio como en la obra “Ablution”, el concepto a perseguir es el mismo que en “Al Jarnow’s Cosmic Clock”: poder mostrar en poco tiempo el largo periodo utilizado por el personaje para manufacturar las estatuillas, que van apareciendo rápidamente con un fundido. Relacionamos inconscientemente que se nos está mostrando un desfase temporal, y no que las estatuas aparecen por arte de magia, porque vemos cómo el personaje está fabricando una de las estatuas. Se nos introduce en el concepto para que no resulte extraña la aparición. Por otra parte, el progreso acelerado, sin fundido, de las hojas por el paso de las estaciones, remarcan más aun la situación de avance temporal a cámara rápida. Para poder avanzar más rápidamente en el tiempo real, se crean también fundidos entre las acciones del personaje.

El tiempo ralentizado es un alargamiento irreal del tiempo, una distensión¹⁸¹ de este, suele utilizarse para crear en el espectador emociones fuertes como intriga y sobrecogimiento, en acciones en las que la situación, siendo favorable o desfavorable, el tiempo de percepción de los personajes en la obra se ralentiza¹⁸². Para ello, se utiliza la cámara lenta¹⁸³. Son acciones que se dilatan en el tiempo fílmico de la narración, sin embargo siguen unas pautas de progresión de la acción congruentes, no hay saltos ni demás alteraciones paradójicas temporales¹⁸⁴. El motivo desfavorable por el que se puede ralentizar el tiempo son acciones cuyo final parece irrevocable y en cierto modo conducen a la desgracia, como podría ser el caso de un personaje que se ha pasado cocinando todo el día y de repente la comida cae al suelo. En este caso la percepción del tiempo del personaje se ralentizaría ante la inminente fatalidad, el tiempo se dilata en su mente debido al mal trago.

“Imaginemos que nos encontramos en una situación de shock donde las circunstancias determinan poder vivir o morir. Esta situación se convierte en un instante esencial y eterno, lo que origina una nueva temporalidad estimulada por esta situación extrema, es decir, el tiempo se traslada a un nuevo nivel porque se convierte en un tiempo abstracto, donde los segundos pueden parecer horas o días.”¹⁸⁵

181 Gutiérrez San Miguel, Begoña; Daniel Acle, Vicente; Herrero Gutiérrez, Francisco Javier. Ut. Supra.

182 Gil Pons, Eva. La Manipulación Temporal en los Tráileres de Cine: Articulación de un Nuevo Tiempo Narrativo. *Estudios Sobre el Mensaje Periodístico*, Vol. 18 (2012).

183 Martínez Expósito, Alfredo. Ut. Supra.

184 Bordwell, David. Ut. Supra.

185 Bracamonte Ocaña, Mario Alberto. Ut. Supra. Pág. 80

El tiempo percibido por los personajes también se puede dilatar en una situación agradable, un ejemplo sería el gag bastante utilizado de la pareja que corre uno tras de otro en actitud juguetona. Ambos personajes saben el posible resultado y lo esperan con ansia, esta es la razón por la que el tiempo parece ralentizarse. En ambos casos el final puede variar y lo que parecía culminar en una situación favorable cambiar completamente y viceversa. Los encargados de variar este final suelen ser elementos o personajes inesperados que entran en el plano de manera imprevista. Sin embargo no en todos los casos tiene que aparecer un nuevo elemento para variar el final, como ocurre en la obra “In the Air is Christopher Gray” (2013) de Felix Massie, donde el tiempo se ralentiza cuando el personaje salta con su bici, debido a la expectación ante el resultado del salto. Sin embargo, lo que parecía acabar con un final agradable, como había ocurrido en los saltos anteriores, se trunca sin necesidad de agentes que se introduzcan en el plano, simplemente por las condiciones de la acción.

En otras ocasiones no hay ningún elemento, ni acción, ni interior ni exterior al plano, que haga que el final esperado, ya sea agradable o trágico, cambie. Este sería el caso de “I Will Miss You” (2013) de Dave Prosser (figura 88), donde el personaje, absorto con su móvil, cae por un precipicio por atender más al teléfono que a la conducción. En el momento de la caída, el personaje se ralentiza y podemos notar cómo sus rasgos faciales van cambiando lentamente debido a la fatalidad inevitable que se le avecina.

“Thought of You” (2010) de Ryan J. Woodward (figura 89) contrapone la ralentización que sufre el personaje femenino y la velocidad con la que reacciona el personaje masculino. En un momento dado de la danza la chica salta y el tiempo parece ralentizarse notablemente para ella, a lo que el chico reacciona en un movimiento muy rápido, casi violento y la agarra en el aire, no permitiendo que ella caiga al suelo. En este caso el desenlace incierto no es el único factor que propicia la ralentización, también se usa como recurso puramente estético, permitiendo que el otro personaje siga actuando a una velocidad real o incluso algo acelerada mientras el primero queda suspendido en el aire por la ralentización de su tiempo.



Figura 88: Fotograma de la obra “I Will Miss You” (2013) de Dave Prosser.



Figura 89: Fotograma de la obra “Thought of You” (2010) de Ryan J. Woodward.

c) DESFASES TEMPORALES: TIEMPO DETENIDO

Por último, dentro de los desfases temporales de distensión¹⁸⁶, podemos encontrar que el tiempo se detiene parcial o totalmente.

“En la pausa se interrumpe la historia mientras que el discurso se ocupa de algún aspecto concreto, que suele ser una descripción, haciendo que el tiempo del discurso sea mayor que el de la historia.”¹⁸⁷

La dualidad entre cine y fotografía, es decir, entre movilidad e inmovilidad, existe desde la creación del cinematógrafo, si tenemos en cuenta que el cine se compone de fotogramas, que son imágenes estáticas. Sin embargo, no es extraño encontrar pausas en la narración, congelando el fotograma o manteniendo la misma pose grabada durante un tiempo que al espectador le parecerá largo. El efecto que se consigue con la detención es una modificación del sentido narrativo cinematográfico convencional, el cual suele no detener nunca la acción.¹⁸⁸ Si se da una detención del tiempo, suele tener una intencionalidad narrativa, ya sea, como expresa Hernando Álvarez, para dar más tiempo a la obtención de la información que se nos está ofreciendo o para generar cierta tensión en el espectador.¹⁸⁹ Con la detención, el espectador puede mirar el cine como si de una fotografía se tratase, obteniendo más tiempo para la reflexión de lo que se está mirando, puede incluso cerrar los ojos y volver a mirar, ya que la imagen seguirá tal cual¹⁹⁰, sin embargo, en algún momento la obra audiovisual volverá a cobrar un movimiento dinámico, con lo cual el hecho de la detención y la contemplación sosegada desaparecerán.

186 Gutiérrez San Miguel, Begoña; Daniel Acle, Vicente; Herrero Gutiérrez, Francisco Javier. Ut. Supra.

187 Hernando Álvarez, María de la Salud. Ut. Supra. Pág. 90

188 Mira Pastor, Enric. Ut. Supra.

189 Hernando Álvarez, María de la Salud. Op. Cit.

190 Mira Pastor, Enric. Op. Cit.

Para ralentizar el tiempo siempre es necesario que la acción se extienda durante más fotogramas que si no existiera este desfase. Para ello, podremos realizar más fotogramas dibujados de la acción, lo que hará que esta se extienda en la línea de tiempo, o podemos dar más separación a los fotogramas. Esta segunda opción creará saltos apreciables al ojo humano cuando dotamos a un dibujo de más de dos fotogramas (si reproducimos a 24 fotogramas por segundo). Este sería el caso de la obra de acción real “24 Hour Psycho” (1993) de Douglas Gordon, en la que cada imagen destinada a durar un solo fotograma se ha alargado durante 24, por lo que solo veremos un fotograma por segundo. Esto crea que la película se extienda tanto por la ralentización que, como su propio nombre indica, amplíe su duración a 24 horas. Con esta obra, al ojo humano le dará tiempo a captar cada mínimo movimiento que se produzca entre fotograma y fotograma.

Este recurso puede utilizarse por motivos muy diversos: o bien el desenlace de las acciones ralentizadas nunca llega y por ello se detiene el movimiento; o bien el plano se detiene para ofrecer una explicación en voz en off o a través de subtítulos; puede detenerse un plano para continuar con otro; o darse el caso de que la detención sea puramente estética y sirva para cargar de tensión la narración; usarse como el conocido gag en el que la obra acaba favorablemente y de repente el tiempo se para mientras todos muestran su alegría, como ocurre en “This Way Up” (2008) de Alan Smith y Adam Foulkes; incluso, como es el caso de la obra “Caveirão” (2013) de Guilherme Marcondes, la detención de los elementos (objetos y animales) del plano se debe al carácter maligno del personaje que conserva movimiento, por lo que en este caso la detención del tiempo será parcial.

Se use de una manera u otra, la detención del tiempo en el plano siempre dota a la animación de la tensión de lo inacabado, ya que el espectador espera que el movimiento continúe. Esta sensación no será tan considerable si el plano se ha ido ralentizando poco a poco hasta llegar a la detención, debido a que se nos introduce lentamente en la parálisis y no sin previo aviso.

Otro ejemplo de detención del tiempo de una película lo encontramos en la curiosa obra de fotografía “Hitchcock Psycho” (2000) de Jim Campbell (Figura 89.1), donde se han condensado todos los fotogramas de la obra de Hitchcock en una sola imagen. Esto quiere decir que, todo el tiempo de duración de la película, lo encontramos concentrado en un solo fotograma inmóvil. Donde hubo movimiento, una línea de tiempo, todo se detiene, para mostrar una imagen fantasmagórica, de tantos fotogramas superpuestos que es imposible distinguir algo más que una jarra a la izquierda de la fotografía y lo que parece una lámpara a la derecha.

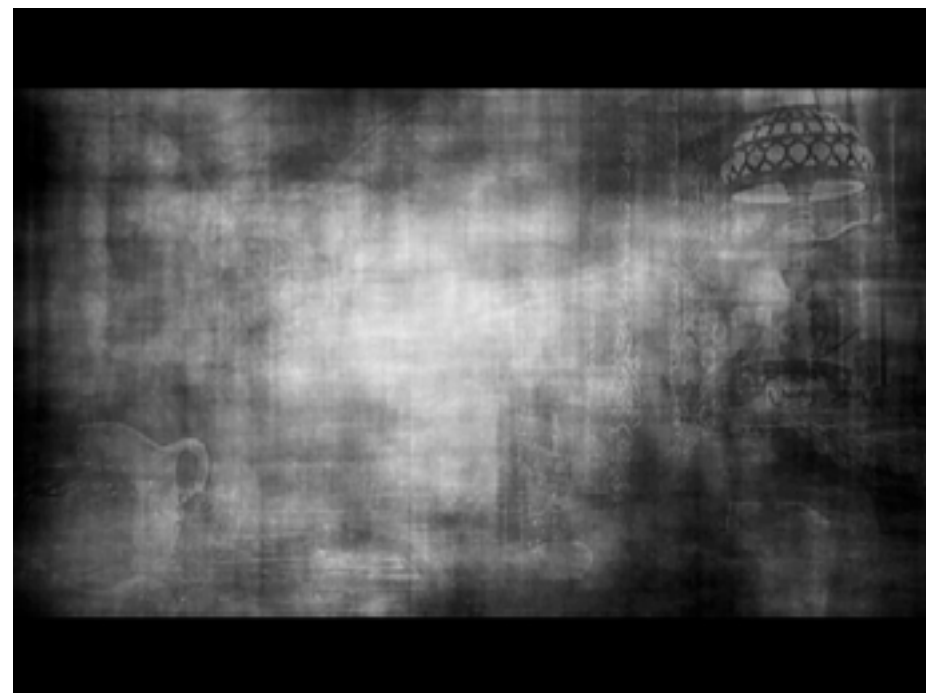


Figura (89.1): “Hitchcock Psycho” (2000) de Jim Campbell.

4.2.1.8. FLASHBACK, FLASHFORWARD Y FLASH-SIDEWAY

Son recursos narrativos muy utilizados en animación y en las artes audiovisuales en general. Se les llama anacronías, pues el orden temporal de sucesión de los acontecimientos es relativo. Hay un salto temporal que comprendemos como Flashback o Flashforward por el contexto, siendo el Flashback una anacronía retrospectiva y el Flashforward una anacronía anticipatoria¹⁹¹. Para la autora Hernando Álvarez, se referirá a Flashback como analepsis y el Flashforward como prolepsis¹⁹². Se utilizan para mostrar al espectador el pasado o el futuro del personaje y existen dos formas de mostrarlo: a través de la mente del personaje o con cambios de plano. En la primera opción, el espectador se introduce por un momento en la mente del personaje, desencadenando saltos en el tiempo, imaginados e irreales (no están siendo producidos físicamente en la narración sino que solo son ensoñaciones y recuerdos). Técnicamente se suelen utilizar disoluciones entre el plano de realidad presente y la ensoñación, lo que introduce lentamente al espectador, aunque puede también ocurrir que el plano salte bruscamente. La segunda opción son saltos temporales introducidos por la narración, con la intención de generar tensión narrativa confundiendo al espectador o desvelando partes temporalmente alejadas del presente, que ayudan a comprender la historia. No consideraremos los viajes en el tiempo ni las elipsis dentro de Flashback y Flashforward, ni viceversa, debido a que la condición de los Flashes es la incursión en el pasado o el futuro por cortes narrativos a través de la propia narración y no de máquinas (en el caso de la elipsis, siempre nos hayamos en presente).

La narración suele seguir cierta linealidad que puede verse alterada por este tipo de recursos, modificando el tiempo real en el que se presentarían los acontecimientos. No solo se alteran momentos audiovisuales, los Flashes también pueden ser auditivos, encontrándonos visualmente en el presente, pero transportándonos el audio a cierto momento del pasado o del futuro. Con estos recursos se crean lagunas narrativas, donde la información se va desvelando temporalmente alterada, en ocasiones llegando a desvelar poco a poco toda la información y otras ocasiones dejando vacíos que suelen procurar un final algo abierto en el que el espectador se queda con dudas.¹⁹³ Los Flashes permiten introducir una múltiple temporalidad en la narración, rompiendo con la concepción del tiempo como uniforme (concebido por numerosos pensadores, como Newton¹⁹⁴) y unidireccional. El tiempo se desvincula entonces del espacio y es variable, ambos son dimensiones separadas que se dan a la vez en nuestro plano de existencia (teorías más cercanas a la relatividad de Einstein)¹⁹⁵. El montaje, en todos los tipos de Flash, es sumamente importante. Aunque el guion refleje de antemano cómo se va a desarrollar la escena y qué saltos temporales existirán en ella, la forma en la que montamos, sobre todo en cine de acción real, creará conexiones específicas entre unos planos y otros.¹⁹⁶ La relación es creada por la narración, la cual propicia, por lo que estamos presenciando, la asociación entre los diferentes planos. Así, cuando se da el Flash, el espectador asociará que es un recurso narrativo debido a su introducción por la narración en el plano anterior. Si no se crean estas relaciones, la narración será más intrincada, dejando con dudas al espectador.

191 Martínez Expósito, Alfredo. Ut. Supra.

192 Hernando Álvarez, María de la Salud. Ut. Supra.

193 Bordwell, David. Ut. Supra.

194 Thibaut Tadeo, Elena. Ut. Supra.

195 Thibaut Tadeo, Elena. Op. Cit.

196 Bracamonte Ocaña, Mario Alberto. Ut. Supra.

a) FLASHBACK

Generalmente, los Flashbacks, o analepsis, son “*paradas controladas que permiten esclarecer la historia*”¹⁹⁷, aclaraciones de información que ha sido ocultada a lo largo de la historia. Sin embargo puede ocurrir, como en la serie “Perdidos” (2004), que la información que aportan los Flashbacks no se utilice para esclarecer, sino para sacar a la luz rasgos de los personajes que hacen al espectador dudar de cuanto ha pensado de ellos¹⁹⁸. Tanto para Flashback como para Flashforward existen dos vertientes: propiciados por la narración o a través de los recuerdos. Se pueden utilizar en un punto determinado de la obra o ser el hilo conductor de esta. Bordwell distingue entre Flashback interno y externo al argumento. El Flashback interno presenta sucesos que ocurrieron dentro del margen temporal de la narración, es decir, ningún Flashback hará referencia a hechos que acontecieron antes de la primera escena de la obra. En el Flashback externo los hechos que se presentan sí que sucedieron antes de los límites narrativos del argumento, antes de la primera escena mostrada al comienzo de la película.¹⁹⁹

Según Chion hay distintos tipos de Flashback: Flashback puzle, donde la información del pasado se va revelando poco a poco, de forma confusa, como por ejemplo los Flashbacks que los testigos de un crimen aportan, aunque entre ellos se contradigan; el Flashback de inicio, es decir, comenzamos la obra en el desenlace; el Flashback trauma, que hace llegar a la mente del personaje un recuerdo traumático; y el Flashback nostálgico, rememoración de un hecho que se recuerda con melancolía.²⁰⁰ Como vemos, la memoria es uno de los conceptos que define este elemento. Esta memoria puede ser usada para presentar casos históricos que recuerda el personaje²⁰¹, como ocurre en la película “Vals con Bashir” (2008) de Ari Folman, donde, a través de diferentes Flashbacks de los personajes que narran sus historias, la película consigue mostrar las anécdotas y horrores de la guerra del Líbano, dotando

197 García Catalán, Shaila. Ut. Supra.

198 García Catalán, Shaila. Op. Cit.

199 Bordwell, David. Ut. Supra.

200 Sulbarán Piñeiro, Eugenio. Ut. Supra.

201 Turim, Maureen. *Flash Back in Film: Memory and History* (New York: Routledge Library Editions, 2013).

al hecho histórico, como indica Maureen Turim, de la visión personal y subjetiva de las vivencias de los personajes, lo que define como “*memoria subjetiva*”²⁰². En el caso de la obra “Vals con Bashir” nos encontramos ante un Flashback puzle externo al argumento, además será el recurso conductor de la película. El Flashback también puede estar inducido por sueños o confesiones del personaje. En este segundo caso, es típico que, mientras el personaje comenta los datos ocultos, la cámara viaje al pasado para mostrar, a la vez que el personaje narra en presente, los acontecimientos ocultados anteriormente.

Un ejemplo de la utilización del Flashback-recuerdo que actúa como hilo conductor lo podemos ver en obras como “Anna & Bella” (1984) de Borge Ring y “La Maison en Petits Cubes” (2008) de Kunio Katô. En ambos cortometrajes los personajes se encuentran en el presente con un objeto que les hace recordar y se nos introduce en su recuerdo pasado a través de estos objetos, por lo que estaríamos ante Flashbacks de nostálgicos externos al argumento. “La Maison en Petits Cubes” utiliza fundidos para pasar del presente al pasado, salvo en el primer Flashback, el cual se da con un corte algo brusco entre planos, debido a que el recuerdo ha saltado desde el inconsciente y nos llega de la misma forma inesperada que al protagonista. En esta obra se utiliza el paisaje para regresar al pasado, el fundido propicia que veamos ese mismo paisaje en otra época, menos desgastado y con otros colores. En “Anna & Bella” también se usan los fundidos entre el pasado y el futuro. Esta vez los objetos que propulsan los viajes al pasado son fotografías. Vemos a dos hermanas rememorando su vida. Los colores entre el pasado y presente cambian a blanco y negro cuando los recuerdos son muy lejanos en el tiempo (recuerdos de la niñez) y son también distintos en recuerdos más cercanos como adolescencia y madurez, tomando la escena un color general con matices. El enlace con el recuerdo puede darse de diversas formas: fundidos de la imagen actual por la similitud con la pasada; cortes bruscos de plano que pasan directamente al plano pasado (sin la intencionalidad que encontramos en la obra anterior); incluso la fotografía en presente puede cobrar movimiento desde el pasado.

202 Turim, Maureen. Ut. Supra. Pág. 2

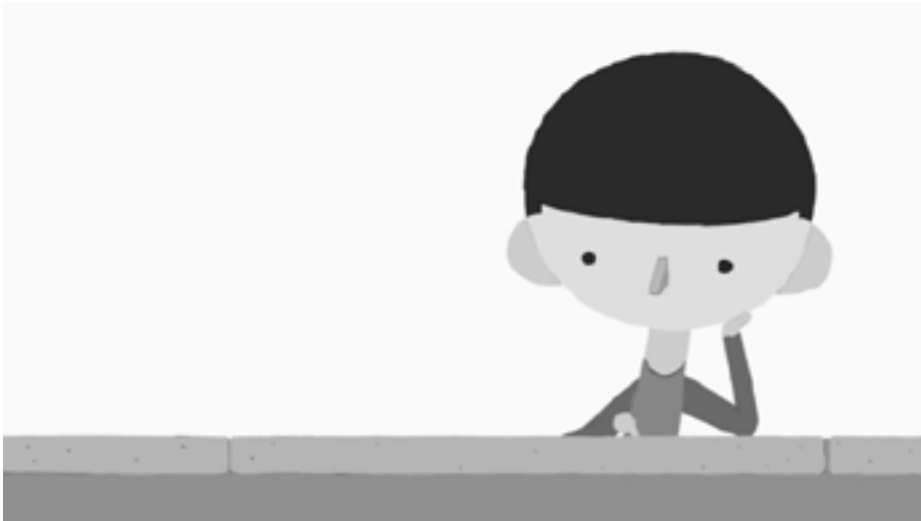


Figura 90: Fotograma de la obra “Left” (2013) de Eamonn O’neill.



Figura 91: Fotograma de la obra “Please Say Something” (2008) de David Oreilly.

En “El Señor Pascal” (1979) de Alison de Vere, la vuelta al pasado es favorecida por una fotografía y relaciona en todo momento las acciones pasadas con las presentes. En este caso no existe una diferenciación de color considerable entre los dos tiempos, por lo que el espectador ha de fijarse en los cambios físicos que sufren el personaje y el ambiente para saber si estamos visualizando una escena del pasado o del presente. Como podemos ver, las fotografías son objetos que guardan el pasado y que siempre nos remitirán a este, por ello han sido tan utilizadas cuando queremos encadenar un Flashback a través de los recuerdos del personaje. Es por esta utilización de las fotografías que remiten a la juventud del personaje, por lo que esta obra contiene Flashbacks nostálgicos externos a la narración, al igual que en “Anna & Bella” y “La Maison en Petits Cubes”.

En la obra “Left” (2013) de Eamonn O’neill (figura 90), se narra la historia de dos personajes a través de saltos de tiempo entre el presente y el pasado, no como recuerdos del protagonista sino como recurso para ir desvelando poco a poco la relación existente entre los personajes. Estaríamos ante el caso de Flashbacks promovidos por la propia narración. Utiliza la escala de grises cuando la narración se encuentra en el pasado para crear una separación diferenciada entre lo que ocurre en el presente y el salto temporal. Sin esta separación de color no podríamos adivinar si lo que estamos presenciando es un Flashback (salto desde el presente hacia la niñez) o un Flashforward (salto desde la niñez al futuro). Al no ser Flashbacks propiciados por la memoria sino por la narración, no podremos decir si estos son internos o externos.

Cómo y cuánto se vuelven a reproducir, ya sea de manera visual o en audio, unos acontecimientos que sucedieron en el pasado, será considerado en esta tesis como un tipo de Flashback, pues la narración ha de regresar sobre sus pasos para reproducirse de nuevo. Existen distintas formas en las que la narración puede volver a presentar un acontecimiento pasado, que puede o no, ya hayamos presenciado: la narración será “singulativa” si solo se cuenta una vez lo que ha ocurrido una vez. Se considerará “anafórica” si un suceso que tuvo lugar un número determinado de veces se narra el mismo número de veces. Será “iterativa” si lo que ocurre se da en varias ocasiones pero solo se cuenta una sola vez. También encontramos las narraciones “repetitivas” si se reproduce varias veces lo que aconteció una vez²⁰³. Este último sería el caso de “Vals con Bashir” (2008) de Ari Folman, a la que nos referimos anteriormente en este apartado, donde una misma acción, un recuerdo sobre la guerra del Líbano que asalta la mente del protagonista, y el cual solo ocurrió una vez, vuelve a ser narrado en el presente hasta tres veces. El recurso propulsor de toda la película son los Flashbacks de las estancias de distintos soldados durante la guerra del Líbano, a los cuales el protagonista les pregunta para llegar a saber qué sucedió con certeza en su recuerdo recurrente.

203 Hernando Álvarez, María de la Salud. Ut. Supra.

b) FLASHFORWARD

En Flashforward, o prolepsis, también encontramos ambas formas de representación: a través de la mente del personaje o propiciado por la narración. El primer caso es una clarividencia, una visión del futuro en el presente, aunque también puede ser un deseo tan fuerte que la cámara nos introduce en la mente del personaje, en su imaginación. Según la definición de Bordwell, donde encontrábamos Flashbacks internos y externos, el autor afirma que no se pueden dar flashforwards externos “*puesto que el último suceso de la historia pone necesariamente un límite a la duración temporal del argumento*”²⁰⁴. El mismo autor añade “*el flashforward es, pues, comunicativo, pero a menudo es una forma incómoda: nos permite echar una ojeada al resultado antes de que hayamos captado toda la cadena causal que conduce hasta él*”²⁰⁵.

Por una parte, encontramos los cortes temporales hacia el futuro promovidos por la narración. En “Please Say Something” (2008) de David O’Reilly (figura 91) hallamos, además de los saltos temporales vistos anteriormente, cortes largos donde han pasado muchos años desde el último plano al nuevo, volviendo después a situarnos en el presente. Para reflejar tal paso del tiempo y mantener localizado temporalmente al espectador, el autor utiliza cajas de texto indicativas como “50 years later”, que podemos ver en la figura 91. Al igual que ocurría con el cambio de color entre espacios temporales distintos en las obras comentadas anteriormente en el apartado Flashback, sin estos carteles sería muy complicado para el espectador situarse temporalmente y la obra resultaría confusa para este.

Por otra parte, otros tipos de Flashforwards no vendrían propiciados por el argumento, gusto del creador por dejarnos entrever un desenlace, haciendo que finalmente esas imágenes que en un principio no tenían sentido, lo adquieran. Este otro tipo serían premoniciones del personaje, a través de la mente del protagonista, como se daría en la mayor parte de los Flashbacks. Esta forma de Flashforward que viene desde la mente del personaje sería una

204 Bordwell, David. Ut. Supra. Pág. 79

205 Bordwell, David. Op. Cit. Pág. 79

c) FLASH-SIDEWAY

ilusión o visualización de su propio futuro, lo que no es tan convincente como podría ser un Flashback que viene desde la memoria del personaje, pues en Flashforward nada ha ocurrido aun y puede que nunca ocurra, sin embargo en Flashback ya ha ocurrido, ya existió.²⁰⁶ Podemos encontrar un ejemplo de Flashforward por clarividencia en el episodio especial de la serie “The Simpsons” titulado “Treehouse Horror XV”, en el corto “The Ned Zone” (2004) de Matt Groening, donde el personaje Ned Flanders posee el don de ver el futuro de las personas que toca, después de haber recibido un fuerte golpe en la cabeza. Por desgracia para él solo puede prever cómo morirá la persona que le toca. La forma en la que el pasado se inmiscuye en el presente es a través de cortes bruscos entre planos, dotando de más dramatismo y tensión a la siniestra premonición. Estos casos de Flashforward-premoniciones aluden a un determinismo del tiempo, no deja lugar al libre albedrío, pues todo está escrito de antemano, en un concepto de tiempo estático en el que nada puede cambiar.²⁰⁷

La combinación de Flashback y Flashforward en una misma obra suele generar gran confusión en el espectador si los saltos son favorecidos por la narración, y no por la mente del personaje. Al no existir una referencia clara de hacia dónde estamos saltando, si al pasado o al futuro, aunque el espectador pueda adivinar que ha habido un salto en el tiempo, no sabe en qué dirección. Un ejemplo sería el capítulo de “Perdidos” titulado “A través del Espejo”, de la tercera temporada. Ya que las anteriores temporadas han sido articuladas alrededor del Flashback, en este episodio el espectador cree estar atendiendo a uno de ellos, sin embargo, es al término del episodio cuando se le muestra, con una simple frase, que se está mostrando un Flashforward.²⁰⁸

Dándose el caso de que la coexistencia entre Flashback, Flashforward y viajes en el tiempo creen una separación espacio temporal tan profunda que puedan coexistir varias realidades paralelas, con distintos resultados, consideraremos que estamos ante un Flash-sideway. Este recurso fue nombrado por los guionistas de la serie “Perdidos” (2004). En esta serie, los saltos temporales y los viajes en el tiempo son continuos, hasta el punto de crear varias realidades paralelas, por lo cual decidieron considerar un nombre para este tipo de casos, realidades alternativas que se crean de estos viajes en el tiempo, intentos de hacer del destino algo móvil.²⁰⁹

En animación podemos encontrar el Flash-sideway en la obra “I’m Fine Thanks” (2011) de Eamonn o’neil (figura 92), donde los saltos temporales no tienen ninguna diferenciación en el color, por ello se han utilizado carteles indicadores de los años que se están saltando, para situar al espectador. En esta obra la narración no tiene un momento presente al cual se regresa después de cada salto. Se empieza en un espacio atemporal en el que se muestra al personaje durante pocos segundos para saltar al pasado de este. De este primer salto hacia el pasado se va tres años hacia el futuro de ese pasado (que será pasado del presente real de la narración). Así se va sucediendo toda la narración, con saltos desde el pasado hacia el futuro del pasado, con la ayuda de carteles que nos sitúan temporalmente. Así hasta llegar al presente donde la narración continua con saltos progresivos en el tiempo y algún que otro Flashback-trauma de recuerdos desagradables acontecidos por situaciones presentes que desencadenan el recuerdo en la mente del personaje. La forma en la que se dan los saltos temporales en esta obra es lineal y progresiva hasta casi el final, donde volvemos sobre los pasos del personaje para ver las mismas escenas que habíamos visto anteriormente, desde otra perspectiva mental. Lo que pasó, ocurre dos veces y de manera diametralmente diferente, pues son dos realidades contrapuestas, por un lado, la realidad que existe dentro de la mente del protagonista, por otro, la realidad exterior al protagonista.

206 Bordwell, David. Ut. Supra.

207 Thibaut Tadeo, Elena. Ut. Supra.

208 García Catalán, Shaila. Ut. Supra.

209 García Catalán, Shaila. Ut. Supra.

4.2.1.9. RITMO

“Es la impresión dinámica dada por la duración de los planos, las intensidades dramáticas y, en último caso, por efecto del montaje. Sin embargo, el ritmo del cine es ritmo visual de la imagen, ritmo auditivo del sonido y ritmo narrativo de la acción.”²¹⁰

El ritmo es la velocidad de narración que percibe el espectador y que puede estar codicionado por la música, la velocidad de los movimientos, la cantidad de acciones y los cambios de plano. En las clasificaciones de montaje que propone Eisenstein, estaríamos en este apartado ante un montaje rítmico, que supedita la duración real a la sensación que se quiere transmitir²¹¹. En una obra con ritmo lento los movimientos serán pausados, no darán demasiada información extra, los planos se prolongarán y posiblemente el ritmo de la música será lento o no existirá música. Sin embargo, en narraciones de ritmo acelerado ocurrirá lo contrario, el ritmo de la música será apresurado, el plano cambiará cada poco tiempo y los movimientos y acciones de los personajes serán sobresaltadas y ofrecerán mucha información, hasta poder llegar a abrumarnos. Es por ello relevante en este punto la forma en la que el autor debe replantearse su manera de transmitir la obra según el ritmo que desea representar, ya que, como espectadores, *“nuestros esquemas anticipatorios están preparados para absorber ciertos tipos de datos, y la velocidad a la que la información se presenta puede influir en nuestro desarrollo de hipótesis”²¹²*.

El ritmo, aun siendo algo subjetivo para la percepción del espectador, también posee, como hemos visto, los condicionantes objetivos internos a la película que son la música y el sonido, los movimientos y acciones de los personajes, los cambios de plano y los movimientos de cámara. Generalmente, la música es un claro conductor del ritmo en la obra, pero hay otros muchos factores que influyen en él, casi cualquier elemento que aparece en la pantalla podría influir en el ritmo²¹³, aunque no todos lo hagan. Sin embargo, sea cual sea el



Figura 92: fotograma de la obra “I’m Fine Thanks” (2011) de Eamonn o’neil.

210 Valero Martínez, Tomás. Ut. Supra. Pág. 4

211 Cardona Rodríguez, Luis Felipe. El Videoloop, Sueño Cumplido del Montaje Ruso o Nueva Forma de Edición. *XIV Encuentro Latinoamericano de Facultades de Comunicación Social*, Perú (2012).

212 Bordwell, David. Ut. Supra. Pág. 76.

213 Rodríguez Bravo, Ángel. Una Propuesta Metodológica en Torno al Ritmo Visual: Aplicación del Método de Análisis Instrumental al Ritmo Visual de una Telenovela y un Telenovela Norteamericano. *Análisis: Revista Colombiana de Humanidades*, N° 18 (1995).

elemento que esté propiciando el ritmo, el ritmo visual siempre obedecerá a ciertas leyes similares a las leyes musicales de composición. Estas leyes de composición se basan en la longitud de los planos y de las secuencias, y en el número de acciones que en ellos se muestran²¹⁴. Para poder medir el ritmo de las acciones, Ángel Rodríguez Bravo considera como “<<variación visual>> cualquier movimiento en la pantalla de una superficie igual o superior a 1 Cp (centésima parte de la pantalla), y entender por <<movimiento>> cualquier vibración (cambio de lugar en la pantalla), o cambio de tamaño (zoom, travelling de acercamiento o de alejamiento, etc.), claramente perceptibles por cualquier receptor”.²¹⁵ Por supuesto, en este modelo de análisis, lo que prima para comprender el ritmo es la velocidad, la dirección y la cantidad de movimientos. Ángel Rodríguez propone fórmulas para cuantificar el movimiento, haciendo así que el ritmo de la narración sea científicamente medible. Sin embargo, y aunque esta técnica sea útil para lograr una precisión exacta en la medición, no la utilizaremos en esta tesis, nos basaremos en las sensaciones que, como espectadores, recibimos, además de en parámetros más generales, los cuales expusimos anteriormente.

Existen autores, como Jean Mitry, que niegan la relación entre el ritmo visual y el ritmo musical, explicando que no existe una estrecha relación entre ellos debido a que la vista, aunque percibe perfectamente los ritmos visuales, no puede distinguir los ritmos musicales, por lo cual se debe hacer una separación entre los dos tipos de ritmo, encontrando ritmos temporales (banda sonora) y ritmos plásticos (distribución de los elementos)²¹⁶. Sin embargo, nos basamos en la idea de que la animación y el cine son lenguajes audiovisuales, es decir, audio y visión se funden en uno, por lo que ambos sentidos deben estar presentes en la apreciación del ritmo en la narración. Además, sí que hay una similitud entre la composición visual y la musical a la hora de componerse, debiendo medir los tiempos, teniendo en cuenta los tipos de movimientos que presentamos y cómo pasamos de un elemento a otro (en el caso de la música, los elementos serán las notas).

Sobre la cuestión de si el ritmo es propiciado por el montaje a posteriori de la película, pensamos como Andrei Tarkovski, las películas siempre tienen un ritmo independientemente de los elementos que aparezcan²¹⁷. No es necesario actores, ni fondos en movimiento, ni cortes de cámara, para que lo que se nos muestra ya contenga un ritmo narrativo, pues el simple movimiento de la cámara exponiendo elementos inmóviles (a la manera de las obras que vimos en el apartado titulado “inmovilidad”), ya crea un ritmo visual. Al ser posible también crear un único plano secuencia que sea toda la obra, y pudiendo mostrar elementos inmóviles, solo con el simple movimiento de la cámara, la percepción del espectador ya captará un ritmo.

*“El ritmo de una película surge más bien en analogía con el tiempo que transcurre dentro del plano. Expresado brevemente, el ritmo cinematográfico está determinado no por la duración de los planos montados, sino por la tensión del tiempo que transcurre en ellos [...] En la película el tiempo transcurre no gracias, sino a pesar del montaje de los cortes.”*²¹⁸

Es muy importante tener en cuenta el ritmo de la narración a la hora de pensar en qué forma llegará el mensaje al espectador. No percibiremos el tiempo de la narración de la misma forma si es acelerado que si es monótono, por ejemplo, no se percibirá la espera de un personaje igual si utilizamos condicionantes que aceleren nuestra percepción del tiempo en la narración (parecerá una espera nerviosa), que si los condicionantes son monótonos, donde se nos transmitirá la desidia del personaje. Debemos tener en cuenta que, aunque en la fase de preproducción se estructure la obra para atender a cierto ritmo, la percepción del espectador es subjetiva y podría no entenderse como el autor consideró en un principio.

214 Rodríguez Bravo, Ángel. Ut. Supra.

215 Rodríguez Bravo, Ángel. Op. Cit. Pág. 96

216 Aumont, Jacques; Bergala, Alain; Marie, Michel; Vernet, Marc. *Estética del cine: Espacio Fílmico, Montaje, Narración, Lenguaje* (Barcelona: Paidós Comunicación, 1996).

217 Tarkovski, Andrei. *Esculpir el Tiempo* (Madrid: Ediciones Rialp, 2013).

218 Tarkovski, Andrei. Op. Cit. Pág. 142-143.

a) RITMO: ACELERADO

Como hemos dicho, el ritmo de la narración se convierte en acelerado cuando los distintos condicionantes actúan de manera que el aspecto temporal general de esa escena parece ser más veloz que el resto o la obra en sí posee este dinamismo entre acciones, planos y música.

*“Si un pasaje narrativo de ritmo rápido no desencadena pautas formales tan claras (como sucede a veces con los cortes rápidos de Godard), el observador sentirá que hay demasiadas decisiones que tomar simultáneamente, un efecto de sobrecarga que puede ser exactamente lo que la narración requiera en atención a la ambigüedad o la falta de fiabilidad. Alternativamente, la narración de ritmo rápido puede no confirmar los esquemas con la suficiente rapidez, forzando al espectador a valorar de nuevo la adecuación de la expectativa inicial.”*²¹⁹

Valero Martínez hace una clasificación de la narración según su ritmo. En las narraciones de ritmo acelerado, distingue entre el ritmo analítico, el cual mantiene una velocidad rápida constante, donde los planos son bastante cortos y es por ello que su progresión hace que el número de planos sea numeroso, creando una sensación de dinamismo y acción a la escena. Por otra parte, distingue el ritmo In crescendo, en el que los planos son cada vez más cortos, aumentando la sensación de velocidad.²²⁰

“The Tell Tale Heart” (1953) de Ted Parmelee posee un ritmo general de la narración fluido, incluso algo lento, para crear tensión mientras la voz en off narra el pensamiento del protagonista. Sin embargo, en el momento en el que el personaje mata al anciano, la música, los movimientos de cámara y los cambios de plano rápidos, e incluso el matiz que toma la narración hablada y la música que la acompaña, hace que el ritmo acelere de repente, por lo que estaríamos ante un ritmo In crescendo. La tensión creada a lo largo del

219 Bordwell, David. Ut. Supra. Pág. 76.

220 Valero Martínez, Tomás. Ut. Supra.

cortometraje estalla en ritmo acelerado y confuso para culminar con el asesinato y el regreso al ritmo general del comienzo de la obra. Vuelve a ocurrir de la misma manera cuando el personaje narrador se delata a sí mismo gritando dónde se encuentra el cuerpo del anciano asesinado: la cámara comienza a moverse y a cambiar de plano más rápidamente, la música es más rápida y punzante y la voz en off comienza a gritar y hablar mucho más rápido.

“Chick” (2008) de Michal Socha (figura 93) es una obra que posee un ritmo acelerado durante toda la narración, es decir, un ritmo analítico. Al comienzo, los giros de cámara que siguen las líneas van avanzando rápidamente, creando incluso líneas de desenfoque por la velocidad; el personaje femenino va corriendo de un lado a otro, acompañado por los cambios de plano cada poco tiempo; la espera del personaje femenino al masculino, moviendo la pierna con ansiedad y con cambios desde primer plano del personaje con la puerta de fondo abriéndose poco a poco, a plano detalle de la pierna moviéndose nerviosamente; la relajación del ritmo en la cena, que va aumentando paulatinamente en el baile de los personajes hasta desembocar en un ritmo desenfrenado, provocado por la acción sexual, y parar repentinamente tras el orgasmo. Asociado a todas las acciones de los personajes, los movimientos y cambios de cámara, la música indica en todo momento cuándo la acción está acelerando, en qué momento de velocidad se encuentra y cuándo pasa a un ritmo sosegado.

Aunque en esta obra la sensación general es de ritmo muy acelerado, existen leves cambios que proporcionan un mayor interés narrativo y tensión.

b) RITMO: MONÓTONO

Por otra parte, para que el tiempo nos parezca monótono necesitamos que los condicionantes sean bastante estáticos y lentos. La cámara se limitará a enfocar el plano, evitando movimientos rápidos y desenfocados, y prolongará la duración de los planos mucho más que en el caso anterior. Los movimientos y acciones del personaje serán lentos, con pausas. La música, con pocos instrumentos y ritmo sosegado, o simplemente no habrá música y solo existirá sonido ambiente o una pausa en el sonido. El autor debe tener cuidado con este tipo de ritmo, debido a que en ocasiones, si la monotonía se prolonga durante un largo periodo de tiempo sin demasiada información narrativa nueva, el espectador puede considerar la obra larga y aburrida. Aun así, el ritmo monótono puede ser muy útil en momentos dados de la narración para hacer sentir al espectador el aburrimiento y la desidia en la que se encuentra sumido el personaje, incluso, en momentos dados, puede servir para generar tensión, se pausa el tiempo en un instante álgido de la obra.

Valero Martínez crea la misma clasificación con las narraciones de ritmo lento, en este caso nos encontramos con el ritmo sintético, en el que los planos son largos, pudiendo usarse para expresar desde monotonía, descripción o sensualidad. También encontramos el ritmo *In crescendo*, refiriéndose al concepto diametralmente opuesto, es decir, el ritmo va decelerando progresivamente.²²¹

La obra “Podróż” (1970) de Daniel Szczechura (figura 94) posee un ritmo narrativo lento durante toda la película, es decir, un ritmo sintético, lo cual puede ser muy arriesgado cuando la sensación que se representa con el ritmo es la monotonía. En principio vemos el interior de un tren, donde solo hay un hombre de espaldas al espectador que casi no se mueve en toda la película, salvo en un momento dado para abrir la ventana y volver a quedarse estático, y para bajar del tren y volver a subir. Cuando el personaje vuelve a subir al tren, al viajar en dirección contraria, se halla mirando por la ventana de frente al espectador, aunque también en una posición estática. Este

personaje se encuentra mirando el paisaje, que pasa muy lentamente con el movimiento del tren. El sonido es un bucle que cambia muy poco según va progresando la narración. El autor se ha permitido crear una obra que en su mayoría posee un ritmo monótono y nos hace llegar el tedio que suponen los viajes, encerrados en una caja metálica sin podernos mover de ella.

En el cortometraje “Berni’s Doll” (2008) de Yann Jouette, el ritmo monótono se presenta a través de la repetición de los acontecimientos, debido a la rutina en la que se halla sumido el protagonista, una rutina que a muchos les puede resultar familiar: aprisionado en un trabajo asfixiante, sin nadie a su lado y en un hogar y un barrio deprimentes, que es lo único que se pueden permitir con el sueldo de ese trabajo. El ritmo de la narración cambia cuando al protagonista le empieza a ir bien, aun siguiendo en su trabajo poco complaciente, adquiere algo de optimismo que hace que la visión general del tiempo parezca más rápida, aunque no veloz. En este caso, el ritmo narrativo monótono solo se usa durante el periodo donde el personaje se encuentra sumido en una profunda tristeza, aburrido de su vida. El *In crescendo* debería pasar a nombrarse *In decrescendo* del ritmo lento, pues la narración comienza en la lentitud y va progresivamente tomando un ritmo algo más dinámico, y no al contrario.

Un ejemplo de obra que sigue un ritmo monótono *In crescendo* podríamos encontrarlo en el final de “Tango” (1980) de Zbigniew Rybcznski. El ritmo de esta obra sigue una curva de ascenso y descenso: comienza muy sosegadamente y va ascendiendo, sin necesidad de cambio de plano, cuanto más gente se introduce en el cuarto donde se desarrolla la acción. Llega al clímax de acción más rápido cuando la habitación está anegada de personajes y sus respectivos sonidos para después comenzar a decelerar el ritmo según cada personaje va desapareciendo de la escena, hasta encontrarnos con un solo personaje y sonido escaso.

221 Valero Martínez, Tomás. Ut. Supra.



Figura 93: fotograma de la obra “Chick” (2008) de Michal Socha.



Figura 94: Fotograma de la obra “Podróż” (1970) de Daniel Szczuchura.

4.2.2. ANIMACIÓN ABSTRACTA

Al igual que ocurre en la presentación del tiempo, en animación abstracta es más difícil de encontrar la representación del tiempo. No existen saltos en el tiempo, y si existen no podemos percibirlos debido a que no tenemos tantas referencias temporales (como el paso del día o el envejecimiento). Tampoco podemos saber si estamos presenciando un Flashback o un Flashforward porque las formas abstractas no poseen referencia temporal y suponemos que todo lo que vemos es presente. De este modo solo encontramos en animación abstracta los viajes en el tiempo, los desfases temporales Time Lapse o ralentización (aunque solo podremos saber si es un desfase temporal si la animación está creada sobre fondo real o posee algún componente real que nos ayude a situarnos temporalmente), bucles de movimiento y el ritmo de la narración.

Como ya introdujimos en el apartado de animación figurativa, las narraciones que no obedecen a la “narrativa clásica de Hollywood” no suelen seguir los patrones de desarrollo de una película tal cual los encontramos en la mayor parte del cine comercial, en el que existe una primera introducción de la situación, luego una subida de tensión en el clímax de la obra y por último una relajación como consecuencia de haber resuelto la tensión. En las obras no comerciales se puede o no seguir este argumento, sin embargo, en las obras abstractas (que suelen enmarcarse dentro del género no comercial) es muy difícil localizar patrones cercanos a este tipo de desarrollo clásico de la narración, ya que la obra abstracta se basa más en una experimentación de los componentes visuales y estéticos que en presentar una narración. Las obras de animación abstracta son generalmente de carácter experimental y pertenecen al género no narrativo y no representativo, ya que no podemos reconocer ni una historia que lleve la trama de la obra ni unos elementos o personajes que se asemejen a la realidad²²². La máxima asociación que podremos hacer no será a través de la narración, sino que será una relación de las formas, los colores, el movimiento y la progresión de estos.²²³ El espectador siempre intentará crear conexiones, aunque se trate de animación abstracta, las cuales se pueden establecer con elementos tan sutiles como un sonido o una acción concreta²²⁴.

222 Aumont, Jacques; Bergala, Alain; Marie, Michael; Vernet, Marc. *Estética del Cine: Espacio Fílmico, Montaje, Narración, Lenguaje*. (Barcelona: Ediciones Paidós, 1996).

223 Zepeda Cruz, Jéssica Dolores. Ut Supra.

224 Bordwell, David. Ut. Supra.

4.2.2.1. VIAJES EN EL TIEMPO



Figura 95: Fotograma de la obra “Descent” (2014) de Johan Rijpma.



Figura 96: Fotograma de la obra “Come Closer” (1952) de Hy Hirsh.

Podemos saber que en animación abstracta se está produciendo un viaje en el tiempo porque estos visualmente son rebobinaciones de la obra, de modo que vemos cómo lo que ha ocurrido anteriormente se reproduce marcha atrás para llegar de nuevo a un punto anterior al que se había llegado. Exceptuando los viajes en el tiempo propiciados por máquinas que hacen posible el viaje consciente del personaje, este tipo de viajes por rebobinación se comportan narrativa y visualmente igual que en animación figurativa. Sin embargo, los viajes en el tiempo de la ciencia ficción, en los que, como hablamos en el apartado del mismo nombre en “Animación Figurativa”, se utilizan leyes físicas como la “Teoría de la Relatividad” de Einstein o los agujeros de gusano y los multiversos²²⁵ son muy difíciles de aplicar en animación abstracta ya que son difíciles de encajar en un argumento no figurativo²²⁶.

Un ejemplo sería “Descent” (2014) de Johan Rijpma (figura 95), donde el componente de escenario real y el elemento figurativo del cual partimos para crear la abstracción, nos hace más fácil la visión de la rebobinación y el viaje en el tiempo. Una mano entra en el plano sujetando un cilindro blanco, que deja caer contra el suelo con la intención de romperlo. Cuando el cilindro se hace pedazos, el viaje en el tiempo hace que se vuelva a recomponer y vuelva a la mano, que lo vuelve a tirar.

225 Stengler, Erick. Ut. Supra.

226 Aumont, Jacques; Bergala, Alain; Marie, Michael; Vernet, Marc. Ut. Supra.

4.2.2.2. DESFASES TEMPORALES

En animación abstracta solo podremos saber si estamos ante un desfase temporal cuando existen elementos de la realidad, como el fondo o los propios creadores, que interfieren con la animación. Por el conocimiento de cómo actúan los cuerpos en la realidad, podremos saber si el tiempo de reproducción se encuentra ralentizado o acelerado. De otra manera, en obras de animación abstracta donde no tenemos referentes con la realidad, no sabremos si esas formas se deben mover a esa velocidad o si estamos ante un desfase temporal. En animación figurativa la temporalidad subjetiva la dan las formas de sentir el tiempo de los personajes, sin embargo, en animación abstracta toda temporalidad es subjetiva²²⁷, se podría decir incluso que no cabría una temporalidad tal y como la conocemos en la realidad, sino que sería una temporalidad abstracta. Con temporalidad abstracta nos referimos al tiempo interno de la narración, del sentir de las formas en movimiento, nada que ver con el tiempo de reproducción de soporte, externo a la obra, aunque necesario para ella.

Un ejemplo de desfase temporal en el que la referencia con la realidad se toma a través de los personajes que interactúan con ella es “15.000 volts” (2013) de Melanie Hoff. En esta obra vemos cómo ha sido aplicado una aceleración (recordemos que para ser considerado Time Lapse no se debe grabar la acción real, sino tomar fotografías distanciadas en el tiempo para su posterior montaje²²⁸) gracias a que la persona pasa ante la cámara para colocar nuevas fuentes de electricidad que quemarán la madera y crearán nuevas formas. Si no viésemos a la persona pasar a cámara rápida no podríamos saber si realmente la electricidad quema la madera a esa velocidad o a una mucho menor, como es el caso. Lo mismo ocurre con la obra “Descent” (2014) de Johan Rijpma, donde vemos cómo a las manos de la persona creadora se les ha aplicado un Time Lapse para que la construcción de la animación resulte fluida en formato audiovisual.

227 Martínez Expósito, Alfredo. Ut. Supra.

228 Iranzo Pesudo, Luís María.. Ut. Supra.

4.2.2.3. BUCLES DE MOVIMIENTO

Otro aspecto temporal paradójico que podemos apreciar en la animación abstracta son los bucles de movimiento. Por su sencillez y su forma de aparecer, visualmente obvia, es fácil saber si unas figuras abstractas están generando un bucle de movimiento o no. En animación abstracta son mucho más comunes los bucles de movimiento que los narrativos. Pueden ser utilizados en un momento dado o durante toda la película, como hilo conductor de esta. Si se utilizan bucles narrativos son más difíciles de intuir que en animación figurativa, debido a que las formas abstractas son mucho más difíciles de recordar que las formas figurativas. Además, el bucle narrativo suele utilizarse para hacer que una historia que empieza en un punto, se desarrolle y termine en el mismo punto. Sin embargo, en animación abstracta no hay una historia concreta a desarrollar, ni unas acciones específicas de los personajes, puesto que los personajes suelen ser manchas y geometrías de colores, por ello el bucle narrativo no es muy utilizado.

En “Come Closer” (1952) de Hy Hirsh (figura 96) los bucles de movimientos son el motivo impulsor de la película. Los encontramos durante toda la obra a través de objetos dibujados girando sobre sí mismos. Al ser el círculo una forma geométrica que empieza y acaba en el mismo punto, una línea que se cierra sobre sí misma, el movimiento giratorio siempre será perfecto para la creación de bucles. En esta obra no encontramos círculos, sino pequeñas formas que modelan la circunferencia más o menos regularmente, como vemos en la figura 96, además de alguna que otra forma como una estrella, que también girará sobre sí misma, en otro bucle de movimiento.



Figura 97: Fotograma de la obra “7362” (1967) de Pat O’Neill.

Aunque mucho más compleja que la obra anterior, debido a las formas y movimientos presentados, “7362” (1967) de Pat O’Neill (figura 97) también está creada a partir de bucles de movimiento. Toda la película no obedece al mismo patrón de bucle, sino que el bucle varía dependiendo de las formas, no es tanto un bucle sencillo donde las formas se muevan todo el rato en una dirección cerrada, repitiéndose el movimiento, en este caso el movimiento de las imágenes es bastante complejo y el bucle es difícil de adivinar en algunos casos. Las imágenes crean un entrecruzado lioso que vuelve a comenzar durante algunas veces, para introducir nuevos elementos que nos hagan más difícil el reconocimiento de los bucles. Los cambios de color por disolución y la superposición de formas semitransparentes que se producen, ayudan a aumentar la confusión.

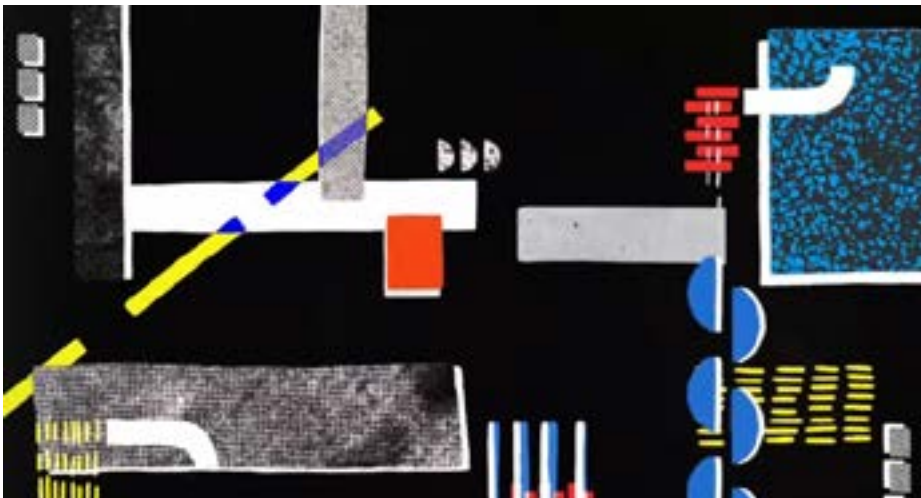


Figura 98: fotograma de la obra En “Day In Day Out” (2015) de Forte//Blonde.

En “Day In Day Out” (2015) de Forte//Blonde (figura 98), los movimientos de repetición en bucle se producen por inspiración en el trabajo de maquinarias. El sonido ayuda a reforzar esta idea. El movimiento en bucle de esta obra no es tan complejo como en “7362”, ni tan sencillo como en “Come Closer”. Las formas abstractas se mueven como si de máquinas se trataran, en un bucle en el que no todos los elementos avanzan con la misma rapidez, sin embargo todos siguen el compás que genera el sonido, también en bucle, algo que no ocurría en las obras anteriores.

4.2.2.4. RITMO

Al estar el ritmo de la narración ligado a la percepción temporal que el espectador recoge subjetivamente de la obra, las obras, figurativas o abstractas, siempre arrojarán una cierta sensación temporal de velocidad narrativa. El ritmo de las animaciones abstractas se rige por los mismos condicionantes que en animación figurativa: la música, acciones, cortes de la cámara y la velocidad de movimiento de las formas. Aunque entre estos tres condicionantes (acciones, movimientos, cámara y música), los más perceptibles en animación abstracta son el ritmo propiciado por la música y por las acciones de las formas. Los movimientos de cámara no tienen tanta importancia debido a que en gran parte de las ocasiones la obra es un plano único sin movimientos de translación de la cámara ni cortes de plano. Es en la narración abstracta donde la música adquiere un carácter especial, pues no es un solo acompañamiento que potencia las emociones, sino que en este caso, es creadora de ritmo, como dice Ángel Rodríguez Bravo, “*el campo en el que el conocimiento del fenómeno rítmico está más avanzado es, sin duda, el de la música. El lenguaje musical establece con mucha claridad que el ritmo musical depende de la organización de los sonidos en el tiempo, y desarrolla una escala de medidas rítmicas extremadamente precisa apoyada en este modelo de organización sonido-tiempo. Este modelo resulta muy útil desde un punto de vista descriptivo; es decir, en tanto cuanto lo que se intente expresar acústicamente sean movimientos y acciones que evolucionan en el tiempo*”.²²⁹ Si en animación figurativa ya expresábamos nuestro desacuerdo con la división tajante entre ritmos temporales (música) y ritmos plásticos²³⁰, en animación abstracta esta disconformidad se hace más evidente, pues las animaciones que en este apartado analizaremos son puramente musicales, en muchos casos supeditándose lo visual a lo acústico, donde las formas se mueven según el ritmo que marca la música, por lo que el espectador necesita, como ya expresamos con anterioridad, de ambos sentidos para comprender el ritmo como un recurso narrativo que los integra. No distinguiremos en apartados el ritmo acelerado y el monótono, como hicimos en la animación figurativa, puesto que en la animación abstracta suele fluctuar de un ritmo a otro durante la obra, sobre todo si es la música el conductor principal del ritmo de la narración.

229 Rodríguez Bravo, Ángel. Ut. Supra. Pág. 89

230 Aumont, Jacques; Bergala, Alain; Marie, Michel; Vernet, Marc. Ut. Supra.

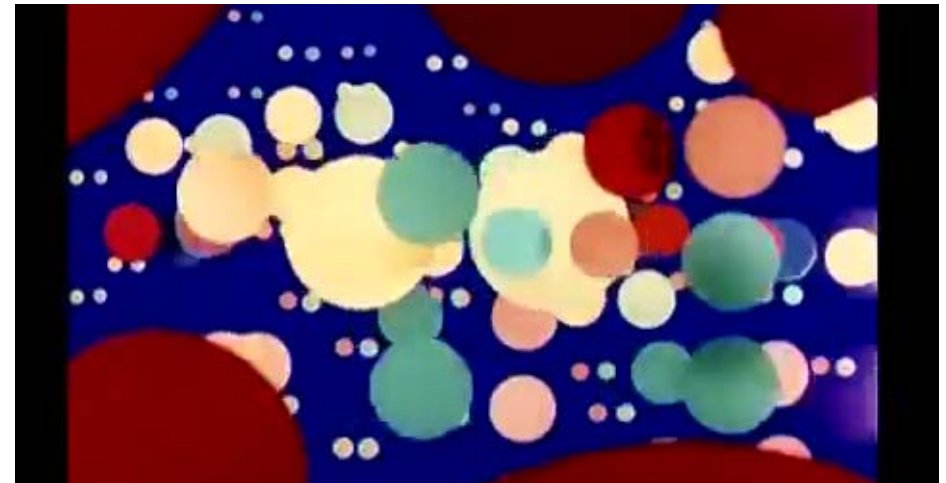


Figura 99: Fotograma de la obra “An Optical Poem” (1938) de Oskar Fischinger.



Figura 100: Fotograma de la obra “A Colour Box” (1935) de Len Lye.

En la obra “An Optical Poem” (1938) de Oskar Fischinger (figura 99), al obedecer el movimiento a la música que se escucha, es esta la que condiciona el ritmo y el movimiento en la narración, por lo que los cambios en el tempo de la música serán necesarios para que el ritmo de la narración fluctúe. En un principio la obra parte de un tempo lento para acelerar en el final, como conclusión apoteósica, por lo que el ritmo sería In crescendo. Otro ejemplo de ritmo de narración que se rige por el ritmo de la música es “Tarantella” (1940) de Mari Ellen Bute. Como en la obra de Fischinger, las formas cambian y sus movimientos son más o menos rápidos según las necesidades de acompañamiento de la música.

Por norma general, las animaciones realizadas en dibujo directo sobre celuloide suelen presentar un ritmo muy acelerado durante toda la reproducción, es decir, un ritmo analítico, que es acompañado y potenciado por la música. Esto se debe a la rapidez con la que el soporte, película de 35 mm, reproduce la imagen dibujada sobre ella por la forma en la que el dibujo fue creado. Al producir el dibujo, que luego será animación, como una obra de ilustración única y no tener en cuenta la cantidad de fotogramas que se están utilizando para ello, da como resultado este tipo de obras de ritmo excéntrico. “A Colour Box” (1935) de Len Lye (figura 100) y “Fiddle-De-Dee” (1947) de Norman McLaren son ejemplos de ellas.

En la obra “Op Hop Hop Op” (1966) de Pierre Hebert vemos cómo la cámara salta de unas formas a otras (lo que se podría considerar movimientos de cámara, aunque no está muy claro al ser el fondo negro y las formas siempre blancas). Los saltos entre imágenes son tan rápidos que no podemos llegar a apreciar perfectamente la figura que se nos muestra, actuando estas igual que las imágenes subliminales. La música de percusión que acompaña a las imágenes acelera cuando se están mostrando una gran cantidad de ellas y ralentiza cuando la sucesión de imágenes se relaja. Pero, aunque la obra en ciertos momentos parezca relajarse al no mostrar tantas imágenes encadenadas, las imágenes siguen mostrándose durante un periodo cortísimo de tiempo, por ello el ritmo general de toda la obra es acelerado y al mantenerse durante toda la narración, es un ritmo analítico.

5. ANÁLISIS DE CORTOMETRAJES ANIMADOS.

PARÁMETROS TEMPORALES ESTUDIADOS

En el siguiente apartado analizaremos cortometrajes de animación con la intención de examinar hasta qué punto se utilizan en la actualidad los principios sobre tiempo investigados en el punto cuatro de la tesis, titulado “Presentación y representación del tiempo en animación”. Teniendo en cuenta que hay multitud de aspectos temporales que pueden conformar el lenguaje audiovisual, en este capítulo nos centraremos en comprobar la cantidad de intervenciones de los criterios temporales estudiados, determinar cuáles son y definir cómo afectan a la narración de la obra concreta que se está examinando.

5.1. METODOLOGÍA

En primer lugar, determinamos fechas exactas, una porción temporal sobre la cual realizaríamos la búsqueda de obras. En este caso nos pareció interesante escoger la actualidad, por eso acotamos las fechas entre el año dos mil hasta hoy. Al elegir obras contemporáneas para examinar es más improbable que esas ya hubieran sido analizadas anteriormente. Aunque el año de comienzo que marcamos es el principio del Siglo, año que hoy en día no se considera para nada actual, pero este rango de años nos dará una cantidad de animaciones suficiente como para efectuar el estudio con mayor amplitud.

Seguidamente, pasamos a seleccionar el método por el cual elegiríamos las películas a visionar, ya que al año son creados cientos de cortometrajes de animación a escala mundial, muchos de ellos sin demasiada relevancia. Para conseguir obras con significación internacional, especificamos que las elegidas deberían haber sido seleccionadas o premiadas en festivales de reconocido prestigio. Esto abrió una nueva incógnita, elegir el festival del cual seleccionaríamos las obras. Existiendo numerosos festivales internacionales que premian el talento audiovisual, uno de ellos nos pareció resaltar por encima del resto, “Academy Awards”, más conocido como “Los Oscars”. Es innegable que estos premios tienen un impacto internacional, al menos en Occidente, mayor que el resto, siendo su gala conocida y visionada por el mundo entero, tanto por público experto como aficionado.¹

La metodología que seguiremos se llevará a cabo, como ya hemos mencionada, a partir de análisis, creando una tabla con los componentes temporales estudiados, marcando la casilla del parámetro que esté presente en el cortometraje a analizar en cada caso. De cada obra también se realizará un comentario analítico sobre cómo el tiempo se ha presentado o representado.

¹ La lista de obras seleccionadas y ganadoras en cada edición de “Academy Awards” ha sido extraída de la base de datos de la página oficial de dichos premios: <http://awardsdatabase.oscars.org/> (última consulta 03/05/2017)

5.2. PARÁMETROS DE ANÁLISIS TEMPORAL SEGÚN LO ESTUDIADO

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO:

CICLOS NATURALES:

- Paso del día y la noche:
 - Con Time Lapse
 - Sin Time Lapse
- Situación según los astros:
 - Día
 - Noche
- Estaciones y años:
 - Con Time Lapse
 - Sin Time Lapse
- Ciclos biológicos:
 - Vida-muerte-vida
 - Ciclo cerrado vida-muerte
- Paso recreado de la luz natural

SITUACIÓN TEMPORAL:

- Edad de los Personajes:
 - Bebé
 - Niñez / Infancia
 - Adolescencia
 - Juventud
 - Madurez
 - Vejez
- Edad de los Objetos
- Envejecimiento
- Estética según la época

ELEMENTOS MEDIDORES DE TIEMPO:

- Relojes:
 - Funcionamiento físico:
 - Funcionando a velocidad real
 - Funcionando con desfases de velocidad:
 - Ralentizado
 - Time Lapse
 - Detenido
 - Percepción psicológica:
 - Posicionar en el tiempo (significado explícito)
 - Generar tensión (significado implícito)
- Calendarios:
 - Presentación implícita (percepción)
 - Presentación explícita (sitúa numéricamente)
- Personificación del tiempo

RASTROS, HUELLAS Y DESGASTE

- Rastros
- Huellas
- Desgaste

PROGRESO DE LA FORMA:

- Interpolación de imágenes
- Descomposición de la imagen
- Mutación

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO

INMOVILIDAD:

- Solo sonido y movimiento de cámara sobre imagen estática
- Mezcla de animación e imagen estática
- Recortables estáticos con pequeñas animaciones

ANIMACIÓN A TIEMPO REAL:

- Juguetes ópticos
- Animación generativa/interactiva
- Animación de líquidos

ANIMACIÓN Y TIEMPO REAL:

- Colaboración irrealista (se nota qué es animación y qué real)
- Colaboración fotorrealista (integrada).
- Proyección en espacio urbano
- Dibujo sobre grabación
- Rotoscopio
- Stop Motion donde se aprecia el paso de las horas reales
- Pixilación

ATEMPORALIDAD:

- Espacios atemporales:
 - No sigue las leyes físicas
 - Sigue las leyes físicas
- Personajes atemporales

SIMULTANEIDAD:

- Acciones simultáneas en la misma pantalla
- Acciones simultáneas a través de planos progresivos:
 - Se encuentran las narraciones simultáneas
 - No se encuentran las narraciones simultáneas

- Anacronismo (simultaneidad de distintos tiempos):
 - Combinación de fantasía y realidad
 - Crear confusión en el espectador.
 - Por error histórico

- Anacronismo cultural (afecta directamente al personaje y lo que lo rodea)
 - Anacronismo verbal (inexactitudes históricas en la forma de comunicarse)

ACCIONES CORRELATIVAS O ENCADANAS POR LA NARRACIÓN

DESDOBLAMIENTO DEL PERSONAJE

ELIPSIS:

- Cortes cortos
- Cortes medios
- Cortes largos

VIAJES EN EL TIEMPO:

- Relatividad de Einstein
- Agujeros de gusano
- Máquinas del tiempo
- Rebobinación
 - Sin Time Lapse
 - Con Time Lapse

BUCLES:

Bucles de movimiento
Bucles Narrativos

DESFASES TEMPORALES:

Time lapse
Tiempo ralentizado
Tiempo detenido

FLASHBACK:

Propiciados por la narración
A través de los recuerdos

Flashback interno al argumento (dentro del inicio de la narración)
Flashback externo al argumento (fuera del inicio de la narración)

Flashback puzzle (información del pasado se revela gradualmente)
Flashback de inicio (comenzamos la obra en el desenlace)
Flashback trauma (a través de un recuerdo traumático)
Flashback nostálgico (rememoración melancólica)

FLASHFORWARD:

Propiciados por la narración
A través de los recuerdos

FLASH-SIDEWAY (varios tiempos simultáneos)

RITMO:

Acelerado

Ritmo analítico (mantiene una velocidad rápida constante con planos cortos. Sensación de dinamismo)

Ritmo In crescendo (acelera progresivamente)

Monótono:

Ritmo sintético (Planos largos. Sensación de monotonía, descripción o sensualidad)

Ritmo In crescendo (decelera progresivamente)

5.3. ANÁLISIS DE LAS OBRAS

Pasaremos directamente a analizar, tal como explicamos en el apartado metodología, las obras seleccionadas en el festival “Academy Awards”, desde el año dos mil hasta la actualidad. Para el análisis contamos con dos tablas, la primera alberga los parámetros de presentación del tiempo y la segunda los de representación del tiempo. Las casillas marcadas con color azul corresponden a los criterios temporales que han sido localizados en la obra a estudiar. Debajo de cada criterio, se especificará la manera en la que este aparece, pudiendo encontrarse varias formas en las que uno de ellos puede aparecer. En este último caso se rellenarán tantas casillas de la columna de ese ítem, como modos tenga de mostrarse. Por último se realizará un comentario sobre cada una de las formas en las que el tiempo ha aparecido en ese cortometraje.

73 edición Academy Awards (2000)

FATHER AND DAUGHTER (2000)

Autor: Michael Dudok de Wit

Ganadora

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Paso del día a la noche. Sin Time Lapse	Edad de los personajes							
Estaciones y años. Sin Time Lapse	Envejecimiento							
Ciclo biológico. Vida y muerte								

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
			Cortes largos	Por rebobinación. Con Time Lapse	Bucles de movimiento	Time Lapse		Ritmo analítico

-Situación temporal: La protagonista pasa por todas las edades, desde niña hasta su ancianidad. También se muestran otros personajes de distintas edades.

- Envejecimiento: Procesos relacionados con la maduración. La niña se va convirtiendo en adulta, hasta llegar a anciana a lo largo del filme.

- Cada plano nos sitúa en un momento específico del día (o de la noche) por el cambio de tonalidad del cielo, la posición del sol y de las sombras proyectadas.

- Estaciones y años: Por la ropa de los personajes y las condiciones climáticas (hojas por el suelo, sol, nieve, etc.), apreciamos un cambio en las estaciones. Estos saltos en el tiempo permiten visibilizar la evolución en los personajes y en el entorno, y se dan gracias a la elipsis de cortes largos, que dejan pasar varios años desde un plano al siguiente.

- El ciclo biológico de vida y muerte lo podemos apreciar aunque no veamos el nacimiento de la protagonista, ni expresamente su muerte. Al acabar la película hemos presenciado el paso completo de una vida (exceptuando unos primeros años).

- Al final de la obra vemos cómo la anciana, que yace tumbada en el suelo, se levanta y corre hacia su padre. En esta carrera, ella cada vez es más joven, hay una regresión temporal que solo afecta a este personaje. La rebobinación es muy rápida, pasa en pocos segundos de ser una anciana a volver a ser joven, es por ello que se ha utilizado una aceleración del tiempo o Time Lapse, además de un viaje en el tiempo.

- Es tremendamente común en animación encontrar bucles de movimiento ya que permiten ahorrar en tiempo durante la producción. Bucle muy comunes son el bucle al correr o caminar.

- El ritmo al que transcurre la obra es constante, analítico, con bastante acción en cada plano, es por ello que el desarrollo de la obra no nos parecerá en absoluto monótono, aunque no exista un crecimiento de la velocidad en un punto concreto.

Esta obra remarca un fuerte carácter temporal de ciclos naturales, en el que se acentúa el paso del tiempo y el envejecimiento, ya que la protagonista espera el reencuentro con su padre durante toda su vida.



Figura 101: Fotograma de la obra “Father and Daughter” (2000) de Michael Dudok de Wit.

REJECTED (2000)

Autor: Don Hertzfeldt

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
		Calendario			Sonido y movimiento de cámara			Espacios atemporales.
								Personajes atemporales

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
					Bucles de movimiento			Acelerado. In crescendo

- Elementos medidores de tiempo: Al comenzar la película nos muestra explícitamente un pequeño texto con el que nos sitúa en el tiempo a modo de calendario, escribiendo “*in the spring of 1999*”. Seguidamente continúa explicando otra situación temporal concerniente a los años que tardaron en realizar una producción, diciendo “*the cartoons were completed in five years*”. Este último sería el caso de presentación implícita, pues no nos muestra una fecha concreta. Como presentación implícita también encontraremos expresiones que sitúan en el tiempo de una manera más abstracta, por ejemplo, “*Meanwhile*”.

-Bucle de movimiento: utiliza bucles de movimiento para crear vibración entre fotogramas y para ahorro en producción de animación con bucles como personajes bailando.

- Encontramos dos tipos de atemporalidad: Por un lado, los personajes son tan sintéticos que no se podría determinar una edad muy concreta, sino un rango bastante abierto, si bien en cierto momento aparecen unos personajes más pequeños que se pueden interpretar como niños. Algunos de los personajes son elaborados de una manera tan simplificada, que solo podremos distinguir su sexo a partir de la voz. Por otro lado, encontramos fondos blancos, lo que no nos permite identificar elementos temporales en él. Estos fondos respetan las leyes físicas de la gravedad. En ocasiones sí podremos encontrar una línea horizontal como referencia al suelo y al horizonte, incluso unas escaleras de perfil, dibujadas con una sencilla línea negra.

- Ritmo acelerado in crescendo: aunque durante la obra nos encontramos con planos largos y cortos, es al finalizar cuando, por la acción de la destrucción, los planos cada vez más cortos, con más movimiento, y el ritmo acelera visiblemente.

- Inmovilidad: En el último plano de la obra, el argumento se ha vuelto tan destructivo con respecto a la propia obra física animada, que localizamos un plano donde un solo dibujo estático es movido de una manera muy turbulenta ante la cámara, creando así el movimiento.

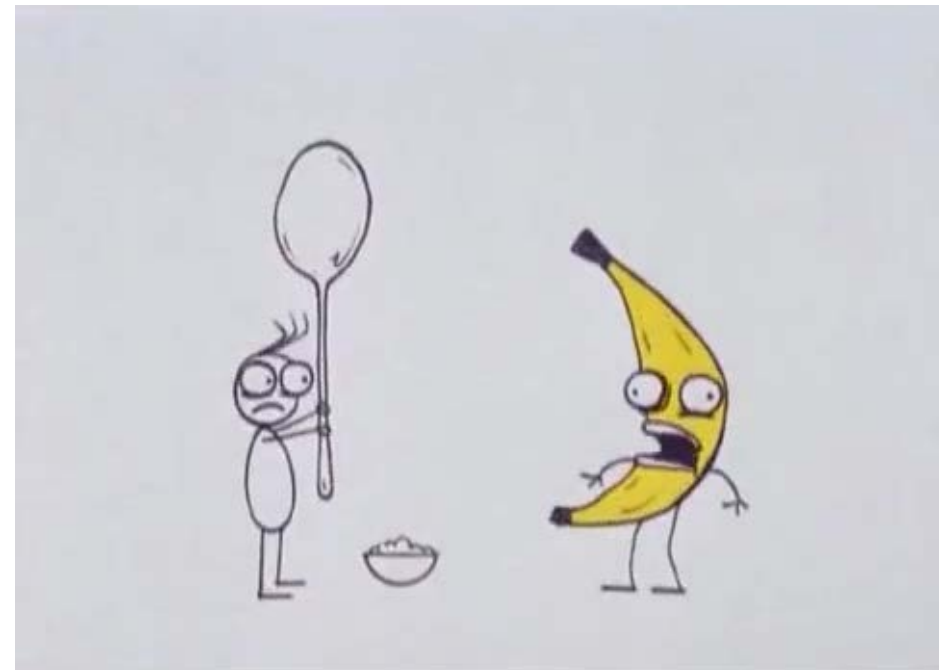


Figura 102: Fotograma de la obra “Rejected” (2000) de Don Hertzfeldt.

THE PERIWIG-MAKER (1999)

Autores: Steffen Schäffler, Annette Schäffler

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Paso del día a la noche. Sin Time Lapse	Edad de los objetos	Calendario						
	Edad de los personajes							
	Estética según la época							

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
			Cortes cortos					Ritmo sintético

- Calendario con presentación explícita: La voz en off del narrador, al comienzo de la película, nos sitúa en la época y el lugar: Londres, 5 de septiembre de 1665.

- Edad de los objetos: encontramos casas, carretas y otros objetos bastante antiguos, agrietados, rotos, cubiertos de polvo y descoloridos por la edad. Muestra la vejez con el objetivo de remarcar el ambiente lúgubre y decadente de la ciudad donde se desarrolla la historia.

- Edad de los personajes: Personajes de edades comprendidas entre la adolescencia y la madurez.

- Nos encontramos con una estética propia del Londres 1665, año en el que allí ocurrió un gran descenso demográfico debido a una epidemia de peste.

- Contemplamos al comienzo de la obra el ciclo natural del paso del día a la noche. Aunque comienza situándonos en la noche, gracias a una elipsis corta, en el siguiente plano ya ha amanecido y podemos apreciar la luz del sol. Las elipsis cortas seguirán produciéndose durante el resto del cortometraje para avanzar con mayor rapidez a través de un periodo de tiempo no demasiado largo.

- El ritmo de la narración es bastante monótono, sintético, ya que los planos, aun no siendo en exceso largos, no albergan demasiada acción, por lo que la sensación que genera es de lentitud. Es un cortometraje muy descriptivo, lo que podemos apreciar desde el primer momento, donde la voz en Off del protagonista nos describe lo que ocurre y sus percepciones.

Es remarcable la situación temporal de la estética según la época, ya que se sitúa, como ya dijimos, en un año específicamente grave para la situación de Londres. Para situar al espectador e introducirlo en una época tan concreta, es imprescindible la inexistencia de anacronismos. De este modo, los objetos y los edificios, la forma de vestir, los oficios, la tecnología, el lenguaje y la manera de expresarse de los personajes deben concordar a la perfección con la época que se reproduce.



Figura 103: Fotograma de la obra “The Periwig-Maker” (1999) de Steffen Schäffler y Annette Schäffler.

FOR THE BIRDS (2000)

Autor: Ralph Eggleston

Ganadora

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Estaciones del año. Sin Time Lapse	Edad de los personajes							
Situación según los astros. Día								

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
								Ritmo analítico

- Edad de los personajes: Al ser animales es más complicado determinar su edad, sin embargo, podemos dilucidar que se encuentran entre la juventud y la madurez.

- Por el campo de cereal que aparece de fondo, los brotes de hierba verdes, el cielo azul despejado y el sol brillante, suponemos que estamos en verano.

- Situación según los astros: La obra se desarrolla sin elipsis temporales, es decir, el correr del tiempo es continuo, no hay saltos temporales entre planos. Por consecuencia, toda la escena se desenvuelve a la misma hora del día, al mediodía-tarde.

- El ritmo de la obra es analítico, mantiene planos cortos por lo que la sensación es de dinamismo y rapidez en el transcurso de los acontecimientos.



Figura 104: Fotograma de la obra “For the Birds” (2000) de Ralph Eggleston.

FIFTY PERCENT GREY (2001)

Autores: Ruairi Robinson, Seamus Byrne

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
	Edad de los personajes							Espacios atemporales
	Edad de los objetos							

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
			Cortes medios		Bucles de movimiento			Ritmo acelerado. In crescendo

- Nada más comenzar la película, el personaje se encuentra en un espacio atemporal, blanco, que obedece a las leyes de gravedad.

- Hayamos una situación temporal concreta, con un solo personaje, de mediana edad, y un par de objetos, un televisor y un reproductor VHS que parecen bastante nuevos, sin rasguños ni polvo.

- Existen elipsis entre planos que dejan pasar una cierta cantidad de tiempo. No podemos adivinar cuánto tiempo ha sido debido a que el personaje no puede envejecer y no tenemos referencias del entorno. Sin embargo, por su actitud de cansancio, probablemente sean cortes de duración media.

- El ritmo va acelerando progresivamente según la obra avanza. De esta manera nos hace llegar la ansiedad y desesperación que el personaje siente, que va aumentando según llega al final de la obra.

- Podemos encontrar bucles de movimiento, como el creado por la acción de andar, con el objetivo de ahorrar en tiempo de animación, algo que no es muy común de ver en animación 3D.

Al ser un filme sencillo, en el que un solo personaje se encuentra en un ambiente neutro, no hay demasiados ítems temporales en esta obra. El ritmo *In crescendo* es crucial para comprender los sentimientos del personaje.

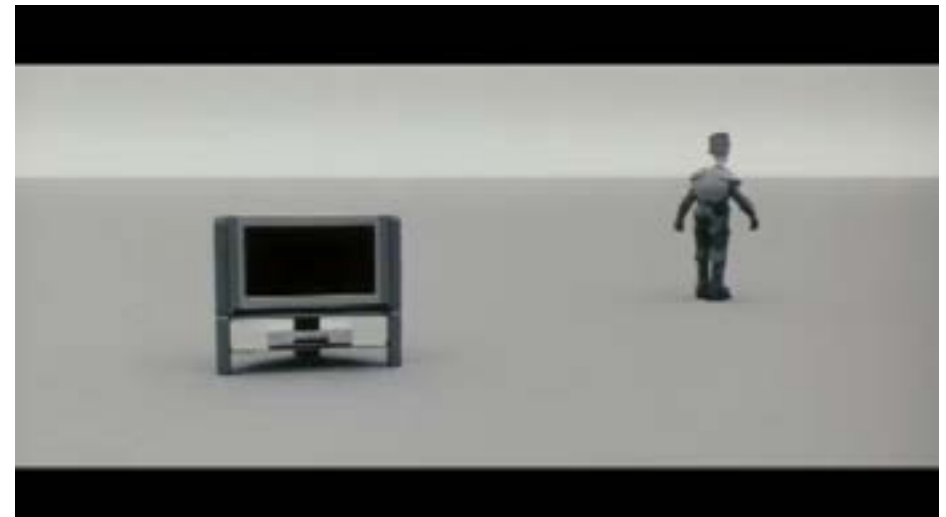


Figura 105: Fotograma de la obra “Fifty Percent Grey” (2001) de Ruairi Robinson, Seamus Byrne.

74 edición Academy Awards (2001)

GIVE UP YER AUL SINS (2001)

Autores: Cathal Gaffney, Darragh O'Connell

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Situación según los astros. Día	Estética según la época							
	Edad de los personajes							

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
					Bucles de movimiento			Ritmo analítico

- Estética según la época: En el primer plano del cortometraje ya podremos apreciar cómo la estética del lugar y de los personajes no pertenece a la época presente. En cuanto a la estética de dibujo, se mantienen tonos ocres y sepia, para remarcar este ambiente pasado. El diseño de personajes también puede remitirnos a los diseños de los años sesenta. Incluso el sonido y el vídeo adquieren efectos de grabación antigua, intuyendo ciertos ruidos y suciedades.

- La obra transcurre durante el día, aunque no se podría especificar un momento concreto .

- Edad de los personajes: el rango de edad mostrado es desde la niñez hasta la madurez.

- Encontramos bucles de movimiento durante toda la película, un ejemplo estaría en los viandantes que pasean por las calles al comienzo.

- El ritmo de la narración es analítico. En ocasiones puede percibirse como lento, ya que la voz de la niña narrando la historia puede resultar monótona, sin embargo, los planos no son largos y la acción transcurre sin pausa.

El punto temporal más importante en esta obra es la situación sobre la estética de época, la cual no se nos especifica en ningún momento, pero podríamos adivinar que la acción transcurre entre los años 1950 y 1970 por las pistas a las que nos remite.



Figura 106: Fotograma de la obra “Give Up Yer Aul Sins” (2001) de Cathal Gaffney, Darragh O’Connell.

STRANGE INVADER (2001)

Autor: Cordell Barker

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Situación según los astros. Día	Edad de los personajes							
Situación según los astros. Noche								
Estaciones y años. Sin Time Lapse								

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
Acciones simultáneas en la misma pantalla			Cortes medios		Bucles de movimiento			Acelerado. In crescendo

- Edad de los personajes: El rango de edad es entre bebé y la madurez.
- Casi toda la historia se desarrolla durante la noche (no podemos apreciar en qué momento de esta). Solo en el final veremos cómo todo ha sido un sueño, pasamos de una escena nocturna a una escena de madrugada gracias a la elipsis.
- Las eliminaciones temporales que existen entre algunos planos no suprimen demasiado tiempo entre ellos. Según van pasando planos cortos, se crea una elipsis que ha dejado pasar un tiempo determinado, avanzando mucho más rápidos hacia el futuro.
- Gracias a las elipsis mencionadas, y para acentuar el paso del tiempo, apreciamos el cambio de otoño a invierno en pocos minutos.
- En el punto de máxima tensión, donde el niño comienza a comportarse muy excéntricamente y es destructivo, el ritmo se acelera cada vez más, avivando la música, haciendo planos más cortos e insertando en ellos cada vez más acción. Todo ello para aumentar la sensación de ansiedad sufrida por los padres.
- Simultaneidad: Cuando la destrucción del niño y el estrés de los padres alcanzan su punto álgido, para finalizar la aceleración In crescendo del filme, vemos el edificio donde se está desarrollando la locura, atendiendo a las distintas acciones a través de las ventanas del edificio, que sirven como viñetas para enmarcar las acciones de distintos personajes que están ocurriendo a la vez.
- Existen pequeños bucles de movimiento que permiten ahorrar en la producción de animación.



Figura 107: Fotograma de la obra “Strange Inverder” (2001) de Cordell Barker.

STUBBLE TROUBLE (2000)

Autor: Joseph E. Merideth

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Situación según los astros. Día	Estética según la época							
	Edad de los personajes							

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
Anacronismo					Bucles de movimiento			Ritmo analítico

- En este primer punto debemos hablar de la situación temporal de estética según la época y de la simultaneidad de tiempos a través del anacronismo. El autor nos sitúa, gracias a la estética, en la edad de piedra, pues los dibujos han sido montados sobre un fondo de textura de piedra, imitando el dibujo sobre roca, emulando ligeramente la estética de dibujo prehistórica. Podremos ver que es la edad de piedra porque todas las herramientas utilizadas están hechas con este material. Sin embargo, el primer personaje que aparece en el cortometraje porta una taza con diseño moderno. Al anacronismo se suman la existencia de una cafetería; las acciones de los prehistóricos, que se comportan de una manera brusca, aunque civilizada; algunos peinados; las comidas (uno de ellos está comiendo una magdalena); o la coexistencia de humanos y dinosaurios. A su vez, la música utilizada, compuesta solo por percusión golpeada con las palmas, sí que nos remite a un ambiente más primitivo.

- Los personajes pertenecen todos a una edad adulta, entre la juventud y la madurez.

- La obra se desarrolla durante el día. Aunque no podemos ver en qué momento nos encontramos, al finalizar la obra el sol está poniéndose. Este dato, junto a encontrar personajes tomando café, nos hace pensar que el momento del día en el que se ha desarrollado es la tarde.

- Existen pequeños bucles de movimiento, en muchos casos casi inapreciables.

- Ritmo analítico. Los planos poseen una duración no demasiado larga. La película se desarrolla a un ritmo general rápido, a lo que ayuda la música acelerada y las acciones veloces del protagonista.

Como hemos podido apreciar, en esta obra tiene un fuerte peso la situación temporal unida al anacronismo, pues es impensable que algo así, con esa tecnología y comportamiento de los sujetos, ocurriera en la prehistoria.



Figura 108: Fotograma de la obra “Stubble Trouble” (2001) de Joseph E. Merideth.

THE CHUBBCHUBBS! (2002)

Autor: Eric Armstrong

Ganadora

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Situación según los astros. Día	Edad de los personajes							
	Estética según la época							

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
Acciones simultáneas en la misma pantalla			Cortes cortos		Bucles de movimiento			Ritmo analítico

- Situación según los astros: Durante el cortometraje se puede ver una ligera luz solar, muy anaranjada, señal de que el sol se está poniendo. De modo que nos situamos en un momento del día bien entrada la tarde, casi anocheciendo.
- Todos los personajes que aparecen son de mediana edad, exceptuando alguno que ya se encuentra en la madurez.
- Estética según la época: El bar donde se desarrolla la acción parece ambientado en los años ochenta.
- Existe alguna elipsis temporal, por ejemplo, cuando al protagonista le echan del bar. No obstante son cortes de tiempo ínfimos.
- Pequeños bucles de movimiento: Un ejemplo serían los *Chubbchubbs* bailando.
- El ritmo de los acontecimientos es constante y, en general, rápido, por lo que estamos ante un caso de ritmo analítico.
- En el momento en el que el ambiente se sitúa en un lugar donde hay bastante gente, generalmente solemos encontrar acciones simultáneas en la misma pantalla. En este caso, existe la acción en primer plano del protagonista, y las acciones en segundo plano de la clientela del bar.



Figura 109: Fotograma de la obra “The Chubbchubbs!” (2002) de Eric Armstrong.

THE CATHEDRAL (2002)

Autor: Tomek Baginski

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Paso del día y la noche. Con Time Lapse	Edad de los personajes							

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
			Cortes cortos			Time Lapse		Acelerado In crescendo
								Ritmo sintetico

- Al comienzo de la película la luz solar que ilumina la catedral se retira a toda prisa para dejar de iluminar el edificio. Con ello, comenzamos en la tarde, anocheciendo, y pasamos a la noche. De la misma manera, más avanzada la obra, vuelve a salir el sol muy rápidamente. Tanto la puesta como la salida del sol son demasiado rápidas para ser a tiempo real, por lo que se les ha aplicado un Time Lapse.

- La edad del personaje protagonista es la madurez, aunque los personajes esculturas presentan edades entre la juventud y la vejez.

- Existen pequeñas elipsis cortas que ahorran tiempo en el que no está pasando nada relevante, solo el personaje adentrándose cada vez más en el edificio.

- Comienza con un ritmo sintético, bastante lento, para culminar en un ritmo muy rápido, donde se desenvuelve una acción violenta, la banda sonora se acelera y los planos son cada vez más cortos. Este efecto recalca una acción violenta que ocurre en ese preciso momento.



Figura 110: Fotograma de la obra “The Cathedral” (2002) de Tomek Baginski.

DAS RAD (2001)

Autores: Chris Stenner, Heidi Wittlinger

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Paso del día a la noche. Con Time Lapse	Edad de los personajes							Personajes atemporales

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
					Bucle narrativo	Time Lapse		Acelerado. In Crescendo

- Time Lapse: Al comenzar el cortometraje vemos pasar las nubes y crecer un árbol muy rápidamente. Durante la película, las nubes seguirán pasando con la misma velocidad, sin embargo los protagonistas, compuestos por rocas, se mueven a velocidad real, de lo que intuimos que en realidad los protagonistas se mueven muy lentamente pero el tiempo de reproducción se ha adaptado al tiempo de acción de los personajes. Este Time Lapse también permite apreciar la evolución del mundo que rodea a los personajes, desde la prehistoria, hasta llegar al futuro y terminar en la destrucción de la civilización, para volver a empezar de nuevo en el mismo punto. Este concepto ya fue llevado al cine de animación de la mano de “Al Jarnow’s Cosmic clock” (1979) de Al Jarnow, y crea un bucle narrativo en el que todo acaba igual que empezó.

Este Time Lapse también permite ver, en un momento dado, cómo pasa del día a la noche consecutivamente, muy rápido. El Time Lapse para a mitad del cortometraje y el tiempo comienza a discurrir a una velocidad real, donde podremos ver las acciones de los hombres (que anteriormente no podían apreciarse por la velocidad) y los personajes de piedra paralizados.

Por medio del Time Lapse, se avanza tanto en la historia que no es necesario el uso de elipsis.

- Al estar los personajes principales formados por combinaciones de rocas, no podremos saber realmente su edad. Por otra parte, existen personajes secundarios humanos. Sus edades oscilan entre la adolescencia y la madurez.

- En principio el ritmo general avanza a una velocidad constante, intermedia, sin embargo, cuando la evolución llega al culmen de su creación y los personajes piedra se ven amenazados, el ritmo aumenta de velocidad a toda prisa, con planos cada vez más cortos y acciones más violentas.

En esta obra es tremendamente importante el concepto Time Lapse. Hubiera podido avanzar en el tiempo a partir de elipsis, sin embargo este recurso no hubiera dejado ver cómo los personajes de piedra tienen un concepto temporal distinto al humano.



Figura 111: Fotograma de la obra “Das Rad” (2001) de Chris Stenner, Heidi Wittlinger.

MIKE'S NEW CAR (2002)

Autores: Pete Docter, Roger Gould

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Estaciones y años. Sin Time Lapse	Edad de los objetos							
Situación según los astros. Día	Edad de los personajes							

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
					Bucles de movimiento			Acelerado. In Crescendo

- Edad de los objetos: Un coche nuevo ha sido comprado por uno de los protagonistas.

- Edad de los personajes: Para averiguar la edad de los personajes (ya que no son humanos, sino monstruos) debemos prestar atención a sus formas de actuar y hablar. En este caso, los protagonistas son jóvenes/mediana edad.

- Por las hojas anaranjadas de los árboles en la calle, nos encontramos en otoño.

- La obra se sitúa en un periodo de tiempo corto, sin elipsis temporales, durante el día, aunque es difícil reconocer el momento exacto, podría ser por la mañana, el mediodía, o la tarde temprana.

- Aunque en los personajes no se aprecian bucles de movimiento, sí que podemos verlos en mecanismos del coche como las escobillas del parabrisas.

- El ritmo general es rápido, sin embargo acorta los planos y parece avanzar más agitadamente cuando la situación se vuelve violenta.

Aunque en esta obra no encontramos aplicados demasiados recursos temporales, es digno de reseñar el detalle de que en un parámetro temporal sea el título de esta, “New”.



Figura 112: Fotograma de la obra “Mike’s New Car” (2002) de Pete Docter y Roger Gould.

MOUNTAIN HEAD (2002)

Autor: Koji Yamamura

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Paso del día y la noche. Sin Time Lapse	Edad de los objetos	Relojes						
Estaciones y años. Sin Time Lapse	Edad de los personajes							

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
			Cortes medios		Bucles de movimiento			Ritmo sintético
			Cortes largos					Acelerado. In crescendo

- Se aprecian bucles de movimiento para ahorrar en creación de contenidos animados.

- Esta obra transcurre durante el día. Aunque en un primer momento no podemos saber exactamente en qué momento del día nos encontramos, por el sonido de los pájaros y la coloración anaranjada de la luz, llega un punto en el que apreciamos que ha llegado la tarde. A través de una elipsis, no podremos ver llegar la noche, sin embargo sabemos que es por la mañana ya que el personaje lleva puesto un pijama (acaba de levantarse) y el tono de la luz solar es más blanquecino. No solo pasa un día, pasan varios: el protagonista tiene un recipiente donde guarda la planta que le sale en la cabeza y se corta todas las mañanas. Las plantas cortadas se van acumulando en el tarro, señal de que han pasado varios días. En un momento dado, a partir de una elipsis, nos situarán en una escena nocturna.

- El tiempo pasa, y el protagonista sigue teniendo la planta en la cabeza. Para remarcar este paso temporal, a través de una elipsis larga, la planta se pudre, cae nieve y florecen los almendros, lo que significa que ha pasado de comenzar en verano (pues la luz solar era muy brillante y el personaje sudaba) a ser invierno. Así, siguen sucediéndose las estaciones a través de elipsis largas.

- Edad de los personajes: el protagonista se encuentra en la madurez. Entre los personajes secundarios se comprenden edades entre bebé y la vejez.

- Edad de los objetos: en la casa del protagonista hay multitud de objetos viejos y polvorientos, agolpados. Aunque en esta habitación, colocados unos encima de otros, podemos ver varias esferas de reloj, estas no funcionan ni tienen agujas, no remarcen ningún carácter temporal.

- Elipsis: hay cortes temporales entre planos para avanzar más rápidamente. Los cortes no son demasiado cortos, por lo que suponemos que el tiempo que ha sido eliminado es de duración media.

- Ritmo: aunque la narración se desarrolla de una manera monótona, muy descriptiva, al final de la película el ritmo se acelera progresivamente, transmitiendo el estrés sentido por el protagonista.



Figura 113: Fotograma de la obra “Mountain Head” (2002) de Koji Yamamura.

HARVIE KRUMPET (2003)

Autor: Adam Elliot

Ganadora

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Situación según los astros. Día	Estética según la época	Calendario						Espacios atemporales
Estaciones y años. Sin Time Lapse	Edad de los personajes							
Situación según los astros. Noche	Envejecimiento							

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
			Cortes largos		Bucles de movimiento			Ritmo sintético
								Acelerado. In crescendo

- Calendario: Al comienzo del filme nos sitúa temporalmente “Poland 1922”. Vuelven a situarnos en el tiempo, cuando el protagonista ha crecido, a través del año de defunción de sus padres, escrito en la tumba, “1942”. Más adelante, otra lápida nos mostrará que nos encontramos en el año “1950”. Vuelve a ocurrir de la misma manera cuando el protagonista cumple 65 años y su mujer muere, en la lápida muestra la fecha “1984”. Este paso por los años hace que presenciemos el envejecimiento por maduración de los personajes.

- Aunque no es muy común encontrar bucles de movimiento en animaciones figurativas Stop Motion, podemos ver un ejemplo al comenzar la película, cuando el bebé está llorando en brazos de su madre.

- La estética del filme se ha adaptado a la fecha indicada en cada año, ya que haremos un recorrido a lo largo de la vida del protagonista. Tanto en la forma de vestir, los fondos e incluso introduciendo efectos de postproducción para dar sensación de película antigua, por ejemplo, en la coloración general.

- Las edades que se muestran oscilan entre bebé y anciano.

- Estaciones y años: La obra discurre en invierno mientras se encuentra en Polonia. Cuando emigra a Australia sería difícil decir en qué estación se encuentra en cada momento, hay ocasiones en los que parece brillar el sol, otras en las que los árboles están en flor.

- El paso del día y la noche se produce a través de elipsis, sin embargo, las escenas se desarrollan enteramente en un momento concreto de ese día o noche, no vemos avance en los astros.

- Elipsis: Ya que estamos asistiendo a la narración de la vida completa de un personaje, necesitaremos de elipsis donde se retiren porciones de tiempo largas para poder abarcar un periodo de tiempo tan amplio. En ocasiones las elipsis utilizan disoluciones entre planos para efectuar el avance temporal.

- El ritmo general de la narración es lento, aunque pasen muchos años entre escenas, la acción es escasa, descrita por la voz en off. Sin embargo, a mitad del filme, el protagonista decide transformar su vida, llenándola de acción, es en este momento en el que el ritmo comienza a acelerar, siendo los planos cada vez más cortos y con más acción. Sin embargo la narración vuelve a un ritmo sintético cuando estas acciones pasan.

- En una fantasía del protagonista, nos situamos en un espacio blanco, sin ítems temporales.



Figura 114: Fotograma de la obra “Harvie Krumpet” (2003) de Adam Elliot.

BOUNDIN' (2003)

Autor: Bud Luckey

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Situación según los astros. Día	Edad de los personajes							
Estaciones y años. Sin Time Lapse								

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
			Cortes cortos					Ritmo analítico
			Cortes largos					

- Aunque pueda parecer que hay un paso del día a la noche, ya que en un momento dado oscurece de repente a través de una elipsis temporal de duración media, esto ocurre por efecto de una tormenta. En realidad, la obra completa está situada durante el día, sería difícil distinguir una franja horaria concreta, podría ser entre el alba y la tarde.

- En un principio nos encontramos en verano, sin embargo, a través de una elipsis de duración larga, pasa al invierno.

- La acción transcurre en un ritmo analítico, sin incrementos de velocidad ni deceleraciones.

- La edad de los personajes no se puede distinguir con exactitud, ya que son animales. Lo único que podríamos decir es que no son ni cachorros ni ancianos, de modo que se encuentran entre la juventud y la madurez.

El carácter temporal más destacable de esta obra es la elipsis que permite el cambio entre la estaciones.



Figura 115: Fotograma de la obra “Boundin” (2003) de Bud Luckey.

DESTINO (2003)

Autores: Dominique Monfery, Roy Edward Disney

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Paso del día y la noche. Sin Time Lapse	Edad de los personajes	Reloj		Mutación				
Paso del día y la noche. Con Time Lapse		Personificación del tiempo						

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
Simultaneidad de acciones en la misma pantalla		Desdoblamiento del personaje	Cortes medios		Bucle narrativo	Time Lapse		Acelerado. In crescendo
						Tiempo ralentizado		Ritmo sintético

- El primer elemento medidor del tiempo que nos llama la atención es la presencia de un reloj, marcando las 13:25. En este caso, la obra comienza de día. Otro momento en el que aparece la hora marcada por un reloj, es cuando el personaje masculino consigue liberarse. Este objeto se encuentra incrustado en su muñeca y marca las 13:40. En este último paso, se aplica un Time Lapse y las agujas del minuterero comienzan a moverse con bastante rapidez.

- Con un fundido a modo de elipsis, pasamos a la noche. No será la única vez que el tiempo avance rápidamente, utilizando la técnica Time Lapse la luna se mueve hacia el horizonte mucho más deprisa, lo que equivale al paso de varias horas rápidamente, llegando el alba.

- Tiempo ralentizado: utiliza el recurso de fundido entre imágenes mientras los movimientos de la joven se ralentizan. Genera así una sensación de sensualidad y tranquilidad que es acompañada por la música, aunque en otros casos las ralentizaciones aumentarán el dramatismo de la escena.

- De nuevo, a través de una ralentización, la chica se mueve lentamente, dejando tras de sí una estela de movimiento. Podremos ver a la chica repetida (o desdoblada) en esa estela.

- Edad de los personajes: los dos personajes que aparecen son un hombre y una mujer jóvenes.

- Al dotar de componentes biológicos a los objetos medidores de tiempo, ya sean relojes, calendarios o incluso, los propios astros, estamos creando una personificación del tiempo. En este caso, la luna cobra vida con unas largas patas parecidas a las de una araña y pasea lentamente en un segundo plano. Al existir una acción en segundo plano y otra acción principal, se está dando una simultaneidad de acciones en el mismo plano.

- Progreso de la forma: la chica sufre una mutación a mitad de la obra, convirtiéndose su cabeza en un diente de león. Las mutaciones de un personaje en otro se seguirán sucediendo a lo largo del filme.

- Ritmo: obra de ritmo cambiante, combinando ambientes sosegados y subidas de tensión.

- Se produce un bucle narrativo al terminar la obra en el mismo punto en el

que empezó, el mismo plano de la escultura con el reloj, la misma hora e igual acercamiento de cámara.

Esta obra es especialmente rica en elementos de representación del tiempo, que la dota de más interés visual y narrativo que si estos no existieran. De hecho, el argumento, la estética y la sensación que nos aporta cambiarían radicalmente si estos recursos desaparecieran.



Figura 116: Fotograma de la obra “Destino” (2003) de Dominique Monféry y Edward Disney.

GONE NUTTY (2002)

Autores: Carlos Saldanha, John C. Donkin

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Estaciones y años. Sin Time Lapse.								
Situación según los astros. Día								

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
					Bucle de movimiento			Ritmo analítico

- Al comenzar la película nos sitúan en el ciclo natural que nos encontramos: es invierno, ya que hay nieve por todas partes, y es de día (no podríamos especificar el momento entre el alba y la tarde).
- Cabe la posibilidad de que haya un bucle de movimiento durante la avalancha de nueces.
- El ritmo de la narración es bastante rápido, se mantiene constante.
- No es posible determinar la situación temporal de edad de los personajes porque el único que aparece es un animal y podría encontrarse entre una edad adolescente y madura.



Figura 116: Fotograma de la obra “Gone Nutty” (2002) de Carlos Saldanha y John C. Donkin.

NIBBLES (2003)

Autor: Chris Hinton

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Paso del día y la noche. Con Time Lapse	Edad de los personajes	Relojes						

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
					Bucles de movimiento	Time Lapse		Ritmo analítico

- Ciclos naturales: Comienza el corto durante la noche, aunque el escenario no tiene demasiadas referencias temporales, podemos ver dibujada una luna y oír los grillos. Aunque pronto, con un Time Lapse, la luna se esconde y aparece el sol.

- En el comienzo suena un despertador con una alarma muy ruidosa. Intercalados con el dibujo de la casa, vemos fotogramas de un despertador, durante tan poco tiempo, que parece una imagen subliminal.

- Al ser una animación con vibración entre fotogramas, el recurso bucle de movimiento se utiliza durante toda la obra. No solo se utiliza para crear vibración, también para ahorrar en creación de animación.

- Edad de los personajes: aparecen distintos personajes de edades comprendidas entre la niñez y la madurez.

- El ritmo de la narración se mantiene muy rápido.

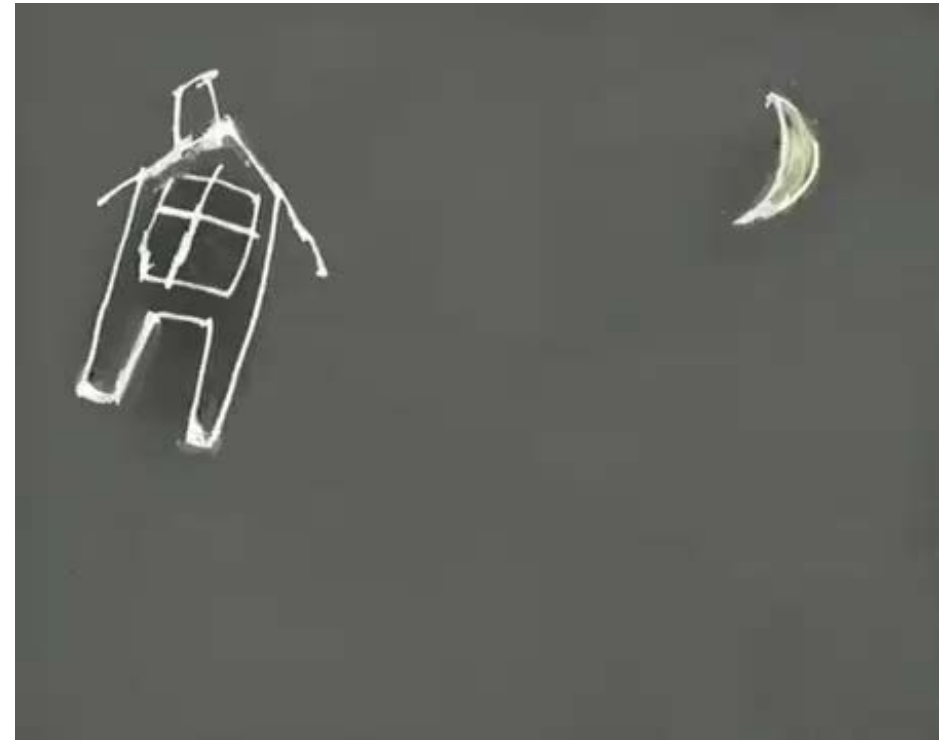


Figura 117: Fotograma de la obra “Nibbles” (2003) de Chris Hinton.

RYAN (2004)

Autor: Chris Landreth

Ganadora

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Situación según los astros. Día	Edad de los objetos	Calendarios			Mezcla de animación e imagen estática		Colaboración irrealista	Espacios atemporales
	Edad de los personajes							

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
Acciones simultáneas en la misma pantalla		Desdoblamiento del personaje			Bucles de movimiento	Tiempo ralentizado	Flashback	Ritmo sintético
								Acelerado. In crescendo

- Edad de los objetos: La película se desarrolla en un ambiente lúgubre, donde los objetos y las paredes de la habitación están envejecidos, sucios y rotos.
- Edad de los personajes: Desde la niñez hasta la madurez.
- Acciones simultáneas en la misma pantalla: mientras que la acción principal es la conversación, existe actividad de acciones ajenas a la principal en un segundo plano.
- Inmovilidad: Al inicio nos muestra una pequeña animación de dos fotogramas (cada una de ellas está inmóvil varios segundos en pantalla) realizada con dos fotografías de un niño. Estos fotogramas permanecen inmóviles. Solo se producirá la animación al pasar de una fotografía a la siguiente. En otra ocasión, la fotografía de la persona real es recortada y movida por el escenario digitalmente, sin que el personaje en sí tenga ningún movimiento, salvo el desplazamiento.
- Animación y tiempo real: es esta fotografía de imagen real la que introduce el tiempo real en la animación. Se produce una colaboración irrealista, podemos diferenciar perfectamente la animación de la imagen real. Otra de estas colaboraciones es la inserción de videos antiguos de imagen real. Algunos de ellos se insertan en la obra sin modificaciones.
- Al mostrar la obra de animación 2D que uno de los personajes creó hace años, vemos cómo los personajes andan, creando bucles de movimiento. La obra en sí se titula “Walking” (1968) de Ryan Larkin, autor por el cual se da nombre al presente cortometraje.
- Mientras el narrador habla sobre la vida de Ryan, nos sitúa numéricamente sobre el año que se dispone a relatar, 1971. Este año no hace alusión a la fecha del presente en la obra, sino a una situación pasada.
- En un punto concreto, podemos ver cómo Ryan en su juventud comienza a moverse mientras su cuerpo se desdobra, creando una estela de movimiento tras de sí.
- Espacios atemporales: existen varios puntos de la obra donde se recurre a los espacios sin referencia temporal, vacíos, de un solo color, contando con luces y sombras. Estos espacios nos llevan a un lugar de introspección sufrida por los personajes.

- El tiempo comienza a ralentizarse durante una recreación del comportamiento humano. Varias personas andan por la calle. La ralentización no es progresiva, sino que la escena comienza ya ralentizada.
- Aunque la narración presente del cortometraje está ubicada en un interior, por lo que no podemos ver la situación temporal exterior, uno de los Flashbacks nos sitúa en un exterior soleado, en una hora del día entre la mañana y la tarde.
- Ya que la narración se basa en la rememoración de acontecimientos de la vida de Ryan, los Flashbacks vienen dados a través de los recuerdos. Son externos al argumento, ya que exceden los límites temporales del inicio de la narración. Son Flashbacks de carácter nostálgico, pues son rememoraciones que no revelan ningún trauma bloqueado.
- El ritmo general es descriptivo, por lo que se mantiene lento, sintético, durante la mayor parte de la obra, con algunas subidas en la sensación de velocidad.



Figura 118: Fotograma de la obra “Ryan” (2004) de Chris Landreth.

BIRTHDAY BOY (2004)

Autores: Sejong Park, Andrew Gregory

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Paso del día y la noche. Sin Time Lapse	Edad de los personajes	Calendarios						
	Edad de los objetos							
	Estética según la época							

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
			cortes cortos					ritmo analítico

- Al comienzo de la obra se nos sitúa en el tiempo “*Korea, 1951*”, ya que la discurre en el pasado, durante la guerra de Corea.
- Al transcurrir a mitad del Siglo XX, en Corea, la estética de los objetos, las ropas y los edificios se relacionan con esa época.
- Edad de los personajes: desde la niñez a la juventud.
- Edad de los objetos: el filme se desarrolla en un ambiente destruido, de edificios y objetos antiguos. La destrucción ha sido generada por la guerra.
- Por la posición del sol y de las sombras, y la coloración amarillenta general, podríamos decir que comenzamos en la tarde y según se suceden las elipsis, se va poniendo cada vez más el sol, acentuándose la posición oblicua de los rayos de luz que invaden el último plano.
- Ritmo constante, de intensidad media, no se observan subidas ni bajadas de la sensación de velocidad.
- En este caso, el título de la obra nos ofrece un dato temporal que no se nos revela de ninguna manera durante el cortometraje. Es el cumpleaños del niño protagonista. La presentación es implícita por esta falta de información en la narración y la imprecisión de la fecha.



Figura 119: Fotograma de la obra “*Birthday Boy*” (2004) de Sejong Park y Andrew Gregory.

GOPHER BROKE (2004)

Autores: Jeff Fowler, Tim Miller

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Situación según los astros. Día								
Estaciones y años. Sin Time Lapse								

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
						Tiempo ralentizado		Ritmo analítico

- Situación según los astros: la obra transcurre durante el día, aunque sería difícil precisar un momento concreto entre la mañana y la tarde.

- Estaciones y años: por el clima y la vegetación de los campos de cultivo, a la vez que por la sequedad de la tierra del camino, nos encontramos en verano.

- Tiempo ralentizado: por una parte, el tiempo se ralentiza para enfatizar el triunfo y la alegría del protagonista. Por otra, también sufrirá una ralentización en un momento de tensión en el que la vida del personaje corre peligro. Vemos dos formas en las que la ralentización puede expresar la percepción temporal del protagonista a través de la ampliación del tiempo. Por un lado la alegría, la sensación de un instante tan bueno que nos sumergimos en un tiempo irreal que parece no acabar. Por otro, la tensión, que hace percibir el momento como un instante infinito ante la fatalidad.

- Aunque existen ralentizaciones temporales, el ritmo general de la narración es rápido y constante.

Al tratarse de un corto protagonizado por animales, no podríamos adivinar el rango de edad.



Figura 120: Fotograma de la obra “Gopher Broke” (2004) de Jeff Fowler y Tim Miller.

GUARD DOG (2004)

Autor: Bill Plympton

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Paso del día y la noche. Sin Time Lapse	Edad de los personajes							

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
			Cortes cortos		Bucles de movimiento			Ritmo analítico

- La obra transcurre durante el día, sin embargo, podemos apreciar cómo el color del cielo es de un azul más claro al inicio que al concluir, añadiendo la posición oblicua de las sombras en el final. De modo que empezamos en un punto del mediodía o el comienzo de la tarde, y pasamos, gracias al recurso elipsis, al anochecer.

- La elipsis de cortes cortos nos permite ahorrar tiempo en el que no ocurre nada relevante durante el paseo del perro. En un primer momento puede parecer que no han existido eliminaciones temporales, pero la forma en la que de repente comienza un plano ya anocheciendo nos hace pensar en la existencia de estas elipsis cortas.

- Edad de los personajes: solo aparecen dos personajes humanos, una niña y el dueño del perro, entrado en la madurez.

- Existen bucles de movimiento que permiten ahorrar en animación.

- El ritmo de la obra es analítico, ágil en general.



Figura 120: Fotograma de la obra “Guard Dog” (2004) de Bill Plympton.

LORENZO (2004)

Autores: Mike Gabriel, Baker Bloodworth

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Situación según los astros. Noche	Edad de los personajes							

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
			Elipsis cortas		Bucles de movimiento			Acelerado. In crescendo

- Toda la película sucede durante la noche, a la luz de las farolas, lo que permite crear un ambiente de contraste de colores brillantes y fuertes opuestos al fondo negro.

- Aunque los personajes son todos gatos, denotan por sus acciones que son jóvenes adultos.

- Aunque no se perciben demasiados, existen bucles de movimiento para ahorrar en animación, como el creado por el agua cayendo en la fuente.

- En el momento en el que el protagonista decide deshacerse de su cola, que ha cobrado vida, se suprimen porciones de tiempo entre los intentos de asesinato. Aunque no podemos saber cuánto tiempo ha sido suprimido, toda la trama se desarrolla en la misma noche y existen numerosos de estos intentos, por lo que pensamos que las eliminaciones han sido relativamente cortas.

- El ritmo de la obra es rápido, con crecimiento de la sensación de velocidad al llegar al momento de los intentos de asesinato. La música enfatiza este tipo de emociones.

En esta obra son esenciales el acompañamiento musical del ritmo acelerado y la situación temporal nocturna. Esta última es la que crea el ambiente y la estética que la hacen especial.



Figura 121: Fotograma de la obra “Lorenzo” (2004) de Mike Gabriel y Baker Bloodworth.

THE MOON AND THE SON: AN IMAGINED CONVERSATION (2004)

Autores: John Canemaker, Peggy Stern

Ganadora

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Paso del día y la noche. Sin Time Lapse	Edad de los personajes	Calendarios		Descomposición de la imagen	Sonido y movimiento de cámara		Rotoscopio	Espacios atemporales
	Envejecimiento	Personificación del tiempo		Mutación	Mezcla de animación e imagen estática		Colaboración irrealista	
							Pixilación	

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
			Cortes largos		Bucles de movimiento	Tiempo ralentizado	Flashback	Ritmo analítico

- El primer carácter temporal que podemos apreciar es la animación rotoscopia de una fotografía, la que finalmente pierde la animación y queda como la fotografía original, en una colaboración de animación y tiempo real irrealista, donde ambas se distinguen perfectamente. Se producen también colaboraciones irrealista entre animación y video de imagen real.

- Edad de los personajes: Edades comprendidas entre la niñez a la vejez. Al estar ante una animación que narra un periodo de tiempo donde pasan bastante años, asistimos también al envejecimiento por maduración.

- La primera frase de la voz en off del narrador nos sitúa explícitamente en un dato temporal no presente, la muerte de su padre en 1995. De esta misma forma vuelve a situarnos en el tiempo otras veces durante la obra. También nos posicionará en el calendario pasado a través de periódicos, apareciendo la fecha 11/08/59 escrita a mano. La fecha también puede aparecer animada. Otra manera en la que nos sitúan temporalmente es a través de la edad, la cual se muestra por medio de la conversación.

- Por de la descomposición-recomposición de las líneas que forman uno de los personajes, la cara de este va cambiando, hasta convertirse en la luna. Esta luna tiene cara, aunque no piernas ni brazos. A través de ella se da una personificación del tiempo, ya que los astros son medidores de este. También se da el cambio de una forma en otra a través de la evolución, como ejemplo, un personaje va evolucionando en pocos segundos del padre del protagonista, a un león, a otro hombre y a un payaso.

- Cuando aparece el hombre-luna, se nos plantea sobre un fondo negro, sin referencias temporales. Podríamos suponer que es el cielo nocturno, sin embargo, la forma sigue evolucionando en otros personajes sobre este mismo fondo negro. Este es solo un ejemplo, pues los espacios neutros, sin referencias temporales, se seguirán sucediendo durante la película

- En la obra aparecen distintos recuerdos, muchos de ellos ilustrados por fotografías estáticas, otros por dibujos estáticos (lo cual nos lleva al elemento inmovilidad, donde la animación se genera a través del sonido y el movimiento de cámara). Estos recuerdos son Flashbacks, son externos al argumento, ya que cuentan eventos fuera de los límites del inicio de la narración, y son de carácter nostálgico, no traumático.

- Otra forma en la que la inmovilidad se puede ver, es a partir de dibujos estáticos a los que se les ha realizado una pequeña animación, como un

movimiento en bucle de un pañuelo al viento mientras el personaje se mantiene inmóvil.

- Encontramos bucles de movimiento para ahorrar en animación.

- En uno de los vídeo de imagen real, podemos ver cómo se aplica la ralentización, existiendo saltos en el movimiento ya que se ha alargado tanto la duración que no existen fotogramas suficientes en la grabación para que el cerebro no capte los saltos entre ellos.

- Durante el corto se nos mostrarán escenas que discurren durante el día y otras durante la noche.

- Casi en el final de lo obra podremos ver una pequeña pixilación donde una persona real es animada. Sentado en un banco, estático, sin cambiar de posición, el hombre se va acercando a cámara gracias a cortes de plano.

- La narración en general mantiene un ritmo rápido constante.



Figura 121: Fotograma de la obra “The Moon and the Son: An Imagined conversation” (2004) de John Canemaker y Peggy Stern.

BADGERED (2005)

Autor: Sharon Colman

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Situación según los astros. Día	Edad de los personajes							

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
					Bucles de movimiento			Ritmo analítico

- La obra transcurre de día, en un periodo comprendido entre el amanecer y la tarde.
- Aunque los tres personajes que aparecen son animales, por su comportamiento se diría que sus edades se encuentran entre la juventud y la madurez.
- Se crean algunos bucles de movimiento para ahorrar en tiempo de creación de animación.
- El ritmo de la narración es analítico, sin incrementos ni descensos de velocidad.



Figura 122: Fotograma de la obra “Badgered” (2005) de Sharon Colman.

THE MYSTERIOUS GEOGRAPHIC EXPLORATIONS
OF JASPER MORELLO (2004)

Autor: Anthony Lucas

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Situación según los astros. Día	Edad de los personajes	Calendario						

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
			Cortes cortos					Ritmo sintético

- Los personajes que aparecen tienen edades comprendidas entre la juventud y la madurez.

- Aunque no podemos situar un año o siglo concreto en el que se desarrolla la trama, nos encontraríamos ante una situación de pasado ficticio. De cualquier modo, la voz en off hace referencia a un mes y un día concretos, 31 de agosto.

- Elipsis: existen cortes cortos entre escenas para eliminar tiempo del viaje sin información relevante.

- Aunque en la mayor parte del cortometraje es de día, hay momentos en los que el ambiente exterior se vuelve oscuro. No podríamos decir si en ese momento es de noche, o simplemente está muy nublado, pues durante todo el cortometraje la atmósfera está repleta de nubes y niebla, por lo que no sabremos en qué hora del día nos encontramos o si realmente es de noche.

- El ritmo de la narración es lento durante todo el cortometraje. Por la duración de la película y la trama, de planos largos, descriptivos, cargados de elementos de fondo, puede llegar a resultar monótona para aquellas personas que disfruten más de un cine de ritmo analítico.



Figura 123: Fotograma de la obra “The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello” (2004) de Anthony Lucas.

9 (2005)

Autor: Shane Acker

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Situación según los astros. Día	Edad de los objetos							Personajes atemporales

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
					Bucles de movimiento		Flashback	Ritmo sintético
								Acelero. In crescendo

- El personaje protagonista es un ser hecho de trapo. Su diseño es muy sintético, por lo que no podemos averiguar rasgos temporales.
- Edad de los objetos: Para crear un ambiente lúgubre y devastado, los objetos que aparecen son muy viejos, oxidados y rotos.
- Al comienzo de la obra, el protagonista tiene un Flashback-recuerdo, externo a la obra, pues el salto temporal se sitúa en un punto anterior al inicio de la obra. Además, este recuerdo es de carácter traumático, pues envuelve la muerte de un compañero.
- El tiempo presente de la obra se desarrolla en el anochecer.
- Parece que existen bucles de movimiento para ahorrar en producción de animación en acciones como correr.
- El ritmo de la narración es bastante lento, incluso cuando existe acción, como puede ser una persecución o un enfrentamiento, donde sí que parece aumentar la sensación de velocidad ligeramente.



Figura 124: Fotograma de la obra “9” (2005) de Shane Acker.

ONE MAN BAND (2005)

Autores: Andrew Jimenez, Mark Andrews

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Paso del día y la noche. Sin Time Lapse	Edad de los personajes							
	Estética según la época							

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
Anacronismo			Cortes medios					Acelerado. In crescendo.

- Los personajes que aparecen comprenden edades entre la niñez y la juventud
- Estética según la época: el entorno y las bestimentas de los personajes están ambientados en la Edad Media.
- Algunas de las melodías que interpretan los músicos son demasiado modernas para pertenecer a la época que se está presentando. Debido a esto, sucede un anacronismo cultural.
- En principio parece que toda la acción transcurrirá de día, pero si esperamos a que los créditos finalicen, podremos ver un último plano donde los personajes llevan tanto tiempo intentando conseguir la moneda de la fuente, que se ha hecho de noche. Con esta elipsis temporal de longitud media remarca el deseo de los músicos por conseguir esas monedas.
- El ritmo de la obra va acelerando hasta culminar en planos muy cortos, con mucha acción y sonidos embarullados y superpuestos, lo que acentúa la rivalidad entre los dos músicos.

Aunque no es una obra donde se presenten demasiadas características temporales, el ritmo y el paso del día a la noche juegan un papel importante en la transmisión de emociones.



Figura 125: Fotograma de la obra “One Man Band” (2005) de Andrew Jimenez y Mark Andrews.

THE DANISH POET (2006)

Autor: Torill Kove

Ganadora

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Paso del día y la noche. Sin Time Lapse	Edad de los personajes							Espacios atemporales
Estaciones y años. Sin Time Lapse	Envejecimiento							

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
Acciones simultáneas en la misma pantalla			Cortes medios	Rebobinación	Bucles de movimiento			Ritmo analítico
A través de planos progresivos			Cortes largos		Bucles narrativos			

- Espacios atemporales: la película empieza con un escenario negro, sin referencias temporales.
- Edad de los personajes: comprendida entre el feto y la madurez.
- Nos encontramos ante una referencia temporal implícita al calendario a través de la frase “*Many Years Ago*”. Se trata de una referencia no numérica, inexacta, pero que aun así nos sitúa en un tiempo pasado.
- Utiliza la elipsis, con cortes de longitud media, para localizarnos en anécdotas concretas que narra la voz en off, la cual está contando su propia vida.
- Usa bucles de movimiento para ahorrar en creación animación.
- En el transcurrir de la narración, con elipsis intermedias, podemos apreciar un plano de día, en el que una chica da de comer a las gallinas y el plano siguiente de noche, con la misma chica mirando por un telescopio.
- Acciones simultáneas en la misma pantalla: mientras la chica da de comer a las gallinas (acción principal) vemos a un granjero en un segundo plano, dirigiendo las vacas. Este es solo un ejemplo, este tipo de narración con una acción principal y otra secundaria seguirá apareciendo durante algunos planos de la película.
- Gracias a elipsis en las que se suprime un periodo de tiempo largo, pasamos a través de fundidos por varias estaciones, remarcando el paso del tiempo en el que la mujer está esperando. Así también podremos ver el envejecimiento dado por la maduración en los personajes.
- Al finalizar la historia con el mismo plano que al comenzar, se crea un bucle narrativo, transmitiendo una sensación de vuelta a empezar. La peculiaridad de que el plano del final transcurra en tiempo inverso al del principio, crea una rebobinación.
- Acciones simultáneas a través de planos progresivos: cuando dos de los personajes deben separarse, podemos ver las acciones de cada uno, en planos separados, progresivos. Finalmente, ambas acciones simultáneas se encuentran.
- Ritmo analítico: la obra transcurre a un ritmo general rápido.



Figura 126: Fotograma de la obra “The Danish Poet” (2006) de Torill Kove.

LIFTED (2006)

Autor: Gary Rydstrom

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Paso del día y la noche. Sin Time Lapse	Edad de los personajes							

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
		Desdoblamiento del personaje						Ritmo analítico

- La obra empieza en plena noche, sin embargo al acabar, está comenzando a salir el sol.

- El único personaje humano que aparece es un joven. La edad de los alienígenas se comprende entre la juventud y la madurez.

- Para acrecentar la sensación de rapidez con la que se mueve el personaje, sus brazos se ven desdoblados, pareciendo que tiene muchos más brazos que en realidad tiene.

- Ritmo analítico: conserva un ritmo de acción rápido constante.

Esta obra no tiene demasiados recursos temporales, el más remarcable sería el desdoblamiento de los brazos de uno de los personajes.



Figura 127: Fotograma de la obra “Lifted” (2006) de Gary Rydstrom.

THE LITTLE MATCHGIRL (2006)

Autores: Roger Allers, Don Hahn

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Paso del día y la noche. Sin Time Lapse	Edad de los personajes			Interpolación de imágenes				
Estaciones y años. Sin Time Lapse	Estética según la época							

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
Acciones simultáneas en la misma pantalla			Cortes medios		Bucles de movimiento			Acelerado. In crescendo

- La obra se sitúa en invierno, durante la noche.
- Acciones simultáneas en la misma pantalla: al transcurrir la obra en una calle transitada podemos ver la acción principal de la protagonista y las acciones en segundo plano del resto de personajes.
- Aunque no nos sitúa específicamente en el tiempo, se desarrolla durante una época pasada, entre el S. XVIII y XIX, por lo que la estética de los edificios, la tecnología (carruajes y farolas de mecha) y las formas de vestir son los que nos conectan con esa época.
- Comienza al atardecer. Según se suceden las elipsis de corte medios, avanzamos rápidamente en el tiempo hasta la noche, para finalizar en la madrugada.
- Edad de los personajes: entre la niñez y la vejez.
- Gracias a la interpolación de imágenes, fundiendo la primera con la segunda, el espacio se transforma. De la calle pasa a un ambiente interior.
- Aunque en la acción principal no son apreciables bucles de movimiento, sí que podemos distinguirlos entre pequeñas acciones como la llama de una vela.
- La sensación de velocidad de la historia va aumentando según progresa, con planos cortos, acciones dinámicas y movimientos de cámara. Esta sensación de crecimiento de velocidad es acompañada por la música. Finalmente, el ritmo de la acción culmina en su rapidez, y se estabiliza en un ritmo más lento.



Figura 128: Fotograma de la obra “The Little Marchgirl” (2006) de Roger Allers y Don Hahn.

MAESTRO (2005)

Autor: Géza M. Tóth

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
	Edad de los objetos	Relojes						
	Edad de los personajes							

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
								Ritmo sintético

- El elemento temporal que más llama la atención en este cortometraje es cómo la cámara se mueve de la misma forma que lo haría las agujas del minuterero de un reloj, en una trayectoria circular, haciendo pequeñas paradas a cada segundo, por lo que se da una presentación implícita del concepto reloj.

- Edad de los personajes: el personaje protagonista se encuentra en la madurez.

- Edad de los objetos: nos presentan una habitación envejecida.

- Ritmo sintético: el ritmo transcurre a una velocidad lenta en general, aunque unido al movimiento incesante de la cámara, llega a generar cierta tensión.

Aunque no vemos demasiados parámetros temporales, el reloj como concepto es importantísimo en esta obra, ya que toda ella gira en torno a esta idea.



Figura 129: Fotograma de la obra “Maestro” (2005) de Géza M. Tóth.

NO TIME FOR NUTS (2006)

Autores: Chris Renaud, Michael Thurmeier.

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Estaciones y años. Sin Time Lapse.	Estética según la época	Reloj						
Situación según los astros. Día		Calendario						

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfases temporales	Flashes	Ritmo
Anacronismo		Desdoblamiento del personaje		Máquinas del tiempo				Acelerado. In crescendo
								Ritmo analítico

- El tiempo presente de la obra se sitúa en invierno, sin embargo, en los viajes en el tiempo, podremos encontrar otras estaciones.

- Toda la obra se produce durante el día, no podríamos concretar un punto entre el amanecer y la tarde.

- Estando el tiempo presente situado en la edad de hielo, gracias a la máquina del tiempo el personaje viaja al medievo, a la época del Gran Imperio Romano, a la época del Titanic y a otros periodos relevantes en la historia de la humanidad, por lo que la estética se adaptará a cada época.

- En uno de sus viajes en el tiempo se crea un anacronismo al encontrarse consigo mismo. De esta forma se da la simultaneidad de dos tiempos distintos. El personaje puede interactuar con su otro yo, dando un valor extra al viaje en el tiempo.

- El ritmo va acelerando progresivamente, culminando con planos muy cortos que se suceden rápidamente, hasta llegar a un punto de tensión máxima y estabilizar la narración en un ritmo analítico.

- Cuando la sensación de aceleración de los planos concluye, el personaje se ve introducido en un túnel temporal en el que vemos calendarios pasando sus hojas, y relojes no funcionando a tiempo real. Estos elementos no pretenden posicionarnos, sino remarcar la idea del paso del tiempo y los viajes temporales.

- Cuando se encuentra en el túnel temporal, al chocar contra un reloj, se desdobra, repitiéndose el mismo personaje varias veces, mucho más pequeño.

Llama la atención que en el propio título aparece la palabra tiempo, dando una pequeña pista sobre el argumento de la película.



Figura 130: Fotograma de la obra “No Time For Nuts” (2006) de Chris Renaud y Michael Thurmeier.

PETER AND THE WOLF (2006)

Autores: Suzie Templeton, Hugh Welchman

Ganadora

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Estaciones y años. Sin Time Lapse	Edad de los personajes							
Paso del día y la noche. Sin Time Lapse	Edad de los objetos							

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
			Cortes medios					Ritmo sintético
								Acelerado. In crescendo

- La obra se sitúa en invierno.
- La edad de los personajes está entre la juventud y la vejez.
- . Los objetos y edificios que aparecen están envejecidos, lo que ayuda a enfatizar el ambiente lúgubre que rodea la narración.
- Aunque no tiene demasiadas, existen elipsis de longitud media, como por ejemplo para pasar de estar el protagonista encerrado en un contenedor en la ciudad, a estar en su casa en el siguiente plano. Otra es utilizada para pasar del día a la noche, a través del cambio de planos, sin fundidos.
- El ritmo es lento, muy descriptivo, sin embargo aparecen momentos de tensión en los que la sensación de velocidad es mayor.



Figura 131: Fotograma de la obra “Peter and the Wolf” (2006) de Suzie Templeton y Hugh Welchman.

I MET THE WALRUS (2007)

Autor: Josh Raskin

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
	Estética según la época	Calendarios		Mutación	Mezcla de animación e imagen estática	Animación de líquidos	Colaboración irrealista	Espacios atemporales
	Edad de los personajes							

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
		Desdoblamiento del personaje			Bucles de movimiento	Time Lapse		Ritmo analítico

- Progreso de la forma por mutación: en los títulos del comienzo podemos ver cómo unas manchas de tinta se convierten en las letras. A su vez, este primer texto, con el título de la película, evoluciona en un segundo texto introductorio, donde se nos sitúa temporalmente gracias al calendario, presentado explícitamente. Nos encontramos en 1969. Las mutaciones de una forma en otra seguirán apareciendo durante el resto de la película.

- En el primer plano ya se da la colaboración irrealista entre animación y tiempo real a través del recorte de un vídeo real que ha sido insertado en la animación. Durante la obra también podremos encontrar fotografías de objetos.

- Se utilizan los bucles de movimiento para dotar de vibración a los personajes.

- Existen pequeñas animaciones de líquidos.

- Espacios atemporales: la narración se desarrolla sobre un fondo de color plano, lo que permitirá pasar de una anécdota a otra sin tener que usar fundidos o cambios de fondo.

- El rango de edad de los personajes que aparecen se comprende entre la niñez y la madurez.

- La estética de los personajes y los objetos que aparecen se relaciona directamente con la estética de los años 60 y 70 del siglo XX. Además, el sonido de la conversación también se vincula con la calidad de sonido conseguida por las grabadoras de esa época.

- Inmovilidad: al igual que existen personajes y objetos animados, también encontramos otros que, aunque poseen un movimiento de desplazamiento, son fotogramas únicos, por lo que no poseen animación por sí mismos.

- Podremos apreciar desdoblamiento de personajes, apareciendo repetidos. Un ejemplo sería el Karateca.

- Nos encontramos ante Time Lapse en momentos como el brote y el crecimiento de una planta en pocos segundos.

- La acción transcurre con un ritmo bastante rápido y constante.



Figura 132: Fotograma de la obra “I Met the Walrus” (2007) de Josh Raskin.

MADAME TUTLI-PUTLI (2007)

Autores: Chris Lavis, Maciek Szczerbowski

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Paso del día y la noche. Con Time Lapse	Estética según la época						Colaboración fotorrealista	
	Edad de los personajes							
	Edad de los objetos							

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
A través de planos progresivos			Cortes cortos			Time Lapse		Ritmo sintético
								Acelerado. In crescendo

- Aunque no sabemos con precisión el año en el que nos encontramos, la estética de la época nos lleva a pensar en principios del S. XX, quizás entre los años veinte y treinta.
- La edad de los objetos, envejecidos, ayuda a crear un ambiente decadente.
- El rango de edad de los personajes es de la infancia a la vejez.
- Existen casos de elipsis de cortes cortos en esta película, donde se elimina información que el espectador podría echar de menos, pero que se presuponen, como la supresión, a través de un fundido, del momento en el que la protagonista sube al tren.
- Animación y tiempo real: siendo una obra de técnica Stop Motion, los ojos de los personajes han sido introducidos digitalmente, son grabaciones de imagen real. La grabación de imagen real está tan perfectamente integrada con la animación, que se da una colaboración fotorrealista. Es por ello que los personajes tienen un aire de humanidad mayor que si los ojos también estuvieran modelados.
- A través de un Time Lapse podemos ver la puesta de sol a velocidad aumentada.
- Gracias a la progresión entre planos, encontramos dos acciones que están ocurriendo simultáneamente, por un lado la protagonista, por otro los malhechores que están entrando al vagón. Finalmente, ambas acciones se encuentran.
- Ritmo: la sensación de velocidad en un principio es de lentitud y descripción, es un ritmo sintético. Al llegar a la mitad de la película este ritmo cambiará, acelerando progresivamente para transmitir dramatismo y ansiedad.



Figura 133: Fotograma de la obra “Madame Tutli-Putli” (2007) de Chris Lavis y Maciek Szczerbowski.

MÊME LES PIGEONS VONT AU PARADIS (2006)

Autores: Samuel Tourneux, Simon Vanesse

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Situación según los astros. Noche	Estética según la época							
	Edad de los personajes							

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
A través de planos progresivos			Cortes cortos					Acelerado. In crescendo

- La obra transcurre durante la noche, exceptuando el momento en el que el protagonista viaja al paraíso, donde es de día. Sin embargo esto es una fantasía, y en el tiempo real sigue siendo de noche.

- Estética según la época: estética y tecnología del pasado, de segunda mitad del S. XX, podríamos situarlo alrededor de los años cincuenta y sesenta.

- Simultaneidad de acciones a través de planos progresivos: podemos apreciar dos acciones que se están llevando a cabo a la vez en lugares diferentes. Por un lado, una persecución, por otro, un anciano en su casa. Ambas acciones se acaban encontrando.

- Mientras se está dando la simultaneidad, el ritmo de la acción comienza a acelerarse cada vez más hasta que la persecución acaba.



Figura 134: Fotograma de la obra “Même les Pigeons Vont au Paradis” (2006) de Samuel Tourneux y Simon Vanesse.

MY LOVE (2006)

Autor: Alexander Petrov

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Paso del día y la noche. Sin Time Lapse	Edad de los personajes		Huella	Interpolación				
Estaciones y años. Sin Time Lapse	Estética según la época							

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
			Cortes medios					Ritmo sintético
								Acelerado. In crescendo

- La técnica que se utiliza es óleo sobre cristal, borrando y redibujando para conseguir el nuevo fotograma. Es por el borrado y redibujado que en numerosas ocasiones deja zonas borrosas, huellas de fotogramas anteriores.

- Se utiliza la interpolación entre planos para crear un fundido entre imágenes y posicionarse en otro espacio y otro tiempo, necesitando para ello una elipsis de longitud media.

- Podemos adivinar que se estamos en el S. XIX por la estética que rodea a la película y la tecnología utilizada como carretas y fotografías antiguas.

- Edades de los personajes: entre la niñez y la madurez.

- Gracias a las elipsis de cortes medios avanzamos rápidamente en el tiempo, por lo que encontraremos escenas donde es de día, y otras donde ya ha anochecido.

- Estaciones y años: en un principio nos encontramos en primavera, sin embargo, hay tantas elipsis temporales, que junto con las fantasías del protagonista, será difícil decir si toda la época transcurre en primavera o hay un salto temporal más largo.

- Ritmo sintético en general durante toda la película, creando un ambiente muy descriptivo. Existen pequeñas sensaciones de aceleración, acompañadas por la música.



Figura 135: Fotograma de la obra “My Love” (2006) de Alexander Petrov.

81 edición Academy Awards (2008)

LA MAISON EN PETITS CUBES (2008)

Autor: Kunio Kato

Ganadora

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Paso del día y la noche. Sin Time Lapse	Edad de los personajes							
	Edad de los objetos							
	Envejecimiento							

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
			Cortes cortos		Bucles de movimiento		Flashback	Ritmo analítico
			Cortes medios					
			Cortes Largos					

- Edades de los personajes englobadas entre la infancia y la vejez.
- Por la posición del sol, la incisión horizontal de la luz, y los colores amarillentos, la obra comienza por la tarde. Con un fundido pasaremos a encontrarnos en el amanecer.
- En relación con los parámetros temporales estudiados, lo más interesante de esta obra es cómo se suceden los Flashback, propiciados por los recuerdos, externos al argumento (es decir, anteriores al comienzo de la obra). Estos son Flashback puzle, pues nos van revelando porciones del pasado para finalmente, comprender la situación presente. En este caso, además de la historia del anciano y su familia, se nos descubre cómo el mundo se fue inundando gradualmente.
- Las elipsis de cortes cortos nos ayudarán a suprimir tiempo sin acción relevante, haciendo que el ritmo de la obra sea analítico, un ritmo dinámico constante. También existen cortes medios, con el mismo propósito que los cortes cortos.
- . Gracias a los Flashback podemos comparar la edad de los objetos, viejos en la época presente y rejuvenecidos en el Flashback.
- Envejecimiento: en este caso podemos ver rejuvenecer a los personajes, pues los Flashbacks se suceden desde un pasado más cercano al presente, para ir alejándose de este gradualmente. Sí que encontraremos envejecimiento en un último Flashback, donde, dentro de la propia rememoración, se dan elipsis temporales largas avanzando desde la infancia del protagonista hasta su juventud.
- Existen pequeños bucles de movimiento para ahorrar en animación.



Figura 136: Fotograma de la obra “La Maison en Petit Cubes” (2008) de Kunio Kato.

LAVATORY - LOVESTORY (2006)

Autor: Konstantin Bronzit

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
	Edad de los personajes	Relojes						

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
Acciones simultáneas en la misma pantalla			Cortes cortos		Bucles de movimiento			Ritmo analítico

- Podemos ver un reloj funcionando a velocidad real. Este tiene un significado explícito, nos ayuda a posicionarnos en el tiempo.
- Hay bucles de movimiento, usados para ahorrar en tiempo de creación de animación.
- Los personajes que aparecen son todos de mediana edad.
- Aunque no existen demasiadas elipsis en esta obra, podremos encontrar un corte corto. No ha sido usado para eliminar información innecesaria, pues se ha suprimido un tiempo realmente corto. El objetivo de este corte es enfatizar una situación de decepción.
- Ritmo analítico, de sensación rápida durante toda la narración.
- Simultaneidad de acciones en la misma pantalla: la obra muestra en varias ocasiones una acción principal y otras acciones secundarias, como serían los viandantes.



Figura 136: Fotograma de la obra “Lavatory - Lovestory” (2006) de Konstantin Bronzit.

OKTAPODI (2007)

Autores: Emud Mokhberi, Thierry Marchand

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Situación según los astros. Día	Edad de los personajes							

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
								Acelerado. In crescendo

- La obra transcurre durante el día, sería difícil distinguir un momento preciso entre la mañana y la tarde.

- La edad de los personajes humanos que aparecen es la madurez.

- El ritmo, de por sí, comienza transmitiendo una sensación de velocidad, que se irá incrementando según avanza la persecución.

Hay muy pocos elementos temporales debido a que es una animación de carácter descriptivo, no busca transmitir sensaciones, ni nada más allá que la transmisión, de la manera más sencilla, de una historia.



Figura 137: Fotograma de la obra “Oktapodi” (2007) de Emud Mokhberi y Thierry Marchand.

PRESTO (2008)

Autor: Doug Sweetland

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
	Edad de los personajes							

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
								Ritmo analítico

Esta obra solo posee dos aspectos temporales. Por un lado, la edad de los personajes humanos, que sería la madurez. Por otro, el ritmo, analítico, que transmite sensación de velocidad sin altibajos. No podremos saber en qué situación del día o la noche se encuentra, ni en qué época del año, porque transcurre completamente en un espacio cerrado sin ventanas.

De la misma manera que la animación anterior, este cortometraje no pretende transmitir sensaciones narrativas ni visuales, no busca hacer del tiempo el concepto potenciador de la narración. Lo único que persigue es la narración, lo más directa posible, de una historia.



Figura 138: Fotograma de la obra “Presto” (2008) de Doug Sweetland.

THIS WAY UP (2008)

Autores: Alan Smith, Adam Foulkes

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Situación según los astros. Día	Edad de los personajes							Espacios atemporales

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
	Acciones encadenadas		Cortes medios			Tiempo detendio		Acelerado. In crescendo

- Edades comprendidas entre la madurez y la vejez.
- En un pequeño fallo casi inapreciable de uno de los protagonistas, crea un efecto mariposa de pequeñas acciones encadenadas, en principio inocentes, que darán paso a una última acción catastrófica.
- Por medio de elipsis de cortes medios, se sucederán planos cortos en los que se muestran las distintas situaciones rocambolescas en las que se ven envueltos los protagonistas
- Al morir, se encuentran en un mundo atemporal, propiciado por el fondo negro, sin referencias.
- En el último plano de la obra, para finalizar, el tiempo se detiene, es decir, se congela el último fotograma. Este recurso es muy utilizado para momentos en los que se desea transmitir una sensación de triunfo y felicidad.
- La obra de desarrolla entre la tarde y la puesta de sol.



Figura 139: Fotograma de la obra “This Way Up” (2008) de Alan Smith y Adam Foulkes.

LOGORAMA (2009)

Autor: Nicolas Schmerkin

Ganadora

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Paso del día a la noche. Sin Time Lapse	Edad de los personajes							Personajes atemporales

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
A través de planos progresivos								Acelerado. In crescendo
Acciones simultáneas en la misma pantalla								

- Existen personajes que, por lo sintético de su diseño, son solo siluetas, por lo que sería imposible distinguir una edad en ellos. Estos son personajes atemporales.

- La edad de los personajes con rasgos distinguibles oscila entre la niñez y la madurez.

- Simultaneidad: encontramos tres acciones en distintos escenarios desarrollándose a la vez. Por un lado los policías comienzan una persecución; por otro, unos niños hacen gamberradas en el zoo; y por último, la situación de la camarera en una cafetería. Aunque las acciones no se nos muestran a la vez (lo que podría hacerse dividiendo la pantalla), por la correlación y progresión de planos que entrelazan las historias, sabemos que todas están ocurriendo al mismo tiempo. Finalmente las tres acciones acaban encontrándose en la cafetería.

- El ritmo de la película va acelerando según aumenta la tensión en la persecución. En el momento en el que la persecución termina y se cruzan las tres acciones paralelas en un mismo lugar, parece haber una sensación de estabilización del ritmo, que volverá a incrementarse progresivamente.

- La película comienza durante el mediodía-tarde y finaliza con el anochecer. Hemos así avanzado durante las horas del día sin necesidad de elipsis.

- Simultaneidad de acciones en la misma pantalla: al ser una obra que muestra todo un mundo, numerosos planos tienen una acción principal y otras secundarias, por ejemplo, peatones por la calle o gente en un café.



Figura 140: Fotograma de la obra “Logorama” (2009) de Nicolas Schmerkin.

FRENCH ROAST (2008)

Autor: Fabrice O. Joubert

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Paso del día y la noche. Sin Time Lapse	Edad de los personajes							
	Edad de los objetos							

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
			Cortes medios					Ritmo analítico

- La edad de los personajes que aparecen está entre la madurez y la vejez.
- El ambiente está repleto de objetos de aspecto envejecido, dotando a la obra de un toque decadente.
- A través de una elipsis de duración media nos movemos de un momento del día a otro. Mientras que comenzamos por la mañana-mediódía, a través de un fundido entre planos podemos ver que el sol incide más horizontalmente, con una luz más brillante, por lo que suponemos que es la puesta de sol. Con otro corte de longitud media, nos situaremos en la noche.
- Ritmo analítico: la sensación de velocidad es en general rápida durante toda la película.



Figura 141: Fotograma de la obra “French Roast” (2008) de Fabrice O. Joubert.

GRANNY O'GRIMM'S SLEEPING BEAUTY (2008)

Autores: Nicky Phelan, Darragh O'Connell

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Situación según los astros. Noche	Edad de los personajes	Calendarios						
	Edad de los objetos							

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
A través de planos progresivos					Bucles de movimiento			Acelerado. In crescendo
Acciones simultáneas en la misma pantalla								

- Con la frase “*Once upon a time*” nos introduce en una época pasada, lo que nos hace estar ante un calendario de presentación implícita, ya que no se nos posiciona específica ni numéricamente.
- Edad de los personajes: desde bebé a la vejez.
- Los objetos del escenario de la casa de la abuela están bastante envejecidos.
- Apreciamos bucles de movimiento que ayudan a eliminar tiempo de creación de animación.
- A través de planos progresivos podemos ver dos acciones que están ocurriendo a la vez, por un lado, las acciones del hada vieja en el exterior del castillo, por otro, la fiesta en el interior de este. Finalmente las dos acciones se cruzan.
- También encontraremos otro tipo de simultaneidad de acciones, que se dará en la misma pantalla mientras se desarrolla la fiesta en el palacio, pues hay varios grupos de personajes que actúan con independencia del resto.
- Toda la narración se desarrolla durante la noche.
- Ritmo: posee un ritmo rápido con diversas aceleraciones en la sensación de velocidad.



Figura 142: Fotograma de la obra “Granny O’Grimm’s Sleeping Beauty” (2008) de Nicky Phelan y Darragh O’Connell.

THE LADY AND THE REAPER (2009)

Autor: Javier Recio Gracia

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Situación según los astros. Noche	Edad de los personajes							Espacios atemporales

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
	Acciones correlativas		Cortes cortos					Acelerado. In crescendo

- Edad de los personajes: entre la juventud y la vejez
- La película comienza durante la noche. Sin embargo, la mayor parte de ella se desarrolla en un ambiente interior, por lo que la única referencia temporal según los astros que tendremos será al comienzo.
- Acciones correlativas o encadenadas: atendemos a dos acciones que se desarrollan al mismo tiempo, por un lado la acción de los médicos, por otro, la acción de la muerte. Ambas acciones interfieren en la obra directamente, por lo que no nos encontramos ante dos acciones simultáneas, sino que la relación que se da entre las dos es de encadenamiento, siendo una el resultado de la otra constantemente.
- En un momento dado la narración se desarrolla en un espacio en el que solo podremos ver paredes de ficheros y una luz blanca al fondo. Este espacio no tiene referencias temporales, pues los ficheros no nos hacen llegar demasiada información. Podremos ver más espacios de fondo de color neutro y sin objetos que nos sitúen temporalmente.
- El ritmo de la narración es bastante acelerado, con incrementos de la sensación de velocidad utilizados para crear tensión.



Figura 143: Fotograma de la obra “The Lady and the Reaper” (2009) de Javier Recio Gracia.

A MATTER OF LOAF AND DEATH (2008)

Autor: Nick Park

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Paso del día y la noche. Con Time lapse	Edad de los personajes	Relojes						
Situación según los astros. Noche								
Situación según los astros. Día								

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
A través de planos progresivos			Cortes medios			Time Lapse		Acelerado. In crescendo
			Cortes cortos			Tiempo ralentizado		

- Al comienzo de la película se nos sitúa en el tiempo con un reloj funcionando a velocidad real. Este reloj tiene por ello un significado explícito, nos posiciona a las cinco. En otro momento se nos volverá a mostrar un reloj, con el mismo funcionamiento real. Esta vez se utilizará para generar tensión ante una situación que puede terminar en catástrofe

- La edad de los personajes que aparecen es la madurez.

- Vemos elipsis de duración media que permiten eliminar tiempo y mostrar acciones concretas, un ejemplo podremos es el rápido desarrollo de la relación entre el protagonista humano y la mujer. Con el mismo propósito, también se utilizarán elipsis de duración corta.

- En cierto momento de la narración encontramos la simultaneidad de dos acciones en espacios diferentes: por un lado, el protagonista conociendo a la mujer, por otro, el perro en la panadería. Esta simultaneidad, que se da a través de planos progresivos, intenta hacer hincapié en la forma en la que el protagonista humano se escaquea del trabajo, y cómo esto repercute en el perro.

- La historia se desarrolla en un periodo de tiempo de varias semanas, por lo que en algunas escenas será de día y en otras de noche. Sin embargo, en un momento dado podremos ver el amanecer en pocos segundos gracias al recurso Time Lapse. Con este recurso, la obra refuerza la idea del paso del tiempo mientras uno de los protagonistas trabaja.

- El tiempo se ralentizará para incrementar la tensión ante la resolución de una situación indeseable.

- El ritmo es bastante veloz, con incrementos de la sensación de velocidad en puntos de la narración para generar tensión.



Figura 144: Fotograma de la obra “A Matter of Loaf and Death” (2008) de Nick Park.

THE LOST THING (2010)

Autores: Shaun Tan, Andrew Ruhemann

Ganadora

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Situación según los astros. Día	Edad de los personajes							
Situación según los astros. Noche	Edad de los objetos							

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
Acciones simultáneas en la misma pantalla			Cortes cortos					Ritmo sintético
			Cortes medios					

- La edad de los personajes se encuentra entre la juventud y la madurez.
- Vemos objetos envejecidos, remarcando un ambiente de ciudad decadente, donde todo el mundo parece actuar de la misma manera.
- Se utilizan una sucesión de elipsis para mostrarnos distintas acciones donde el protagonista está conociendo a la criatura perdida. También existirán elipsis de duración media, que nos permitirán avanzar en el tiempo más rápidamente. Es por este último tipo de elipsis por lo que en algunas escenas nos encontraremos durante el día y otras durante la noche.
- El ritmo de la narración es sintético, aunque no da la sensación de lentitud, está compuesta de planos largos muy descriptivos.
- Se dan distintos grupos de acciones simultáneas en la misma pantalla en espacios exteriores, con distintos grupos de personas, cuya acción es secundaria a la principal. En otro momento nos encontraremos la división de la pantalla en distintas viñetas. En todas las viñetas aparecen los dos personajes protagonistas, lo que quiere decir que cada una de las viñetas equivale a un tiempo distinto.



Figura 145: Fotograma de la obra “The Lost Thing” (2010) de Shaun Tan y Andrew Ruhemann.

DAY & NIGHT (2010)

Autor: Teddy Newton

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Paso del día y la noche. Con Time Lapse	Edad de los personajes	Personificación del tiempo						Espacios atemporales

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
					Bucles de movimiento	Time Lapse		Ritmo analítico

- Los personajes humanos que aparecen son jóvenes. Por otro lado, los dos personajes protagonistas tienen rasgos que nos permitan identificar la edad, pero por sus actos podríamos decir que se encuentran entre la juventud y la madurez.

- Estos dos personajes principales son la personificación del día y la noche. En el interior de ambos se puede ver en el mismo escenario el contraste entre el ambiente nocturno al diurno. Toda la obra se desarrolla durante el día y la noche cerrados, hasta que, al final, el atardecer y el amanecer hace que el sol se encuentre en mismo punto dentro de los dos personajes, con un Time Lapse, dándose el ciclo natural del paso del día y la noche.

- Bucles de movimiento: para ahorrar en creación de animación.

- El ritmo de la obra es analítico, rápido en general.

- Si bien el interior de los personajes alberga espacios con referencias temporales, estos dos se mueven en un espacio negro, absolutamente atemporal.

Aunque no cuenta con demasiados recursos temporales, este filme hace una muy buena personificación del día y la noche, no recurriendo a personificar el astro, sino creando personajes que las albergan.



Figura 146: Fotograma de la obra “Day & Night” (2010) de Teddy Newton.

THE GRUFFALO (2009)

Autores: Jakob Schuh, Max Lang

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Paso del día y la noche. Sin Time Lapse	Edad de los personajes							

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
			Cortes cortos					Ritmo sintético
								Acelerado. In crescendo

- Los personajes comprenden edades entre la infancia y la madurez.
- La narración se da durante la tarde. En el último plano asistimos a la puesta de sol, ya que, aunque no podemos verlo directamente, los colores se tornan rojizos.
- Las elipsis de duración corta permiten eliminar información irrelevante.
- El ritmo general de la narración es sintético, es decir, puede llegar a ser lento, pues es bastante descriptivo. Posee algunos pequeños incrementos de sensación de velocidad para acentuar el dramatismo en momentos de tensión.



Figura 147: Fotograma de la obra “The Gruffalo” (2009) de Jakob Schuh y Max Lang.

LET'S POLLUTE (2009)

Autor: Geefwee Boedoe

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Paso del día y la noche. Con Time Lapse	Estética según la época	Relojes				Animación de líquidos		Espacios atemporales
	Edad de los persoanes							

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
			Cortes largos		Bucles de movimiento	Time Lapse	Flashback	Ritmo analítico

- Uno de los primeros parámetros temporales con los que nos encontraremos serán espacios atemporales, fondos blancos sin referencias, que guardan las leyes físicas de la gravedad.

- La edad de los personajes que nos encontramos es desde bebés a la madurez.

- Estética según la época: por la estética de dibujo y la calidad del audio, podemos adivinar que nos encontramos en los años sesenta en la narración presente. A través de Flashbacks se hará un repaso de la historia pasada, en los cuales también tendrá mucho peso la estética de la época histórica. Estos Flashbacks son externos a la narración, pues suceden antes del comienzo de la obra en época presente y son propiciados por la narración, no por recuerdos.

- Para realizar un resumen histórico por Flashbacks, se utilizan elipsis que anulan bastantes años para avanzar más rápidamente.

- Se utilizan bucles de movimiento para ahorrar en tiempo de creación de animación.

- Existe una pequeña animación de líquidos, lo que crea una interacción entre animación y grabación a tiempo real.

- Utiliza Time Lapse para hacer que anochezca y amanezca repetidas veces muy rápidamente.

- Podremos ver un reloj de pared funcionando a velocidad real para posicionarnos en el tiempo, es decir, tiene un significado explícito.

- El ritmo de la narración es rápido y constante, sin incrementos en la sensación de velocidad.

Llama la atención cómo en esta obra, para situar en una época pasada, se le da más importancia a la estética de dibujo que al propio entorno, pues este es poco detallado, con un dibujo muy sintético.



Figura 148: Fotograma de la obra “Let’s Pollute” (2009) de Geefwee Boedoe.

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Situación según los astros. Día	Edad de los personajes						Rotoscopio	Espacios atemporales

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
			Cortes cortos		Bucles de movimiento			Ritmo analítico

- Edad de los personajes: desde la infancia a la vejez
- Interacción entre el tiempo real y la animación al usarse en varias ocasiones la técnica rotoscopio. Esta técnica consiste en dibujar sobre los fotogramas en movimiento de una grabación de imagen real.
- Vemos bucles de movimiento que permiten ahorrar en tiempo de animación.
- Para avanzar más rápidamente durante el viaje, se usan elipsis de longitud corta.
- En algunas ocasiones se utilizan fondos de color, sin objetos que nos permitan referenciarlos en el tiempo.
- El viaje transcurre durante el día.
- El ritmo de la narración es analítico. Esta sensación de narración rápida es creada en buena parte por la forma en la que se cambia de plano, en muchas ocasiones a través de movimiento de cámara, y con una estética de dibujo y animación cambiante.



Figura 149: Fotograma de la obra “Madagascar, Carnet de Voyage” (2009) de Bastien Dubois.

THE FANTASTIC FLYING BOOKS OF MR. MORRIS
LESSMORE (2011)

Autores: William Joyce, Brandon Oldenburg.

Ganadora

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Paso del día y la noche. Sin Time Lapse	Estética según la época	Relojes			Mezcla de animación e imagen estática			Espacios atemporales
	Edad de los personajes	Personificación del tiempo						
	Edad de los objetos							
	Envejecimiento							

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
			Cortes medios					Acelerado. In crescendo
			Cortes largos					

- Un reloj en el fondo marca las 09:40. Funciona a velocidad real y su presentación, al posicionarnos visualmente en un punto concreto del tiempo, es explícita. El reloj también se presentará en su forma implícita, solo escuchando el sonido de un despertador, lo que nos sitúa en la mañana, sin mostrarnos la hora exacta.

- La estética del lugar, la moda y la tecnología pertenecen a un pasado cercano, entre los años sesenta y setenta del S. XX. Tras el desenlace de un desastre natural, un huracán, la coloración de la película se torna gris, lo que se corresponde con las emisiones televisivas en blanco y negro de aquella época.

- Edad de los personajes: entre la infancia y la vejez.

- Se utilizan elipsis de longitud media para avanzar más rápido en la historia. Finalmente se utilizarán elipsis de longitud larga para adelantar mucho más rápido en el tiempo y en la vida del protagonista, que comenzó siendo un joven y terminará como anciano.

- Personificación del tiempo: podremos ver un personaje reloj.

- Entre los libros, algunos son mucho más nuevos que otros. Estos rasgos se pueden ver en la estética de cada uno. Al estar personificados también lo podremos apreciar en sus movimientos y en la música que les acompaña y describe sus acciones.

- En el momento en el que el protagonista salva un libro antiguo y comienza a leerlo, se ve transportado a un espacio atemporal, donde existirá un fondo de color neutro y frases suspendidas en el aire. Este espacio, en ocasiones, no sigue las leyes físicas.

- Inmovilidad: hay un punto de la narración en el que el personaje se paraliza, funcionando como un fotograma inmóvil, mientras los libros alrededor de él están animados.

- Aunque no podemos ver cómo sucede, porque estamos en un escenario interior, existe el paso del día a la noche. Lo que veremos será al personaje levantarse con el sonido del despertador y finalmente, el cielo estrellado en una ventana.



Figura 150: Fotograma de la obra "The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore" (2011) de William Joyce, Brandon Oldenburg.

DIMANCHE (2011)

Autor: Patrick Doyon

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Estaciones y años. Sin Time Lapse	Edad de los personajes	Relojes						
Paso del día y la noche. Sin Time Lapse	Edad de los objetos	Calendarios						

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
Acciones simultáneas en la misma pantalla			Cortes cortos		Bucles de movimiento			Ritmo sintético
								Acelerado. In crescendo

- Se da la presentación implícita de un reloj, a través de su sonido. No nos posicionará numéricamente.
- Edad de los personajes comprendida entre la infancia y la vejez.
- Estaciones y años: por las hojas caídas en el suelo y los árboles desojados, estamos en otoño.
- Calendarios: el propio nombre del cortometraje nos sitúa temporalmente en domingo, aunque no hace referencia a fechas exactas.
- Al haber distintos grupos de personajes en algunas ocasiones, se da la simultaneidad de acciones en la misma pantalla, donde existe la acción principal del niño protagonista y los grupos de acciones secundarias.
- Cuando nos encontramos en casa de los abuelos, los objetos del escenario son viejos. No quiere esto decir que estén rotos, sino que pertenecen a una época pasada, como una televisión en blanco y negro.
- La obra narra los acontecimientos que se suceden durante un domingo normal para el protagonista, desde la mañana hasta la noche. Este paso del tiempo se puede apreciar por el cambio de color en la escena, ya que en ningún momento podemos ver los astros.
- El ritmo de la narración es sintético, remarcando la monotonía y desidia que supone para el niño hacer lo mismo cada domingo. Existe un momento en el que la sensación de velocidad aumenta, pues está a punto de ocurrir una catástrofe y esta velocidad incrementa la sensación de nerviosismo.
- Las elipsis utilizadas son bastante cortas, pues si queremos narrar los acontecimientos de un día, no podremos suprimir espacios de tiempo largos.
- Se utilizan bucles de movimiento para ahorrar en tiempo de creación de animación.

Es importante en esta obra cómo se utiliza el título para situarnos en el tiempo y adelantarnos que nos mostrará una jornada completa, desde la mañana a la noche, de unas acciones que, probablemente, se repitan cada domingo.



Figura 151: Fotograma de la obra “Dimanche” (2011) de Patrick Doyon.

LA LUNA (2011)

Autor: Enrico Casarosa

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Paso del día y la noche. Con Time Lapse	Edad de los personajes							

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
						Time Lapse		Ritmo sintético
						Tiempo ralentizado		

- Edades de los personajes englobado entre la infancia la vejez.
- Asistiremos al movimiento de la luna, que saldrá del horizonte muy rápidamente, ya que se la ha aplicado un Time Lapse, mientras que al resto de la escena no, lo que no implica que no estén afectados por este paso del tiempo.
- Se usa el recurso de ralentización del tiempo para transmitir intensidad ante un hecho sorprendente.
- El ritmo de la obra es sintético, es decir, la sensación de velocidad que emite es lenta durante todo el filme.



Figura 152: Fotograma de la obra “La Luna” (2011) de Enrico Casarosa.

A MORNING STROLL (2011)

Autores: Grant Orchard, Sue Goffe

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Situación según los astros. Día	Estética según la época	Calendarios						
	Edad de los personajes							
	Edad de los objetos							

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
Acciones simultáneas es la misma pantalla					Bucles de movimiento		Flash-sideway	Ritmo analítico
Anacronismo								Acelerado. In crescendo

- La historia se desarrolla en varios tiempos: pasado lejano, pasado cercano y futuro. Gracias al calendario, podremos saber exactamente en qué años nos sitúan: el pasado lejano en 1959, el pasado cercano en 2009, y el futuro en 2059. Esta fecha es de presentación explícita, pues nos sitúa numéricamente en el tiempo.

- La estética, la música, el sonido ambiente de grabación antigua y efectos de postproducción audiovisual con suciedad de las grabaciones de esa época se vinculan con 1959. Cuando avanzamos hasta 2009, todos estos parámetros se comportan como en la fecha señalada, es decir, la imagen toma color, se pierde la suciedad del vídeo y el sonido, y cambia la banda sonora. Cuando progresamos hasta 2059 todos los valores estéticos y de sonido vuelven a cambiar.

- Al encontrarlos en un ambiente exterior, con multitud de peatones, las acciones de cada uno son independientes. Son acciones simultáneas que se desarrollan en la misma pantalla.

- Utiliza bucles de movimiento para ahorrar en tiempo de animación.

- La edad de los personajes se comprende entre la juventud y la madurez.

- Edad de los objetos: cuando vemos cómo será esa misma ciudad en 2059, devastada, los objetos están todos rotos, muy envejecidos.

- Las tres narraciones se desarrollan a la luz del día, no podríamos precisar un punto entre la mañana y la tarde.

- El ritmo general es rápido, analítico, con una gran aceleración en la sensación de velocidad durante la última persecución.

- Al encontrarse dos tiempos distintos en el mismo plano actuando entre ellos, nos encontramos ante un Flash-sideway. Por un lado tendremos 1959, y por otro 2059. Por otra parte, esta combinación de dos tiempos distintos que interactúan entre sí producirá un anacronismo.

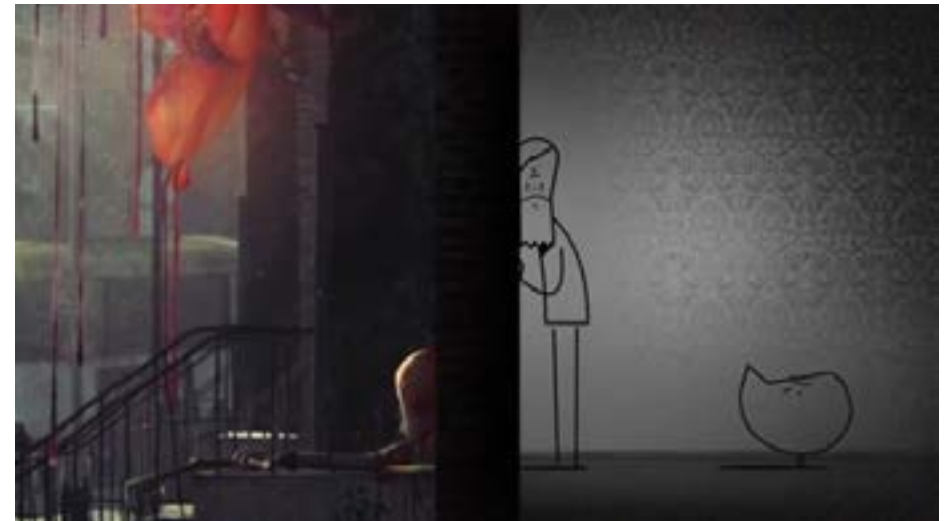


Figura 153: Fotograma de la obra "A Morning Stroll" (2011) de Grant Orchard y Sue Goffe.

WILD LIFE (2011)

Autoras: Amanda Forbis, Wendy Tilby

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Estaciones y años. Sin Time Lapse	Estética según la época	Calendarios			Sonido y movimiento de cámara		Colaboración irrealista	
Situación según los astros. Día								
Situación según los astros. Noche								

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
Acciones simultáneas en la misma pantalla			Cortes medios		Bucles de movimiento	Time Lapse		Ritmo sintético
			Cortes largos		Bucle narrativo			Ritmo analítico
								Acelerado. In crescendo

-Se da una colaboración irrealista entre animación y tiempo real al insertar vídeos de imagen real antiguos tal cual.

- Estos vídeos nos transportan a un tiempo pasado, por el color blanco y negro, la suciedad del sonido y el vídeo, la tecnología y la estética general. La estética al pasar a la animación, guardará relación con este pasado.

- Mediante un calendario de presentación explícito nos situaremos en el pasado, en 1909. En una de las cartas podremos apreciar cómo ha pasado el tiempo y nos encontramos en 1910.

- Los bucles de movimiento permiten crear una pequeña vibración en los personajes estáticos.

- Las elipsis, de longitud media, eliminarán tiempo sin acción relevante. Las elipsis de longitud larga nos permitirán pasar de estaciones, comenzando a finales del verano-otoño, y finalizando en invierno.

- Inmovilidad: en un momento dado se nos muestran distintos fotogramas detenidos, en los que solo existe el movimiento de cámara al pasar de una a otra y la música.

- Existen distintos tipos de ritmo: por un lado, la mayoría del tiempo se aplica un ritmo analítico, rápido, con algunas subidas de sensación de velocidad acortando los planos y mostrando diversas situaciones. Utiliza el ritmo sintético en un plano largo y descriptivo, donde de repente el cielo se nubla y comienza a llover. Aunque la acción es lenta, se aplica un Time Lapse para avanzar más rápidamente. El ritmo lento y el ritmo acelerado se irán sucediendo durante toda la película.

- En ocasiones podremos encontrar distintos grupos de gente. Cada grupo posee acciones independientes al resto, es por ello que se da la simultaneidad de distintas acciones en la misma pantalla.

- Se produce un bucle narrativo al terminar la historia igual que comienza, con unas piernas andando por la nieve.

- En algunos momentos la narración se desarrollará durante el día y otros durante la noche, no pudiendo apreciar el paso del tiempo en este sentido.



Figura 154: Fotograma de la obra “Wild Life” (2011) de Amanda Forbis y Wendy Tilby.

PAPERMAN (2012)

Autor: John Kahrs

Ganadora

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Situación según los astros. Día	Edad de los personajes	Relojes						
	Estética según la época							

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
A través de planos progresivos			Elipsis cortas					Acelerado. In crescendo
Acciones simultáneas en la misma pantalla								

- Por la estética de los edificios, los peinados, la tecnología y la forma de vestir, nos sitúan en los años 50-60 del S.XX. Esta película ha sido realizada en blanco y negro, lo que añade el valor estético de la ausencia de color en las emisiones de aquella época.

- Edad de los personajes comprendida entre la niñez y la madurez.

- En un momento preciso podremos ver dos relojes, aunque no sabemos si están funcionando o no, cada uno marca una hora distinta, uno las 09:00 y otro las 08:00. En este caso se utilizan para remarcar el tedioso paso del tiempo durante la jornada de trabajo, de modo que no tienen un significado explícito, pues no nos sitúan en una hora concreta.

- Utiliza elipsis de duración corta para generar un ritmo rápido, cuya sensación de velocidad crece progresivamente con la repetición de la misma acción: Hacer volar aviones de papel que no llegan a su destino. El ritmo se estabilizará, para volver a crecer la sensación de velocidad según la pareja está más cerca de encontrarse. La música acentúa esta sensación.

- Simultaneidad: se dan dos tipos de simultaneidad. Por un lado, a través de planos progresivos, pues los jóvenes se están acercando el uno al otro al mismo tiempo, encontrándose finalmente. Por otro, existen acciones secundarias a la acción principal que se muestran en la misma pantalla.

- Toda la narración transcurre durante el día.



Figura 155: Fotograma de la obra “Paper Man” (2012) de John Kahrs.

ADAM AND DOG (2011)

Autor: Minkyu Lee

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Situación según los astros. Día	Edad de los personajes							
Situación según los astros. Noche	Estética según la época							

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
			Cortes medios		Bucles de movimiento			Ritmo sintético

- A través de elipsis de longitud media iremos saltando en el tiempo de tal manera que los momentos del día y la noche se van alternando, sin poder comprobar cómo han ido pasando las horas.
- Edad de los personajes: los personajes humanos se encuentran entre la juventud y la madurez.
- Estética según la época: aunque estamos situados en un paraje natural que podría pertenecer al presente, los personajes que se nos muestran son neandertales y homo sapiens. Poseerán los rasgos estéticos y físicos propios de cada uno de estos grupos.
- Existen pequeños bucles de movimiento, casi imperceptibles, para ahorrar en creación de animación.
- El ritmo de la obra es sintético, lento, de largos planos con muy escasa acción.



Figura 156: Fotograma de la obra “Adam and Dog” (2011) de Minkyu Lee.

FRESH GUACAMOLE (2012)

Autor: PES

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Situación según los astros. Día							Pixilación	

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
			Cortes cortos					Ritmo analítico

- El componente temporal más interesante que podremos ver en este cortometraje es la técnica con la que se ha creado, Stop Motion y Pixilación. Con la Pixilación encontramos la colaboración de personas reales y animación, pues el movimiento de estas no ha sido grabado, sino capturado por fotografías como lo haría el Stop Motion tradicional.

- La obra transcurre durante el día, no podremos precisar el momento.

- A través de elipsis de longitud corta se elimina el tiempo irrelevante.

- El ritmo de la obra es rápido, analítico, pues esta posee una duración muy corta y es necesario utilizar planos cortos donde se muestre la acción para transmitir un mensaje en tan poco tiempo.



Figura 157: Fotograma de la obra “Fresh Guacamole” (2012) de PES.

HEAD OVER HEELS (2011)

Autores: Timothy Reckart, Fodhla Cronin O'Reilly

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Paso del día y la noche. Sin Time Lapse	Edad de los personajes	Relojes						
	Edad de los objetos							

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
			Elipsis cortas					Ritmo sintético

- El primer elemento temporal que nos llama la atención es el despertador. No se nos muestra su esfera, por lo que no nos posicionará en el tiempo, de modo que tiene un significado implícito. Comprendemos que funciona a velocidad real, pues su objetivo es despertar al personaje a cierta hora.
- Edad de los personajes: vejez.
- Edad de los objetos: encontramos tanto objetos modernos como antiguos y rotos. Incluso asistiremos al rejuvenecimiento de unas zapatillas de bailarina.
- Comenzamos la obra durante el día, por la mañana. A través de elipsis cortas el día va pasando hasta el atardecer.
- Ritmo sintético: planos sin demasiada acción se usan para describir un día normal de los protagonistas.



Figura 158: Fotograma de la obra “Head Over Heels” (2011) de Timothy Reckart y Fodhla Cronin O’Reilly.

MAGGIE SIMPSON IN “THE LONGEST DAYCARE” (2012)

Autor: David Silverman

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Paso del día y la noche. Sin Time Lapse	Edad de los personajes							

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
	Acciones correlativas				Bucles de movimiento			Ritmo analítico

- El título ya nos introduce temporalmente en el argumento: presenciaremos una jornada completa. Podremos ver cómo dejan a la protagonista por la mañana, y al recogerla, la luz en el horizonte es anaranjada, señal de que ya es por la tarde.
- Edad de los personajes comprendida entre bebés y madurez.
- Se utilizan bucles de movimiento para ahorrar en tiempo de creación de animación.
- Por tratarse el argumento de una lucha de contrarios, los dos personajes antagonistas crearán una sucesión de acciones encadenadas, es decir, los actos del uno repercutirán directamente en los siguientes actos del otro.
- El ritmo es analítico, rápido en general. Es por ello que el paso del día en tan pocos minutos, sin utilización de Time Lapse o Elipsis, no nos parece contradictorio.



Figura 159: Fotograma de la obra “Maggie Simpson in “The Longest Daycare”” (2011) de David Silverman.

MR. HUBLOT (2012)

Autores: Laurent Witz, Alexandre Espigares

Ganadora

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Paso del día y la noche. Con Time Lapse	Edad de los personajes	Relojes						
	Edad de los objetos							
	Estética según la época							

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
			Cortes medios		Bucles narrativos	Time Lapse		Acelerado. In crescendo

- La primera imagen que veremos será la de un reloj, funcionando a velocidad real, con un significado explícito para situarnos en el tiempo, pues marca las siete en punto.

- Edad de los objetos: aparecen objetos antiguos, pertenecientes a épocas pasadas.

- Por la tecnología avanzada, nos encontramos en el futuro, no podríamos especificar cuándo. Sin embargo, aunque la tecnología corresponde al futuro, como coches voladores o robots, la estética del ambiente se relaciona con un pasado cercano a nuestro presente, alrededor de los años sesenta del S. XX., como si esa estética se hubiera vuelto a poner de moda en el futuro.

- Se utiliza el Time Lapse para pasar rápidamente a lo largo de las horas, sin necesidad de utilizar elipsis. Así pasaremos de la tarde a la noche en unos segundos y de nuevo a la mañana, volviendo a mostrarnos el mismo reloj que marca las siete, y que en este caso actúa como despertador. De nuevo volveremos a encontrar un Time Lapse, esta vez desde el punto de vista de la esfera del reloj, mostrando a cámara rápida los acontecimientos dentro de la casa del protagonista.

- También se utilizará la elipsis para pasar del día a la noche, remarcando cómo una acción no ha parado de producirse (un perro robot ladrando).

- Edad de los personajes: madurez.

- El ritmo de la obra es analítico, rápido en general, con sensaciones de aceleración para transmitir tensión en puntos donde la vida de un personaje corre peligro. Para ello los planos se llenan de acciones rápidas y se acortan. La música acompaña esta sensación.

- Al comenzar los días de la misma manera, repitiéndose las acciones del protagonista, se producen bucles narrativos.

Esta obra recurre a la presentación del reloj y la utilización de Time Lapse para mostrar el paso rápido del día a la noche e insistir en la importancia que tiene el paso del tiempo y la monotonía para el protagonista.



Figura 160: Fotograma de la obra “Mr. Hublot” (2012) de Laurent Witz y Alexandre Espigares.

FERAL (2012)

Autores: Daniel Sousa, Dan Golden

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Estaciones y años. Sin Time Lapse	Edad de los personajes			Mutación				Espacios atemporales
Paso del día y la noche. Con Time Lapse	Estética según la época							
Situación según los astros. Día								

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
A través de planos progresivos			Cortes cortos		Bucles de movimiento	Time Lapse		Ritmo sintético
Acciones simultáneas en la misma pantalla								

- En el primer plano estaremos ante un espacio negro, sin referencias temporales, y que no sigue las leyes físicas, pues un molino de viento está flotando en él. Los espacios atemporales como este seguirán sucediéndose a lo largo del filme, sin embargo los siguientes sí respetarán las leyes físicas.
- Podremos ver dos acciones paralelas en el tiempo a través de planos progresivos. Aunque se encuentran muy cercanas en el espacio, no aparecen en la misma pantalla y son independientes. Por un lado, el niño espiando a los lobos, por otro, los lobos comiendo. Las dos acciones se encontrarán cuando el niño decide llamar la atención de los lobos y acercarse a ellos.
- Otra forma en la que nos mostrarán acciones independientes será en la misma pantalla, en planos donde se pueden ver varios grupos de viandantes, por ejemplo.
- Edad de los personajes: desde la niñez hasta la madurez.
- Estaciones y años: nos situamos en invierno.
- Utilizará la elipsis de duración corta para avanzar rápidamente en la narración.
- Por las ropas y la tecnología, se podría decir que nos encontramos en el S.XIX.
- Utilizando un Time Lapse las horas pasarán rápidamente, lo que podremos apreciar en el movimiento rápido de las sombras proyectadas de un edificio.
- Aunque existe este momento al que se le ha aplicado un Time Lapse para que las sombras se muevan proyectadas rápidamente, la obra se desarrolla durante el día, con un último plano al que llegaremos a través de elipsis, en el que ya es por la tarde.
- Bucles de movimientos: se utilizan para dotar de vibración a los personajes y para ahorrar en tiempo de creación de animación.
- Se produce la mutación del niño en un lobo, el cual vuelve a evolucionar en una paloma, un ciervo, una hoja, etc.
- El ritmo general es sintético, es decir, transmite sensación de lentitud por usar unos planos largos, descriptivos y sin demasiada acción.



Figura 161: Fotograma de la obra “Feral” (2012) de Daniel Sousa y Dan Golden.

GET A HORSE! (2013)

Autoras: Lauren MacMullan, Dorothy McKim

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Situación según los astros. Día	Estética según la época							
	Edad de los personajes							

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
Anacronismo				Rebobinación. Con Time Lapse	Bucles de movimiento	Time Lapse		Ritmo analítico

- Estética según la época: esta obra, del estudio Disney, retoma la estética de dibujo y movimiento de sus primeros cortometrajes de animación. Aunque no podremos tener una referencia exacta de la época a la que pretenden trasladarnos, esta estética era usada por el estudio a principios de los años veinte del S. XX. Descubriremos después que se trataba de una película antigua proyectada y al salir el protagonista de la película se le aplica un cambio de estilo de dibujo y animación actual.

- La edad de los personajes está comprendida entre la juventud y la madurez.

- Utiliza bucles de movimiento para ahorrar en tiempo de creación de animación.

- Se produce una rebobinación en la película antigua proyectada, debido a la acción de los personajes en el presente. Esta rebobinación pasa mucho más rápido de lo que pasó en tiempo de proyección real, por lo que se le ha aplicado un Time Lapse.

- Toda la narración se desarrolla durante el día, sería difícil especificar un momento entre la mañana y la tarde.

- Ritmo analítico, sensación general de velocidad en el transcurso de las acciones.

En esta obra cabe destacar cómo han creado el contraste y la interacción de las dos estéticas pertenecientes a distintas épocas, lo que genera un anacronismo combinando fantasía y realidad.



Figura 162: Fotograma de la obra “Get a Horse!” (2013) de Lauren MacMullan y Dorothy McKim.

POSSESSIONS (2013)

Autor: Shuhei Morita

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Paso del día y la noche. Sin Time Lapse	Edad de los personajes							
	Estética según la época							
	Edad de los objetos							

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
		Desdoblamiento del personaje	Cortes cortos					Ritmo sintético
								Acelerado. In crescendo

- Por la estética en la ropa y peinados que nos presentan, probablemente estemos situados en el Japón del S. XIX.
- La edad del personaje humano que aparece es la madurez.
- Edad de los objetos: vemos objetos viejos y ajados, a la vez que objetos rejuvenecidos.
- En un momento dado, y aplicando también elipsis de longitud corta, el personaje se desdobra para transmitirnos el gran volumen de trabajo que realizó.
- Ritmo general sintético, lento y descriptivo, con algunas subidas de sensación de velocidad cuando la acción se vuelve violenta.
- La obra transcurre durante la noche hasta el amanecer. Se elimina tiempo para poder avanzar más rápido con elipsis de longitud corta.



Figura 163: Fotograma de la obra “Possessions” (2013) de Shuhei Morita.

ROOM ON THE BROOM (2012)

Autores: Max Lang, Jan Lachauer

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Paso del día y la noche. Sin Time Lapse	Edad de los personajes							

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
A través de planos progresivos			Cortes cortos					Acelerado. In crescendo

- Comenzamos en un primer plano de noche, sin embargo al siguiente ya es de día. No hemos podido comprobar el paso del tiempo entre estos dos momentos porque se ha aplicado una elipsis de duración corta.

- Se dan dos acciones paralelas en distintos planos: la acción de la bruja y la del dragón. Sabremos que ocurren al mismo tiempo gracias al montaje paralelo, es decir, el montaje de planos progresivos. Finalmente, las dos acciones se cruzarán.

- Edad de los personajes: madurez.

- Paso del día y la noche: sin siquiera la utilización de elipsis, el día transcurre desde la mañana a la noche. No transmite ninguna irregularidad temporal debido al ritmo rápido de la narración.

- El ritmo es en general rápido, con subidas de sensación de velocidad para generar tensión en momentos cruciales.



Figura 164: Fotograma de la obra “Room on the Broom” (2012) de Max Lang y Jan Lachauer.

FEAST (2014)

Autores: Patrick Osborne, Kristina Reed

Ganadora

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Situación según los astros. Día	Edad de los personajes							
Situación según los astros. Noche	Envejecimiento							

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
Acciones simultáneas en la misma pantalla			Cortes medios					Ritmo analítico
			Cortes largos					

- Presenciamos el transcurso de una vida, por lo que podremos ver el envejecimiento progresivo por maduración de los personajes, por ejemplo, el personaje protagonista comienza siendo un cachorro y acaba en la madurez. Para recorrer tanto tiempo en tan pocos minutos, ha sido necesario aplicar elipsis de longitud media y larga. Según se van sucediendo las elipsis nos encontraremos en un momento del día o la noche distintos.

- En ocasiones apreciamos en la misma pantalla la acción principal del perro protagonista y acciones secundarias de personajes humanos, por lo que estamos ante acciones simultáneas en la misma pantalla.

- Edad de los personajes: desde bebé hasta la madurez.

- Ritmo ágil, analítico, de planos cortos y con bastante acción.

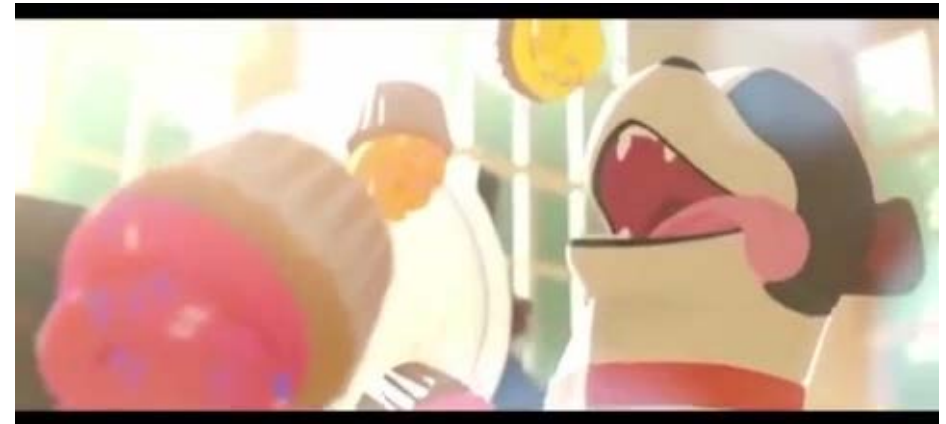


Figura 165: Fotograma de la obra “Feast” (2014) de Patrick Osborne, Kristina Reed.

THE BIGGER PICTURE (2013)

Autor: Daisy Jacobs, Christopher Hees

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Situación según los astros. Día	Edad de los personajes		Rastros					
Situación según los astros. Noche								
Paso del día y la noche. Con Time Lapse								

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
			Cortes medios			Time Lapse		Ritmo sintético
								Acelerado. In Crescendo

- Al utilizar una técnica de redibujado (o repintado), podemos percibir el rastro que deja el borrado de un fotograma anterior.
- La edad de los personajes se engloba entre la juventud y la vejez.
- Debido a las elipsis de duración media, en algunos planos será de día y en otros será de noche. En otras ocasiones sí podremos percibir el paso del día y la noche a través de elipsis. Existe un plano que nos deja ver el paso de las horas con un Time Lapse a través del movimiento rápido de las sombras en una habitación. Este Time Lapse no afecta a los personajes, lo cual no significa que no estén afectados por el paso del tiempo, se trata de un recurso visual, aunque estos sigan actuando a tiempo real, comprendemos que sí están afectados por el paso del tiempo del Time Lapse.
- Ritmo sintético, lento, con algunas subidas en la velocidad cuando la acción torna violenta.



Figura 165: Fotograma de la obra “The Bigger Picture” (2013) de Daisy Jacobs y Christopher Hees.

THE DAM KEEPER (2013)

Autores: Robert Kondo, Dice Tsutsumi

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Paso del día y la noche. Con Time Lapse	Edad de los personajes	Relojes		Mutación	Sonido y movimiento de cámara			
Paso del día y la noche. Sin Time Lapse								

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
Acciones simultáneas en la misma pantalla			Cortes cortos		Bucles de movimiento	Time Lapse		Acelerado. In crescendo
			Cortes medios					

- Recién empezada la película encontramos aplicado un Time Lapse para pasar de la noche al día rápidamente. El molino no parece verse afectado por el Time Lapse, sin embargo, sí está influido por este paso del tiempo rápido. También podremos apreciar el paso del día y la noche a través de elipsis de longitud media y corta.

- El reloj se presenta en su significado implícito, ya que podemos oír su alarma y verlo en la mano del protagonista, pero no nos posiciona en un punto concreto del tiempo. En otra ocasión se presenta explícitamente, marcando las ocho y veinte.

- Elipsis de cortes cortos para dar rapidez a la narración.

- Utiliza bucles de movimiento para ahorrar en creación de animación.

- Inmovilidad. Animación a través de sonido y movimiento de cámara: En un momento dado se deja de utilizar animación para mostrarnos imágenes fijas que se suceden rápidamente.

- En ciertos momentos, en exteriores, podremos ver varios grupos de acciones independientes secundarias a la acción del protagonista.

- La edad de los personajes se comprende entre la niñez y la madurez.

- Para acentuar la forma en la que el protagonista ve al resto de la gente en una circunstancia violenta, se nos muestra, desde su punto de vista, cómo las formas de los otros personajes mutan en imágenes monstruosas.

- El ritmo de la narración es rápido en general, con subidas de intensidad en momentos tensos.

En esta obra es interesante cómo se hace hincapié en el momento del día en el que se encuentran, además del paso de las horas y los días a través de los astros, no del reloj o el calendario.



Figura 166: Fotograma de la obra “The Dam Keeper” (2013) de Robert Kondo y Dice Tsutsumi.

ME AND MY MOULTON (2014)

Autora: Torrill Kove

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Situación según los astros. Día	Edad de los personajes	Calendario						Espacios atemporales
Situación según los astros. Noche								
Estaciones y años. Con Time Lapse								

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
Acciones simultáneas en la misma pantalla			Cortes medios		Bucles de movimiento	Time Lapse		Ritmo analítico
			Cortes cortos					

- La voz en off nos sitúa en el tiempo, 1965.
- La misma voz en off nos dirá con precisión la edad de la protagonista (7 años), y sus hermanas (9 y 5 años). La edad general de todos los personajes se engloba entre la niñez y la vejez.
- Acciones simultáneas en la misma pantalla: existen planos donde se muestran diversos grupos de acciones.
- En ocasiones los personajes actúan en espacios blancos, sin referencias temporales, pero que siguen las leyes de la física.
- No podremos apreciar el paso del día y la noche, simplemente existirán escenas en las que es día y otras en la que es de noche, propiciadas por elipsis de cortes medios y cortos. Sí podremos ver a través de un Time Lapse en el color de las hojas de un árbol cómo pasamos del verano al otoño.
- Se utilizan bucles de movimiento para ahorrar en creación de animación.
- El ritmo de la narración es analítico, en general, ligero.

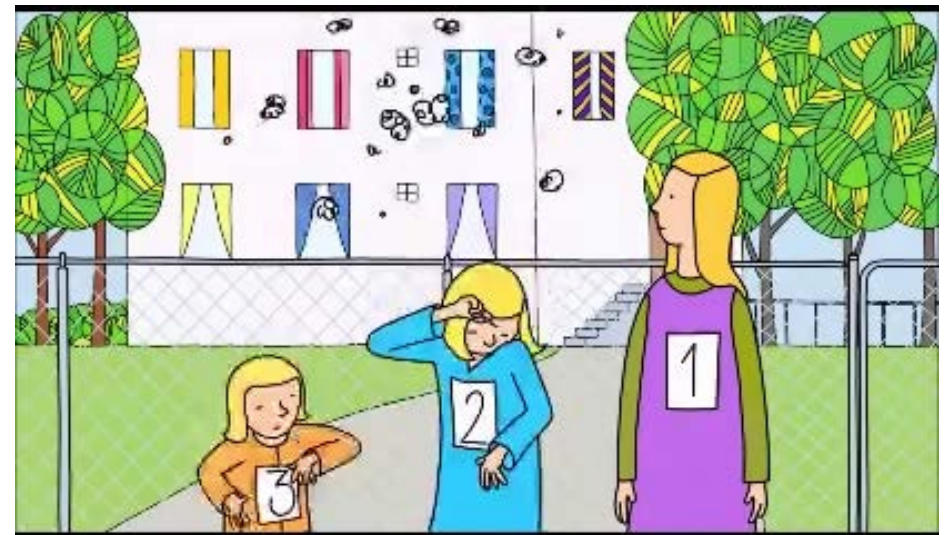


Figura 167: Fotograma de la obra “Me and My Moulton” (2014) de Robert Kondo y Dice Tsutsumi.

A SINGLE LIFE (2014)

Autor: Joris Oprins

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Ciclos biológicos	Edad de los personajes	Relojes						
Situación según los astros. Día	Envejecimiento							

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
			Cortes cortos	A través de Time Lapse	Bucles narrativos	Time Lapse		Ritmo analítico
				Máquinas del tiempo				

- En este caso las elipsis no se usan solo para avanzar en la trama con agilidad, crean pequeños saltos en el tiempo, acciones que se suprimen, que la protagonista sufre.

- Utilizará también el Time Lapse para viajar hacia delante y hacia atrás en pequeñas porciones de tiempo.

- En una de las ocasiones en las que se usa el Time Lapse para viajar en el tiempo, se nos muestra cómo se consume una vela y el rápido avance hacia delante y hacia atrás de las agujas de un reloj. Este tendrá un significado, por una parte explícito, pues nos muestra horas exactas, y por otra implícito, porque lo que realmente se desea con este reloj no es posicionar, sino hacer hincapié en los viajes en el tiempo. Suponemos que funciona a velocidad real hasta que le es aplicado el Time Lapse.

- La máquina del tiempo mostrada en esta película no es nada menos que un vinilo. Según la protagonista avanza o retrocede con la aguja lectora, se encontrará en un punto concreto de su vida. Si avanza rápidamente el vinilo, se producirán los Time Lapse. Si la levanta y la posiciona en otro lugar, viajará a través de una elipsis, pudiendo haber saltado hacia el futuro o hacia el pasado.

- Se produce un bucle narrativo cuando el vinilo se queda rallado, volviendo a comenzar una y otra vez en el mismo punto de la historia.

- La edad de la personaje oscila entre la niñez y la vejez, gracias a estos saltos podremos ver su envejecimiento y rejuvenecimiento.

- Finalmente nos damos cuenta de que hemos hecho un recorrido por la vida entera de la protagonista, desde su infancia hasta su muerte, lo que presenta el ciclo biológico cerrado de vida y muerte.

- Ritmo bastante rápido, analítico, con planos cortos y acción cambiante debido a los viajes en el tiempo.

- La obra transcurre durante el día.

El título de la obra nos introduce en el argumento, pues realmente nos muestra una vida entera.



Figura 168: Fotograma de la obra “A Single Life” (2014) de Joris Oprins.

BEAR STORY (2014)

Autores: Gabriel Osorio, Pato Escala

Ganadora

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Situación según los astros. Día	Edad de los personajes	Relojes						
Situación según los astros. Noche	Edad de los objetos							
Paso del día y la noche. Con Time Lapse								

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
			Cortes cortos			Time Lapse		Ritmo sintético
			Cortes medios					Acelerado. In crescendo

- Al comienzo de la obra encontramos la presencia de un reloj despertador funcionando a velocidad real, de significado explícito, pues nos sitúa a las seis en punto. Los relojes seguirán apareciendo, por ejemplo, marcando las tres y cinco. También se presentarán en su significado implícito: lo veremos en la mano del protagonista y oiremos su sonido, remarcando el carácter temporal, pero no situándonos.

- Edad de los personajes: desde la niñez a la madurez.

- Se presentan objetos y edificios envejecidos.

- A través de las elipsis, de longitudes cortas y medias, se irán sucediendo planos en los que es día y otros en los que es de noche. En otra ocasión también podemos apreciar el paso del día a la noche y de nuevo al día gracias al recurso Time Lapse.

- El ritmo general es lento, sintético, de planos no demasiado largos, pero sin casi acción, muy descriptivos, dando al espectador un tiempo para el análisis. En ciertos puntos de la narración, donde la acción genera tensión, la sensación de velocidad aumentará.



Figura 169: Fotograma de la obra “A Bear Story” (2014) de Gabriel Osorio y Pato Escala.

PROLOGUE (2015)

Autores: Richard Williams, Imogen Sutton

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Situación según los astros. Día	Edad de los personajes						Colaboración irrealista	

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
								Ritmo sintético
								Acelerado. In crescendo

- Animación y tiempo real: se da una colaboración irrealista entre animación y grabación de imagen real, debido a que no interaccionan en el mismo plano, sino que la obra comienza con un vídeo de imagen real del artista dibujando, para pasar, a partir de ese dibujo, a la animación.

- La narración se desenvuelve durante el día, no podríamos especificar un punto concreto.

- Edad de los personajes comprendida entre la niñez y la vejez

- El ritmo general es sintético, sin demasiada acción, en un mismo plano secuencia. Sin embargo, en el momento en el que empieza la pelea, el plano se llena de acción, a lo cual le sigue el sonido, por lo que la sensación de velocidad aumentará.

Siendo una obra de animación tradicional, dibujo a dibujo analógico, no recurre a bucles de movimiento para ahorrar en creación de animación, debido al constante movimiento de la cámara en plano secuencia realizado dibujo a dibujo.



Figura 170: Fotograma de la obra “Prologue” (2015) de Richard Williams y Imogen Sutton.

SANJAY'S SUPER TEAM (2015)

Autores: Sanjay Patel, Nicole Grindle

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Situación según los astros. Día	Edad de los personajes							

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
		Desdoblamiento del personajes						Acelerado. In crescendo

- La obra se desarrolla en un punto del día que sería difícil definir, pues sabemos que es de día por la luz solar que entra por la ventana, pero nos situamos en un ambiente interior.
- Edad de los personajes comprendida entre la niñez y la madurez.
- El componente de representación temporal más llamativo que podremos ver se da cuando se desdoblán los brazos de uno de los dioses, apareciendo estos brazos repetidos y moviéndose rápidamente.
- El ritmo de la narración es bastante ágil, con incremento de velocidad durante la pelea.



Figura 171: Fotograma de la obra “Sanjay’s Super Team” (2015) de Sanjay Patel y Nicole Grindle.

WE CAN'T LIVE WITHOUT COSMOS (2014)

Autor: Konstantin Bronzit

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Situación según los astros. Noche	Edad de los personajes	Reloj						
Estaciones y años. Sin Time Lapse		Calendario						

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
Acciones simultáneas en la misma pantalla			Cortes medios		Bucles de movimiento			Ritmo analítico
			Cortes cortos					

- La edad de los personajes que aparecen se encuentra entre la juventud y la madurez.
- La obra se desarrolla durante la noche. Por la repetición de acciones para mostrar cómo todos los días deben someterse a las mismas pruebas, sabemos que pasan varios días. Sin embargo, el paso del día se desarrolla en un ambiente interior sin ventanas, por lo que nunca podremos saber en qué momento del día o la noche nos encontramos. Cuando aparecen ventanas o nos muestran ambientes exteriores, solo veremos el cielo nocturno estrellado.
- Podremos ver la presentación implícita de un reloj, ya que no se utiliza para posicionarnos en un momento concreto, sino para hacer ver que a los personajes les queda poco tiempo.
- Estaciones y años: supondremos que nos encontramos en invierno por el volumen de nieve en suelos y techos, y las nevadas.
- También podremos encontrar la presentación explícita del calendario, que nos posiciona en el día concreto del mes de enero.
- Elipsis: para mostrarnos en poco tiempo todas las pruebas con las que los personajes entrenan, se utilizan elipsis de longitud media para crear cortes temporales y saltar rápidamente de una prueba a otra, sin acciones intermedias. También se utilizarán elipsis de longitud corta.
- Existen bucles de movimiento para ahorrar en tiempo de creación de animación.
- Cuando se nos muestran distintos grupos de personajes trabajando en el mismo escenario, se da la simultaneidad de acciones. Unos grupos de acciones serán secundarios a la acción principal, por ejemplo, cuando el cohete está a punto de lanzarse podremos ver todas las acciones de los trabajadores. Por otra parte, en este mismo plano, se da la simultaneidad por división de pantalla, pues en los televisores podremos ver la acción que transcurre al mismo tiempo en el interior y el exterior de la nave.
- El ritmo de la narración es analítico, ágil y constante.

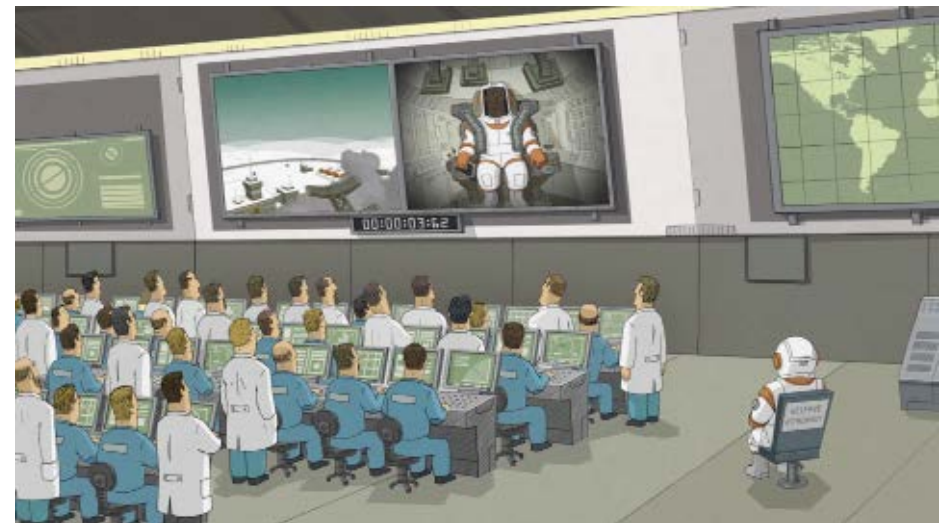


Figura 172: Fotograma de la obra “We Can’t Live Without Cosmos” (2014) de Konstantin Bronzit.

WORLD OF TOMORROW (2015)

Autor: Don Hertzfeldt

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Situación según los astros. Noche	Edad de los personajes						Colaboración irrealista	Espacios atemporales
Situación según los astros. Día	Estética según la época							

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
Anacronismo		Desdoblamiento del personaje		Máquinas del tiempo	Bucles de movimiento		Flashback	Ritmo analítico

- Aunque son de diseño muy sintético, la edad de los personajes se comprende entre la niñez y la vejez.
- Podremos ver a estos personajes actuando en espacios atemporales, de color plano, sin referencias, aunque sí que siguen las leyes físicas.
- Por combinación de fantasía y realidad se da un anacronismo, la niña es contactada e interactúa con su yo del futuro de dentro de 227 años.
- En un momento dado podremos ver cómo el personaje del futuro se desdobra en dos para volver a uno poco después.
- Se utilizan bucles de movimiento para crear vibración en la animación y para ahorrar en creación de esta.
- La protagonista viaja del presente al futuro de su otra yo gracias a la tecnología del futuro, es decir, una máquina del tiempo. Ambas realizarán otro viaje en el tiempo hacia el pasado. Esta época es representada con colores sepia, adaptando la estética a la época pasada.
- Aunque la mayor parte de la narración se da sobre espacios atemporales de colores planos, en algunas ocasiones podremos ver el cielo estrellado, por lo que nos posicionaremos en algún punto de la noche. En otros planos también se nos mostrarán escenas diurnas.
- Animación y tiempo real: en un momento dado se insertan varios videos de imagen real en la animación, con una colaboración irrealista, pues distinguimos perfectamente qué es animación y qué acción real.
- El ritmo es ligero y constante, es decir, analítico.



Figura 173: Fotograma de la obra “World of Tomorrow” (2015) de Don Hertzfeldt.

PIPER (2016)

Autores: Alan Barillaro, Marc Sondheimer

Ganadora

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Paso del día y la noche. Sin Time Lapse	Edad de los personajes							
Situación según los astros. Noche								

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
Acciones simultáneas en la misma pantalla			Cortes cortos					Ritmo analítico
			Cortes medios					

- Paso del día y la noche: solo veremos el sol directamente al finalizar la obra, sin embargo, por los tonos de luz, sabremos que comienza en algún punto de la mañana y termina anocheciendo.
- A través de un corte de longitud media nos situarán durante la noche, mostrándonos el resultado de la jornada.
- También usa alguna elipsis de duración corta para avanzar más rápidamente en el tiempo.
- Edad de los personajes: entre la niñez y la madurez.
- El ritmo de la obra es analítico, ligero en general.
- Frecuentemente podremos ver la simultaneidad de grupos de acciones secundarias y la acción primaria, en la misma pantalla.



Figura 174: Fotograma de la obra “Piper” (2016) de Alan Barillaro y Marc Sondheimer.

BLIND VAYSHA (2016)

Autor: Theodore Ushev

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Situación según los astros. Día	Edad de los personajes	Relojes		Mutación				
Situación según los astros. Noche								
Ciclo biológico. Vida y muerte								

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
Anacronismo			Cortes largos				Flash-sideway	Ritmo analítico
Acciones simultáneas en la misma pantalla			Cortes medios					

- Ya que la protagonista puede ver el futuro y el pasado con cada uno de sus ojos relativamente, cuando se da un plano subjetivo, desde la visión de la chica, veremos dos tiempos a la vez: a la izquierda el pasado, y a la derecha el futuro, lo que genera una simultaneidad de tiempos, es decir, un anacronismo. Esta visión genera también un Flash-sideway, fruto de la interacción de distintos tiempos.

- Por otra parte, otra forma en la que encontramos la simultaneidad de acciones, es en la misma pantalla, con grupos de acciones independientes las unas de las otras.

- A través de las elipsis de longitud media y larga avanzaremos más rápido en el tiempo. Es por este recurso por lo que en ocasiones veremos escenas que transcurren durante el día y otras durante la noche, lo que se incrementa por el anacronismo de la simultaneidad entre pasado y futuro.

- Edad de los personajes: desde bebé a la vejez.

- En una de las peculiares visiones pasado-futuro de la protagonista asistiremos al ciclo natural cerrado completo de vida y muerte de un gusano.

- Durante un segundo podremos ver un reloj de arena con una presentación del tiempo implícita, pues no nos posiciona sino que hace referencia al paso general del tiempo. Este reloj evoluciona en unos ojos, por lo que estaremos ante un progreso de la forma por mutación. Más adelante podremos apreciar otro reloj, también de presentación implícita.

- El ritmo de la obra es analítico, de planos de duración corta, algunos de ellos sin demasiada acción.

Es curiosa la forma de anacronismo que aquí encontramos, dos tiempos que no interactúan directamente entre ellos, pero que están unidos por la mente de la protagonista.

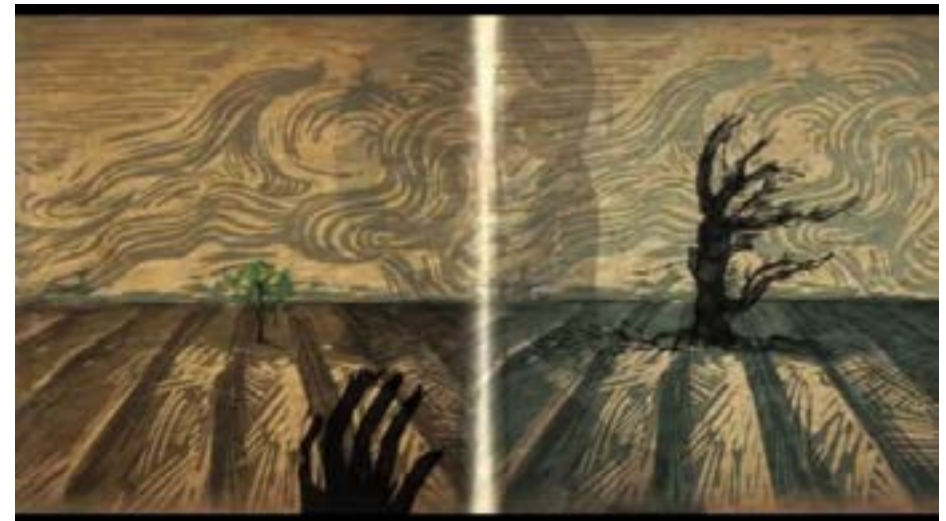


Figura 175: Fotograma de la obra “Blind Vaysha” (2016) de Theodore Ushev.

BORROWED TIME (2015)

Autores: Andrew Coats, Lou Hamou-Lhadj

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Situación según los astros. Día	Edad de los personajes	Relojes						
	Estética según la época							

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
							Flashback	Acelerado. In crescendo
								Ritmo sintético
								Monótono. In crescendo

- Comenzamos la narración con un Flashback nostálgico, externo al argumento (pues se da antes de los límites temporales del comienzo de la obra), propiciado por la mente del protagonista.
- La edad de los personajes se engloba desde la juventud a la madurez.
- La estética de la época nos traslada al S. XIX, al lejano oeste americano.
- Encontraremos un reloj, funcionando a velocidad real, por lo que la presentación del tiempo es explícita. Sin embargo, este reloj no se usa para posicionarnos en el tiempo, sino para asociarlo a la pérdida de una persona querida.
- Toda la obra en tiempo presente se desarrolla en el atardecer. El tiempo pasado del Flashback se posiciona en un punto entre la mañana y la tarde.
- El ritmo es muy rápido en el principio, con aumento de la sensación de aceleración durante la persecución y una ralentización de esta cuando el personaje se encuentra colgando del precipicio, utilizada para dotar de mayor tensión y dramatismo al momento. Finalmente, la obra termina en un plano de ritmo lento, sintético.



Figura 176: Fotograma de la obra “Borrowed Time” (2015) de Andrew Coats y Lou Hamou-Lhadj.

PEARL (2016)

Autor: Patrick Osborne

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Situación según los astros. Día	Edad de los personajes							
Situación según los astros. Noche	Envejecimiento							
Estaciones y años. Sin Time Lapse								

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
Acciones simultáneas en la misma pantalla			Cortes medios				Flashback	Ritmo analítico
			Cortes largos					

- La narración se va desarrollando a través de elipsis medias y largas. Así atenderemos al progreso de una vida (apreciamos el envejecimiento de los personajes). Por estos cortes en el progreso rápido del tiempo, nos situará en un punto concreto del día y la noche, cambiando el color del cielo, la luz y la posición de los astros. Lo mismo ocurrirá con las estaciones del año.

- Las edades de los personajes están comprendidas entre la niñez y la vejez.

- Al mostrarnos distintas escenas exteriores, podremos ver grupos de acciones secundarias independientes a la acción principal, en la misma pantalla.

- En un momento clave, en el que la chica y sus amigos están pasando por un puente, se genera un salto en el tiempo Flashback, donde por un segundo podremos ver cómo ella de pequeña con su padre hacía lo mismo que está haciendo con sus amigos (guardar la respiración durante todo el túnel). Este Flashback es interno a la narración, ocurre dentro del margen temporal del comienzo de la obra, reviviendo una acción que ya vimos anteriormente. Es propiciado por la narración y es un Flashback nostálgico.

- El ritmo es analítico, ágil, con planos cortos, mostrando situaciones distintas de uno a otro creadas por las elipsis.



Figura 177: Fotograma de la obra “Pearl” (2016) de Patrick Osborne.

89 edición Academy Awards (2016)

PEAR CIDER & CIGARETTES (2016)

Autores: Robert Valley, Cara Speller

Seleccionada

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Estaciones y años. Sin Time Lapse	Edad de los personajes	Calendarios			Mezcla de animación e imagen estática			Espacios atemporales
Situación según los astros. Noche		Relojes			Sonido y movimiento de cámara			
Situación según los astros. Día								
Paso del día y la noche. Con Time Lapse								

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
Acciones simultáneas en la misma pantalla		Desdoblamiento del personaje	Cortes cortos		Bucles de movimiento	Tiempo ralentizado	Flashback	Ritmo analítico
			Cortes largos			Time Lapse		Acelerado In crescendo
						Tiempo detenido		

- Utiliza elipsis de cortes muy cortos para generar tensión, pues aunque elimina algo de tiempo, esa eliminación es prescindible si no se tiene en cuenta que se pretende transmitir una sensación.
- Las elipsis de longitud larga serán utilizadas para saltar de un recuerdo a otro con rapidez, eliminando mucho tiempo entre estos. Es por ellas por las que habrá planos en los que será de día y otros en los que será de noche.
- Con un calendario de presentación explícita nos situará en el tiempo pasado: 17 de abril de 2007. Además, a través de la narración en off sabremos que el tiempo presente de la obra comienza en invierno, en Navidad.
- El reloj se nos presentará de forma implícita en la frase “5 minutes later”. Con esta presentación no nos posicionará específicamente, pues no sabemos qué hora era antes. También se mostrará explícitamente, pudiendo ver el objeto y cómo sus manecillas marcan las once menos diez y las cinco y media.
- Con la llegada de la carta de un amigo fallecido, el protagonista comienza a recordarle, por lo que estamos ante un Flashback externo al argumento, propiciado por la narración y de carácter nostálgico. En otras ocasiones utilizará Flashbacks internos al argumento, volviendo a recordar acciones que ya nos habían mostrado.
- Edad de los personajes: entre la infancia y la madurez.
- Varias acciones se repiten sucesivas veces, en un bucle de movimiento, pero esta vez no pretende ahorrar en creación de animación, sino transmitir una sensación concreta. En estas repeticiones de acciones, en ocasiones se utiliza el desdoblamiento del personaje, dejando una estela de movimiento.
- Otras veces los bucles de movimiento sí se utilizarán para este tipo de ahorro en animación.
- Para dotar de tensión a algunos momentos (no teniendo por qué ser estos momentos dramáticos), se usan ralentizaciones en el movimiento. En otros, para generar el mismo tipo de tensión, se recurrirá a la detención del tiempo.
- Con un Time Lapse podremos ver el movimiento de la luna y el sol, y el paso rápido de las horas. Otros Time Lapse serán aplicados a lo largo de la película para contrastar el paso rápido del tiempo con un personaje inmóvil, un fotograma estático, creando una mezcla de animación e imagen estática.

- Una forma en la que encontraremos la inmovilidad es a través de fotogramas estáticos que cobran animación por el movimiento de la cámara y el sonido.
- Se muestran fondos de colores con distintas formas, sin embargo estas no son asociables a elementos que nos sitúen en el tiempo.
- Al aparecer en ocasiones distintos grupos de personajes que no interactúan entre ellos, se da la simultaneidad de diversas acciones en la misma pantalla.
- El ritmo es analítico, bastante rápido, con mucha acción y progresión de planos cortos. En algunos momentos de tensión la sensación de rapidez es mayor.

Esta obra llama la atención por su utilización de las formas de representación del tiempo, con multitud de saltos temporales, desfases y repeticiones, creando un ambiente narrativo propio.



Figura 178: Fotograma de la obra “Pear Cider and Cigarettes” (2016) de Robert Valley y Cara Speller.

5.4. CONCLUSIONES PARCIALES

De este análisis podemos extraer algunas conclusiones relacionadas con la aparición de parámetros temporales en las películas estudiadas, en qué medida se dan y el porqué de su utilización mayor o menor.

Hay distintos parámetros de representación que se dan en gran parte de las obras estudiadas, por ser de narración figurativa, el autor o autora ha querido posicionarnos en un momento del tiempo concreto visualmente. Es por ello que los ciclos naturales como el paso del día y la noche, la situación según los astros, o las estaciones y años son muy fáciles de encontrar en la mayoría de las películas de narración figurativa. No ocurrirá lo mismo con los ciclos biológicos, que no tienen tanto un carácter de posicionamiento estético en el tiempo, sino que narran el paso de una vida, lo que podría convertirlo en el propio argumento de la historia o en una parte muy importante de este. Los otros ciclos naturales mencionados no tienen tanto peso en el argumento, pudiendo aparecer o no dependiendo simplemente del deseo de los creadores de la obra. Volviendo al grupo de ciclos naturales aludidos que aparecen recurrentemente, los que no muestran el paso del tiempo, sino que solo posicionan, serán más prescindibles para el argumento, pudiendo funcionar la narración de la misma manera sin ellos. Quiere esto decir, que la situación según los astros, o el posicionamiento en una estación del año, solo repercutirán al carácter visual de la animación, no al narrativo.

Otro elemento visual que aparece repetidamente en las obras de argumento figurativo es la situación temporal (edad de los personajes, edad de los objetos, envejecimiento y estética según la época). La situación temporal podemos encontrarla de alguna de sus formas en la mayoría de las animaciones analizadas. La edad de los personajes influye en la estética, pero actúa mucho más a nivel narrativo, ya que no será la misma historia contada por un niño que por un anciano. De la misma manera que con el ciclo biológico de vida y muerte, ocurre con el envejecimiento. Ambos parámetros están estrechamente ligados, siempre que aparece el recurso de ciclo biológico aparece el envejecimiento. No ocurre de

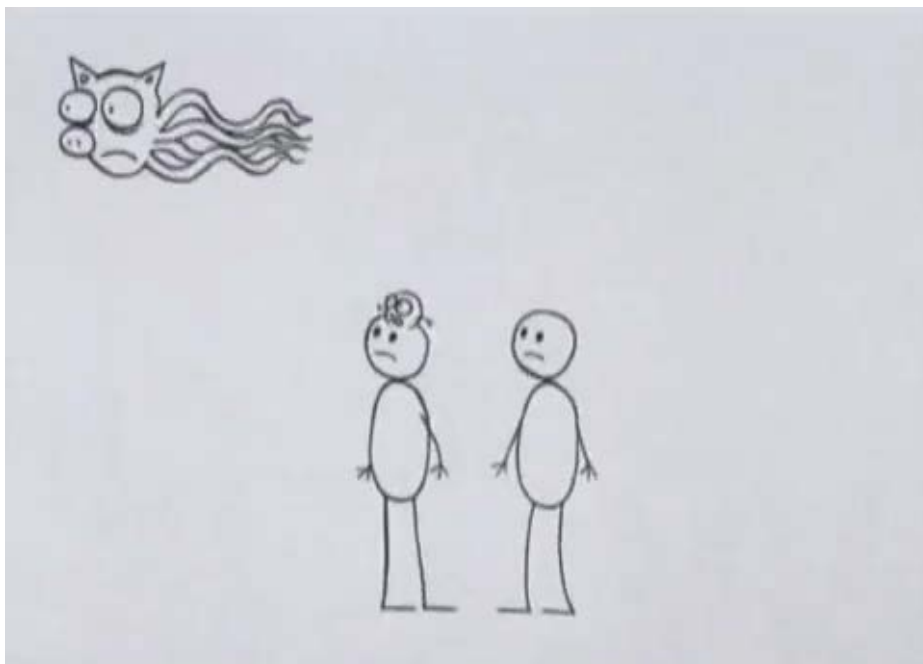


Figura 1: Fotograma de la obra “Rejected” (2000) de Don Hertzfeldt.

la misma manera al contrario, un personaje puede envejecer unos años, de tal manera que lo percibimos visualmente, sin embargo, no darse el ciclo biológico completo desde la juventud a la muerte. La estética según la época será imprescindible como componente visual para posicionar las narraciones en momentos históricos concretos, debiendo adaptarse dependiendo del periodo temporal y cultural. De otro modo, aunque se nos mostrase la fecha a través de calendarios, surgirían anacronismos.

En el campo de la presentación del tiempo, ciclos naturales y situación temporal son los más utilizados con diferencia, llegándose a dar alguna variable de ellos en casi todas las películas estudiadas, con pocas excepciones donde no aparecen como podría ser “Rejected” (2000) de Don Hertzfeldt (figura 1). En el caso de los ciclos naturales, 15 de las películas analizadas presentan el paso del día y la noche con Time Lapse, mientras que 26 sin Time Lapse; 40 obras contienen la situación según los astros “día”, y 20 de ellas “noche”; sólo una obra muestra las estaciones y años con Time Lapse (“Me and my Moulton” (2014) de Torril Kove) y 20 de ellas lo hacen sin Time Lapse; sólo tres películas contienen el ciclo biológico cerrado de vida-muerte, mientras que en ninguna aparece el ciclo biológico vida-muerte-vida ni el paso recreado de la luz natural. En el caso de la situación temporal vemos que la edad de los personajes se presenta en un alto porcentaje de películas, en 78 de las 83 analizadas; la edad de los objetos se presenta en 20; el envejecimiento en 9; y la estética según la época en 26.

En cuanto al resto de elementos temporales de presentación del tiempo, se utilizan muy pocos, como pueden ser el rastro y la huella, que solo encontramos en 2 películas: “My Love” (2006) de Alexander Petrov, y “The Bigger Picture” (2013) de Daisy Jacobs y Christopher Hees. Estos recursos solo afectan a la estética plástica de la obra, siendo posible su eliminación sin que ello afecte al guion.

Existen parámetros de presentación temporal que, aun no siendo tan utilizados como la situación temporal y los ciclos naturales, también son bastante usados para posicionar visualmente en un punto concreto del tiempo al espectador. Me refiero a los elementos medidores de tiempo (relojes, calendarios y personificación del tiempo). Los relojes funcionando a velocidad real, que nos posicionan en el tiempo, son los más usados en las películas analizadas, pudiendo contar su aparición a velocidad real hasta en 8 ocasiones.

Los relojes con desfases temporales solo son usados en 4 de las obras: en 3 con Time Lapse, en 1 detenido, y en ninguna obra se presenta ralentizado. El reloj que no sitúa en el tiempo, pero que genera tensión a través de su sonido o su imagen, es también un recurso bastante utilizado, lo podemos encontrar en 9 cortometrajes. De este modo, los relojes se usan tanto para posicionar en el tiempo al espectador, como para transmitirle cierta sensación de presión, tensión o ansiedad. Ambos juegan un papel en el carácter narrativo de la obra, no siendo eliminables si lo que se pretende es mostrar la hora específica, y pudiendo utilizar otros recursos para transmitir la sensación de ansiedad, como podría ser el aumento de tensión por incremento en la percepción de velocidad del ritmo narrativo de la obra, como en el caso de “Rejected” (2000) de Don Hertzfeldt (figura 1). Ambos, son recursos temporales capaces de transmitir ciertas sensaciones, la utilización de cada uno de ellos dependerá de los creadores y las impresiones que quieran transferir. Por otro lado encontramos los calendarios, presentes de las dos maneras, implícito, para transmitir ciertas emociones o presentarlo de manera visual sin posicionar (presente en 4 de los cortometrajes analizados), o con el objetivo de posicionar al espectador en una fecha concreta, es decir, presentación explícita (que localizamos en 12 obras). De distinta forma a los relojes (donde está bastante equilibrada la utilización del reloj para posicionar en el tiempo y el uso para generar tensión), en las películas estudiadas se repite mucho más la aparición explícita del calendarios, es decir, se utiliza para posicionar en el tiempo, que para transmitir sentimientos o como componente visual de fondo. En cuanto a la personificación del tiempo, pudimos encontrarla en 4 películas, una de ellas ganadora de los Academy Awards de 2011, “The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore” (2011) de William Joyce, Brandon Oldenburg (figura 2).

El progreso de la forma, la inmovilidad, la animación a tiempo real y la animación y tiempo real no han sido demasiado utilizados en estos cortometrajes. Encontramos el progreso de la forma en 9 películas de las analizadas. Solo 1 vez se da la descomposición de las líneas de la imagen para convertirse en una forma diferente, en la obra “The Moon and the Son: An Imagined Conversation” (2004) de John Canemaker y Peggy Stern (ganadora del año 2005) (figura 3), y 2 veces la evolución en una forma nueva por interpolación informática de imágenes, en las obras “The Little Matchgirl” (2006) de Roger Allers y Don Hahn; y “My Love” (2006) de Alenxander Petrov. La que más aparece es el progreso por mutación, que podemos



Figura 2: Fotograma de la obra “The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore” (2011) de William Joyce y Brandon Oldenburg.



Figura 3: “The Moon and the Son: An Imagined Conversation” (2004) de John Canemaker y Peggy Stern



Figura 4: Fotograma de la obra “I Met the Walrus” (2007) de Josh Raskin.



Figura 5: Fotograma de la obra “Madame Tutli-Putli” (2007) de Chris Lavis y Maciek Szczerbowski.

encontrarlo en 6 películas, como de nuevo en “The Moon and the Son: An Imagined conversation” (2004) de John Canemaker y Peggy Stern (figura 3). Por otra, parte, no localizamos la inmovilidad a partir de recortables estáticos con pequeñas animaciones. Sí que pudimos verla en 5 películas a través del sonido y los movimientos de cámara sobre imagen estática y en otras 5 ocasiones por la animación mezclada con imagen estática. En cuanto a animación a tiempo real, encontramos la animación de líquidos en 2 películas, ninguna de ellas ganadora, “I Met the Walrus” (2007) de Josh Raskin (figura 4), y “Let’s Pollute” (2009) de Geefwee Boedoe. No pudimos hallar en ninguna de las obras las técnicas de juguetes ópticos ni la interacción de personajes animados y reales. Poco más aparece la animación y tiempo real, la cual podremos ver sobre todo en colaboración irrealista (en 6 cortometrajes), donde distinguimos las partes de animación dibujada o modelada, y las de animaciones realizadas con elementos reales. Únicamente hayamos 1 colaboración fotorrealista en la obra “Madame Tutli-Putli” (2007) de Chris Lavis y Maciek Szczerbowski (figura 5), pues los ojos, grabados en imagen real, están tan bien integrados que no se diferencian de la animación. No pudimos apreciar ninguna obra donde se utilizaran las técnicas de proyección en espacio urbano, animación de personajes sobre escenarios grabados de la realidad, ni Stop Motion donde se viera el paso de la luz natural. Sí que encontramos 2 animaciones en las que aparece la técnica rotoscopio (“The Moon and the Son: An Imagined Conversation” (2004) de John Canemaker y Peggy Stern (figura 3); y “Madagascar, Carnet de Voyage” (2010) de Bastien Dubois) y otras 2 donde observamos la técnica pixilación (de nuevo “The Moon and the Son: An Imagined Conversation” (2004) de John Canemaker y Peggy Stern (figura 3); y “Fresh Guacamole” (2012) de PES).

La colaboración fotorrealista entre animación e imagen real no se suele dar en animación, solemos encontrarla mucho más en películas de acción real, donde los personajes reales interactúan con personajes animados que han sido creados de tal manera que sus movimientos y su estética parecen reales. Sin embargo, una de las razones por las que en obras de animación se opta por la colaboración irrealista de animación e imagen real, es la apariencia estética resultante. Las obras de animación con colaboraciones irrealistas no pretenden crear personajes o escenas que puedan pasar por integradas, sino engendrar una estética propia, constituida por la colaboración de estas dos técnicas tan distintas.

El último parámetro de presentación de tiempo es la atemporalidad, la cual se encuentra en un número de obras considerable: 21 obras en total, 17 de ellas presentada en espacios atemporales (5 ganadoras en sus correspondientes ediciones de los “Academy Awards”) y 4 en personajes atemporales. Sobre todo, la que encontramos son los espacios atemporales, mucho más que los personajes atemporales (pues es más difícil narrar una historia de carácter figurativo sin posicionar a los personajes con ciertos rasgos y actitudes propios de una edad).

Pasaremos ahora a hablar sobre los recursos de representación del tiempo en las obras analizadas. El primero que encontramos es la simultaneidad, la cual ha sido encontrada en 39 películas, sobre todo en su faceta de acciones simultáneas que se muestran en la misma pantalla, que aparece en 22 de ellas. Esto es debido a que, en el momento en el que hay más de un grupo o individuos que actúan en el plano de manera independiente, se crearán acciones secundarias con menos peso narrativo, dándose la confluencia de distintos grupos o individuos autónomos actuando. En películas de argumento figurativo será muy fácil encontrar este tipo de situaciones, solo siendo necesario una calle con gente, un bar abarrotado, o cualquier sitio público o privado que suela relacionarse con las reuniones sociales. Las acciones simultáneas a través de planos progresivos (utilizando el montaje paralelo) solo han sido encontradas en su versión donde finalmente confluyen en un punto, y aun así, se presentan mucho menos en estos cortometrajes que las acciones simultáneas en la misma pantalla, podremos encontrar este recurso en 10 obras. Esto es debido a que las acciones simultáneas por planos progresivos son una estrategia de guion que cambia profundamente la forma en la que se transmite una historia, sin embargo, las acciones secundarias en ambientes con distintos grupos de acciones no tienen por qué afectar a la historia que se está contando. También encontramos anacronismos en 7 cortometrajes, número menor que el resto de las formas de simultaneidad, y en ningún caso en obras ganadoras.

Las acciones correlativas o encadenadas por la narración y los viajes en el tiempo son los elementos de representación temporal menos utilizados, pues afectan muy profundamente al argumento. Las acciones correlativas, en las que los actos de un personaje se ven propiciados por las acciones anteriores de otro, solo aparecerán en 3 películas: “This Way Up” (2008) de Alan Smith

y Adam Foulkes, “The Lady and the Reaper” (2009) de Javier Recio Gracia, y “Maggie Simpson in “The Longest Daycare”” (2011) de David Silverman. Los viajes en el tiempo se manifiestan en 5 obras: 3 de ellas por máquinas del tiempo, y 4 por rebobinaciones hacia atrás en el tiempo físico de la película (siempre utilizando el recurso Time Lapse). De este modo no pudimos encontrar los viajes en el tiempo por la Teoría de la Relatividad de Einstein, por agujeros de gusano, ni por rebobinaciones sin Time Lapse. Estos casos también se dan en pocas ocasiones porque el viaje en el tiempo es un recurso que afecta profundamente a la planificación de las acciones en el guion, no actúa simplemente como un recurso visual.

El desdoblamiento del personaje es un elemento temporal que exclusivamente concierne al carácter visual de la narración, pudiendo acortar el tiempo de esa acción si para lo que se está utilizando es para mostrar el transcurso de una acción larga con distintas fases, viendo todas las fases a la vez, como ocurre en la obra “Possessions” (2013) de Shuhei Morita (figura 6). En las obras analizadas aparece en 9 ocasiones, una de ellas es la ganadora de los “Academy Awards” de 2004: “Ryan” (2004) de Chris Landreth.

La elipsis es un recurso que se utiliza en multitud de obras debido a lo útil de su uso, pues nos permite recorrer un espacio de tiempo largo en pocos minutos a través de la eliminación de porciones de tiempo. Estas son más o menos largas dependiendo de si la elipsis ha sido de longitud corta, media o larga. Sobre cuáles de las tres son las más usadas, en los cortos analizados se utiliza por encima de las otras las elipsis de longitud corta (aparece en 33 cortometrajes), seguidas de las de longitud media (en 26 obras) y finalmente las de longitud larga (en 13 obras). Esto es debido a que en un cortometraje, a no ser que lo que se pretenda mostrar sea un espacio de tiempo muy largo (como ocurriría con los ciclos biológicos de vida y muerte), es mucho más común encontrar narraciones que transcurren en espacios de tiempo cortos. Esto también es propiciado en buena parte por la duración física de los cortometrajes, la cual suele ser 10 minutos, llegando en algunos casos a la media hora.

Los bucles de movimiento, además del ritmo, son los componentes de representación del tiempo más usados. El ritmo, por una parte, se encuentra en todas las obras donde transcurra una narración en el tiempo



Figura 6: Fotograma de la obra “Possessions” (2013) de Shuhei Morita.



Figura 7: Fotograma de la obra “This Way Up” (2008) de Alan Smith y Adam Foulkes.

(no solo audiovisuales, también en literatura, música, artes móviles y artes secuenciales), según la sensación de lentitud o velocidad que transmita una historia. En el caso de los bucles de movimiento esto es debido a su usabilidad, pudiendo utilizarse como recurso visual de repetición, pero generalmente empleándose para ahorrar en tiempo de producción de animación. Encontramos este tipo de bucles en 38 ocasiones. Los bucles narrativos, como su nombre indica, afectarán directamente a la narración o al menos a una porción de ella, finalizando en el mismo momento en el que se comenzó. Son por ello mucho más escasos (aparecen en 6 cortometrajes), por ser estrategias de guion. Los bucles de movimiento son mucho más utilizados en obras de animación tradicional 2D dibujo a dibujo que en cualquier otro tipo de técnicas de animación como Stop Motion o animación 3D. Esto se debe a que el personaje de animación tradicional es creado con independencia del fondo, de modo que, a través de un movimiento del fondo estático, el personaje puede andar en bucle. En otros tipos de animación el personaje y el fondo se animan al unísono (el personaje recorre ese escenario 3D en sus tres ejes), por lo que será más sencillo mover el personaje que mover el escenario. En animación tradicional también se crearán bucles de movimiento para generar una pequeña vibración en la animación, lo que tampoco ocurrirá en medios como 3D y Stop Motion. En el caso del ritmo, hemos podido encontrar el ritmo analítico en 35 ocasiones, el sintético en 27 y las aceleraciones en la sensación de velocidad en 41. Estos son números altos, pues todas las obras analizadas poseen alguno de ellos. El único tipo de ritmo que solo hemos encontrado en dos películas es la deceleración en la sensación de velocidad, como se puede apreciar en la obra “Borrowed Time” (2015) de Andrew Coats y Lou Hamou-Lhadj, donde después de una subida en la sensación de velocidad, al llegar a su clímax, el tiempo de la narración parece pasar progresivamente más despacio.

El tipo de desfase temporal más utilizado es el Time Lapse, pudiendo encontrarse actuando por sí mismo como recurso o asociado a otros parámetros temporales como los ciclos naturales, los elementos medidores de tiempo o los viajes en el tiempo. Le sigue la utilización de la ralentización temporal, que aparece en 7 películas, menos de la mitad de veces que el Time Lapse, el cual apreciamos en 20 obras. Por último, el tiempo detenido, que sólo podemos encontrar en las obras “This Way Up” (2008) de Alan Smith y Adam Foulkes (figura 7), y “Pear Cider and Cigarettes” (2016) de Robert Valley y Cara Speller. En ambas la detención del tiempo se usa de

una manera muy distinta. La primera lo utiliza para finalizar, deteniendo el último fotograma para transmitir una sensación de triunfo. La segunda lo utiliza como un recurso visual de repetición.

El Flashback ha aparecido más que los otros tipos de Flashes , llegando a encontrarlo en 9 películas, 3 de ellas ganadoras de sus respectivas ediciones. No pudimos encontrar el Flashforward y sólo vimos en 2 ocasiones el Flashsideway, obras tituladas “A Morning Stroll” (2011) de Grant Orchard y Sue Goffe (figura 8), y “Blind Vaysha” (2016) de Theodore Ushev.

Comprobamos que las películas que pretenden transmitir un carácter más experimental, creando un estilo de narración menos lineal, más complejo, utilizan por norma general más recursos de representación del tiempo que las de argumentos lineales. Esto es debido a que las segundas se centran en la efectividad narrativa de una historia, para que pueda ser comprendida de manera simple por toda clase de públicos. En el primer caso, suelen ser obras más introspectivas, pudiendo llegar el argumento a ser lioso debido a los saltos temporales o a otros efectos visuales provocados por las formas de representación y presentación del tiempo. Las obras de narración efectiva suelen mostrar argumentos más simples, y utilizan más tipos de presentación del tiempo como los ciclos naturales o la situación temporal. Habría entonces que realizar una distinción entre estos dos tipos de animaciones: Llamaremos animaciones experimentales a las que poseen un argumento y una estética que intentan transmitir sensaciones narrativas y visuales, además de contar una historia; y nombraremos animaciones efectivas a las que utilizan la animación como otro soporte por el que narrar una historia, no explotando su faceta artística. De esta manera, los recursos de representación temporal y cómo se utilice la estética, dotarán de un carácter propio a la obra, dándole un valor añadido.

Nos llama la atención no haber encontrado ni una sola obra de animación abstracta entre las obras analizadas. Este hecho habla sobre el desconocimiento del público en general de la animación experimental y el gusto por la animación de narración efectiva, con personajes reconocibles, donde el objetivo prioritario no es crear una obra sino entretener.

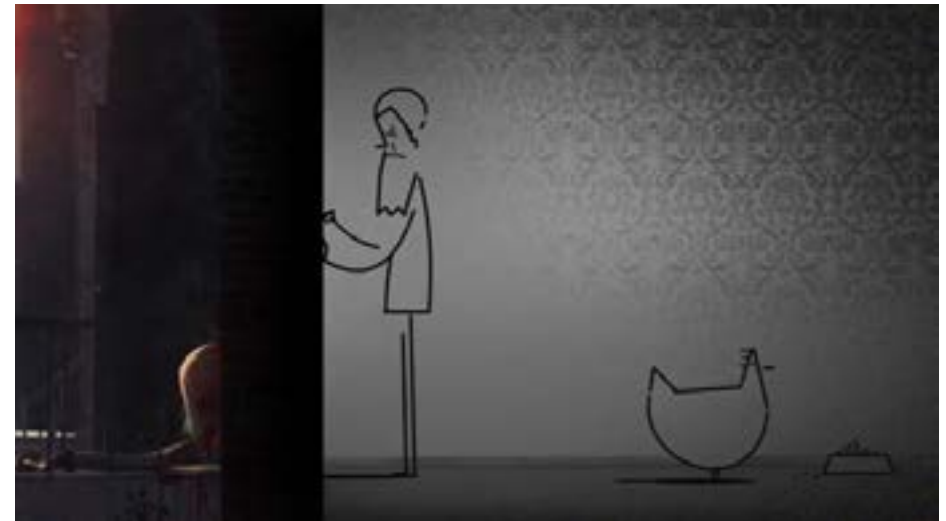


Figura 8: Fotograma de la obra “A Morning Stroll” (2011) de Grant Orchard y Sue Goffe.

6. CREACIÓN DE PROPUESTA PROPIA

Como parte práctica de la tesis se ha creado una animación de técnica tradicional, 2D dibujo a dibujo, por la autora. Esta ha desarrollado toda la fase de preproducción, producción y posproducción, excepto el sonido.

La obra, de 00:11:43 minutos de duración, está grabada en el CD presentado en la parte trasera de la portada de la edición impresa. Se incluye junto al resto de datos en los soportes digitales entregados. Además de la obra final, se incluye la animación con la primera estética elegida, la cual fue rehecha completamente para conseguir el acabado que finalmente encontramos. También en el soporte digital se adjunta la animática.

Debemos hacer mención a que el tiempo de producción de esta obra ha sido largo: se comenzaron a preparar los guiones en febrero de 2016 y se ha finalizado la obra de animación a finales de abril de 2017.

El objetivo técnico de la creación de este cortometraje era aplicar la mayor parte de recursos temporales posibles estudiados durante la tesis.

Aunque se intentó seguir lo más fielmente posible los guiones, durante la producción se realizaron cambios, pues se veían fallos que había que subsanar.

La estética que se seguiría fue algo controvertido. Después de varias pruebas con distintas técnicas se llegó a la elección de una de ellas: Tinta china aplicada con caña y tinta Parker para crear aguadas. Con ella se comenzó la obra.

Esta primera animación, con dicha estética, fue revisionada cuando ya existían dos minutos de obra creada y se decidió cambiar la estética radicalmente. Nos pareció que esta primera estética no aportaba demasiado componente artístico a la animación, y no terminaba de casar, por lo que se comenzaron nuevas pruebas de estilo y Concept Art. Finalmente decidimos continuar la animación con una nueva técnica, rotulador calibrado, tonos blancos y negros (sin escala de grises ni ligeros matices de color), realizando la línea de tal manera para conseguir vibración en los personajes, pero no en los fondos. De esta forma conseguiríamos distinguir los primeros de los segundos en una animación de colores planos. A partir de ahí, esta fue la técnica definitiva, por lo que se rehicieron los dos minutos de animación ya finalizada (con el consiguiente aporte de sobreesfuerzo) y se continuó la obra.

A continuación, presentamos toda la documentación gráfica y guiones de esta.

6.1. GUIÓN LITERARIO

Debe tenerse en cuenta que la planificación está realizada desde el punto de vista del personaje protagonista, un perro.

ESCENA 1. EL SUEÑO

PLANO 1. P.G.: sin fundido, de la pantalla negra pasa directamente al primer plano. Encontramos al personaje protagonista, un perro llamado Jacobo con manchas en la cara y en pecho, que entra de frente por una puerta de metal, sofocado. La habitación a la que entra es muy tenebrosa, las paredes y el suelo son de piedra. Jacobo se detiene un momento al entrar en la habitación. La cámara realiza un **ZOOM OUT**, ampliando el plano, dejando ver mejor unos engranajes muy grandes que están posicionados en el centro de la estancia, moviéndose lentamente, quedando a la derecha del plano (pues el plano no muestra la estancia completa). En este plano general podemos ver cómo existen dos pasarelas paralelas separadas por un abismo, en la pasarela de la puerta de entrada se encuentra Jacobo. Los engranajes están suspendidos entre estas dos pasarelas.

PLANO 2. P.M.: vemos a Jacobo de frente, la cámara está situada en el suelo en una **angulación contrapicado**. Jacobo se acerca al borde de la pasarela lentamente, mira al vacío y mira al frente muy interesado, a un punto muy concreto, al otro lado de la pasarela. La cámara gira en una **panorámica lateral hacia la izquierda** para mostrarnos lo que Jacobo está mirando, una barra de metal anclada en la pared, posicionada entre las dos pasarelas, sobre el abismo.

PLANO 3. P.M.C.: Jacobo toma aire fuertemente y traga saliva. Lo vemos de perfil.

PLANO 4. P.E.: Jacobo se acerca todo lo que puede a la barra y estira la pata. Lo vemos de perfil, la cámara queda situada en el abismo, ante los engranajes.

PLANO 5. P.D.: Se ve el detalle de la pata de Jacobo, casi consiguiendo agarrar la barra.

PLANO 6. P.D.: Plano muy corto que muestra cómo la pata delantera de Jacobo, que quedaba apoyada en el borde del abismo, se resbala.

PLANO 7. P.P.: Vemos por un par de segundos la cara de Jacobo, asustado ante la inminente caída.

Corte de plano, pasa a negro sin disolución.

Aparece el título de la película.

Suena un despertador digital (pi pi pi pi)

TIEMPO: 23”

ESCENA 2. DESPERTAR

PLANO 1. P.A.: Jacobo está tumbado en unas mantas y se despierta con un respingo, no llega a separar el cuerpo de las mantas, pero al despertar la cabeza se mueve muy rápido, con los ojos muy abiertos y ojerosos. El despertador sigue sonando.

PLANO 2. P.P.: Vemos la cabeza de Jacobo en un primer plano, con la misma mirada que en el plano anterior, mirando hacia la izquierda del plano, su cabeza posicionada a la derecha. El fondo se ve **desenfocado**. Una mano humana se mueve en el fondo y apaga el despertador digital cuadrado, pasando a estar desenfocada la cabeza de Jacobo, y enfocando el fondo. Con el golpe al apagar el reloj, que es cuando se produce el cambio de enfoque, Jacobo mira rápidamente a la mano, y al reloj, el cual muestra la hora, las 07:30.

PLANO 3. P.E.: Jacobo, desde la misma posición de cámara que en el plano 1, aunque un poco más retirada, se levanta y se estira. Con una **panorámica lateral** hacia la derecha los pies de su dueña aparecen en escena (pues la cámara está posicionada debajo de la cama). Mientras Jacobo se está estirando, el **fotograma se congela** y aparece, justo al congelarse, una cartela en la parte central del plano: “Tuesday, April 3, 07:31”. El plano se descongela y las letras desaparecen justo cuando la imagen vuelve a cobrar movimiento. Aunque solo estamos viendo sus pies, apreciamos cómo la dueña se levanta y sale del plano andando por la parte derecha de la pantalla. Jacobo se levanta y la sigue, saliendo por la misma parte del plano.

PLANO 4. P.E.: El perro se encuentra sentado ante la puerta abierta del baño, moviendo el rabo, nosotros lo vemos de espaldas. Al fondo del baño está la bañera, con las cortinas echadas y el agua corriendo, la silueta de la dueña se ve duchándose, con los brazos frotando la cabeza, lavándose el pelo. Se cierra el agua y justo cuando las cortinas se empiezan a abrir, el plano se corta.

PLANO 5. P.E.-P.G.: La dueña sale del baño, ya vestida, vemos la puerta del baño de perfil y el pasillo, donde al fondo se está la puerta de entrada y a la derecha un mueble bajo. A la derecha de la puerta de entrada hay un paragüero. Encima del mueble hay un perchero en el que están colgados un abrigo y la correa del perro. La cámara se encuentra a la altura de Jacobo, solo nos deja ver desde el pie hasta media pierna de la dueña cuando sale del baño. Jacobo sigue sentado en el mismo sitio, frente a la puerta del baño, lo vemos de perfil. La dueña pasa andando, entrando por el lateral izquierdo y dirigiéndose hacia la puerta de entrada. Jacobo la sigue con la mirada. Al alejarse, su cuerpo entra cada vez más en el plano, vemos cómo se seca el pelo con una toalla. Va vestida con unos vaqueros, una sudadera y unas zapatillas de lona con la puntera blanca. Cuando llega al mueble bajo que hay al lado de la puerta de entrada deja la toalla sobre este. Jacobo se levanta y la sigue de cerca, movimiento la cola alegre y con la lengua fuera, jadeando ligeramente.

PLANO 6. P.E.: Vemos en primer plano y de frente las piernas de la dueña de Jacobo que se estiran y se ponen de puntillas, para llegar a coger algo que está colocado alto, en el perchero de la entrada. Detrás de ella vemos la pared situada frontalmente a la pared del mueble, al lado de la puerta de entrada. Cuando consigue coger ese algo y las piernas vuelven a una posición neutra, mientras se gira el cuerpo hacia Jacobo, que se encuentra detrás de ella, de frente a la cámara, cae la correa del perro de la mano izquierda de la dueña. En cuanto la cadena cae, Jacobo se pone muy contento, dando un giro y moviendo vigorosamente la cola.

PLANO 7. P.G.: Vemos la puerta de entrada del piso de frente, a la dueña de espaldas y a Jacobo excitado por recibir su paseo matutino, mirándola. La dueña abre la puerta y coge su abrigo, el perro sale delante de ella. Ella sale del piso y cierra la puerta sin que en ningún momento se vea su cara.

TIEMPO: 53”

ESCENA 3. SALIDA MATUTINA

PLANO 1. P.E.: Vemos a Jacobo de frente, mirando hacia cámara, sentado en un ascensor metálico, con la lengua fuera, jadeando ligeramente. También podemos ver parte de las piernas y los pies de la dueña. Jacobo gira su cabeza hacia la izquierda para mirar a su dueña. Las puertas del ascensor se cierran y podemos ver, a través de la rendija de la puerta del ascensor, cómo este baja.

PLANO 2. P.E: Nos encontramos en la calle. La cámara enfoca hacia la puerta de salida, frontalmente. Vemos cómo la puerta se abre y de ella salen Jacobo y su dueña, que comienzan a bajar los escalones de salida del edificio. Tras de sí, la dueña cierra la puerta.

PLANO 3. P. G: La cámara adquiere un punto de vista picado, quedando como fondo la acera. En el plano vemos la típica boca de incendios. Jacobo se acerca a la boca de incendios, olisque a su alrededor, y se decide a orinar en ella. Cuando termina, sale del plano por la parte derecha. La cámara se mantiene enfocando a la boca de incendios, la cual suelta unos pequeños chispazos eléctricos fugaces.

PLANO 4. P.G.: Jacobo sigue tomando un paseo junto a su dueña, esta vez en andando en sentido contrario al que vimos en los planos anteriores, de perfil a la cámara. Por la dirección de sus pasos podemos intuir que están volviendo al piso.

PLANO 5. P.G.: Ambos suben las escaleras de la puerta de la calle del edificio, que antes bajaron, y entran en el edificio. Continúan de perfil a la cámara.

TIEMPO: 21”

ESCENA 4. EN EL PISO

PLANO 1. P.P: Nos encontramos en la cocina del piso, en un primer plano desbordado de Jacobo que ocupa buena parte izquierda del plano, de frente, haciendo lo que parece comer de su comedero. En el resto de pantalla, en la parte derecha, podemos ver a la dueña, cocinando algo en los fogones con la mano derecha y una taza de café en la mano izquierda. La dueña se quema haciendo un ruido de aspiración, justo en ese momento Jacobo deja de comer y mira hacia atrás, para ver qué ha provocado ese ruido. Simultáneamente, al hacer el ruido, la dueña suelta la taza de café que sostenía en la mano izquierda y la paleta con la que removía la sartén.

PLANO 2. P.D.: Plano detalle de la taza cayendo mientras el tiempo se ralentiza progresivamente hasta detenerse. En la ralentización, también podemos ver cómo la dueña de Jacobo, al fondo, también se va ralentizando. Llega un punto en el que todo se detiene.

PLANO 3. P.P: Jacobo se encuentra con la boca abierta y los ojos muy abiertos, atónito.

PLANO 4. P.G.: Desde la parte posterior de la cabeza de Jacobo podemos ver, frente a él, la taza suspendida. La cara de Jacobo sigue siendo de asombro, aunque ha cerrado algo más la boca, está sigue entreabierta. De la parte posterior de la taza aparece un personajillo, una especie de reptil con cara de pícaro y ojos rasgados, que anda a dos patas. Es pequeño, su tamaño completo es como la cabeza de Jacobo. La cámara realiza un **zoom in** hacia el personajillo.

PLANO 5. P.P.: Vemos la cara de Jacobo ladeando levemente hacia el lado izquierdo del plano, típica pose que adoptan los perros cuando no entienden qué está pasando. Su boca sigue entreabierta, pero el gesto de su cara ya no es tan exagerado.

PLANO 6. P.G.: Volvemos a la misma posición de cámara que el plano 4, detrás de la cabeza de Jacobo. El personajillo, mira directamente a Jacobo, coge impulso y da un gran salto desde la taza hacia la izquierda, fuera de plano. La cámara lo sigue en una **panorámica horizontal hacia la izquierda**. En el momento en que el personajillo salta de la taza, el tiempo vuelve progresivamente a la velocidad normal, es por ello que el personajillo, nada más saltar, también parece tomar la ralentización y aceleración progresiva del resto de la escena. Jacobo vuelve a sobresaltarse, abriendo la boca y los ojos cuando ve que el personaje salta hacia otras estancias de la casa.

PLANO 7. P.M.: Plano trasero de Jacobo, que mira sorprendido hacia donde ha escapado el personajillo y hacia la taza suspendida en el aire una y otra vez, con la boca y los ojos muy abiertos.

PLANO 8. P.G.: Jacobo vuelve a mirar la taza y salta hacia ella con la boca abierta, para cogerla con la boca ya que vuelve progresivamente a retomar la caída, en el mismo plano que el plano 6.

PLANO 9. P.G.-P.P.: La cámara se posiciona justo detrás de la taza, vemos cómo Jacobo está cada vez más cerca, aproximándose en un salto lateral, con la boca muy abierta, también afectado por la ralentización a la que están sometidos el resto de elementos. En el momento en que el tiempo vuelve a su estado normal, consigue agarrar la taza con la boca.

PLANO 10. P.M.: La cámara se encuentra a ras de suelo. Jacobo cae de costado, a los pies de su dueña, con la taza en la boca. La dueña se agacha para coger la taza. La mano izquierda de la dueña entra en escena, desde la parte superior del plano, agarrando la taza de la boca del perro, sacándola del plano. La mano derecha entra en el plano cuando sale la mano izquierda y acaricia el lomo del perro como muestra de gratitud, a lo que Jacobo parece relajarse por un segundo, pero en seguida da un respingo para incorporarse. Jacobo se incorpora, al lado de las piernas de su dueña.

PLANO 11. P.G.: Desde el mismo ángulo del plano 4 y 6, con la cámara a ras de suelo, vemos cómo la cara de Jacobo se ha tornado muy seria, se podría decir que enfadada. Corre a toda pastilla hacia donde saltó el personajillo, saliendo por el lateral izquierdo del plano, pasando sus patas justo por delante de la cámara, muy cerca, con lo que la **cámara vibra**. Cuando Jacobo echa a correr, la dueña se incorpora con la taza aún en la mano.

PLANO 12. P.G.: La cámara se encuentra dentro de la cocina, vemos a Jacobo, de espaldas, parando de correr, enmarcado por la puerta de esta. Jacobo está en el pasillo de la puerta de salida, comienza a olisquear el suelo. Se escucha un “crack” y Jacobo mira muy rápidamente hacia la puerta de salida.

PLANO 13. P.G.-P.E.: **ZOOM IN** muy rápido desde donde se encuentra Jacobo hacia el picaporte de la puerta de salida, donde se encuentra el personajillo abriendo el picaporte. Con un “clack”, la puerta se entreabre y el personajillo sale por ella.

PLANO 14. P.G.: Desde el mismo plano que el Plano 12, Jacobo mira hacia la puerta de la cocina, donde su dueña no parece haberse dado cuenta de que la puerta se ha abierto, por lo que Jacobo se escabulle a hurtadillas, mirando en todo momento a la puerta de la cocina, siguiendo al personajillo.

TIEMPO: 1'11"

ESCENA 5. DE NUEVO EN LA CALLE

PLANO 1. P.M.C.-P.G.: La cámara está situada en el pasillo fuera del piso. La puerta del piso se abre un poco más. Vemos a Jacobo saliendo de la puerta de entrada del piso por la parte izquierda de la pantalla, quedando la pared de la puerta de perfil. Jacobo mira hacia detrás de la cámara. Al mirar hacia el fondo del pasillo, es decir, a su izquierda, se enfoca el pasillo y se ve al personaje corriendo. Jacobo corre hacia él, saliendo completamente del piso.

PLANO 2. P.G.: El personaje se encuentra frente a la cámara, corriendo. Tira una maceta que hay a la izquierda de la cámara para obstaculizar el paso a Jacobo. Jacobo la salta.

PLANO 3. P. A.: Vemos a una señora con un cochecito de bebé. Del bebé podemos ver solo parte de la cara. El personaje aparece desde la espalda de la señora, con un salto, y al caer sobre el cochecito este vibra un poco. Instantáneamente el personaje da un gran salto de nuevo desde el cochecito, saliendo de cámara. La vibración es más fuerte. Jacobo aparece en cámara, parando de correr tras el personaje, inquieto por la vibración del cochecito. En un segundo el bebé se convierte en un adulto de mediana edad, quedando el cochecito muy pequeño en relación con el cuerpo de adulto. La señora que llevaba el cochecito, se queda parada, con la boca muy abierta y aterrada, y cae desmallada al suelo, tesa como una tabla. Jacobo abre mucho la boca y los ojos, asombrado por lo que acaba de ocurrir, y recomienza a andar persiguiendo al personaje, aún con la boca y los ojos de asombro. Una vez Jacobo ha salido del plano y la señora está en el suelo, el bebé, que ahora es un hombre, mira hacia los lados con cara neutra.

PLANO 4: La cámara corta por un momento para pasar a un plano en negro, donde hay escrito "Tuesday, April 3, 11:00".

PLANO 5. P.G.: De nuevo en la calle, vemos el portal del edificio por la fachada. La puerta del edificio está entreabierta. Jacobo, con su patita, la abre y sale por ella. Mirando a ambos lados de la calle, en busca del personaje, Jacobo está en lo alto de la escalerita de salida a la calle. Justo cuando está mirando hacia el fondo de la calle, el árbol de la acera que está justo delante de él, florece de repente, ocurriendo lo mismo con el siguiente árbol de la hilera, y así sucesivamente. Jacobo supone bien que el personaje está detrás de esta extraña floración, mirando hacia donde florecieron los primeros árboles. La cámara se desplaza verticalmente en un **travelling ascendente** para posicionarse en un punto de vista más alto, quedando en primer plano parte de la copa de uno de estos árboles florecidos donde se encuentra el personaje. El personaje está en la copa del árbol, mirando a Jacobo.

PLANO 6. P.G.: El personaje salta de la copa del árbol, saliendo del plano, volviéndose a enfocar el fondo, donde vemos que Jacobo se percató del movimiento del personaje y sale corriendo tras él. Vemos a Jacobo desde un punto de vista picado.

PLANO 7. P. G.: El personaje para sobre el techo de un coche actual, da un pequeño salto para volver a caer sobre el mismo coche, y este comienza a tambalearse, como ocurrió con el cochecito. La chica que está dentro del coche mira hacia los lados, no sabe por qué el coche se tambalea. El coche se convierte en un seat 600 de los años 50 y a la mujer que está sentada en el asiento de la ventanilla del copiloto, que es la que, por la posición de cámara, vemos, que no se había percatado del personaje, le cambia la estética de la ropa a la estética de los 50, de repente le aparece un pañuelo en el pelo, y le cambian las gafas de sol. Después del cambio, la chica se mira con cara de incredulidad. Poco después de que el personaje se subiera al techo del coche, Jacobo apareció en la parte baja del plano. El personaje se gira sobre sí mismo para mirar a Jacobo.

PLANO 8. P.E.: En un plano contrapicado, donde la cámara capta el cielo y algún tejado, el personaje, aun sobre el techo del coche, con la sonrisa burlona que mantiene durante toda la película, señala al cielo, que en un momento se ve tormentoso, lleno de nubes oscuras.

PLANO 9 P.E.: Jacobo está parado, en la acera, mirando el cielo con extrañeza. Empieza a nevar. De repente, con un soplo fuerte soplo de aire, nieva muchísimo más, convirtiéndose aquello en una tormenta de nieve.

PLANO 10. P.G.: Volvemos al mismo plano donde el personaje convirtió el coche nuevo en un coche antiguo (plano 7). Ya hay una pequeña cobertura de nieve en el suelo y sobre los objetos. El personaje sigue parado en el techo del coche. El personaje salta al capó del coche y luego fuera de cámara. De Jacobo, solo veíamos parte de la parte trasera de su cabeza, por lo que vemos cómo comienza a perseguirlo de nuevo cuando este sale del plano.

PLANO 11. P. G.: La tormenta cada vez es más fuerte, a Jacobo le cuesta avanzar, andando a contra viento. La capa de nieve que cubre el suelo es cada vez más alta. Vemos cómo Jacobo se aproxima a la cámara con bastante esfuerzo y nieve sobre el cuerpo.

TIEMPO: 1'16"

PLANO 12. P.G.: En un plano general más lejano, vemos a Jacobo de perfil, avanzando costosamente en la tormenta, dejando sus huellas en la nieve al avanzar. Al fondo de la calle, en la otra acera, vemos edificios.

PLANO 13. P.A.: Mientras tanto, el personaje se encuentra fuera de la tormenta. En un plano americano, para de correr y mira hacia la tormenta en la que Jacobo se encuentra con dificultades para avanzar. Se da de nuevo media vuelta y sigue corriendo, saliendo del plano por el lateral derecho.

PLANO 14. P. G.: El personaje, de perfil a la cámara, corre por la calle señalando a la gente que se va encontrando, a los cuales afectan sus poderes temporales. En primer lugar, una chica, parada en la acera buscando algo en su bolso es afectada, repitiendo en bucle la acción de sacar del bolso un objeto. De fondo vemos las fachadas de distintos edificios.

PLANO 15. P. E.: Volvemos a ver, por un momento, (para remarcar la simultaneidad de lo que le está ocurriendo a Jacobo y lo que, fuera de la tormenta, hace el personaje) a Jacobo avanzando lentamente en la tormenta, donde la nieve es algo más alta. Podemos intuir el rastro de fotogramas anteriores.

PLANO 16. P.G.: El personaje sigue avanzando por la calle, de perfil a la cámara y con esta siguiéndole en un **travelling lateral** hacia la derecha, señala a unos ancianos que llevan en sus manos una bolsa de la compra, cada uno por un asa. A estos les cambia la ropa que llevan por un traje, uno a negro y el otro a blanco, convirtiéndolos en personajes antagonistas, los cuales comienzan a tirar de la bolsa en direcciones contrarias.

PLANO 17. P.M.C.: Volvemos a ver a Jacobo capeando el temporal en un plano más cercano, que el anterior.

PLANO 18. P.G.: El personajillo pasa corriendo muy cerca de la cámara, que se encuentra en un ángulo contrapicado. A su lado, en la acera, hay un señor. Antes de salir de plano corriendo, el personajillo señala al señor. Cuando el personajillo sale de plano al instante siguiente, al señor le empieza a salir por la boca un monstruo, de su misma estatura, cayéndosele el sombrero. Este monstruo, cuando ha salido de la piel del señor, se descompone, quedando en el esqueleto del señor, que se mira las manos y finalmente coge el sombrero que se cayó al suelo y se lo pone.

PLANO 19.: P.G.: Volvemos a ver al personajillo de perfil, en un plano abierto de la calle, el mismo que en el plano 16. En estos planos, el personaje queda todo el tiempo centrado en la pantalla, la cámara le sigue, como ya dijimos, con un **travelling lateral**. El esqueleto del señor anterior se pierde por el avance de la cámara por el lateral izquierdo del plano. El personajillo señala a un chico, que se descompone en líneas que se vuelven a recomponer en un buzón de correos.

PLANO 20. P.P.: Jacobo se acerca al final de la tormenta de nieve.

PLANO 21. P.G.: En el mismo plano que en el plano 19, y con el **mismo travelling lateral** hacia la derecha, el personajillo sigue transformando a la gente. Señala a una chica, que se queda inmovilizada.

PLANO 22. P.A.: La cámara hace un recorrido de **travelling ascendente** desde los pies de la chica paralizada hasta su cara.

PLANO 23. P.G.: El personajillo se sube al techo de un coche de un salto, anda hasta llegar al borde contrario por donde ha subido, sentándose en el borde, mirando al horizonte, dando la espalda a la cámara. En el horizonte vemos una plaza, rodeada de casas, con una torre del reloj en el centro donde marcan las 13:00.

PLANO 24. P.M.C.: El personajillo está sentado en el borde del techo del coche. La cámara lo capta en una **angulación contrapicado**, en tres cuartos desde la espalda. Al mirar el personajillo hacia arriba, hacia el sol, la cámara sigue el movimiento de su cabeza con una ligera panorámica **ascendente**. El personajillo señala al sol, y juega con él, haciéndolo bajar y subir. Cuando el sol se encuentra en movimiento, las agujas del reloj de la torre marcan la hora por la posición del sol, por lo que empiezan a moverse rápidamente.

PLANO 25. P.G.: Vemos a Jacobo de perfil, saliendo de la tormenta, seguido por sus fotogramas-rastro. Cuando sale completamente, pisando suelo sin nieve, se sacude para quitarse la nieve del cuerpo y sus fotogramas rastro se descomponen en líneas que desaparecen empujados por el fuerte aire de la tormenta. Jacobo comienza a correr hacia el personajillo y sale del plano por el lateral derecho.

TIEMPO: 1'50"

PLANO 26. P.G.: Ahora la cámara enfoca al personajillo desde el ángulo contrario al plano 24, es decir, lo vemos de frente. El personajillo gira su cabeza y parte de su cuerpo, percatándose de que Jacobo ha conseguido salir de la tormenta y se dirige hacia él corriendo. El personajillo salta del coche, saliendo del plano por la esquina superior derecha. Cuando salta pasa muy cerca de la cámara, la que vibra un poco. De fondo vemos la misma calle por la que el personajillo hizo sus trastadas.

PLANO 27. P.A.: El personaje aparece corriendo por el lateral izquierdo del plano. De fondo, vemos la fachada de una casa, con su puerta de entrada, que hace esquina con otra pared. La cámara se encuentra situada muy cerca del suelo. Jacobo entra en el plano por el lateral izquierdo. El personaje se queda parado frente a la puerta, dándose la vuelta despacio, sin perder nunca la sonrisa burlona. Jacobo también para, quedándose muy cerca de la cámara, frente al personaje (nosotros vemos a Jacobo de espaldas).

PLANO 28. P.P.P.: Vemos los ojos de Jacobo, mirando hacia la parte derecha de la pantalla. La cámara se mueve en un lento **travelling lateral** hacia la derecha.

PLANO 29. P.P.P.: Vemos los ojos del personaje, mirando hacia la parte izquierda de la pantalla. La cámara se mueve en un lento **travelling lateral** hacia la izquierda.

PLANO 30. P.A.: Se ve parte de Jacobo de espaldas en el lateral izquierdo del plano y al personaje al fondo de la calle, como en el plano 27. Ambos se encuentran mirándose, pero el personaje empieza a hacer mucha fuerza, vibrando.

PLANO 31. P.E.: El personaje sigue vibrando, haciendo fuerza con el cuerpo, hasta que revienta, llenando la pantalla de color. La cámara vibra levemente con la explosión.

PLANO 32. P. G.: El color se dispersa y, de repente, el escenario se ha convertido en un escenario real, Jacobo es un perro real al que se le ha aplicado la técnica rotoscopia, que mira hacia el personaje. El personaje se va corriendo, sale del plano por el lateral derecho.

PLANO 33. P.G.: Vemos cómo el personaje, en la calle, encuentra una puerta entreabierta y se mete por ella.

PLANO 34. P.G.: Jacobo se sacude y vuelve a ser un personaje animado en la técnica usada en el resto del cortometraje. Sale del plano, corriendo, por el lateral derecho. La cámara se queda unos segundos mostrando la calle real, sin Jacobo.

TIEMPO: 40”

PLANO 35. P.G.: Vemos la fachada de los pisos donde se ha introducido el personaje. Jacobo entra en el plano por el lateral izquierdo y entra por la puerta. La cámara hace un recorrido de **travelling ascendente**, mostrando dos de las ventanas del edificio. En cada una de las ventanas está ocurriendo una acción distinta. En la ventana derecha vemos un hombre planchando. El personaje aparece en esta sala y el hombre planchando se queda paralizado. En la ventana izquierda vemos una niña y una madre leyéndole un cuento. El personaje entra en la sala y hace que la niña se convierta en un bebé y que de la madre salga el cordón umbilical, que se pega al ombligo del bebé y este es absorbido de nuevo por su madre, que se queda embarazada. En este momento Jacobo está pasando aún por la primera ventana. En un segundo recorrido de **travelling ascendente**, la cámara muestra las dos últimas ventanas del edificio y la cornisa de este. En la tercera ventana, la ventana derecha, vemos a una dibujante en su escritorio, dibujando. El personaje entra en la sala y la dibujante se convierte en un reloj con manos, piernas y cara, de tamaño humano, que comienza a bailotear como en los primeros cortometrajes de Disney. En la cuarta ventana, la izquierda, la luz se encuentra apagada. De repente, la luz se enciende, y vemos a una pareja tapándose con las sábanas. El personaje, que entró en la habitación cuando la luz estaba aún apagada, se encuentra en el poyete de la ventana, señala a la pareja y los convierte en viejos decrepitos. Jacobo en este momento acaba de pasar por la ventana anterior y entra en la habitación donde está el personaje.

PLANO 36. P.E.: La cámara ahora se encuentra dentro de la habitación, detrás del personaje se muestra toda la ciudad por la ventana. El personaje se gira, mira y sonríe burlonamente a Jacobo, chasqueando los dedos.

PLANO 37. P.G.: La cámara se posiciona en la parte exterior del edificio, viendo la ventana donde está el personajillo casi de perfil, el edificio queda a la izquierda del plano. Aparece de la nada un tornado, el cual hace que el viento se mueva. El personajillo salta al tornado.

PLANO 38. P.G.: La cámara muestra toda la ventana desde el exterior del edificio, por donde aparece Jacobo, que mira con desconfianza al exterior, al tornado, a lo que agacha las orejas y se mete dentro de la habitación. La cámara permanece inmóvil. Después de unos segundos, vemos a Jacobo saltar por la ventana, hacia el tornado. La cámara le sigue en un **travelling hacia la derecha**. Vemos a Jacobo saltar de perfil. Parece que llegará al tornado, pero finalmente no.

PLANO 39. P.P.: Jacobo está cayendo al vacío, su cara refleja terror. La cámara le sigue en un travelling descendente. Comienzan a aparecer en cámara Flashbacks de su vida en cámara subjetiva. Disolución a blanco por el Flashback.

PLANO 40. P.S.: Desde los ojos de Jacobo vemos que está rodeado de cachorritos, su madre perra está frente a él, tumbada. Disolución a blanco por el Flashback.

PLANO 41. P.S.: Desde los ojos de Jacobo, él y su dueña se encuentran jugando, tirando de una cuerda, en el salón de una casa. Disolución a blanco por el Flashback.

PLANO 42. P.S.: Desde los ojos de Jacobo, él está tumbado en una manta y mira a su dueña, que está viendo la TV. La TV está fuera de plano. Disolución a blanco por el Flashback.

PLANO 43. P.S.: Desde los ojos de Jacobo vemos el tornado por el que saltó el personajillo. Disolución a negro.

PLANO 44. P.M.C.-P.P.: Volvemos a ver a Jacobo desde el exterior de su mente, cayendo, la cámara le sigue en un travelling descendente y hace un lento **zoom in**. La cara de Jacobo sigue siendo de terror.

Con una disolución a blanco, como un foganazo, finalizamos la escena 5.

TIEMPO: 1'30"

ESCENA 6. EL LIMBO

PLANO 1. P.G.: En la parte izquierda de la pantalla aparece Jacobo, flotando, de perfil. El protagonista ha muerto al chocar contra el suelo y se haya en una especie de limbo. Jacobo flota a su suerte en este espacio atemporal. Otro personaje, encapuchada en un manto negro, con cara decrepita (la muerte), entra en el plano por el lateral derecho, también de perfil. Jacobo y la muerte se miran. La cara de Jacobo está en calma, no parece sentir miedo. Se sostiene el plano de las miradas entre Jacobo y la muerte. La muerte se inclina para mirarle a los ojos más de cerca.

PLANO 2. P.P.: Vemos parte de la cara de Jacobo en el lateral izquierdo y parte de la cara de la muerte en el lateral derecho, mirándose fijamente. La mano de la muerte toca a Jacobo con el dedo índice, entrando la mano en el plano por la parte superior.

Con una disolución a blanco, finalizamos la escena 6.

TIEMPO: 22”

ESCENA 7. DE VUELTA

PLANO 1. P.G.: El ultimo plano de la escena 5 comienza a rebobinarse hasta posicionar a Jacobo dentro de la habitación. Durante la **rebobinación se ven en pantalla las típicas bandas blancas** que creaban los VHS al rebobinar. El tornado desaparece.

PLANO 2: Plano en negro, en el que aparece la fecha y la hora “Tuesday, April 3, 19:00”.

PLANO 3 P.G.: La cámara está dentro de la habitación. El personaje se dispone a chasquear los dedos para hacer aparecer el tornado. Vemos la cabeza de Jacobo desde atrás y al personaje en el poyete de la ventana.

PLANO 4. P.G.: La cámara ahora enfoca a Jacobo quien mira nervioso a su alrededor. Al fijar la vista en un punto, la cámara hace una **travelling oblicuo** hacia la esquina inferior derecha, mostrando una zapatilla. Jacobo coge con la boca la zapatilla que está en el suelo y se la lanza al personaje antes de que pueda chasquear los dedos y hacer aparecer el agujero de gusano.

PLANO 5. P.A.: El personaje borra la sonrisa de su cara por primera vez. Lo vemos de frente. Tiene los dedos en posición de chasquido. Recibe el golpe de la zapatilla (que es tan grande como él) y cae por la ventana, al vacío.

PLANO 6. P.G.: La cámara está posicionada en la parte baja del edificio, en la calle, de frente al edificio. Vemos cómo el personaje cae en medio de la calle. En la calle hay un vagabundo, apoyado en la pared, con un brick de vino al lado en su mano izquierda. Cuando el personaje toca el suelo se crea una pequeña onda expansiva, el vagabundo se desdobra, creando un clon de este a su derecha, aunque mucho más joven. El vagabundo reacciona con sorpresa e incredulidad.

PLANO 7. P.G.: La cámara está enfocando a la ventana en un plano ligeramente **contrapicado**. Jacobo está mirando al personaje y se mete dentro de la habitación corriendo para llegar cuanto antes donde ha caído el personaje.

PLANO 8. P.G.: Vemos al personaje inconsciente tumbado en medio de la calle, muy cercano a la cámara, y al vagabundo que sigue mirando a su otro yo desdoblado (los movimientos de ambos son idénticos, en espejo). La cámara está posicionada a ras de suelo, enfocando al personaje. Por la puerta del edificio aparece Jacobo corriendo, quien salta encima del personaje para que no escape, justo cuando este se empieza a despertar. Al saltar encima del personaje, la cara de Jacobo queda muy cerca de la cámara. Justo cuando el peso de Jacobo cae sobre el personaje, este crea una pequeña onda expansiva, haciendo que Jacobo salga disparado y el personaje quede en libertad. La onda expansiva hace que el mendigo desdoblado vuelva a ser uno solo.

PLANO 9. P.G.: Jacobo, tumbado entre el suelo y la pared del edificio por el rebote provocado por la onda expansiva, se da cuenta de lo que ha pasado. En el plano también vemos, muy de cerca, desenfocado, al vagabundo, extrañado por lo que ha pasado. Estas ondas expansivas son la solución a los desajustes temporales provocados por el personaje.

PLANO 10. P.G.: Ya está anocheciendo. Vemos la cara de Jacobo mirando hacia el lado izquierdo de la calle. La cámara le sigue en una **panorámica lateral** hacia la derecha cuando Jacobo mueve la cabeza para mirar hacia el otro extremo de la calle. Al fondo se encuentra la torre del reloj, coyas manecillas giran sin control. El personajillo está corriendo hacia la fuente que hay en el centro de la plaza de la torre del reloj. Mirando a la torre del reloj, Jacobo pone la expresión en su cara de haber dado con la clave para que todo vuelva a la normalidad. Para mirar a la torre, ha debido subir la mirada un poco, por lo que la cámara le sigue la mirada en una **panorámica ascendente**. Finalmente, la cámara hace un pequeño y lento **zoom in** hacia la torre del reloj.

PLANO 11. P.G.: La cámara se encuentra de frente al edificio. Jacobo se incorpora y sale del plano por el lateral izquierdo. Mientras Jacobo se incorpora, el vagabundo mira al brick de vino que tiene en la mano, lo tira al suelo y le da una patada con desprecio, pensando que lo que le ha ocurrido ha sido una alucinación etílica.

PLANO 12. P.E.: Vemos al personajillo de cuerpo entero, de frente a la cámara, lanzando rayos temporales, divirtiéndose. Nosotros no vemos dónde van a parar esos rayos. Jacobo, mientras tanto, pasa sigilosamente detrás de la espalda del personajillo, entrando por la derecha del plano y saliendo por la izquierda.

PLANO 13. P.G.: Jacobo llega a la puerta de la torre del reloj, la abre sigilosamente mientras mira hacia atrás para que el personajillo no le descubra.

TIEMPO: 54”

PLANO 14. P.G.: Jacobo sube las escaleras hasta lo más alto de la torre. El interior de la torre es muy oscuro, sucio y lúgubre. Las paredes y los suelos son de piedra. Jacobo está subiendo por las escaleras de un pasillo muy oscuro y estrecho, lo vemos de frente.

PLANO 15. P.G.: La cámara está situada ya dentro de la habitación de la esfera del reloj, quedando el reloj y los engranajes en la zona trasera de la cámara. Solo vemos una pared y una puerta, que se abre. A partir de ahora, ocurrirá exactamente lo mismo que en el sueño que Jacobo tuvo al inicio del cortometraje. Jacobo entra de frente por una puerta sucia. La habitación a la que entra es muy tenebrosa, las paredes y el suelo son de piedra. Jacobo se detiene un momento al entrar en la habitación, sofocado. La cámara realiza un **ZOOM OUT**, ampliando el plano, dejando ver unos engranajes muy grandes que están posicionados en el centro de la estancia, moviéndose lentamente, quedando a la derecha del plano (pues el plano no muestra la estancia completa). En este plano general podemos ver cómo existen dos pasarelas paralelas separadas por un abismo, en la pasarela de la puerta de entrada se encuentra Jacobo. Los engranajes están suspendidos entre estas dos pasarelas.

PLANO 16. P.G.: vemos a Jacobo de frente, la cámara está situada en el suelo en una **angulación contrapicado**. Jacobo se acerca al borde de la pasarela lentamente, mira al vacío y mira al frente muy interesado, a un punto muy concreto, al otro lado de la pasarela. La cámara gira en una **panorámica lateral hacia la izquierda** para mostrarnos lo que Jacobo está mirando, una barra de metal anclada en la pared, posicionada entre las dos pasarelas, sobre el abismo.

PLANO 17. P.M.C.: Jacobo toma aire fuertemente y traga saliva. Lo vemos de perfil.

PLANO 18. P.E.: Jacobo se acerca todo lo que puede a la barra y estira la pata. Lo vemos de perfil, la cámara queda situada en el abismo, ante los engranajes.

PLANO 19. P.D.: Se ve el detalle de la pata de Jacobo, casi consiguiendo agarrar la barra.

PLANO 20. P.D.: Plano muy corto que muestra cómo la pata delantera de Jacobo, que quedaba apoyada en el borde del abismo, se resbala.

PLANO 21. P.P.: Vemos por un par de segundos la cara de Jacobo, asustado ante la inminente caída.

PLANO 22. P.D.: La pata de Jacobo consigue agarrarse a la barra, evitando su caída.

PLANO 23. P.G.: La cámara se encuentra sobre Jacobo, en una angulación cenital, mostrando el abismo al que puede caer el protagonista.

PLANO 24. P.A: Jacobo está colgando, agarrado de la barra solo por una pata. Lo vemos en tres cuartos desde la espalda. Con esfuerzo, consigue agarrarse con las dos patas, balancearse y saltar hasta el otro lado de la pasarela.

PLANO 25. P.G.: Vemos a Jacobo saltando de espaldas. Jacobo cae en la pasarela de la parte trasera del reloj, aterrizando sobre el costado derecho. Se incorpora y mira hacia la esfera del reloj.

PLANO 26. P.G.: En un plano más abierto, picado, Jacobo se levanta, coge carrerilla y corre para tirarse contra la parte trasera de la esfera del reloj, haciendo un placaje.

PLANO 27. P.G.: Vemos, desde la parte exterior de la torre del reloj, cómo la esfera del reloj se mueve un poco hacia fuera.

PLANO 28. P.G.: Casi en la misma angulación que el plano 25, Jacobo vuelve a coger carrerilla y a empotrarse contra la parte trasera del reloj.

PLANO 29. P.D.: Desde la parte exterior, vemos que el reloj se mueve un poco más fuera.

PLANO 30. P.E.: Jacobo hace un último esfuerzo, sin coger carrerilla, empujando la esfera del reloj con mucha fuerza con la cabeza. Lo vemos en una angulación picada.

PLANO 31. P.M.C: Vemos a Jacobo de perfil, el gesto de esfuerzo de su cara para que la esfera del reloj caiga.

PLANO 32. P.G.: Empuja hasta que esta cruje, Jacobo da unos pasos hacia atrás (lo vemos desde atrás), la esfera se suelta de los engranajes y comienza a caer al vacío. Lo vemos desde el mismo ángulo que en el plano 26.

PLANO 33. P.G.: La cámara está situada fuera de la torre, muestra, a cámara lenta, cómo la esfera del reloj comienza a caer desde la torre.

PLANO 34. P.G.-P.E.: Desde las alturas, vemos al personajillo en el mismo punto al lado de la fuente donde estaba anteriormente. La cámara realiza un **zoom in** muy rápido hasta mostrarnos la cara de pánico del personajillo al descubrir lo que se le viene encima.

PLANO 35. P.G.: Vemos la esfera y la torre. La ralentización va progresivamente acelerando hasta llegar a tiempo real a mitad de camino de la esfera, cayendo contundentemente, con un gran estruendo, sobre el personajillo. En el momento en el que la esfera toca al personajillo, una gran onda expansiva surge desde él, llenándolo todo de luz.

PLANO 36. P.G.: En la pantalla en blanco que se ha generado con la luz, comienzan a aparecer nubes de polvo. La luz se va disolviendo poco a poco, dejando ver la zona de colisión entre la esfera del reloj y el personajillo. Vemos un agujero de buen tamaño en el suelo, trozos de cristal roto y suciedad. Poco a poco las nubes de polvo van desapareciendo y vemos que, en el lugar donde se encontraba el personajillo, ha aparecido la misma boca de incendios que soltó un chispazo al comienzo del cortometraje. La cámara se aproxima con un **zoom in** lento.

PLANO 37. P.M.: La cámara se posiciona fuera de la torre, en un plano contrapicado, mostrando a Jacobo asomado por el agujero que ha dejado la esfera del reloj, mirando con la boca entreabierta al lugar de la colisión. La cámara se aproxima con un **lento zoom in** a Jacobo.

Se cierra la escena con una disolución a negro. En el plano en negro, comienza a sonar el mismo despertador que en el comienzo del corto.

TIEMPO: 1'16"

ESCENA 8. REGRESO A LA NORMALIDAD

PLANO 1. P.E.: Desde el plano negro, pasamos directamente, sin disolución, al plano, con el mismo sonido de despertador que al comenzar el corto. Jacobo está tumbado en unas mantas, despertándose perezosamente. Se oye cómo su dueña bosteza y apaga el despertador con un “clack”. Jacobo se levanta y se estira mientras los pies de su dueña aparecen en escena (pues la cámara está posicionada debajo de la cama). Mientras Jacobo se está estirando, el fotograma se congela y aparece, justo al congelarse, una cartela: “Wednesday, April 4, 07:30”. El plano se descongela y las letras desaparecen justo cuando la imagen vuelve a cobrar movimiento. Aunque solo estamos viendo sus pies, apreciamos cómo la dueña se levanta y sale del plano andando por la parte derecha de la pantalla. Jacobo se levanta y sigue, saliendo por la misma parte del plano.

PLANO 2. P.E.: El perro se encuentra sentado ante la puerta del baño, moviendo el rabo, nosotros lo vemos de perfil. De fondo oímos el ruido del agua de la ducha al caer.

PLANO 3. P.G.: Vemos en primer plano las piernas de la dueña, con sus zapatillas de lona y los pantalones vaqueros, en la entrada del piso, y a Jacobo detrás de ella, sentado, moviendo el rabo, sacando la lengua y jadeando ligeramente. Los pies se giran hacia Jacobo, el extremo de la cadena de Jacobo se deja ver, cayendo desde la parte superior del plano. Jacobo se levanta, muy contento, y ambos, los pies y piernas de la dueña y el perro, salen por el lateral derecho, oímos cómo abren la puerta del piso.

PLANO 4. P.E.: Ya en la calle, Jacobo va andando, de frente, hacia la cámara, junto a las piernas de su dueña, que anda a su lado. La cámara les va siguiendo con un **travelling hacia atrás**, manteniéndolos en el mismo lugar del plano mientras el fondo es el fondo el que va pasando.

PLANO 5. P.G.: En un plano general corto, vemos a Jacobo de perfil, pararse a oler la misma boca de incendios que al principio del cortometraje.

PLANO 6. P.P.: Mientras Jacobo está olisqueando la boca de incendios, un Flashback viene a su cabeza.

PLANO 7. P.G.: En un ángulo picado, muestra cómo el personajillo se convirtió en una boca de incendios, rodeada por cristales rotos y polvo, con el choque de la esfera del reloj y la onda expansiva. Este plano tiene una duración ínfima, de menos de un segundo, como una imagen subliminal.

PLANO 8. P.P.: En el mismo plano que el 6, la cara de Jacobo cambia, abriendo mucho los ojos, asustado.

TIEMPO TOTAL ESTIMADO: 11'40"

PLANO 9. P.G.: En un plano general corto, vemos a Jacobo de frente a la cámara. Jacobo se retira de un salto del lado de la boca de incendios, mirándola con temor y metiendo el rabo entre las piernas. Comienza a andar hacia la cámara, desconfiado. Justo antes de salir de cámara, se para y se gira rápidamente para mirar a la boca de incendios, de la que desconfía, a lo que su dueña tira de la cadena y Jacobo sigue andando con un traspiés, saliendo del plano. El plano sin acción, solo mostrando la boca de incendios, se mantiene durante unos segundos. Vemos unos rayitos salir de la boca de incendios.

La escena se corta sin disoluciones, directamente pasa a la pantalla de los créditos.

TIEMPO: 48"

FIN.

6.2. GUIÓN TÉCNICO

ESC	PLANO	ENCUADRE	DIRECCIÓN/ EFECTOS DE CÁMARA	ACCIÓN	TEXTO	SONIDO
1		Transición		Pantalla en negro		-Patas de perro corriendo -sonido de una respiración agitada
1	1	Plano general	- Frontal al personaje - Zoom out	Jacobo entra en la habitación, sofocado		Sonido ambiente de engranajes
1	2	Plano general	- Angulación contrapicado - Frontal al personaje - Panorámica lateral hacia la izquierda	Jacobo se acerca al borde de la pasarela. La cámara gira para mostrarnos lo que mira		Sonido ambiente de engranajes
1	3	Plano medio corto	Perfil del personaje	Toma aire y traga saliva		- Sonido ambiente de engranajes - Una aspiración fuerte - Tragar saliva
1	4	Plano entero	Perfil del personaje	Se estira todo lo que puede para llegar a la barra		Sonido ambiente de engranajes
1	5	Plano detalle	Perfil del personaje	La pata de Jacobo casi consigue agarrar la barra		Sonido ambiente de engranajes
1	6	Plano detalle	$\frac{3}{4}$ frontal del personaje	La pata del borde del abismo resbala		- Sonido ambiente de engranajes - Resbalón en piedra
1	7	Primer plano	$\frac{3}{4}$ frontal del personaje	Cara de Jacobo muy asustado		- sonido ambiente de engranajes - Resbalón en piedra
1		Transición		Pantalla en negro		- Alarma de despertador

ESC	PLANO	ENCUADRE	DIRECCIÓN/ EFECTOS DE CÁMARA	ACCIÓN	TEXTO	SONIDO
2	1	Plano americano	Perfil del personaje	Jacobo se despierta sobresaltado		- Manta al moverse - Alarma de despertador
2	2	Plano general	- Trasera al personaje - Desenfoco	Jacobo mira a la mesilla donde está el reloj que suena. Una mano humana lo apaga		-Manta al moverse - Alarma de despertador - Golpe al apagar la alarma del reloj
2	3	Plano entero	- Perfil del personaje - Panorámica lateral hacia la derecha - Congelación	Jacobo sigue tumbado y entran en escena los pies de la dueña. Jacobo se estira y el fotograma se congela. Cuando se descongela la dueña sale del plano y Jacobo la sigue.	Tuesday, April 3, 07:31	- Sonido de sábanas al moverse - Pasos humanos - Pasos de perro
2	4	Plano entero	- Trasera al personaje	Jacobo espera a su dueña en la puerta del baño		- Agua cayendo en la ducha - Cerrado de grifo de ducha - Cortinas de ducha abriéndose
2	5	Plano entero – Plano general	Perfil del protagonista	Jacobo sentado al lado de la puerta del baño mientras la dueña sale de este. Se dirige hacia la puerta de entrada		-Pasos humanos -Toalla secando el pelo -Pasos de perro -Jadeos de perro
2	6	Plano entero	Frontal al protagonista	La dueña de Jacobo coge su correa y se la enseña, con lo que Jacobo se pone muy contento		- Sonido de ropa al moverse - Sonido de mosquetón de cadena de perro - Pasos de perro rápidos

2	7	Plano general	Perfil del protagonista	Abre la puerta. Salen por la puerta		<ul style="list-style-type: none"> - Abrir puerta - Pasos de perro - Pasos humanos - Se cierra la puerta
---	---	---------------	-------------------------	-------------------------------------	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ESC	PLANO	ENCUADRE	DIRECCIÓN/ EFECTOS DE CÁMARA	ACCIÓN	TEXTO	SONIDO
3	1	Plano entero	Frontal al protagonista	Bajan a la calle en el ascensor		<ul style="list-style-type: none"> - Sonido ambiente de ascensor - Jadeos de perro
3	2	Plano general	<ul style="list-style-type: none"> - Angulación contrapicado - Frontal a los personajes 	La puerta se abre. Salen de la puerta de su edificio. Cuando han salido, la dueña cierra la puerta.		<ul style="list-style-type: none"> - Pasos de perro - Pasos humanos
3	3	Plano general	<ul style="list-style-type: none"> - Angulación picado - 3/4 perfil del protagonista 	Jacobo se acerca y orina sobre una boca de incendios. La boca de incendios suelta unos chispazos.		<ul style="list-style-type: none"> - Olisquear de perro - Pasos de perro - Chispazos - Sonido ambiente de calle
3	4	Plano general	Perfil del protagonista	Jacobo sigue paseando con su dueña, volviendo a su edificio		<ul style="list-style-type: none"> - Pasos de perro - Pasos humanos - Sonido ambiente de calle

3	5	Plano general	Perfil del protagonista	Suben las escaleras de la puerta del edificio para regresar a su piso		<ul style="list-style-type: none"> - Sonido ambiente de calle - Pasos de perro - Pasos humanos - Sonido ambiente de calle
---	---	---------------	-------------------------	-----------------------------------------------------------------------	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ESC	PLANO	ENCUADRE	DIRECCIÓN/ EFECTOS DE CÁMARA	ACCIÓN	TEXTO	SONIDO
4	1	Primer plano	- Frontal al protagonista	Jacobo está comiendo, mientras la dueña se quemaba y suelta la taza que sostenía en su mano		- Perro comiendo - Ruido de la cacerola en ebullición y el cucharón removiendo - aspiración al quemarse
4	2	Plano detalle	- Frontal al objeto - Ralentización y congelación	La taza cae con una ralentización progresiva hasta detenerse		Efecto de sonido ralentización
4	3	Primer plano	- ¾ del protagonista	Cara de asombro de Jacobo		
4	4	Plano general	- Trasera al protagonista - Zoom In	Jacobo mira con asombro la taza suspendida en el aire. Aparece el personaje desde la parte trasera de la taza		- Ruidito de las patas del personaje sobre la taza
4	5	Plano medio corto	Frontal al protagonista	Jacobo inclina la cabeza, dudando		Ruido de pregunta “mmm” de perro
4	6	Plano general	- Trasera al protagonista - Panorámica horizontal izquierda	El personaje salta de la taza hacia otras estancias		Ruidito de las patas del personaje sobre la taza
4	7	Plano medio	Trasera al protagonista	Jacobo mira hacia donde ha escapado el personaje y hacia la taza suspendida en el aire, sorprendido		Sonido ambiente
4	8	Plano general	Trasera al protagonista	Jacobo salta para coger la taza con la boca		Patitas de perro al saltar

4	9	Plano general- Primer plano	- Frontal al protagonista - Desralentización general	Jacobo se aproxima, a cámara lenta, hacia la taza, con la boca abierta para cazarla al vuelo. Consigue agarrar la taza en una desralentización		Sonido del aire ralentizado
4	10	Plano medio	- A ras de suelo - Trasera al personaje	Jacobo cae de costado, a los pies de su dueña, con la taza en la boca. La dueña retira la taza de la boca del perro y lo acaricia. Jacobo se incorpora		- Golpe al caer el cuerpo de Jacobo - Golpe de la taza al dar con el suelo - Patas y ruido del perro al incorporarse y levantarse
4	11	Plano general	- Contrapicado a ras de suelo - Steady cam	Jacobo sale corriendo hacia donde saltó el personajillo		Patatas de perro corriendo
4	12	Plano general	- Trasera al protagonista	Jacobo para de correr y comienza a olisquear el suelo. De repente mira a la puerta de entrada		- Pasos de perro - Olisquear de perro
4	13	Plano general- Plano entero	- Frontal a la puerta de entrada - Zoom in muy rápido	Jacobo ha visto al personajillo abriendo la puerta de entrada. El personajillo sale por la puerta		Clack al abrirse la puerta
4	14	Plano general	- Perfil del protagonista	Jacobo se escabulle sigilosamente tras el personajillo		Patatas de perro andando sigilosamente

ESC	PLANO	ENCUADRE	DIRECCIÓN/ EFECTOS DE CÁMARA	ACCIÓN	TEXTO	SONIDO
5	1	Plano medio corto - Plano general	- Perfil del protagonista - Desenfoque	Jacobo sale por la puerta del piso. Mira hacia ambos lados hasta que encuentra al personajillo y corre hacia él		- Pasos de perro al correr
5	2	Plano general	Frontal al personaje	Personajillo tira una maceta para obstaculizar el paso de Jacobo que este salta		- Ruido de macetero al caer y romperse - Pasos de perro al correr
5	3	Plano americano	¾ frontal de los personajes	El personajillo convierte al bebé del cochecito en adulto		- Vibración del cochecito - Efecto de sonido de transformación - Pasos de perro al correr
5	4			Con un corte brusco, se pasa a un plano en negro	11:00	-Efecto de sonido dramático
5	5	Plano general	-Perfil del protagonista -Travelling ascendente	En la calle, Jacobo busca al personajillo. Un árbol ante él florece, la cámara asciende y vemos al personajillo en la copa de un árbol		- Pasos de perro - Hojas del árbol al saltar del personajillo
5	6	Plano general	-Picado del protagonista -Perfil del personajillo	El personajillo salta de la copa del árbol para salir del plano. Jacobo lo sigue		

5	7	Plano general	- 3/4 del personaje - Contrapicado	El personajillo convierte un coche nuevo en un coche de los años 50, cambiando también la estética de la persona que hay dentro del coche		- Sonido de salto del personajillo sobre el capó - Efecto de sonido de transformación
5	8	Plano entero	- Angulación contrapicado - Frontal al personaje	El personajillo señala al cielo y hace que comience a nevar		Sonido ambiente
5	9	Plano entero	Frontal del protagonista	Jacobo mira hacia el cielo extrañado. Con fuerte soplo de aire, la nevada se convierte en una tormenta de nieve		Aire soplando fuertemente
5	10	Plano general	$\frac{3}{4}$ trasero del protagonista	Sigue nevando. Personajillo sale de cámara desde el capó del coche con un salto. Jacobo le sigue		Aire soplando fuertemente
5	11	Plano general	Frontal al protagonista	Jacobo avanza hacia cámara cubierto de nieve		Aire soplando fuertemente
5	12	Plano general	Perfil del protagonista	Jacobo sigue avanzando en la tormenta.		Aire soplando fuertemente
5	13	Plano americano	$\frac{3}{4}$ +Frontal al personaje	El personajillo, fuera de la tormenta, para a mirar atrás, a la tormenta, y sigue		- Aire soplando fuertemente - Pasos del personajillo
5	14	Plano general	-Perfil del personaje -Travelling lateral hacia la derecha	El personajillo, corriendo por la calle, convierte los movimientos de una chica en bucle		- Pasos del personajillo - Efecto de sonido cuando comienza el bucle - Sonido de objetos al buscar en el bolso
5	15	Plano entero	Perfil del personaje	Jacobo sigue avanzando en la tormenta		Aire soplando fuertemente
5	16	Plano general	-Perfil del personaje -Travelling lateral hacia la derecha	El personajillo convierte a dos ancianos en personajes antagonistas que tiran de una bolsa		- Pasos del personajillo - Efecto de sonido de transformación - Gemido de los ancianos haciendo fuerza al tirar de la bolsa
5	17	Plano medio corto	Perfil del protagonista	Jacobo sigue avanzando en la tormenta		Aire soplando fuertemente

5	18	Plano general	- Angulación contrapicado - 3/4 frontal del personaje	El personajillo convierte a un señor en un monstruo que muta, que le sale por la boca y luego en un esqueleto al derretirse el monstruo. El esqueleto coge el sombrero que se le cayó al señor		- Pasos del personajillo - Efecto de sonido de transformación - Sonido viscoso al salir por la boca - Sonido viscoso de derretir
5	19	Plano general	-Perfil del personaje -Travelling lateral hacia la derecha	El personajillo transforma a un chico en un buzón de correos a través de la descomposición-recomposición de líneas		- Pasos del personajillo - Efecto de sonido de transformación - Grito del chico
5	20	Primer plano	-Frontal al protagonista -Angulación contrapicado	Jacobo se acerca al final de la tormenta		Aire soplando fuertemente
5	21	Plano general	-Perfil del personaje -Travelling lateral hacia la derecha	El personajillo paraliza a una mujer		- Pasos del personajillo - Efecto de sonido de transformación
5	22	Plano americano	-Travelling ascendente -3/4 frontal del personaje	La cámara hace un recorrido desde los pies a la cabeza de la chica paralizada		- Sonido ambiente
5	23	Plano general	-3/4 trasero del personaje	El personajillo se sube al techo de un coche, anda y se sienta en el borde más lejano a cámara		- Golpe del salto sobre el techo del coche del personajillo - Pasos del personajillo sobre chapa - Sonido al sentarse sobre el techo del coche

5	24	Plano medio corto	- Angulación contrapicado - 3/4 trasero del personaje - Panorámica ascendente	El personaje se encuentra mirando al frente, cuando mira hacia arriba, la cámara sigue este movimiento. El personajillo juega con el sol y las agujas de la torre del reloj se mueven rápidamente siguiendo la supuesta hora del día		- Efecto se sonido al subir y bajar el sol
5	25	Plano general	- Perfil del protagonista	Jacobo está saliendo de la tormenta. Se sacude		- Aire soplando fuertemente un poco más bajo que en los planos anteriores - Sacudirse de perro - Pasos de perro corriendo
5	26	Plano general	- 3/4 frontal del personaje - Leve vibración de cámara (Steady cam)	El personajillo se gira y ve que Jacobo corre hacia él, por ello salta del coche. Vemos a Jacobo correr hacia él a lo lejos		- Sonido al girarse el personajillo - Sonido al posar los piecitos en el techo del coche - Salto desde el techo del coche
5	27	Plano americano	$\frac{3}{4}$ trasero del protagonista	El personajillo queda semiacorralado por Jacobo		- Pasos del personajillo - Pasos de perro
5	28	Primerísimo primer plano	- $\frac{3}{4}$ frontal del personaje - Travelling lateral hacia la derecha	Ojos de Jacobo miran fijamente al personajillo		Sonido ambiente
5	29	Primerísimo primer plano	- $\frac{3}{4}$ frontal del protagonista - Travelling lateral hacia la izquierda	Ojos del personajillo miran fijamente a Jacobo		Sonido ambiente
5	30	Plano americano	$\frac{3}{4}$ trasero del protagonista	El personajillo, al fondo de la calle, comienza a vibrar haciendo mucha fuerza		Efecto de sonido ascendente por la vibración del personajillo
5	31	Plano entero	- $\frac{3}{4}$ frontal del personaje - Vibración (steady cam)	El personajillo revienta y lo llena todo de color		- Continúa el efecto de sonido ascendente por la vibración del personajillo - Explosión

5	32	Plano general	¾ trasero del protagonista	Cuando se dispersa el color el escenario se ha convertido en real y Jacobo tiene aplicada una técnica rotoscopia de un perro real. El personajillo sale del plano corriendo		- Pasos del personajillo
5	33	Plano general	¾ trasero del personaje	El personajillo se mete por una puerta entreabierta		Pasos del personaje
5	34	Plano general	¾ trasero del protagonista	Jacobo se sacude y vuelve a ser un personaje animado con la técnica anterior al rotoscopia. Sale corriendo para perseguir al personajillo		- Sacudir de perro - Pasos de perro
5	35	Plano general	- Frontal al edificio - Travelling ascendente x2	Jacobo entra por la misma puerta que el personajillo. Por las ventanas del edificio vemos cómo el personajillo hace de las suyas (paraliza a un hombre, hace retroceder en el tiempo a una niña hasta ser un embrión, convierte a una chica en un reloj personificado y a una pareja joven en viejos decrepitos) hasta llegar a la última ventana, donde le personajillo está apoyado en el poyete de la ventana y Jacobo entrando por la puerta		- Ruido de planchar - Ruidos viscosos del cordón umbilical y la reabsorción - Ruido de lápiz dibujando - Efecto de sonido de salto en una película de celuloide - Interruptor - Ruido de sábanas - Aspiración sorpresa de la pareja - Efectos de sonido en cada una de las transformaciones
5	36	Plano entero	- Trasero al personaje	El personajillo en el poyete de la ventana, mirando a Jacobo, chasquea los dedos		Chasquido de dedos
5	37	Plano general	- Perfil del personaje	El personajillo hace aparecer un tornado en el exterior del edificio y salta a él		- Viento - Efecto de sonido al aparecer el tornado

5	38	Plano general	- 3/4 frontal al personaje - Travelling hacia la derecha	Jacobo se asoma por la ventana, parece que no va a ser capaz de saltar al tornado, pero finalmente salta y cae al vacío por no llegar al tornado		- Sonido de las patas sobre el poyete - Viento - Campanadas
5	39	Primer plano	- 3/4 frontal del protagonista -Travelling descendente	La cara de Jacobo refleja terror por caer al vacío		Viento por la velocidad de la caída
5	40	Plano subjetivo	Frontal al personaje	Jacobo está rodeado de cachorritos y su madre perra frente a él		Ladridos de cachorros
5	41	Plano subjetivo	Frontal al personaje	Él y su dueña están jugando a tirar de una cuerda		- Risas humanas - Gruñido de perro
5	42	Plano subjetivo	3/4 frontal del personaje	Jacobo está tumbado en una manta mirando a su dueña		- Sonido de TV
5	43	Plano subjetivo	Frontal	Vemos el agujero de gusano desde la ventana de la habitación		Viento
5	44	Plano medio corto – Primer plano	- Zoom in lento - Travelling descendente - Frontal al protagonista	La cara de Jacobo sigue reflejando terror ante el inminente choque		Viento por la velocidad de la caída
5		Transición		Disolución a blanco con un fognazo		Efecto de sonido de fognazo

ESC	PLANO	ENCUADRE	DIRECCIÓN/ EFECTOS DE CÁMARA	ACCIÓN	TEXTO	SONIDO
6	1	Plano general	Perfil de los personajes	Jacobo está en el limbo. La muerte entra en el plano y se aproxima a Jacobo, ambos mirándose. La muerte se inclina hacia Jacobo		
6	2	Primer plano	Perfil de los personajes	La muerte y Jacobo se miran fijamente, muy de cerca. La muerte toca a Jacobo		
6		Transición		Disolución a blanco con un fognazo		

ESC	PLANO	ENCUADRE	DIRECCIÓN/ EFECTOS DE CÁMARA	ACCIÓN	TEXTO	SONIDO
7		Transición		Disolución a blanco con un fognazo		
7	1	Plano general	Perfil del personaje	Volvemos a ver a Jacobo cayendo al vacío a cámara lenta. De repente la imagen se congela por un segundo y comienza a rebobinarse hasta dejar a Jacobo dentro de la habitación		Sonido de rebobinación de cinta VHS
7	2			Pantalla en negro	19:00	Efecto de sonido dramático
7	3	Plano general	- ¾ trasero del protagonista - Zoom in rápido	Volvemos a estar dentro de la habitación con el personajillo en la ventana, a punto de chasquear los dedos. Lo vemos todo desde detrás de la cabeza de Jacobo, quien se encuentra al lado de la puerta de la habitación		- Sonido ambiente - Viento al acercarse la cámara por la rapidez de esta
7	4	Plano general	- 3/4 frontal del protagonista - Travelling inferior derecha	Jacobo agarra con la boca una zapatilla la lanza fuera de cámara, hacia el personajillo		-Sonido al coger la zapatilla

7	5	Plano americano	Perfil del personaje	El personajillo recibe el golpe de la zapatilla y se defenestra		<ul style="list-style-type: none"> - Golpe de la zapatilla contra el personajillo - Quejido del personajillo al recibir el golpe
7	6	Plano general	Frontal al edificio	El personajillo se estampa contra el suelo, creando una onda expansiva. Un vagabundo se desdobra cuando el personajillo es tocado por la onda expansiva		<ul style="list-style-type: none"> - Golpe fuerte contra el suelo - Efecto de sonido ondaexpansiva
7	7	Plano general	<ul style="list-style-type: none"> -Angulación ligero contrapicado -Frontal al protagonista 	Jacobo está mirando por la ventana y se mete dentro de la habitación para llegar donde está el personajillo		<ul style="list-style-type: none"> - Movimiento de Jacobo
7	8	Plano general	Frontal al edificio	El personajillo está tumbado muy cerca de la cámara y el vagabundo mira a su yo desdoblado. Jacobo sale por la puerta, corre hacia el personajillo y salta encima de él, creando el personajillo una pequeña onda expansiva que repele a Jacobo y que hace desaparecer al doble del vagabundo		<ul style="list-style-type: none"> - Movimientos del vagabundo - Pasos de perro - Efecto de sonido de la onda expansiva
7	9	Plano general	<ul style="list-style-type: none"> - 3/4 del protagonista - Desenfoque del primer plano 	Jacobo está tirado sobre el suelo por causa de la onda expansiva		
7	10	Plano general	<ul style="list-style-type: none"> - 3/4 trasero del personaje - Panorámica lateral hacia la derecha - Panorámica ascendente - Zoom In 	Jacobo mira hacia el lado izquierdo y cuando gira la cabeza para mirar al lado contrario, la cámara le sigue en el movimiento. Mirando a la torre del reloj, Jacobo muestra en su cara que ha dado con la clave		Sonido ambiente
7	11	Plano general	Frontal al edificio	Jacobo se incorpora y sale del plano. El vagabundo, extrañado, tira al suelo el brick de vino		<ul style="list-style-type: none"> - Patas de perro - Movimiento del vagabundo - Golpe del brick de vino

7	12	Plano entero	Frontal al personaje	El personajillo está lanzandorrallos cuando señala, pero no vemos a dónde van a parar. Jacobo pasa a sus espaldas, lejos, sigilosamente, hacia la torre del reloj		- Efecto de sonido de los rayos que lanza el personajillo
7	13	Plano general	Trasera al protagonista	Jacobó llega a la torre del reloj, abre la puerta y entra sigilosamente mientras mira hacia atrás, vigilando que no le vea el personajillo		- Pasos de perro
7	14	Plano general	Frontal al personaje	Jacobó sube las escaleras de la torre del reloj		Pasos de perro
7	15	Plano general	- Frontal al personaje - Zoom out	Jacobó entra en la habitación de la torre del reloj		- Sonido ambiente de engranajes
7	16	Plano general	- Angulación contrapicado - Panorámica lateral hacia la izquierda	Jacobó se acerca al borde de la pasarela. La cámara gira para mostrarnos lo que mira		- Sonido ambiente de engranajes
7	17	Plano medio corto	Perfil del personaje	Toma aire y traga saliva		- Sonido ambiente de engranajes - Una aspiración fuerte - Tragar saliva
7	18	Plano entero	Perfil del personaje	Se estira todo lo que puede para llegar a la barra		- Sonido ambiente de engranajes
7	19	Plano detalle	Perfil del personaje	La pata de Jacobó casi consigue agarrar la barra		- Sonido ambiente de engranajes
7	20	Plano detalle	$\frac{3}{4}$ frontal del personaje	La pata del borde del abismo resbala		- Sonido ambiente de engranajes - Resbalón en piedra
7	21	Primer plano	$\frac{3}{4}$ frontal del personaje	Cara de Jacobó muy asustado		- Sonido ambiente de engranajes - Resbalón en piedra
7	22	Plano detalle	$\frac{3}{4}$ frontal del personaje	La pata de Jacobó consigue agarrar la barra		- Sonido de golpe de mano contra barra de acero -Sonido ambiente de engranajes

7	23	Plano general	- Angulación cenital	Jacobo está agarrado a la barra, sobre el abismo		- sonido ambiente de engranajes - Pequeñas rocas cayendo a lo lejos por el precipicio
7	24	Plano americano	¾ trasero al personaje	Jacobo consigue agarrarse con las dos patas a la barra y saltar hasta el otro lado de la pasarela		- Sonido ambiente de engranajes
7	25	Plano general	Trasero al personaje	Jacobo cae en la pasarela sobre el costado derecho, se incorpora y mira hacia la esfera del reloj		- Sonido ambiente de engranajes - Golpe al caer en el suelo - Movimiento de incorporación
7	26	Plano general	- Angulación picado - 3/4 trasero al protagonista	Jacobo se levanta, toma carrerilla y choca intencionadamente contra la parte trasera de la esfera del reloj		- Sonido ambiente de engranajes - Sonido al levantarse - Pasos de perro - Choque contra la esfera del reloj
7	27	Plano general	- 3/4 frontal a la torre	Vemos cómo la esfera del reloj se mueve un poco hacia fuera		- Rozamiento entre metales
7	28	Plano general	- 3/4 trasero al protagonista	Jacobo vuelve a coger carrerilla y a chocar contra la parte interior de la esfera del reloj		- Sonido ambiente de engranajes - Pasos de perro - Choque contra la esfera del reloj
7	29	Plano detalle	- 3/4 frontal a la torre	Vemos cómo la esfera del reloj se mueve un poco más hacia fuera		- Rozamiento entre metales
7	30	Plano entero	- 3/4 trasero del protagonista - Angulación picado	Jacobo, sin coger carrerilla, empuja fuertemente la esfera del reloj hacia fuera		Sonido ambiente de engranajes
7	31	Plano medio corto	Perfil del protagonista	Gesto de esfuerzo en la cara de Jacobo para que la esfera del reloj finalmente caiga		Sonido ambiente de engranajes

7	32	Plano general	- 3/4 trasero del protagonista	Jacobo está empujando. Se oye un crujido, da unos pasos hacia atrás y la esfera del reloj, lentamente se suelta de los engranajes y comienza a caer al vacío		- Sonido ambiente de engranajes - Crujidos y chirridos metálicos - Pasos de perro
7	33	Plano general	- 3/4 frontal de la torre - Cámara lenta	Vemos, desde el exterior de la torre, cómo la esfera está cayendo a cámara lenta		Sonido ambiente de viento
7	34	Plano general - Plano entero	- Angulación cenital - Zoom in muy rápido	Desde las alturas, el zoom muestra el punto donde se encuentra el personajillo en el suelo y con el zoom vemos su cara de terror al ver lo que se le viene encima		Sonido ambiente de viento
7	35	Plano general	- 3/4 frontal de la torre	La ralentización de la esfera va progresivamente acelerando hasta terminar de caer a velocidad normal, con un gran estruendo sobre el personajillo, creando una gran onda expansiva que surge del personajillo, llenándolo todo de luz		- Gran golpe de hierro y cristales contra el suelo - Efecto de sonido de onda expansiva
7	36	Plano general	- Angulación picado - 3/4 frontal a la boca de incendios - Zoom in lento	La luz y el polvo se van disolviendo poco a poco y vemos la zona de colisión, donde ahora, en vez del personajillo, está la misma boca de incendios que dio un chispazo al comienzo de la película, que vuelve a soltar unos pequeños chispazos		- Sonido ambiente - Chispazos
7	37	Plano medio	- 3/4 frontal al protagonista - Angulación contrapicado - Zoom in lento	Jacobo está asomado por el agujero de la esfera del reloj, con la boca entreabierta, mirando al lugar de colisión		Sonido ambiente
7		Transición		Disolución a negro		

ESC	PLANO	ENCUADRE	DIRECCIÓN/ EFECTOS DE CÁMARA	ACCIÓN	TEXTO	SONIDO
8		Transición		Desde el plano negro, sin disolución, pasamos al siguiente plano		Alarma de despertador
8	1	Plano entero	Frontal al protagonista	Jacobo se despierta, se estira y se congela el fotograma mostrando un texto. El plano se descongela, desaparecen las letras. La dueña sale del plano y el perro la sigue	Wednesday, April 4, 07:30	- Alarma de despertador - Bostezo humano - Clack al apagar el despertador - Pasos de persona - Pasos de perro
8	2	Plano entero	Perfil del protagonista	Jacobo está ante la puerta del baño, moviendo el rabo, esperando a su dueña, que está dentro de la ducha		Agua cayendo en la ducha
8	3	Plano general	- Frontal al protagonista - Desenfocado	Jacobo espera tras su dueña a que coja la correa para dar su paseo matutino		- Movimiento de la dueña - Jadeos de perro
8	4	Plano entero	- Frontal al protagonista - Travelling hacia atrás	En la calle, Jacobo anda al lado de su dueña		- Pasos de perro - Pasos de persona - Sonido ambiente de calle
8	5	Plano general	$\frac{3}{4}$ frontal del protagonista	Jacobo se para a olisquear la misma boca de incendios que al comienzo del corto		- Pasos de perro - Olisqueos de perro
8	6	Primer plano	$\frac{3}{4}$ frontal del protagonista	Mientras Jacobo está olisqueando, un Flashback asalta su mente		Olisqueos de perro
8	7	Plano general		Flashback de Jacobo donde ve la boca de incendios que apareció tras el choque de la esfera del reloj		Sonido ambiente

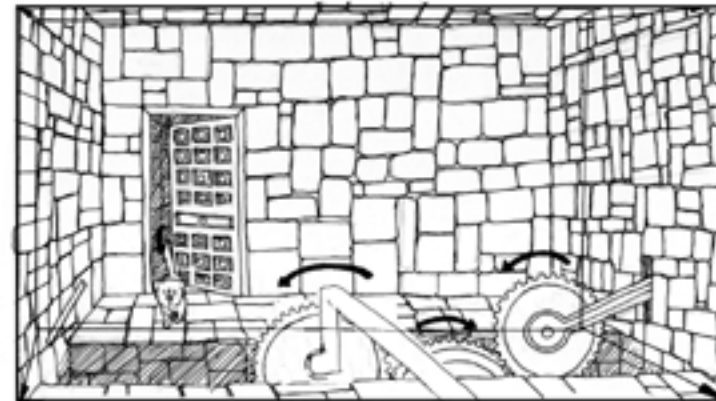
8	8	Plano entero	$\frac{3}{4}$ frontal del protagonista	En el mismo ángulo que el plano 5, la cara de Jacobo cambia, abriendo mucho los ojos		<ul style="list-style-type: none"> - Sonido ambiente - Aspiración asustada
8	9	Plano general	Frontal al protagonista	Jacobo se retira de un salto de al lado de la boca de incendios. Comienza a andar hacia cámara y se para a mirar atrás, desconfiado, a lo que la dueña tira de la cadena y Jacobo sigue andando con un traspies. vemos unos rayitos salir de la boca de incendios		<ul style="list-style-type: none"> - Movimiento de salto - Pasos de perro - Pasos de persona
8		Transición		Salto directo a los créditos		

6.3. STORYBOARD

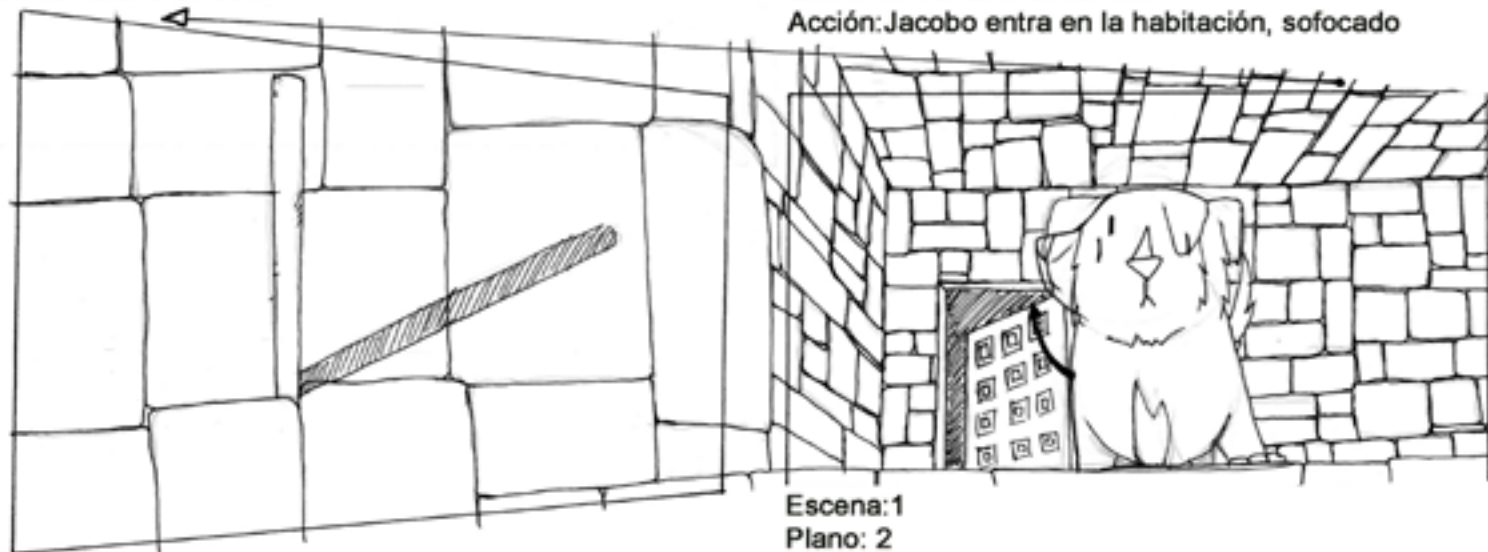
Página 1



Escena: 1
Plano: Transición
Encuadre:
Efecto de cámara: Disolución
Acción:



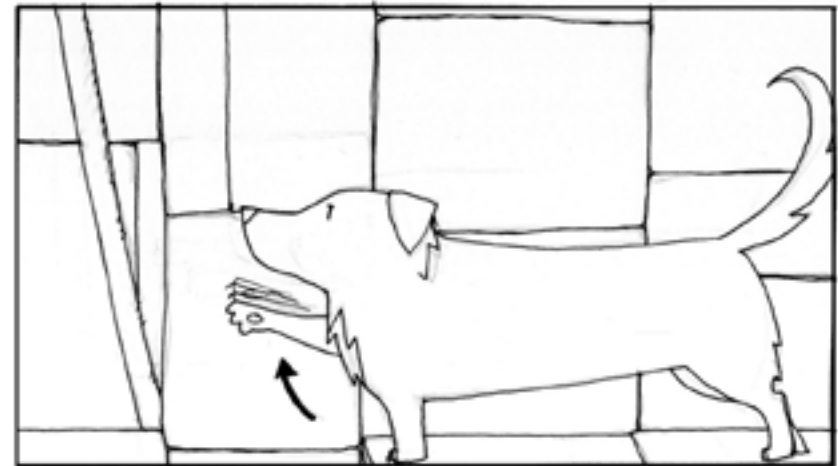
Escena: 1
Plano: 1
Encuadre: Plano general
Efecto de cámara: zoom out
Acción: Jacobo entra en la habitación, sofocado



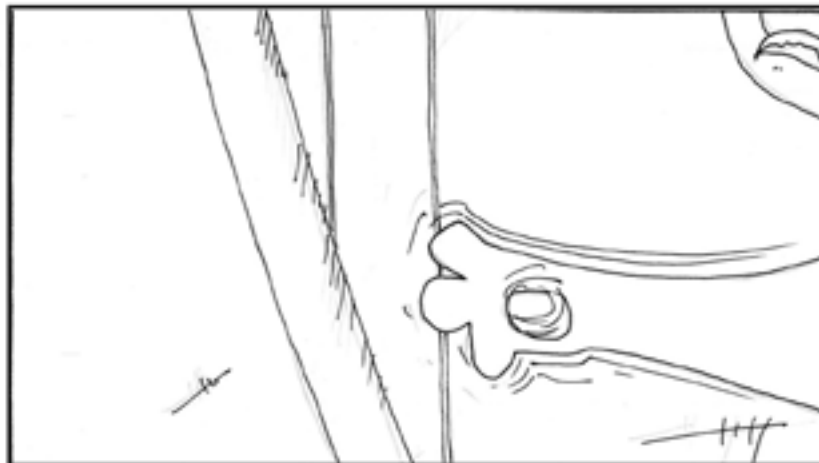
Escena: 1
Plano: 2
Encuadre: Plano general
Efecto de cámara: Panorámica
Acción: Jacobo se acerca al borde de la pasarela. La cámara gira para mostrarnos lo que mira



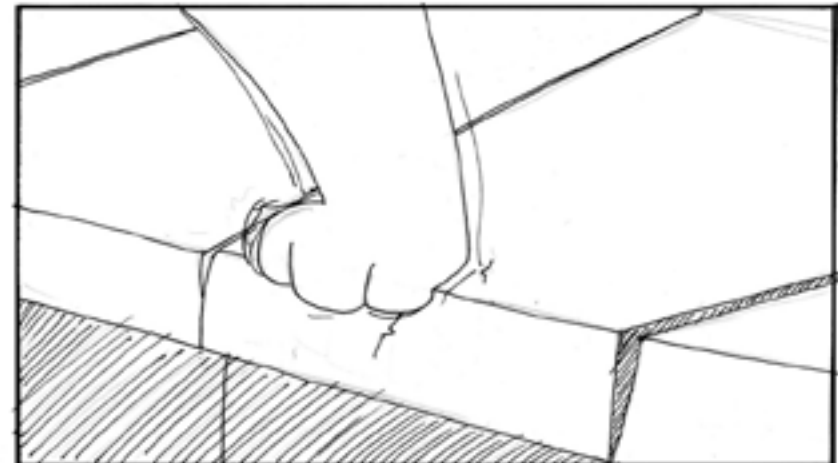
Escena: 1
Plano: 3
Encuadre: Plano medio corto
Efecto de cámara:
Acción: Toma aire y traga saliva



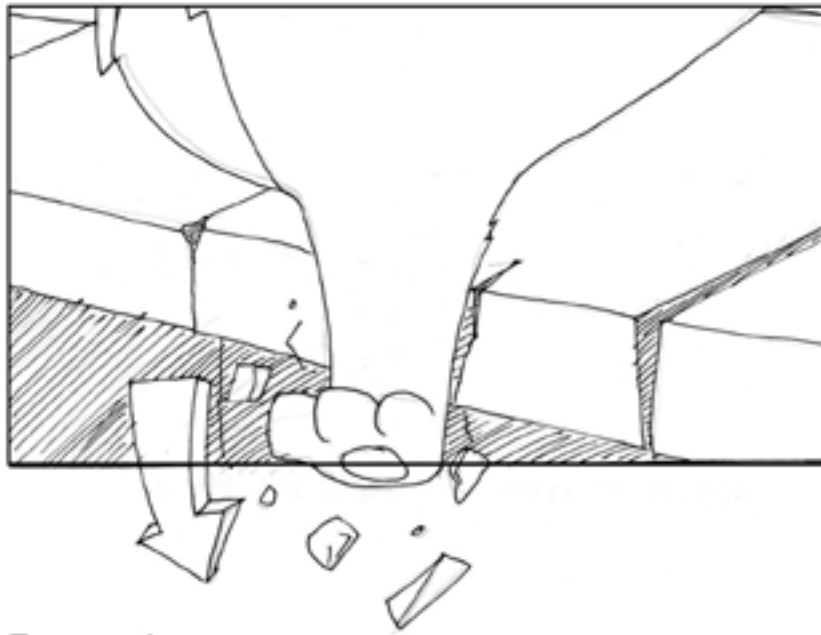
Escena: 1
Plano: 4
Encuadre: Plano entero
Efecto de cámara:
Acción: Se estira todo lo que puede para llegar a la barra



Escena: 1
Plano: 5
Encuadre: Plano detalle
Efecto de cámara:
Acción: La pata de Jacobo casi consigue agarrar la barra



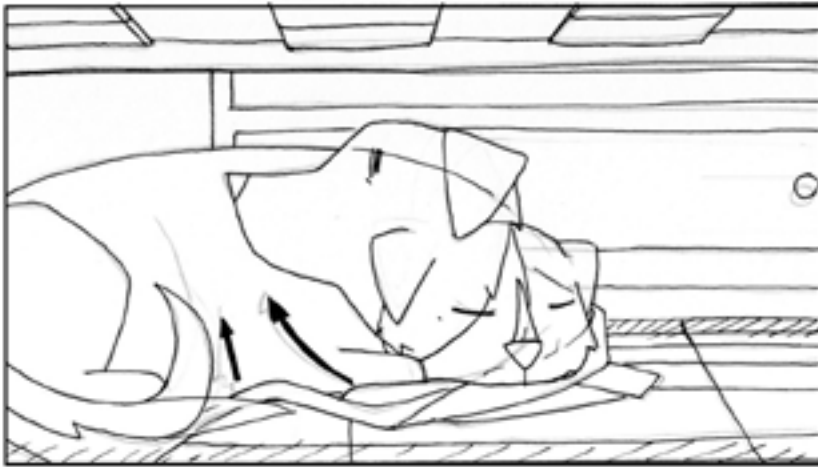
Escena: 1
Plano: 6.1
Encuadre: Plano detalle
Efecto de cámara:
Acción: La pata del borde del abismo resbala



Escena: 1
Plano: 6.2
Encuadre: Plano detalle
Efecto de cámara:
Acción: La pata del borde del
abismo resbala



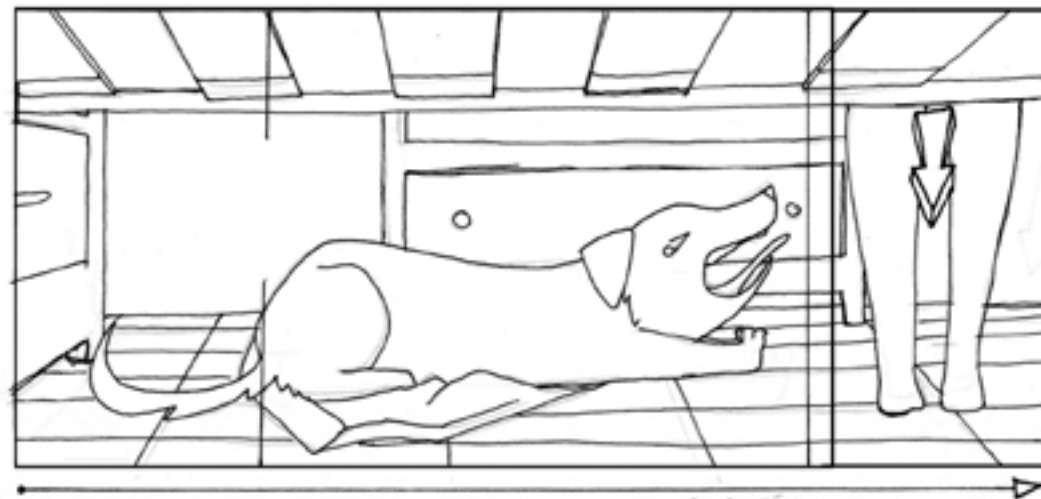
Escena: 1
Plano: 7
Encuadre: Primer plano
Efecto de cámara:
Acción: Cara de Jacobo muy asustado, cayendo



Escena: 2
 Plano: 1
 Encuadre: Plano americano
 Efecto de cámara:
 Acción: Jacobo se despierta sobresaltado



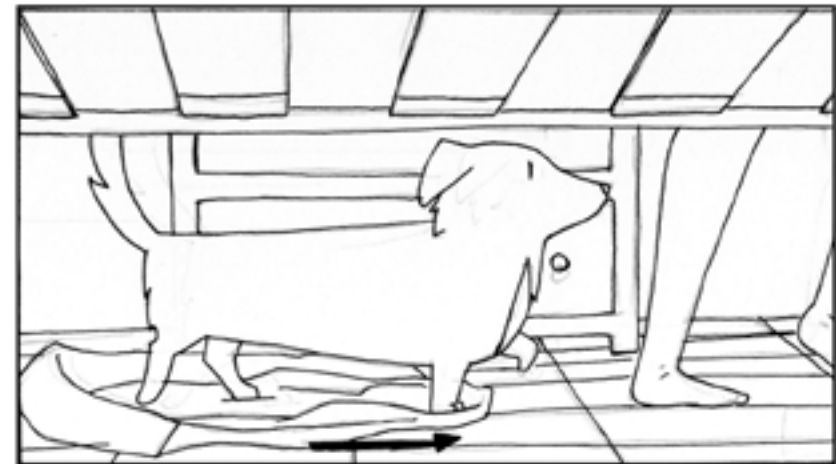
Escena: 2
 Plano: 2
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara: Desenfoque
 Acción: Jacobo mira a la mesilla donde está el reloj que suena. Una mano humana lo apaga



Escena: 2
 Plano: 3.1
 Encuadre: Plano entero
 Efecto de cámara: Travelling
 Acción: Jacobo sigue tumbado y entran en escena los pies de la dueña



Escena: 2
 Plano: 3.2
 Encuadre: Plano entero
 Efecto de cámara: Congelación
 Acción: Jacobo se estira y el fotograma se congela



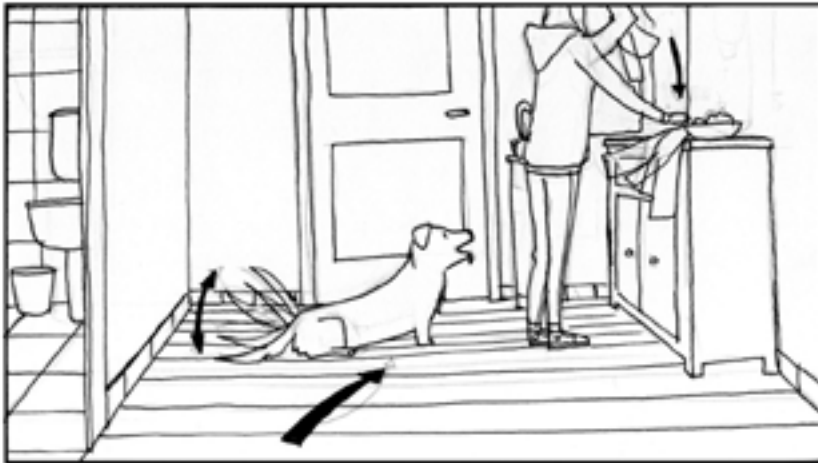
Escena: 2
 Plano: 3.3
 Encuadre: Plano entero
 Efecto de cámara:
 Acción: Cuando se descongela la dueña sale del plano y Jacobo la sigue



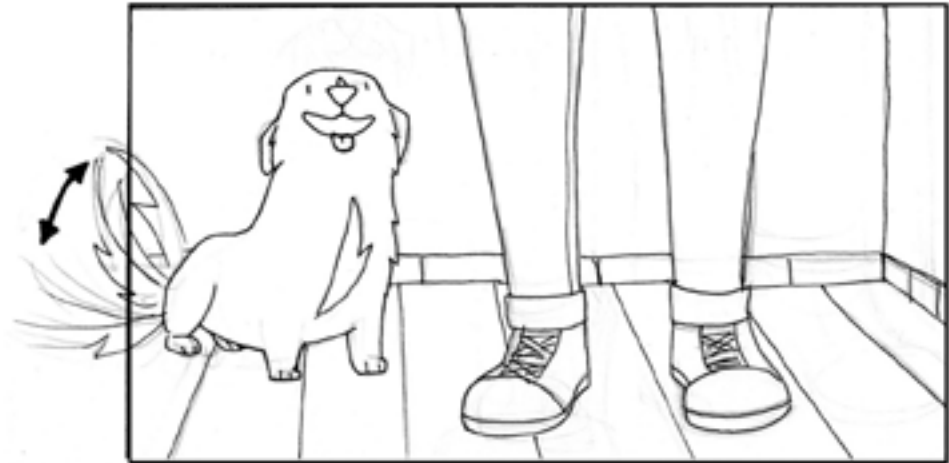
Escena: 2
 Plano: 4
 Encuadre: Plano entero
 Efecto de cámara:
 Acción: Jacobo espera a su dueña en la puerta del baño



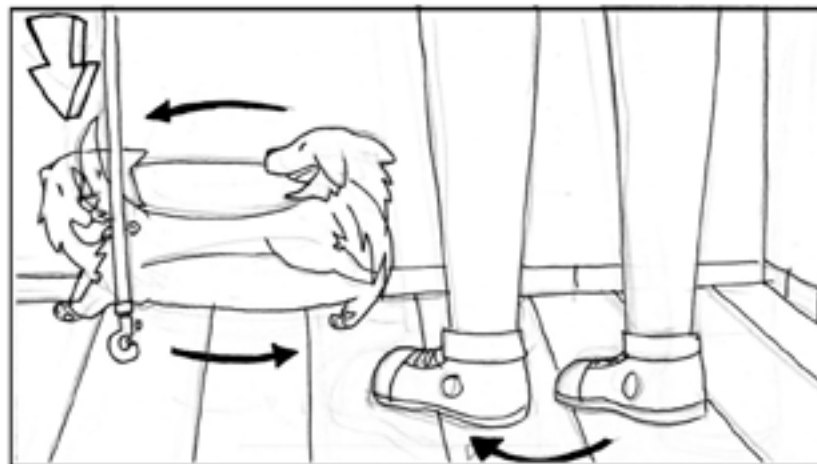
Escena: 2
 Plano: 5.1
 Encuadre: Plano entero
 Efecto de cámara:
 Acción: Jacobo sentado al lado de la puerta del baño mientras la dueña sale de este



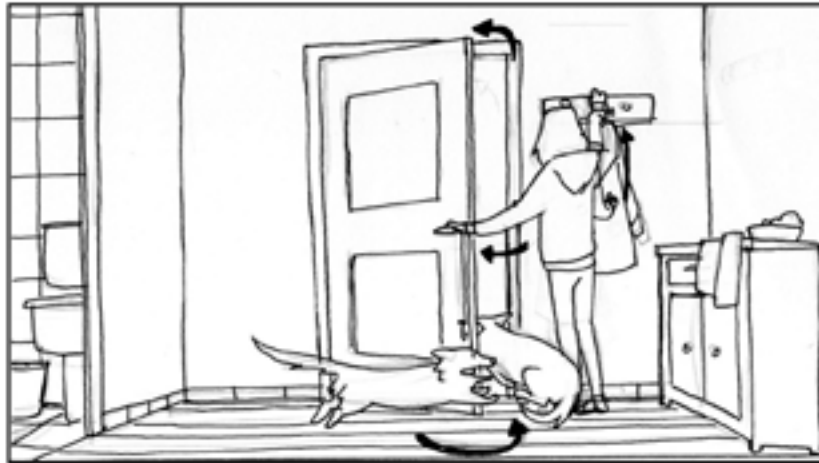
Escena: 2
Plano: 5.1
Encuadre: Plano general
Efecto de cámara:
Acción: Se dirige hacia la puerta de entrada



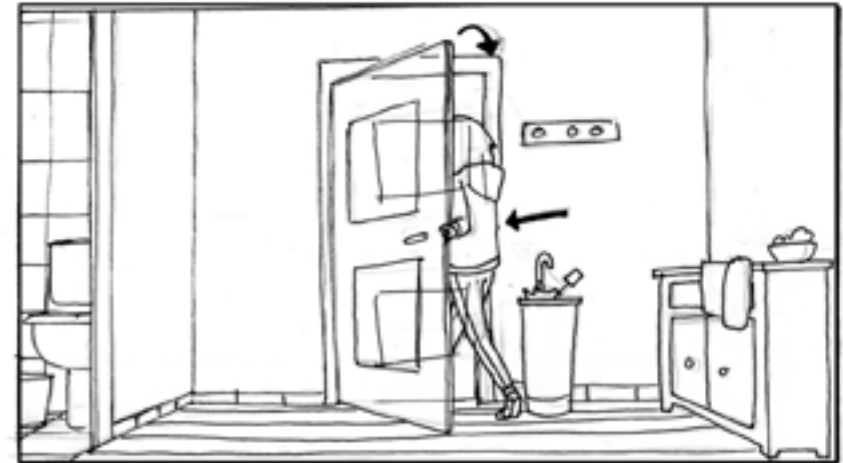
Escena: 2
Plano: 6.1
Encuadre: Plano entero
Efecto de cámara:
Acción: La dueña de Jacobo coge su correa y se la enseña



Escena: 2
Plano: 6.2
Encuadre: Plano entero
Efecto de cámara:
Acción: Jacobo se pone muy contento



Escena: 2
 Plano: 7.1
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: Abre la puerta. La dueña coge su abrigo



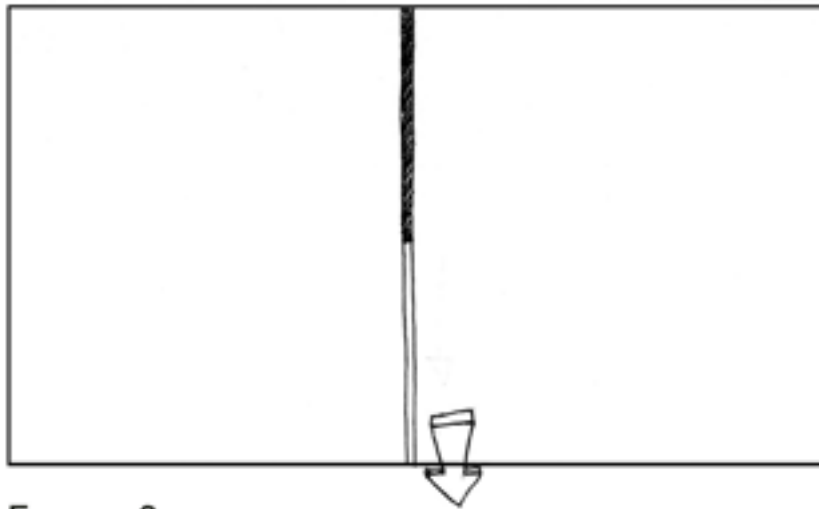
Escena: 2
 Plano: 7.2
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: Salen por la puerta



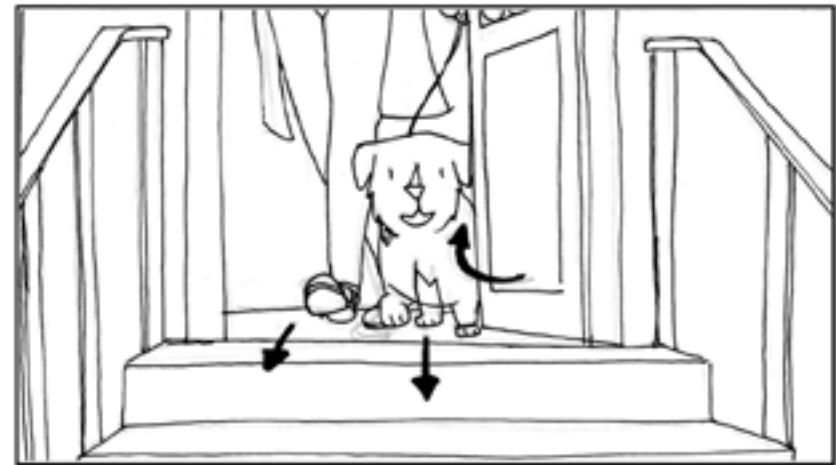
Escena: 3
 Plano: 1.1
 Encuadre: Plano entero
 Efecto de cámara:
 Acción: Bajan a la calle en el ascensor



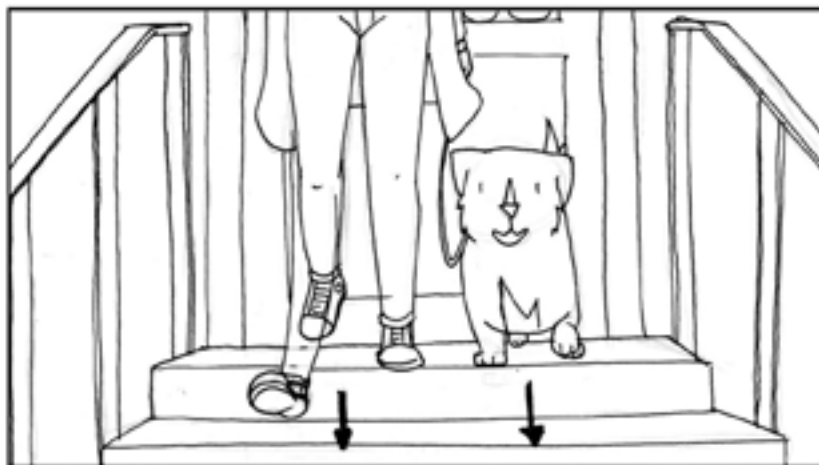
Escena: 3
 Plano: 1.2
 Encuadre: Plano entero
 Efecto de cámara:
 Acción: Bajan a la calle en el ascensor



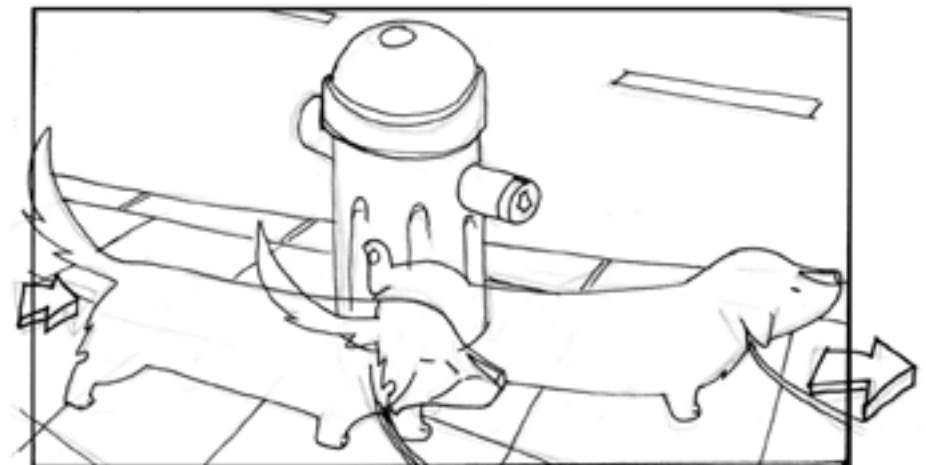
Escena: 3
 Plano: 1.3
 Encuadre: Plano entero
 Efecto de cámara:
 Acción: Bajan a la calle en el ascensor



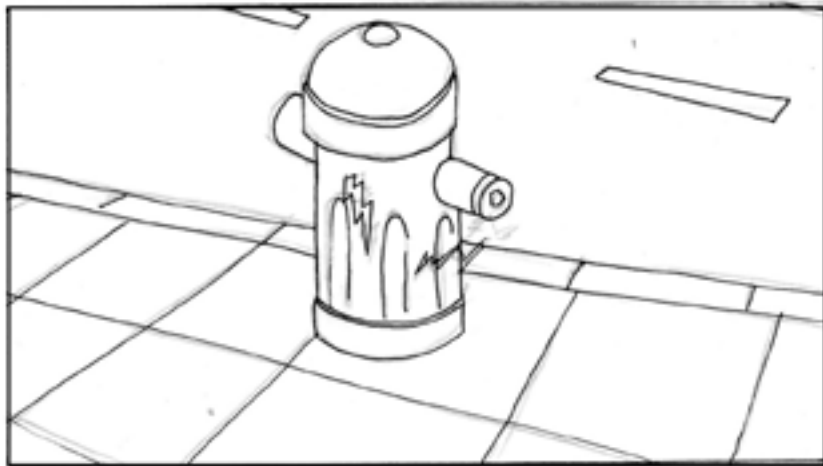
Escena: 3
 Plano: 2.1
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: La puerta se abre. Salen de la puerta de su edificio



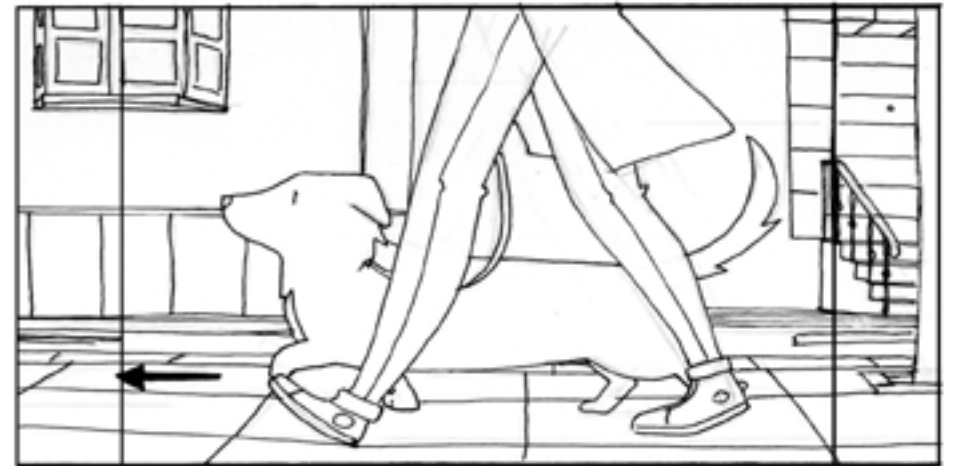
Escena: 3
 Plano: 2.2
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: Cuando salen, la dueña cierra la puerta



Escena: 3
 Plano: 3.1
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: Jacobo se acerca y orina sobre una boca de incendios



Escena: 3
 Plano: 3.2
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: La boca de incendios suelta unos chispazos



Escena: 3
 Plano: 4
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: Jacobo sigue paseando con su dueña, volviendo a su edificio



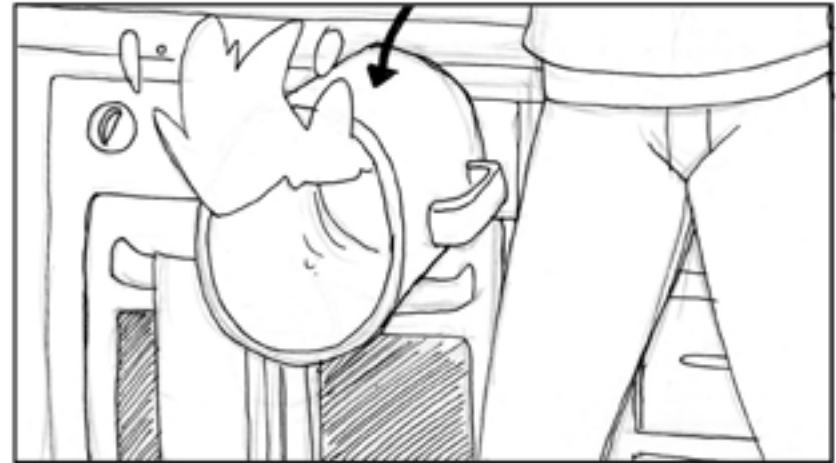
Escena: 3
 Plano: 5
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: Suben las escaleras de la puerta del edificio para regresar a su piso



Escena: 4
 Plano: 1.1
 Encuadre: Primer plano
 Efecto de cámara: Desenfoque
 Acción: Jacobo está comiendo mientras su dueña cocina con un café en la mano



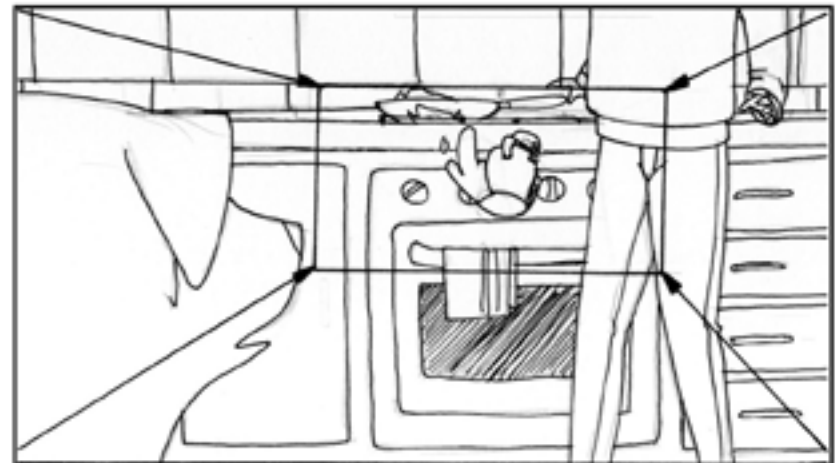
Escena: 4
 Plano: 1.2
 Encuadre: Primer plano
 Efecto de cámara:
 Acción: La dueña se quema y suelta la taza que sostenía en su mano. Jacobo gira la cabeza rápidamente



Escena: 4
 Plano: 2
 Encuadre: Plano detalle
 Efecto de cámara: Ralentización
 Acción: La taza cae con una ralentización progresiva hasta detenerse



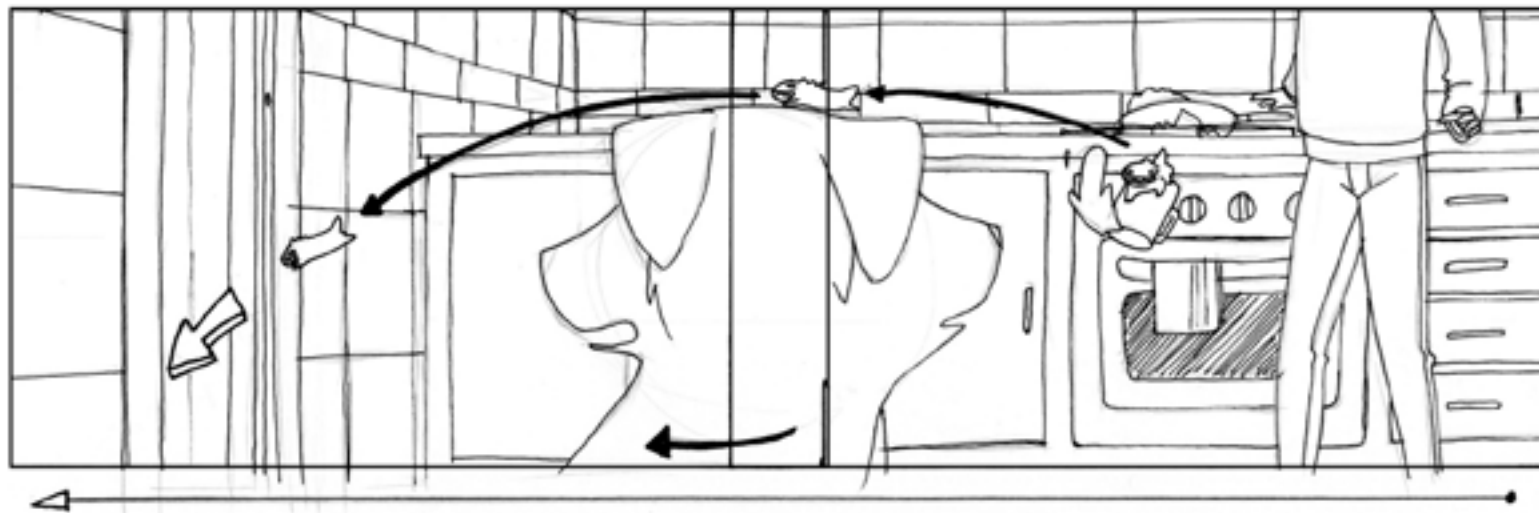
Escena: 4
 Plano: 3
 Encuadre: Primer Plano
 Efecto de cámara:
 Acción: Cara de asombro de Jacobo



Escena: 4
 Plano: 4
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara: Zoom in
 Acción: Jacobo mira con asombro la taza suspendida en el aire. Aparece el personajillo desde la parte trasera de la taza



Escena: 4
Plano: 5
Encuadre: Plano medio corto
Efecto de cámara:
Acción: Jacobo inclina la cabeza, dudando.



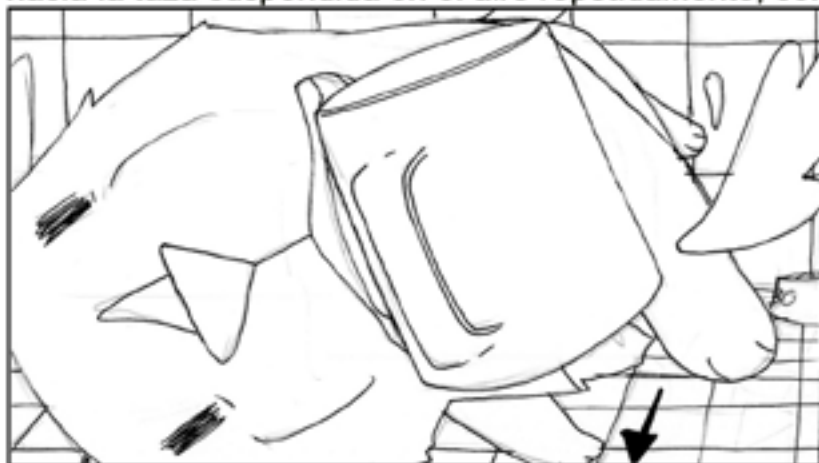
Escena: 4
Plano: 6
Encuadre: Plano general
Efecto de cámara: Panorámica
Acción: El personaje salta de la taza hacia otras estancias y Jacobo salta para coger la taza con la boca



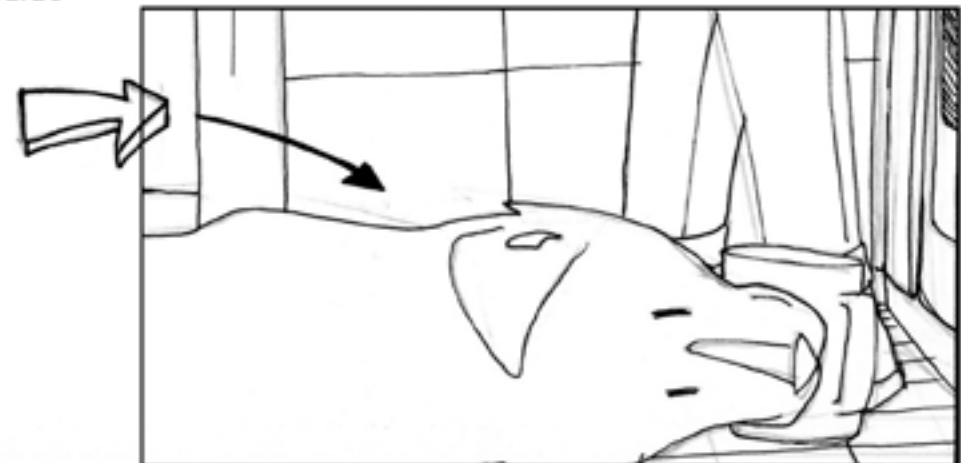
Escena: 4
 Plano: 7
 Encuadre: Plano medio
 Efecto de cámara:
 Acción: Jacobo mira hacia donde ha escapado el personajillo y hacia la taza suspendida en el aire repetidamente, sorprendido



Escena: 4
 Plano: 8
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: Jacobo salta para coger la taza con la boca



Escena: 4
 Plano: 9
 Encuadre: Plano general - Primer plano
 Efecto de cámara: Desralentización
 Acción: Jacobo se aproxima, a cámara lenta, hacia la taza, con la boca abierta para cazarla al vuelo. Consigue agarrar la taza en una desralentización



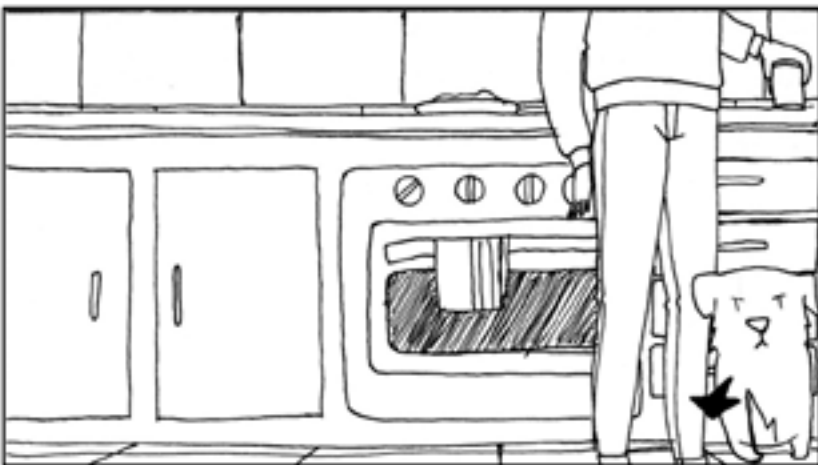
Escena:4
 Plano: 10.1
 Encuadre: Plano medio
 Efecto de cámara:
 Acción: Jacobo cae de costado, a los pies de su dueña, con la taza en la boca



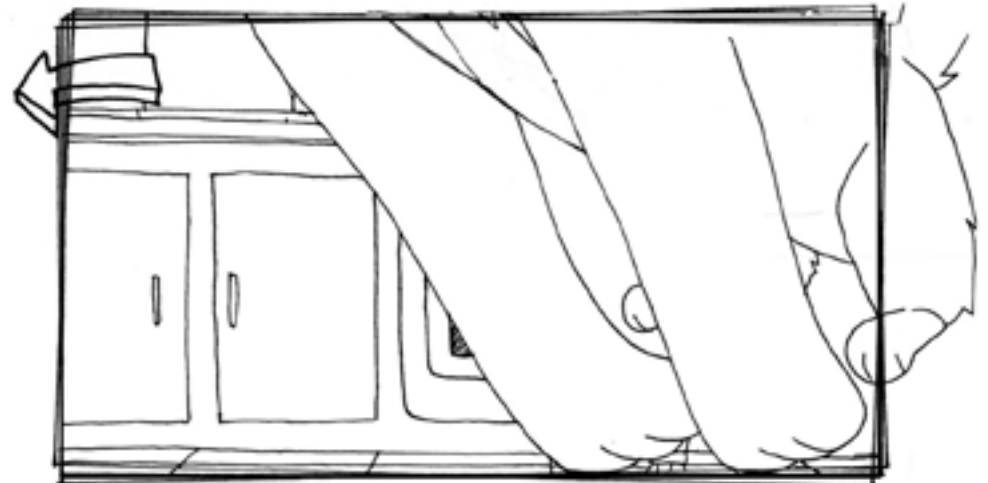
Escena: 4
 Plano: 10.2
 Encuadre: Plano medio
 Efecto de cámara:
 Acción: La dueña retira la taza de la boca del perro y lo acaricia



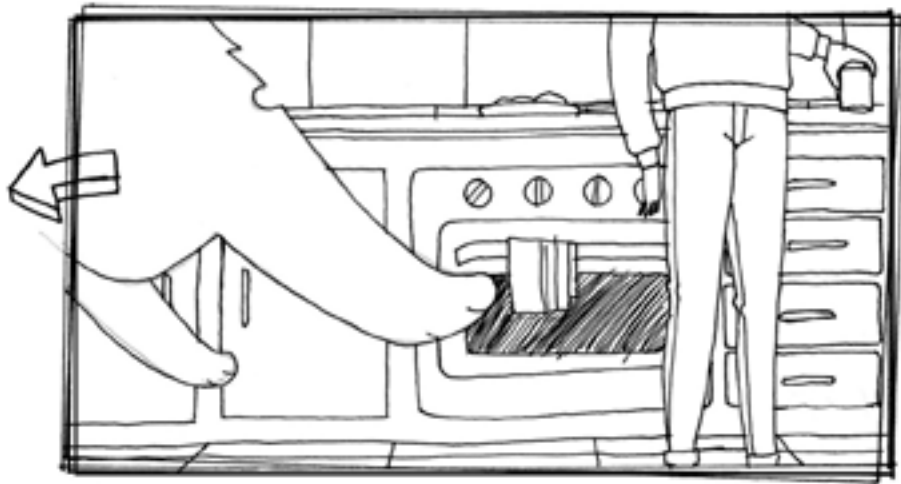
Escena: 4
 Plano: 10.3
 Encuadre: Plano medio
 Efecto de cámara:
 Acción: Jacobo se incorpora



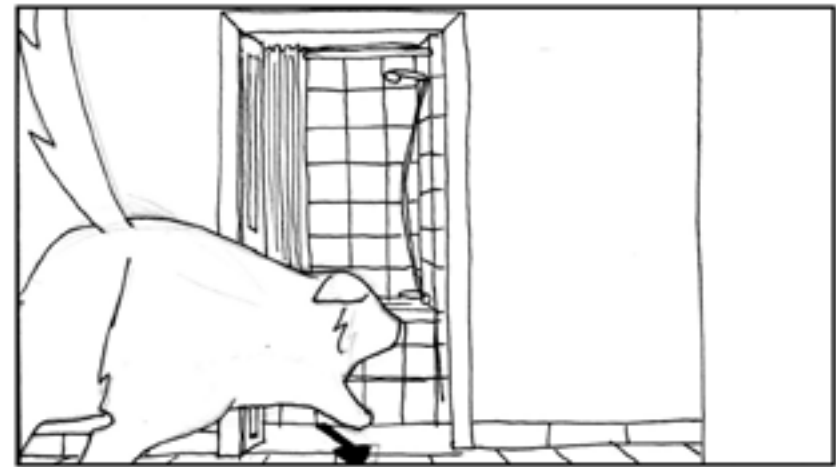
Escena: 4
 Plano: 11.1
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: Jacobo sale corriendo hacia donde saltó el personajillo



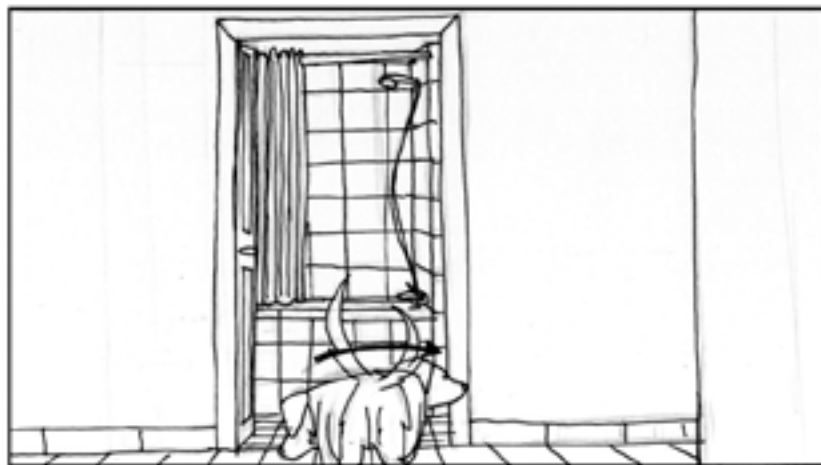
Escena: 4
 Plano: 11.2
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara: Steadycam
 Acción: Al pasar cerca de la cámara, esta vibra



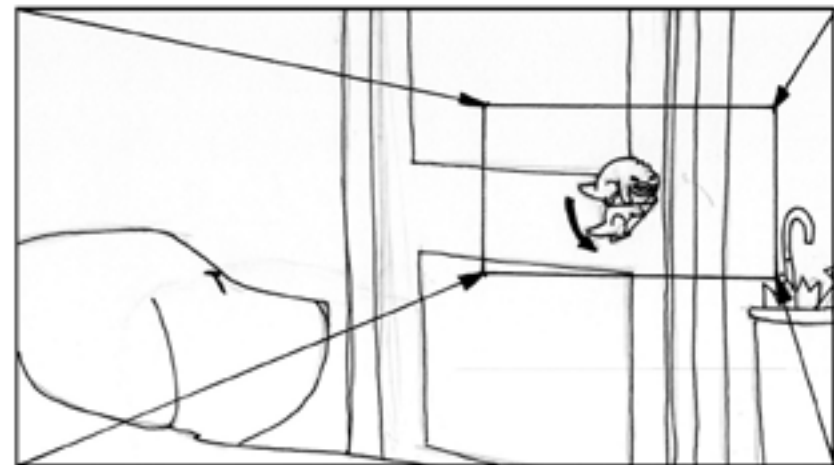
Escena: 4
 Plano: 11.3
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara: Steadycam
 Acción: Al pasar cerca de la cámara, esta vibra



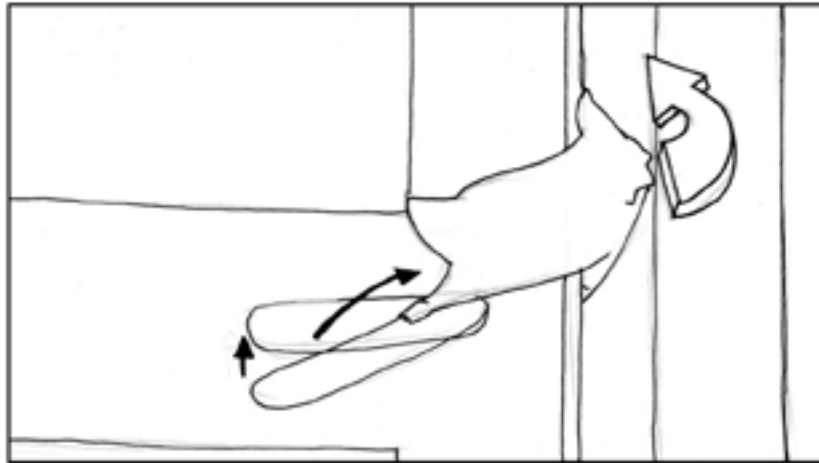
Escena: 4
 Plano: 12.1
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: Jacobo para de correr



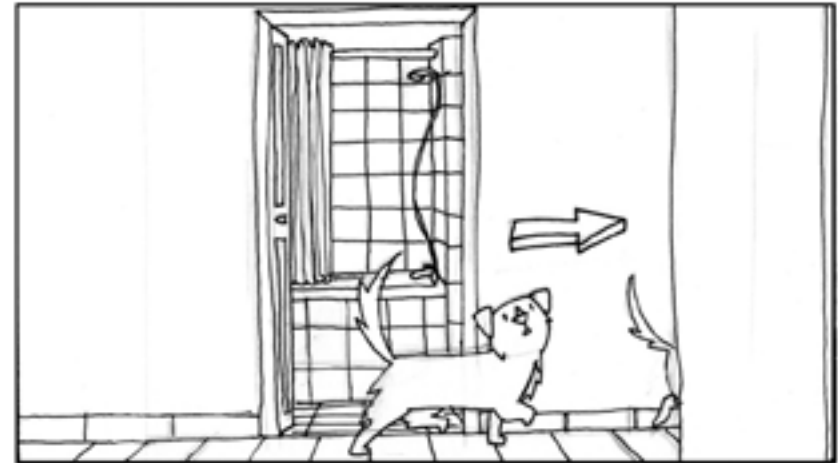
Escena: 4
 Plano: 12.2
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: Comienza a olisquear el suelo. De repente mira a la puerta de entrada



Escena: 4
 Plano: 13.1
 Encuadre: Plano general - Plano entero
 Efecto de cámara: Zoom in
 Acción: Jacobo ha visto al personajillo abriendo la puerta de entrada



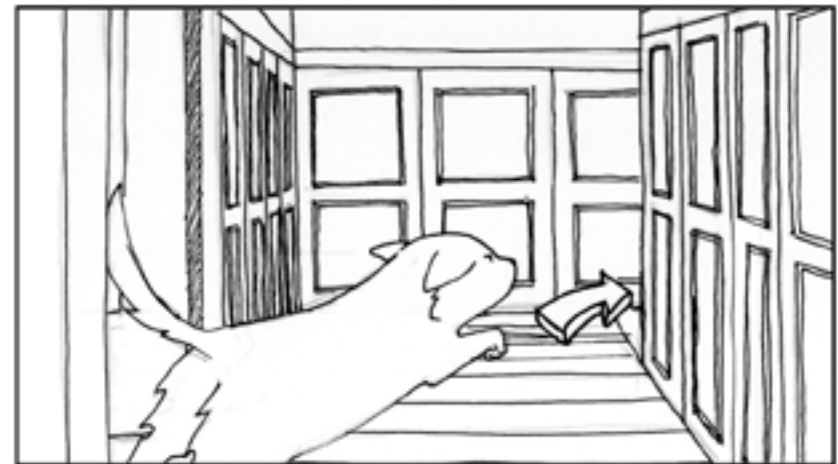
Escena: 4
Plano: 13.2
Encuadre: Plano entero
Efecto de cámara:
Acción: El personajillo sale por la puerta



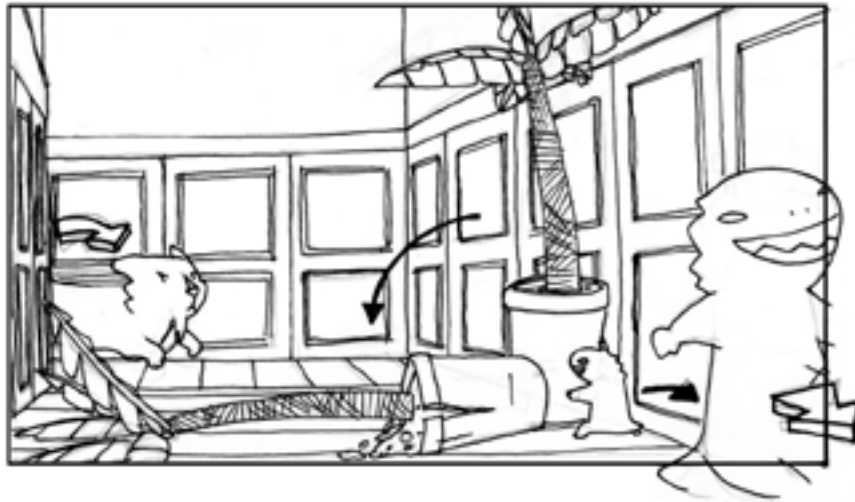
Escena: 4
Plano: 14
Encuadre: Plano general
Efecto de cámara:
Acción: Jacobo se escabulle sigilosamente tras el personajillo



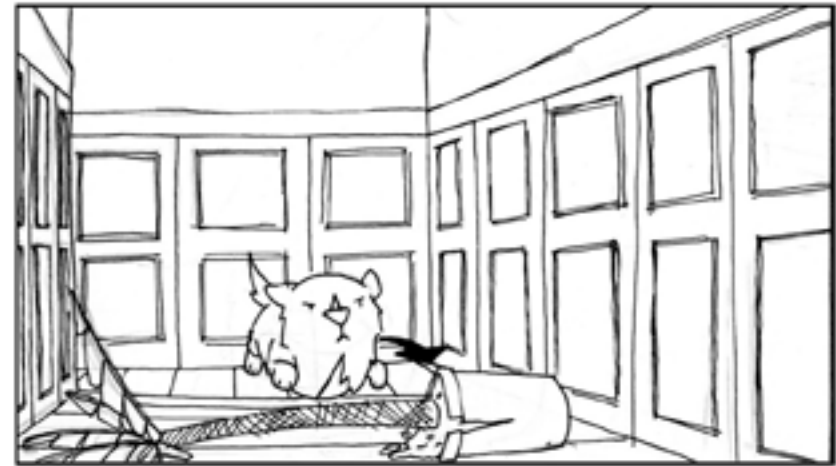
Escena: 5
Plano: 1.1
Encuadre: Plano medio corto
Efecto de cámara:
Acción: Jacobo sale por la puerta del piso. Mira hacia ambos lados hasta que encuentra al personajillo



Escena: 5
Plano: 1.2
Encuadre: Plano general
Efecto de cámara:
Acción: Jacobo corre hacia el personajillo



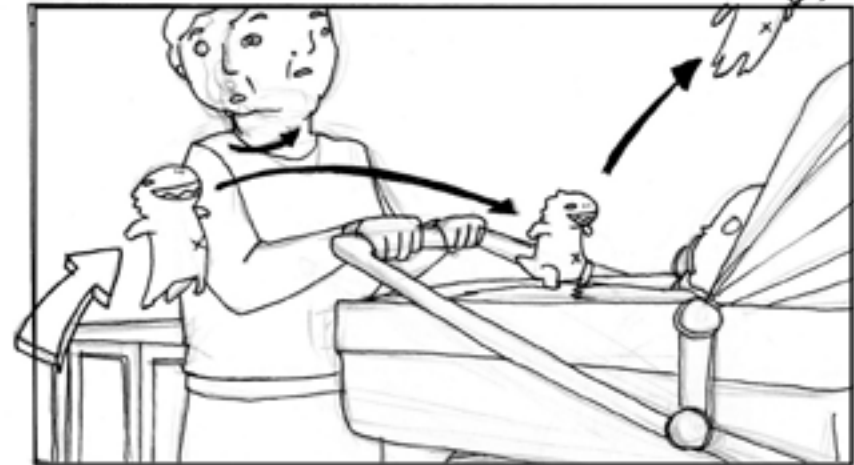
Escena: 5
 Plano: 2.1
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: Personajillo tira una maceta para obstaculizar el paso de Jacobo



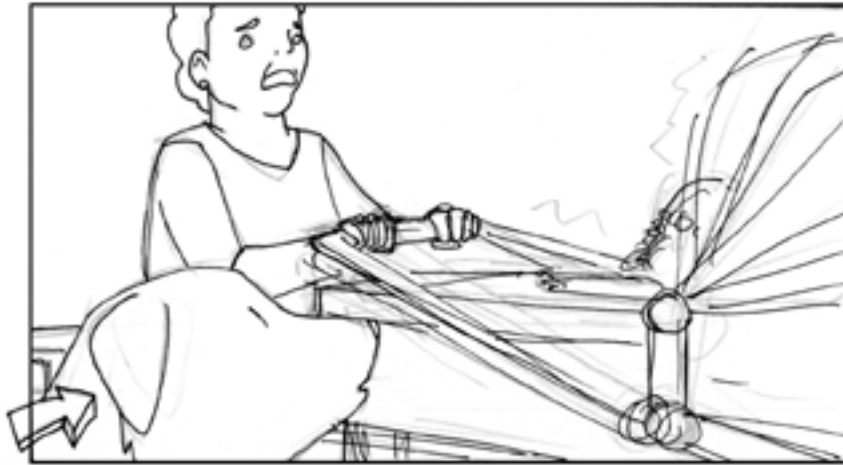
Escena: 5
 Plano: 2.2
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: Jacobo salta la maceta y sigue al personajillo



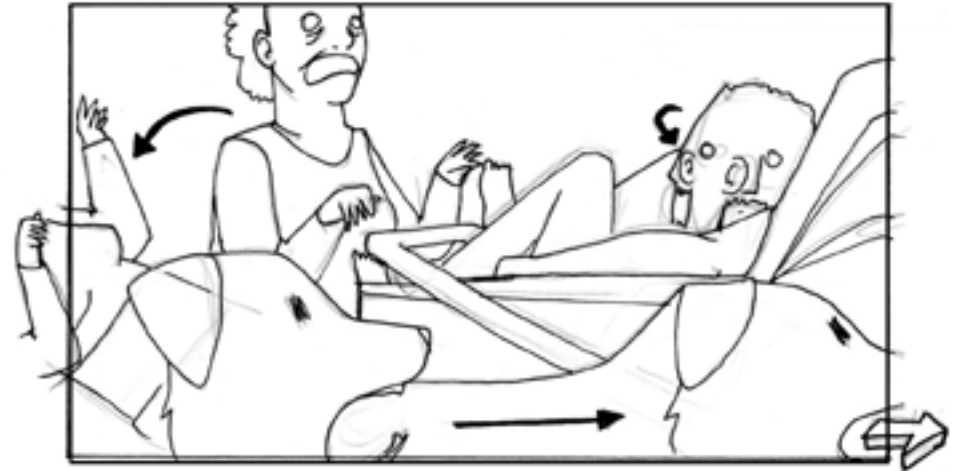
Escena: 5
 Plano: 2.3
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: Jacobo salta la maceta y sigue al personajillo



Escena: 5
 Plano: 3.1
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: Personajillo salta sobre el cochecito y sale del plano



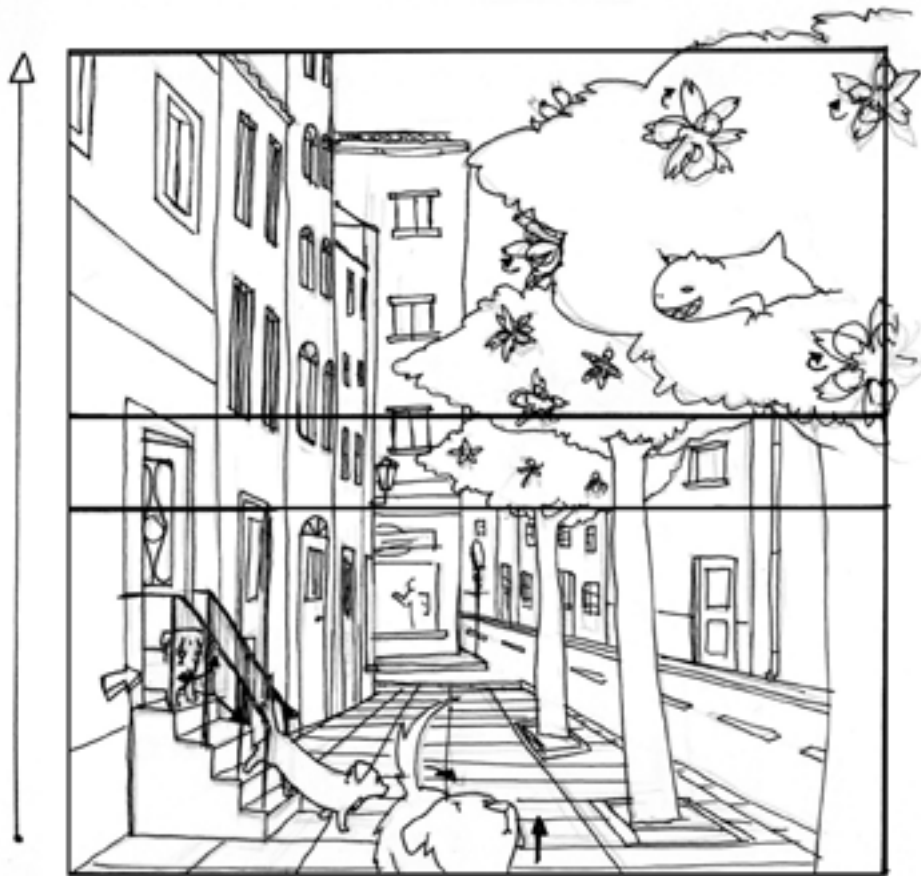
Escena: 5
Plano: 3.2
Encuadre: Plano general
Efecto de cámara:
Acción: Jacobo aparece. El cochecito comienza a vibrar



Escena: 5
Plano: 3.3
Encuadre: Plano general
Efecto de cámara:
Acción: El bebé se convierte en un adulto. La señora se desmalla. Jacobo sale del plano

TUESDAY, APRIL 3, 11:00

Escena: 5
Plano: 4
Encuadre
Efecto de cámara:
Acción: Con un corte brusco, se pasa a un plano en negro



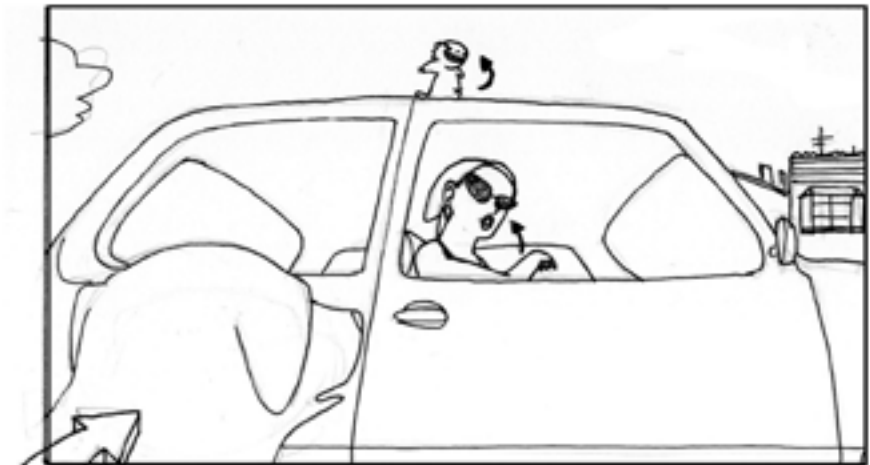
Escena: 5
 Plano: 5
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara: Panorámica
 Acción: En la calle, Jacobo busca al personajillo. Un árbol ante él florece, la cámara asciende y vemos al personajillo en la copa de un árbol



Escena: 5
 Plano: 6
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: El personajillo salta de la copa del árbol para salir del plano. Jacobo lo sigue



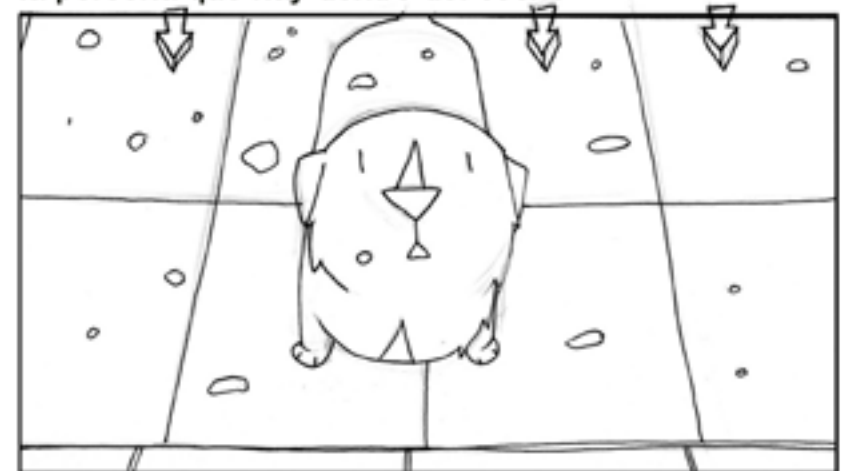
Escena: 5
 Plano: 7.1
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: El personajillo salta sobre el capó del coche y da un saltito



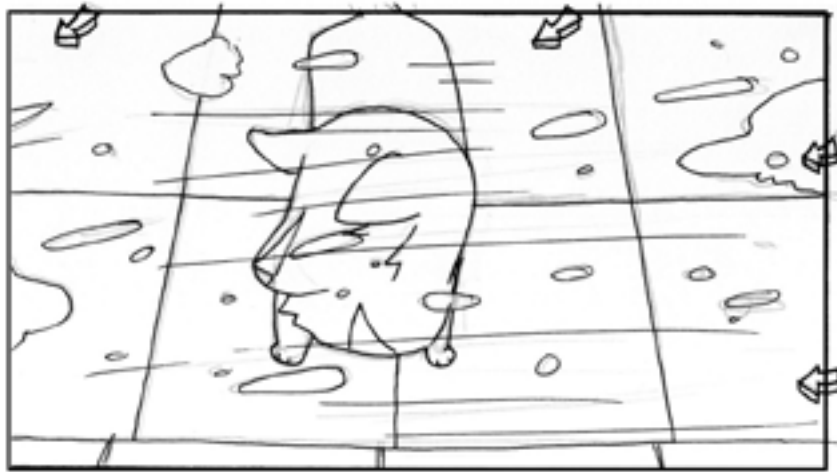
Escena: 5
 Plano: 7.2
 Encuadre: Plano general
 Acción: El personajillo convierte un coche nuevo en un coche de los años 50, cambiando también la estética de la persona que hay dentro del coche



Escena: 5
 Plano: 8
 Encuadre: Plano entero
 Efecto de cámara:
 Acción: El personajillo señala al cielo y hace que comience a nevar



Escena: 5
 Plano: 9.1
 Encuadre: Plano entero
 Efecto de cámara:
 Acción: Jacobo mira hacia el cielo extrañado



Escena: 5
 Plano: 9.2
 Encuadre: Plano entero
 Efecto de cámara:
 Acción: Con fuerte soplo de aire, la nevada se convierte en una tormenta de nieve



Escena: 5
 Plano: 11
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: Jacobo avanza hacia cámara cada vez más cubierto de nieve



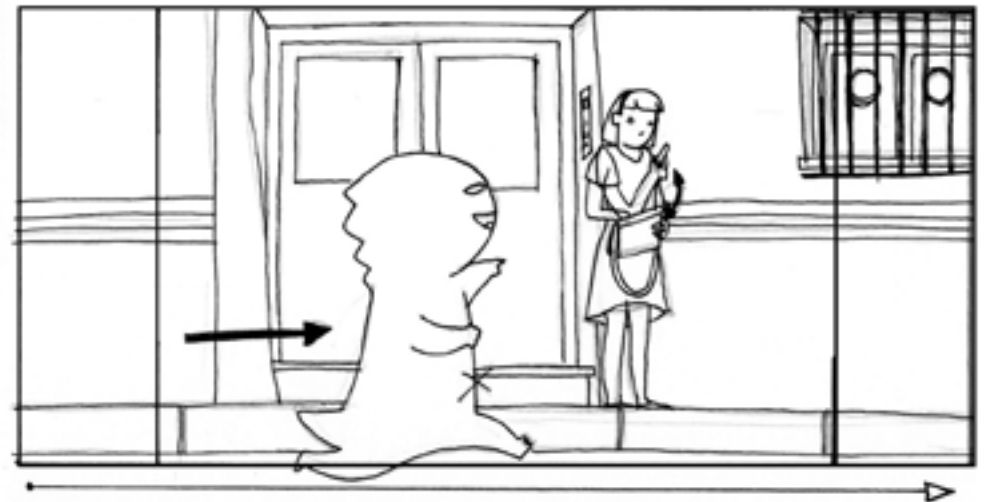
Escena: 5
 Plano: 10
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: Personajillo sale de cámara desde el capó del coche con un salto. Jacobo le sigue



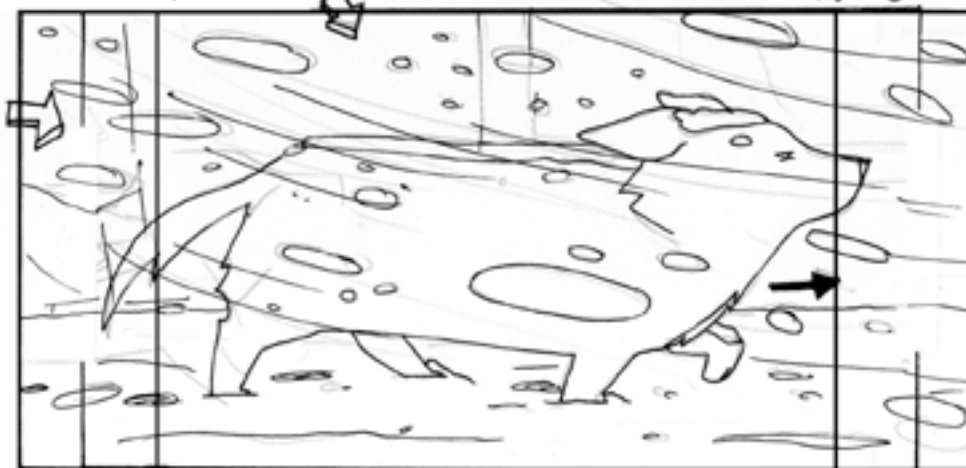
Escena: 5
 Plano: 12
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: Jacobo sigue avanzando en la tormenta, dejando un rastro de fotogramas anteriores



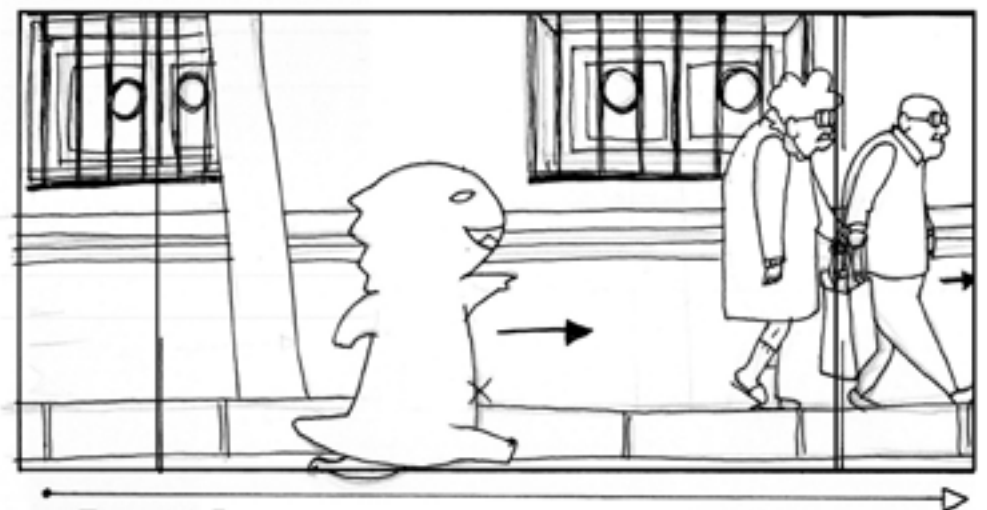
Escena: 5
 Plano: 13
 Encuadre: Plano americano
 Efecto de cámara:
 Acción: El personajillo, fuera de la tormenta, para a mirar atrás, a la tormenta donde se encuentra Jacobo, y sigue



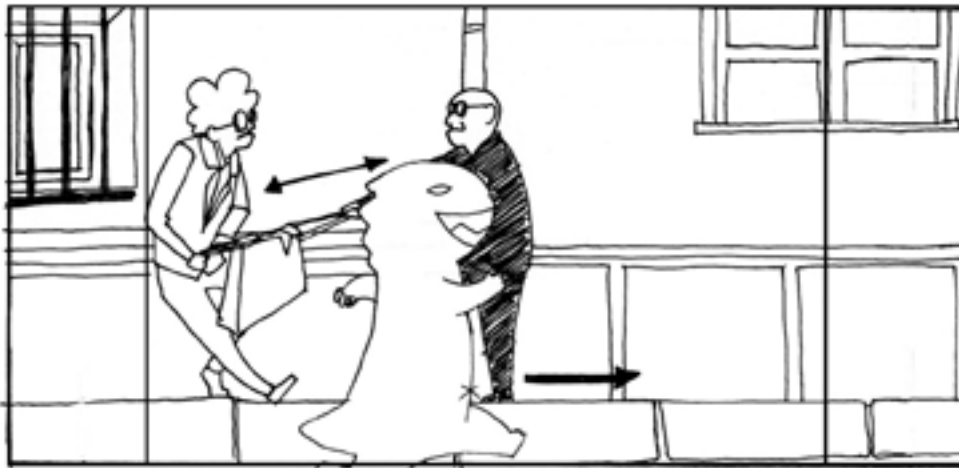
Escena: 5
 Plano: 14
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara: Travelling
 Acción: El personajillo, corriendo por la calle, convierte los movimientos de una chica en bucle



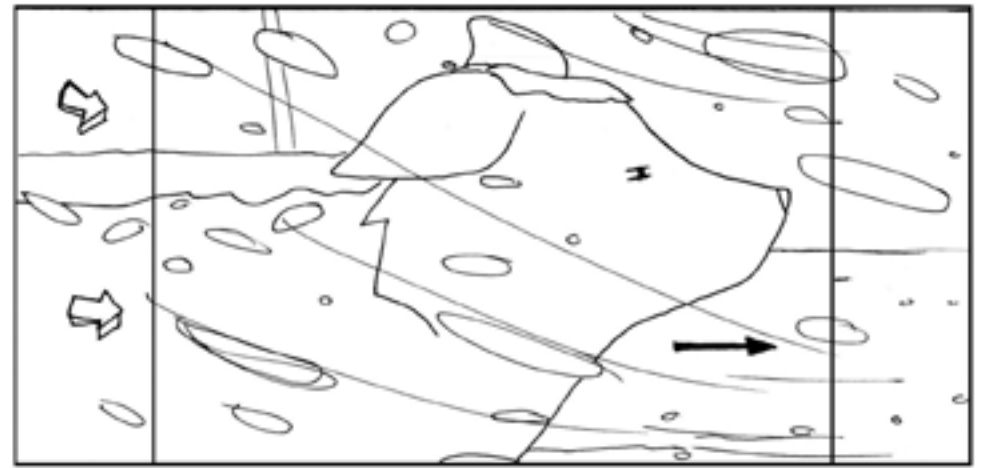
Escena: 5
 Plano: 15
 Encuadre: Plano entero
 Efecto de cámara: Travelling
 Acción: Jacobo sigue avanzando en la tormenta



Escena: 5
 Plano: 16.1
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara: Travelling
 Acción: El personajillo señala a los ancianos



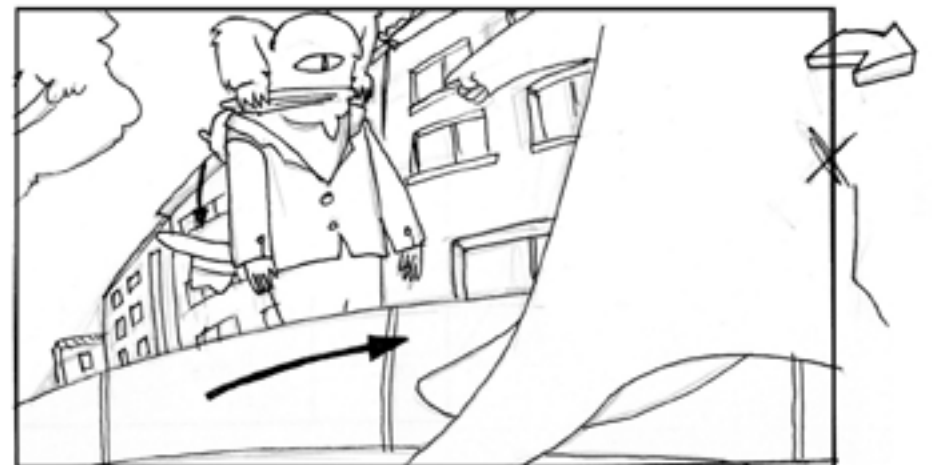
Escena: 5
 Plano: 16.2
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara: Travelling
 Acción: Ha convertido a los ancianos en personajes antagonistas que tiran de una bolsa



Escena: 5
 Plano: 17
 Encuadre: Plano medio corto
 Efecto de cámara: Travelling
 Acción: Jacobo sigue avanzando en la tormenta



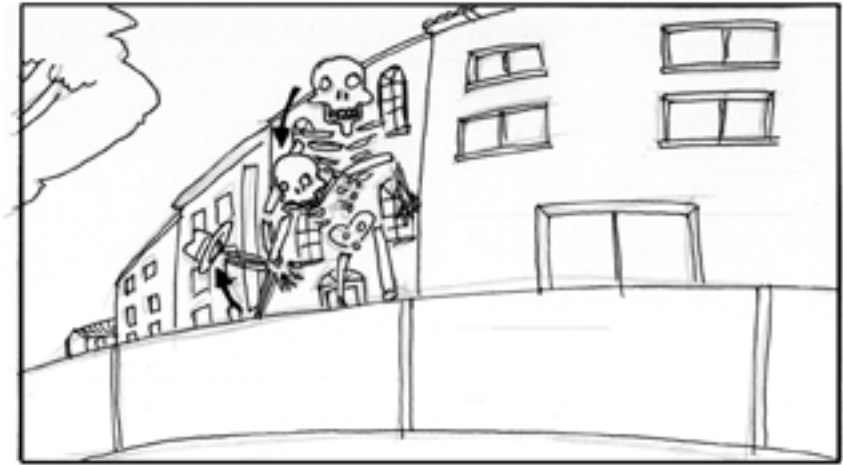
Escena: 5
 Plano: 18.1
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: El personajillo aparece corriendo



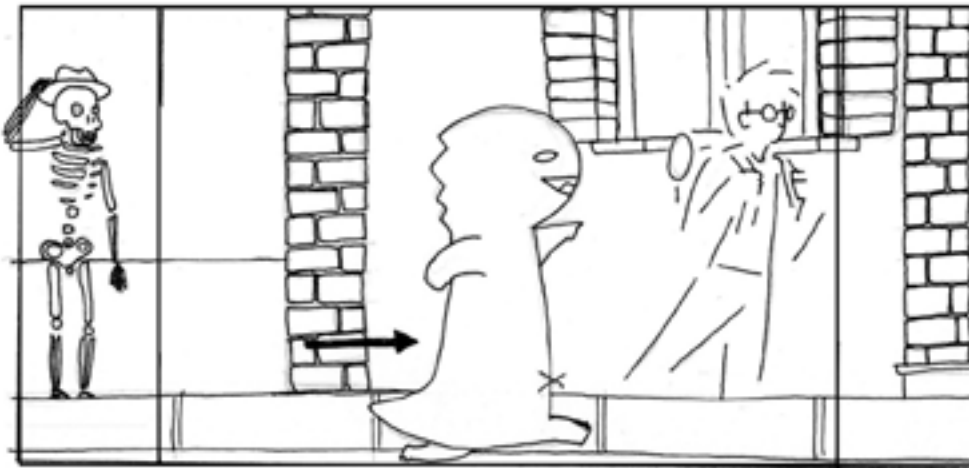
Escena: 5
 Plano: 18.2
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: El personajillo convierte al señor en un monstruo que muta que le sale por la boca



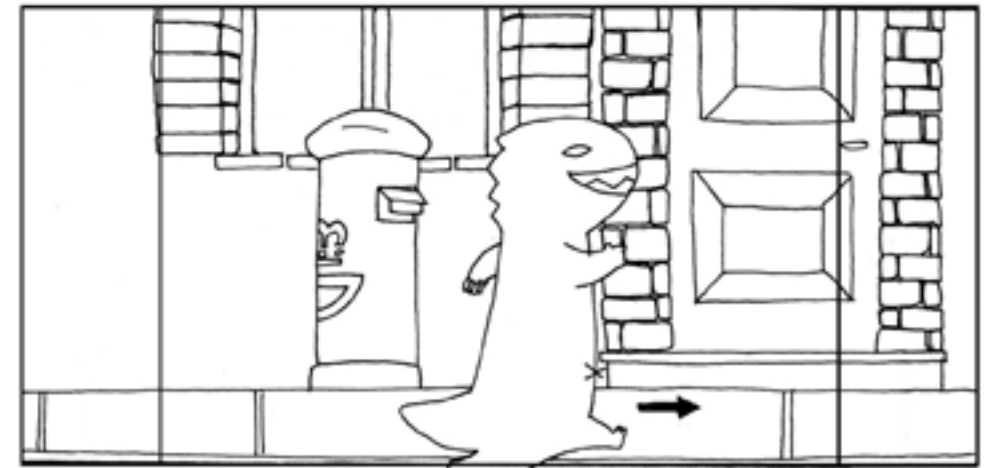
Escena: 5
 Plano: 18.3
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: El monstruo se derrite queda el esqueleto del señor



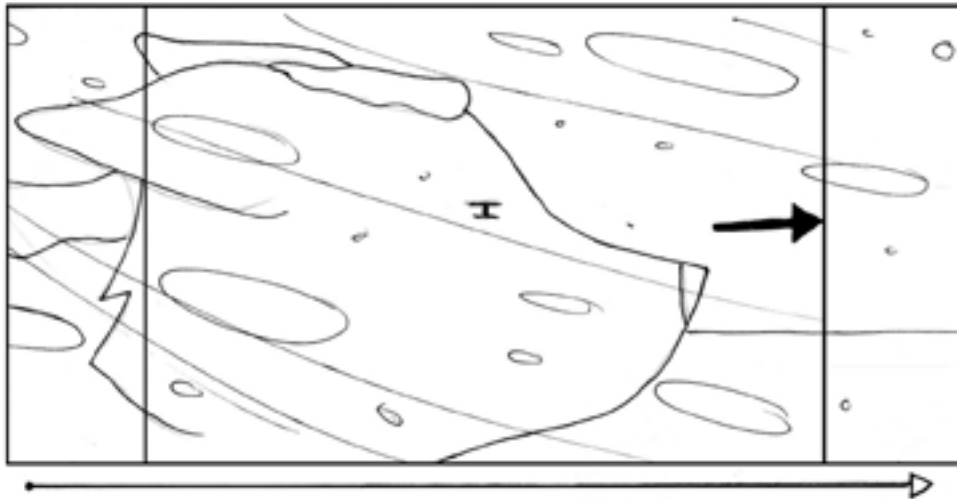
Escena: 5
 Plano: 18.4
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: El esqueleto coge el sombrero que se le cayó al señor



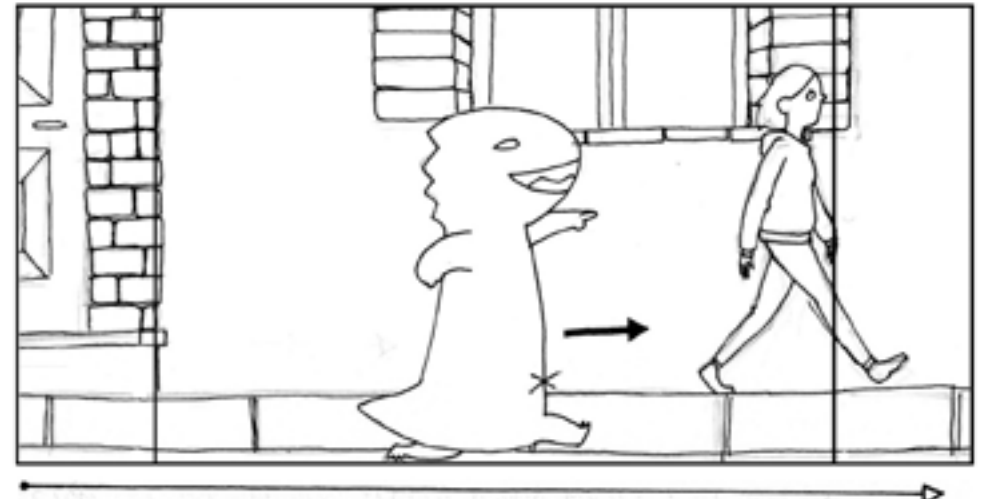
Escena: 5
 Plano: 19.1
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara: Travelling
 Acción: El personajillo transforma a un chico en un buzón de correos a través de la descomposición-recomposición de líneas



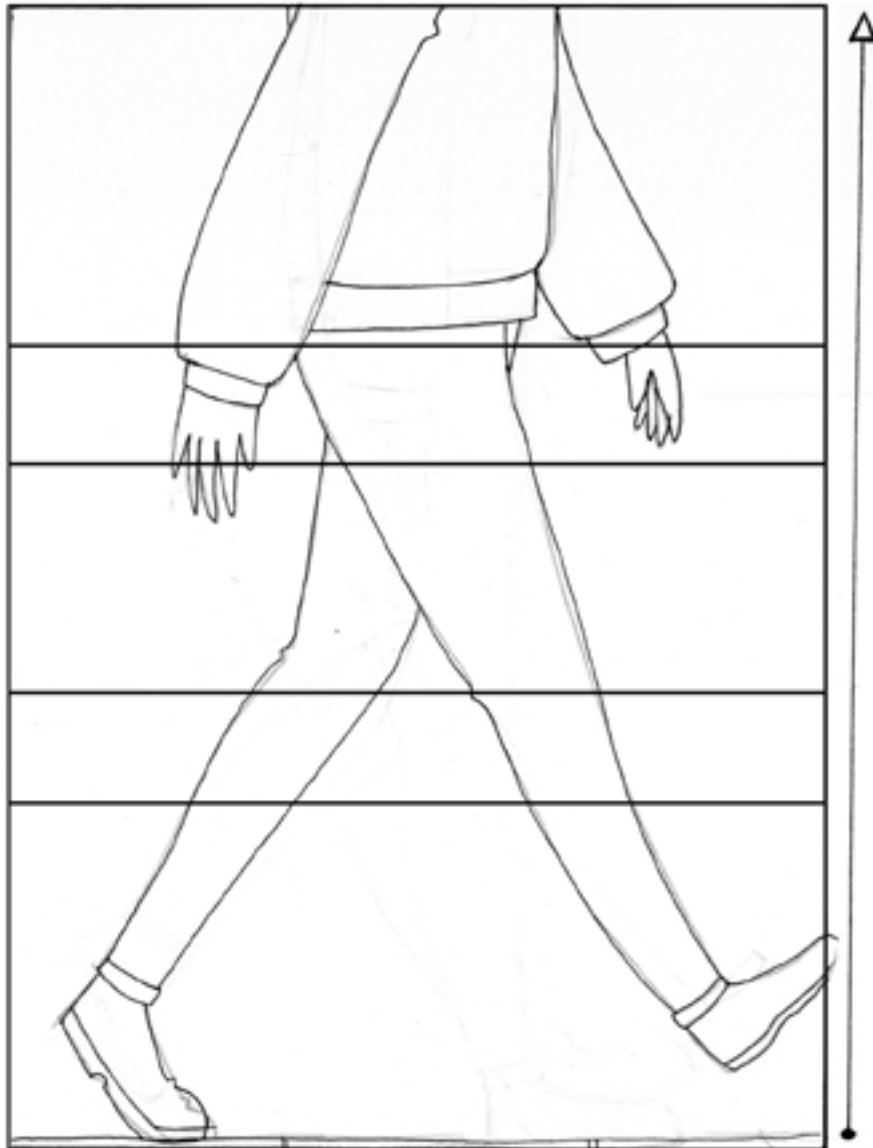
Escena: 5
 Plano: 19.2
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara: Travelling
 Acción: El personajillo transforma a un chico en un buzón de correos a través de la descomposición-recomposición de líneas



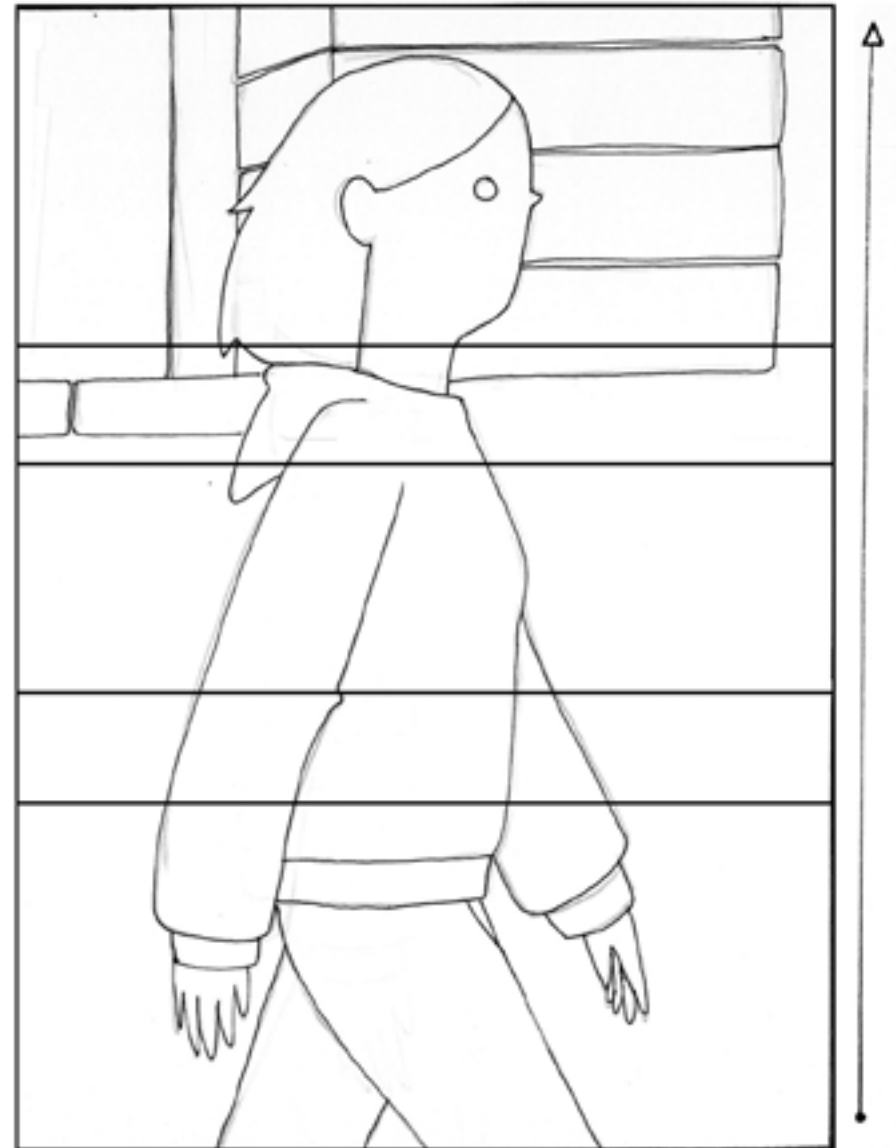
Escena: 5
Plano: 20
Encuadre: Primer plano
Efecto de cámara: Travelling
Acción: Jacobo se acerca al final de la tormenta



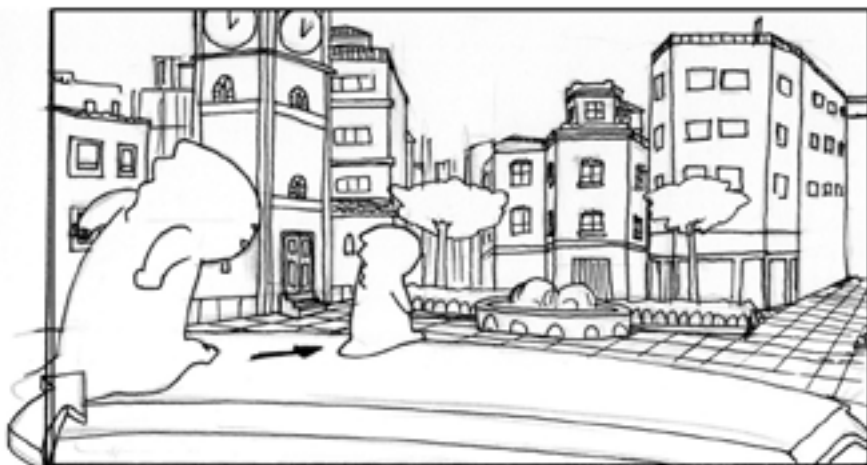
Escena: 5
Plano: 21
Encuadre: Plano general
Efecto de cámara: Travelling
Acción: El personajillo paraliza a una mujer



Escena: 5
Plano: 22.1
Encuadre: Plano americano
Efecto de cámara: Travelling
Acción: La cámara hace un recorrido desde los pies a la cabeza de la señora paralizada



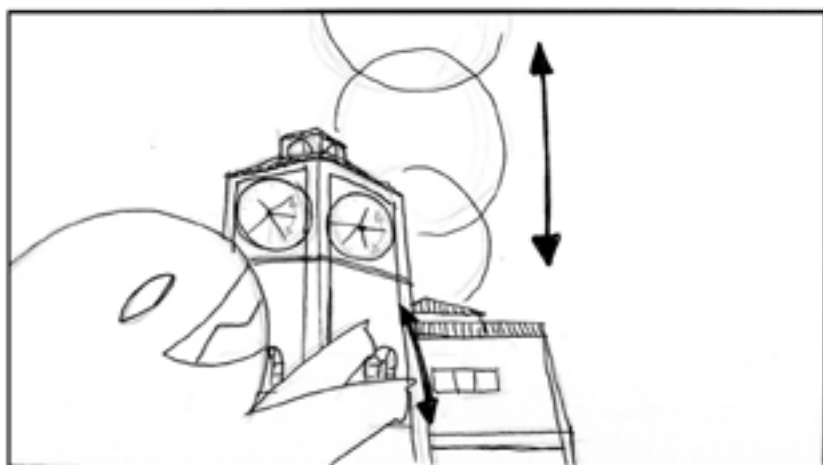
Escena: 5
Plano: 22.2
Encuadre: Plano americano
Efecto de cámara: Travelling
Acción: La cámara hace un recorrido desde los pies a la cabeza de la señora paralizada



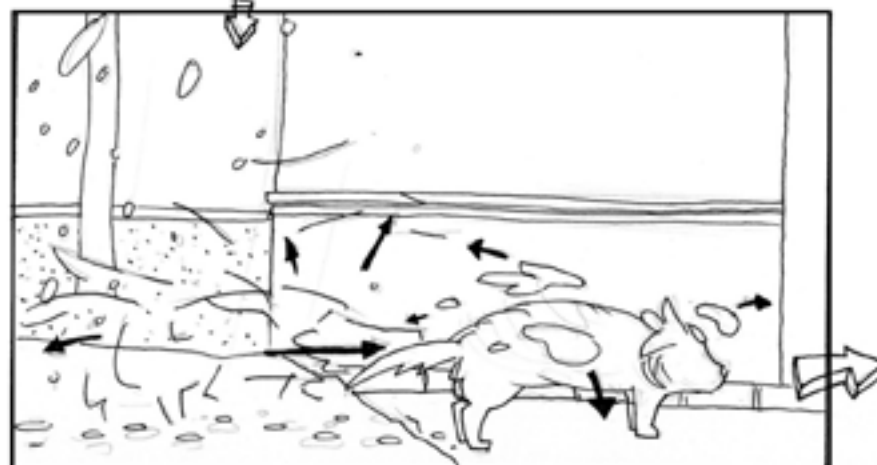
Escena: 5
 Plano: 23
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: El personajillo se sube al techo de un coche, anda y se sienta en el borde más lejano a cámara



Escena: 5
 Plano: 24.1
 Encuadre: Plano medio corto
 Efecto de cámara: Panorámica
 Acción: El personajillo señala al sol



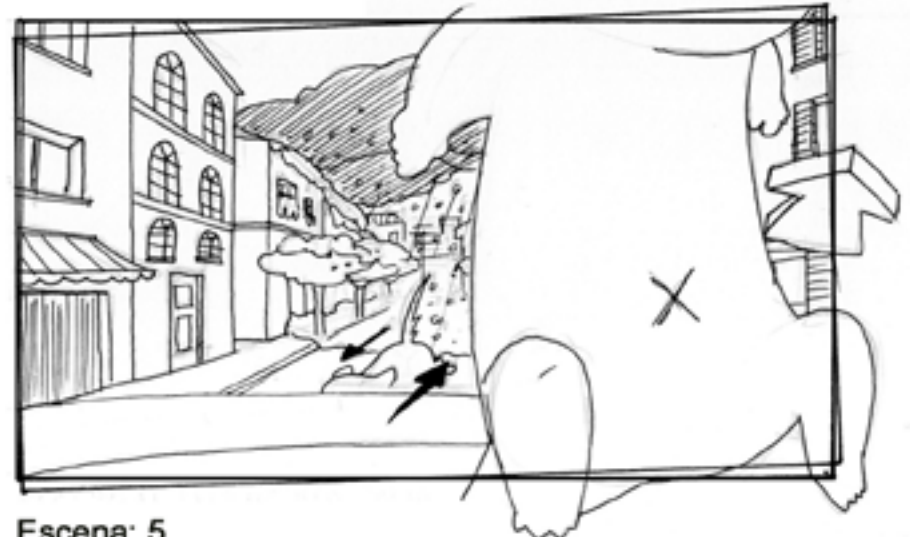
Escena: 5
 Plano: 24.2
 Encuadre: Plano medio corto
 Efecto de cámara:
 Acción: El personajillo juega con el sol y las agujas del reloj



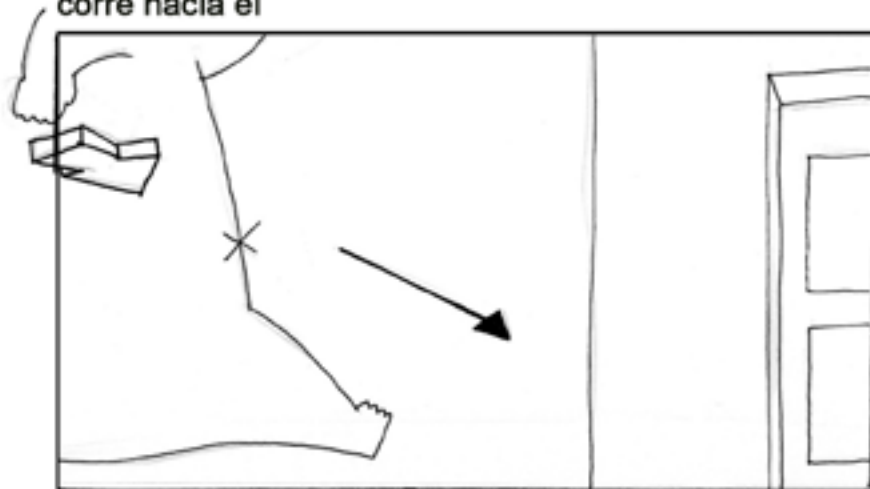
Escena: 5
 Plano: 25
 Encuadre: Plano general
 Acción: Jacobo está saliendo de la tormenta. Al sacudirse, los fotogramas anteriores se van con el viento



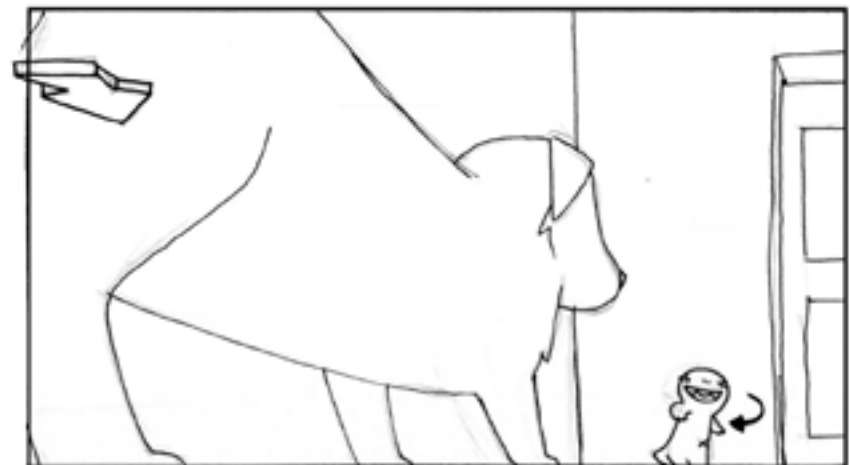
Escena: 5
 Plano: 26.1
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: El personajillo se gira y ve que Jacobo corre hacia él



Escena: 5
 Plano: 26.2
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: El personajillo salta y sale del plano



Escena: 5
 Plano: 27.1
 Encuadre: Plano americano
 Efecto de cámara:
 Acción: El personajillo entra corriendo en el plano



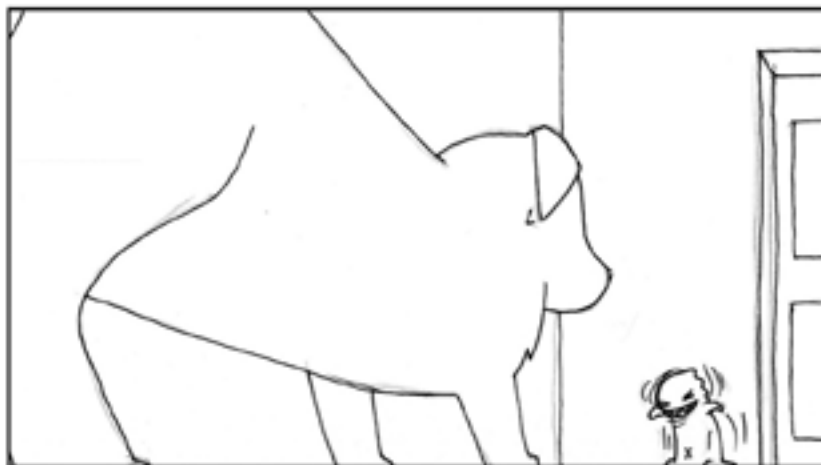
Escena: 5
 Plano: 27.2
 Encuadre: Plano americano
 Efecto de cámara:
 Acción: El personajillo para y queda semiacorralado por Jacobo



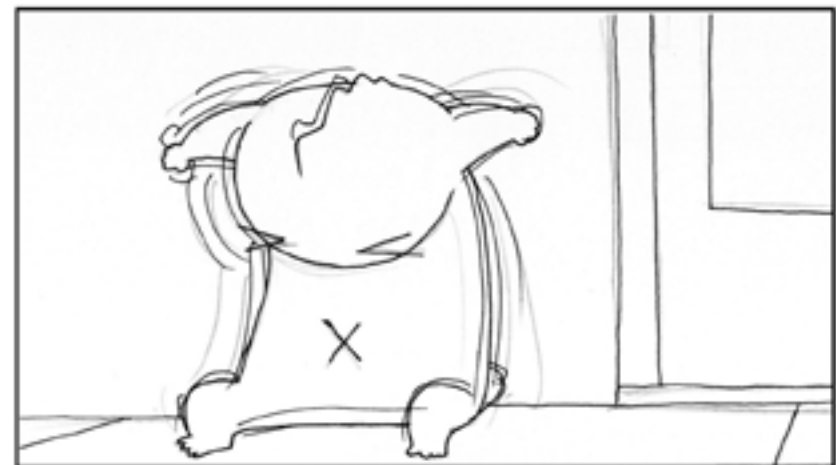
Escena: 5
 Plano: 28
 Encuadre: Primerísimo primer plano
 Efecto de cámara: Travelling
 Acción: Ojos de Jacobo miran fijamente al personajejillo



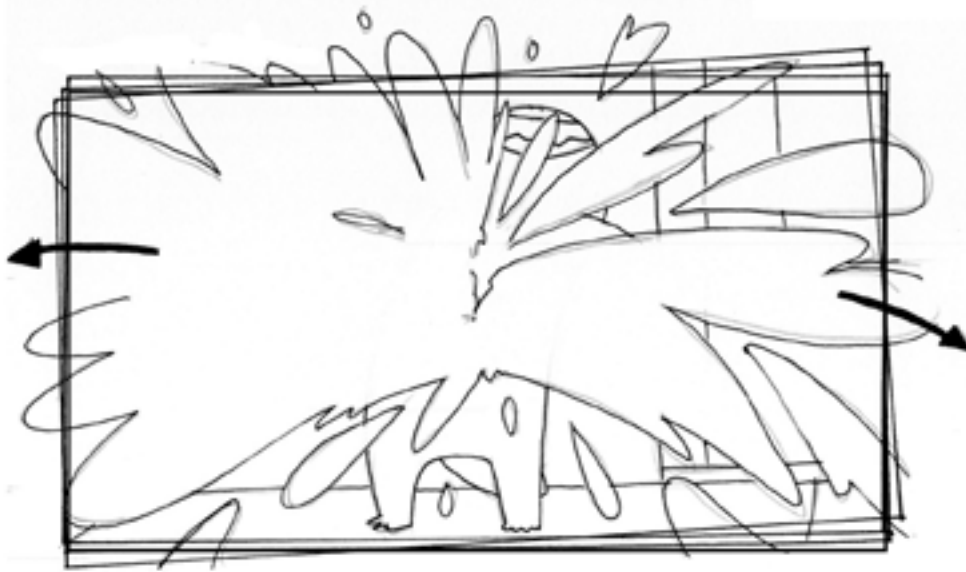
Escena: 5
 Plano: 29
 Encuadre: Primerísimo primer plano
 Efecto de cámara: Travelling
 Acción: Ojos del personajejillo miran fijamente a Jacobo



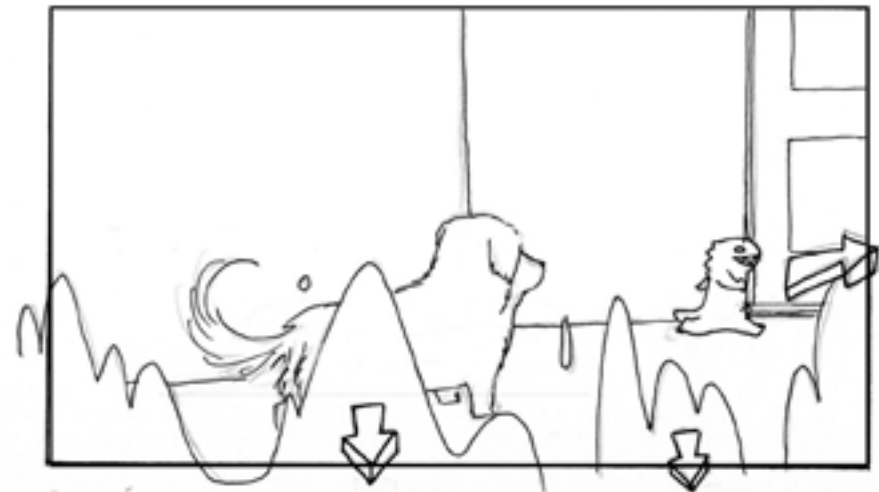
Escena: 5
 Plano: 30
 Encuadre: Plano americano
 Efecto de cámara:
 Acción: El personajejillo, al fondo de la calle, comienza a vibrar haciendo mucha fuerza



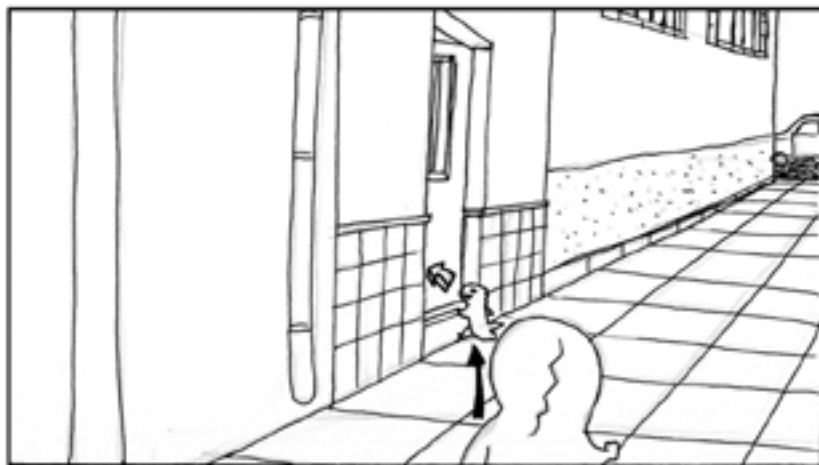
Escena: 5
 Plano: 31.1
 Encuadre: Plano entero
 Efecto de cámara:
 Acción: El personajejillo vibra más



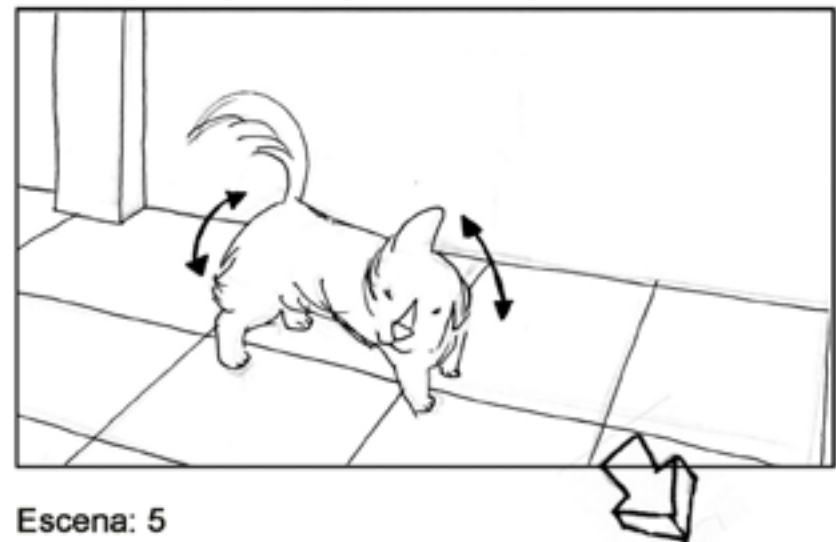
Escena: 5
 Plano: 31.2
 Encuadre: Plano entero
 Efecto de cámara: Steadycam
 Acción: El personajillo revienta y lo llena todo de color



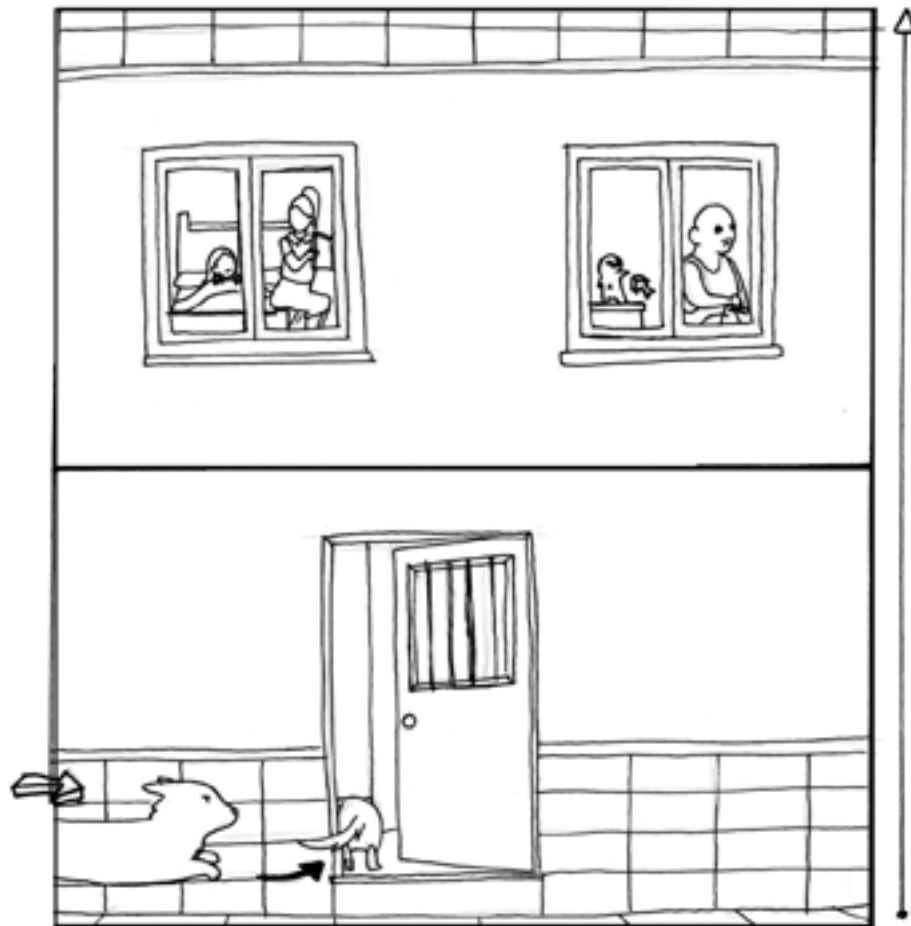
Escena: 5
 Plano: 32
 Encuadre: Plano general
 Acción: Cuando se dispersa el color el escenario se ha convertido en real y Jacobo tiene aplicada una técnica rotoscopia El personajillo sale del plano corriendo



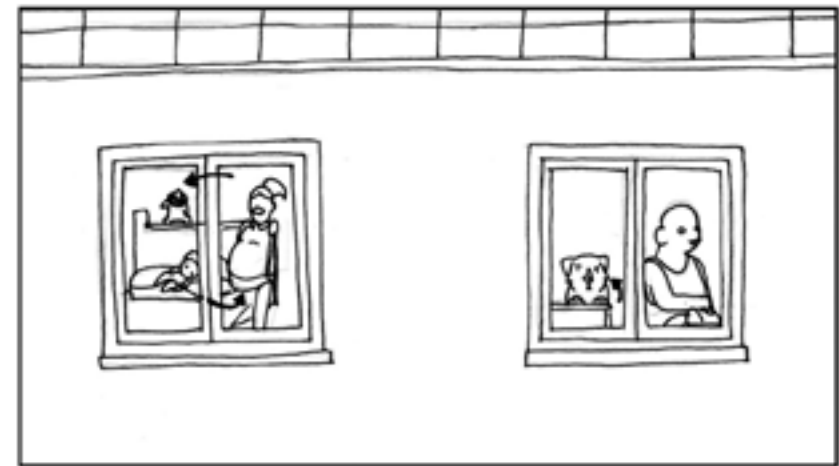
Escena: 5
 Plano: 33
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: El personajillo se mete por una puerta entreabierta



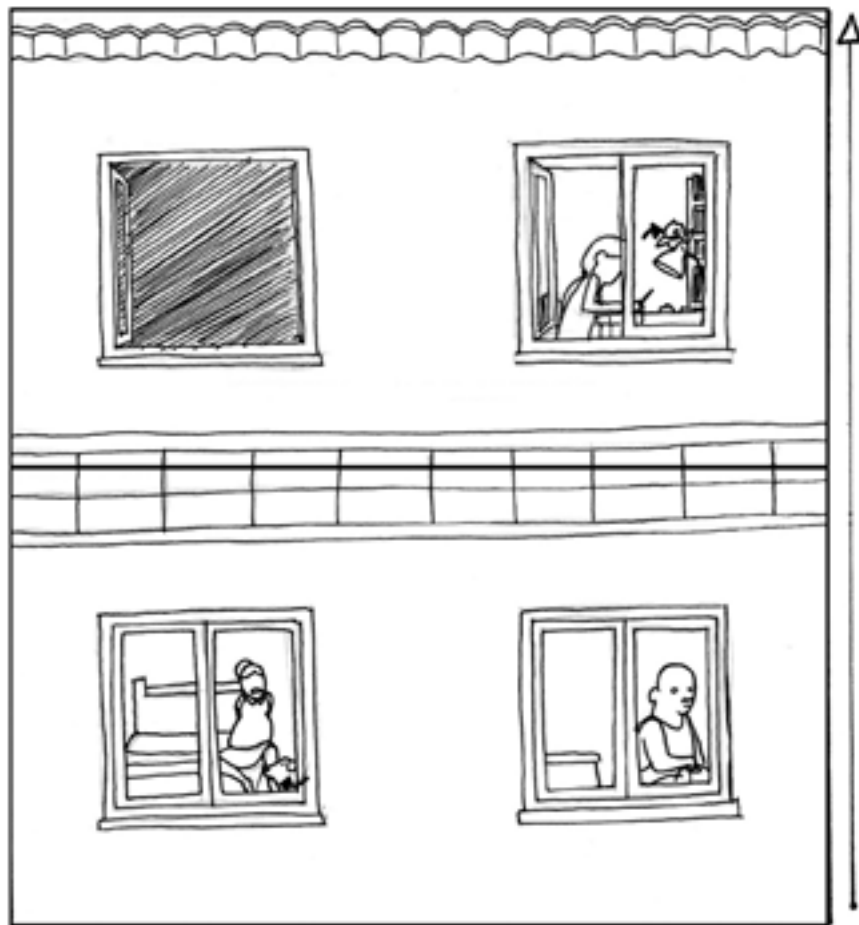
Escena: 5
 Plano: 34
 Encuadre: Plano general
 Acción: Jacobo se sacude y vuelve a ser un personaje animado con la técnica anterior al rotoscopia. Sale corriendo para perseguir al personajillo



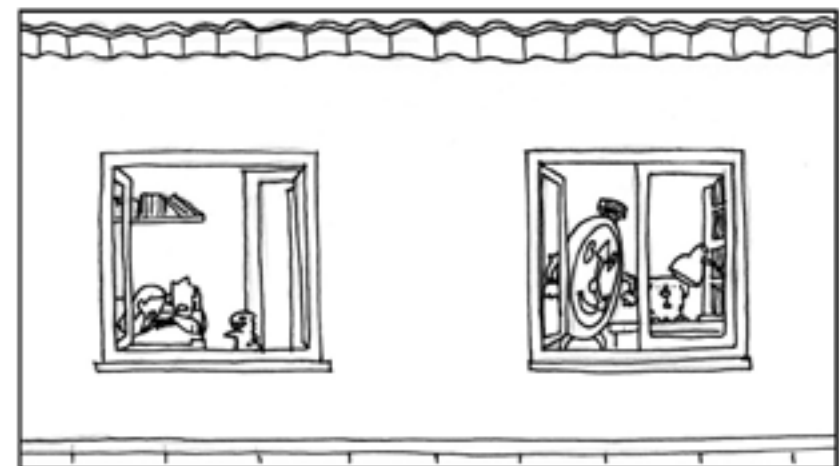
Escena: 5
 Plano: 35.1
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara: Plano general
 Efecto de cámara: Travelling
 Acción: Jacobo entra por la misma puerta que el personajillo.
 Por las ventanas del edificio vemos cómo el personajillo hace de las suyas (primero paraliza a un hombre)



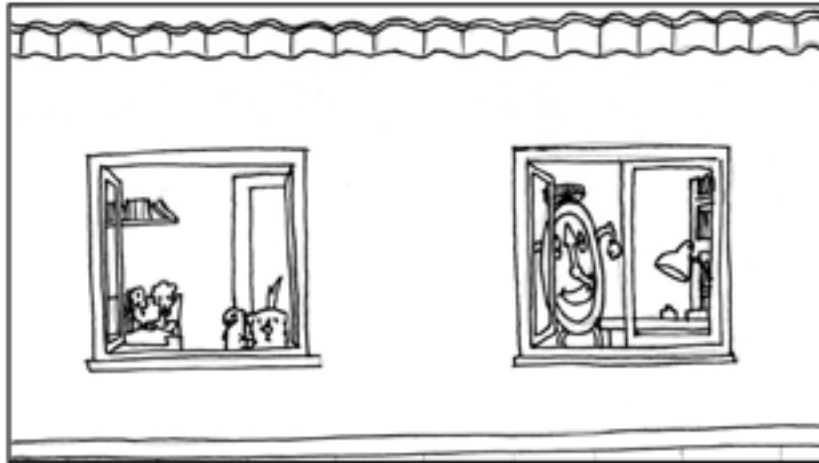
Escena: 5
 Plano: 35.2
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: Luego el personajillo hace retroceder en el tiempo a una niña hasta ser un embrión. Jacobo aparece en la habitación del hombre paralizado



Escena: 5
Plano: 35.3
Encuadre: Plano general
Efecto de cámara: Plano general
Efecto de cámara: Travelling
Acción: Luego el personajillo convierte a una chica en un reloj personificado. Jacobo aparece en la habitación de la mujer y la niña



Escena: 5
Plano: 35.4
Encuadre: Plano general
Efecto de cámara: Travelling
Acción: Luego el personajillo convierte a una pareja joven en viejos decrépitos. Jacobo aparece en la habitación de la chica-reloj



Escena: 5
 Plano: 35.5
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: Jacobo aparece en la última habitación



Escena: 5
 Plano: 36
 Encuadre: Plano entero
 Efecto de cámara:
 Acción: El personaje, en el poyete de la ventana, mirando a Jacobo, chasquea los dedos



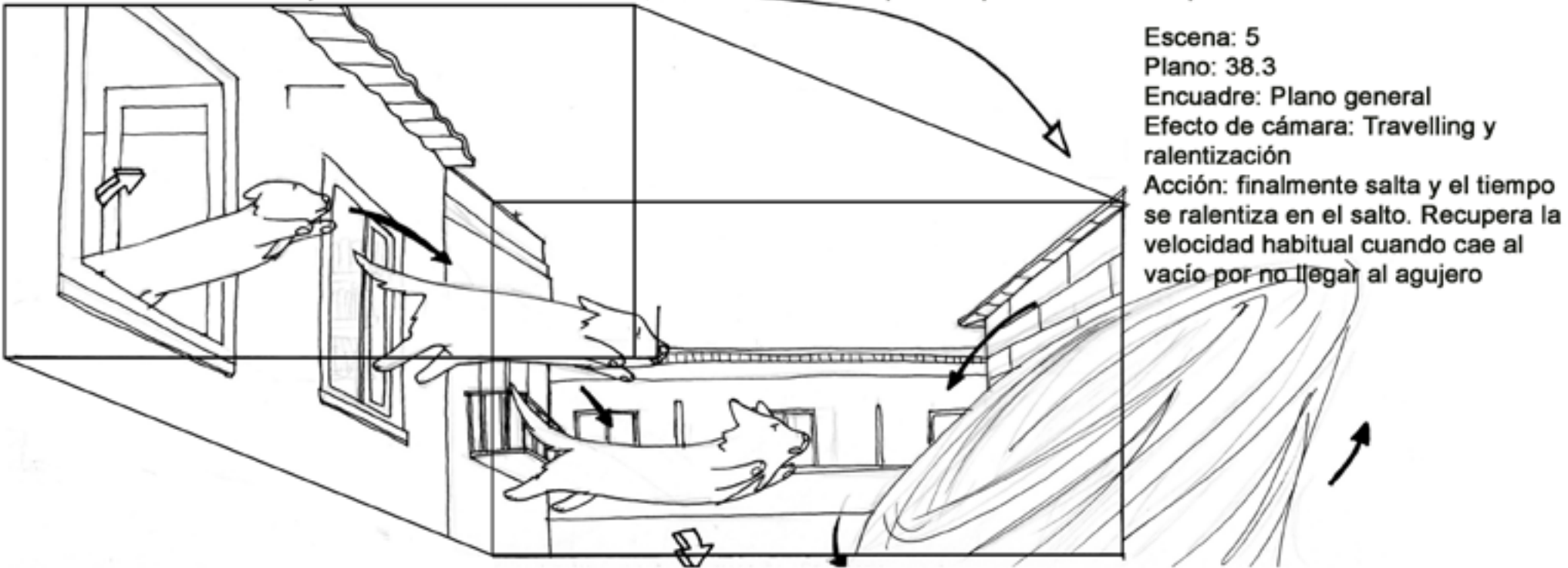
Escena: 5
 Plano: 37
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: El personaje hace aparecer un agujero de gusano en el exterior del edificio y salta a él



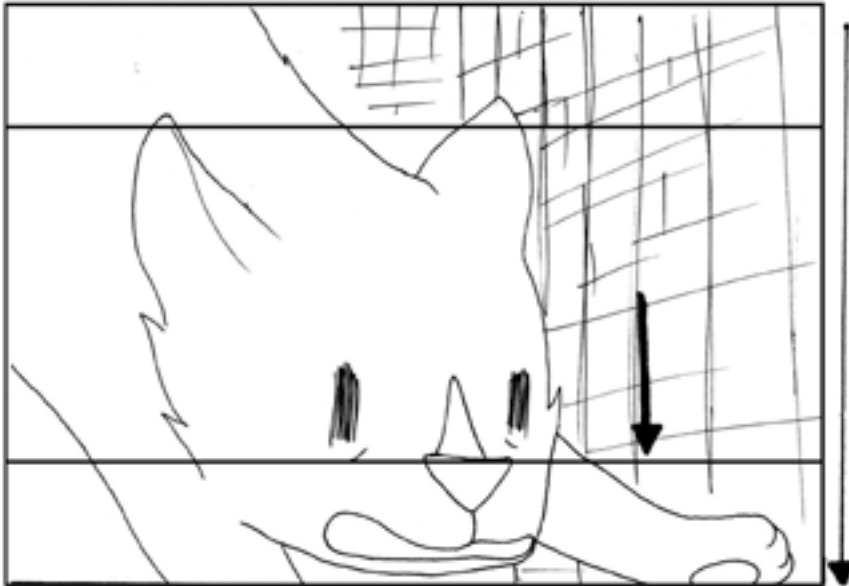
Escena: 5
Plano: 38.1
Encuadre: Plano general
Efecto de cámara:
Acción: Jacobo se asoma por la ventana



Escena: 5
Plano: 38.2
Encuadre: Plano general
Efecto de cámara:
Acción: parece que no va a ser capaz de saltar



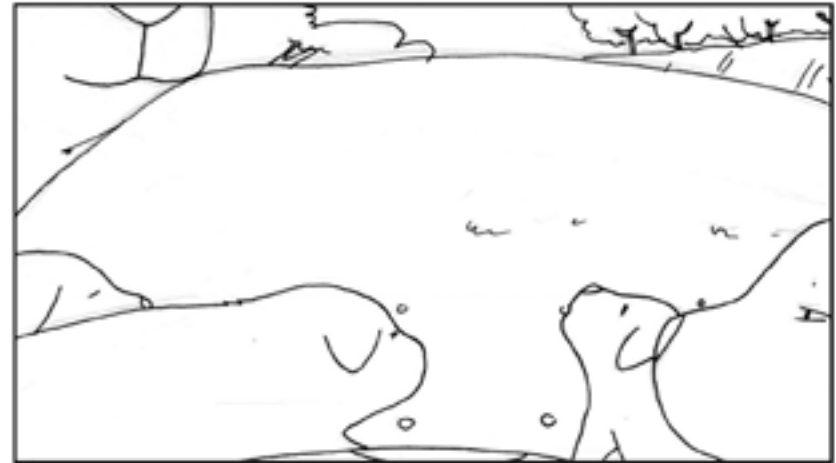
Escena: 5
Plano: 38.3
Encuadre: Plano general
Efecto de cámara: Travelling y ralentización
Acción: finalmente salta y el tiempo se ralentiza en el salto. Recupera la velocidad habitual cuando cae al vacío por no llegar al agujero



Escena: 5
 Plano: 39
 Encuadre: Primer plano
 Efecto de cámara: Travelling
 Acción: La cara de Jacobo refleja terror por caer al vacío



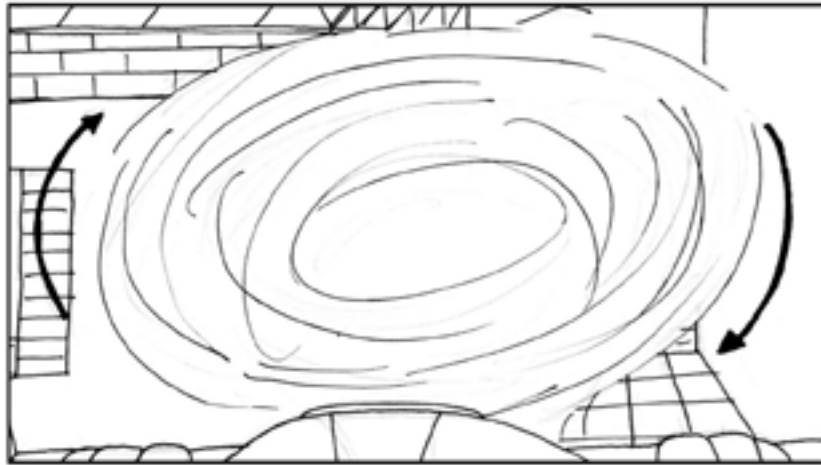
Escena: 5
 Plano: 41
 Encuadre: Plano subjetivo
 Efecto de cámara:
 Acción: Jacobo y su dueña están jugando a tirar de una cuerda



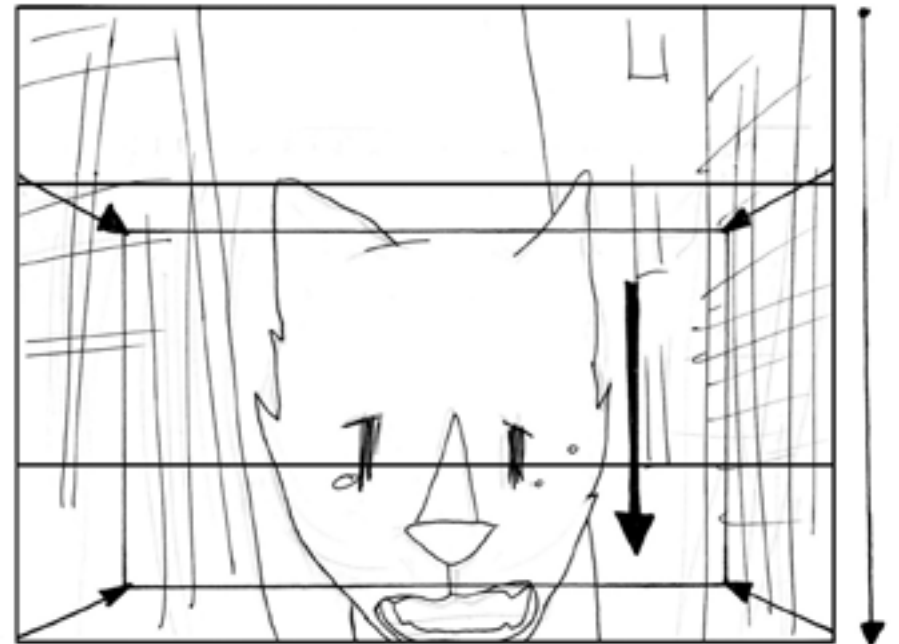
Escena: 5
 Plano: 40
 Encuadre: Plano subjetivo
 Efecto de cámara:
 Acción: Flashes del pasado vienen a su mente. Está rodeado de cachorritos y su madre perra frente a él



Escena: 5
 Plano: 42
 Encuadre: Plano subjetivo
 Efecto de cámara:
 Acción: Jacobo está tumbado en una manta mirando a su dueña



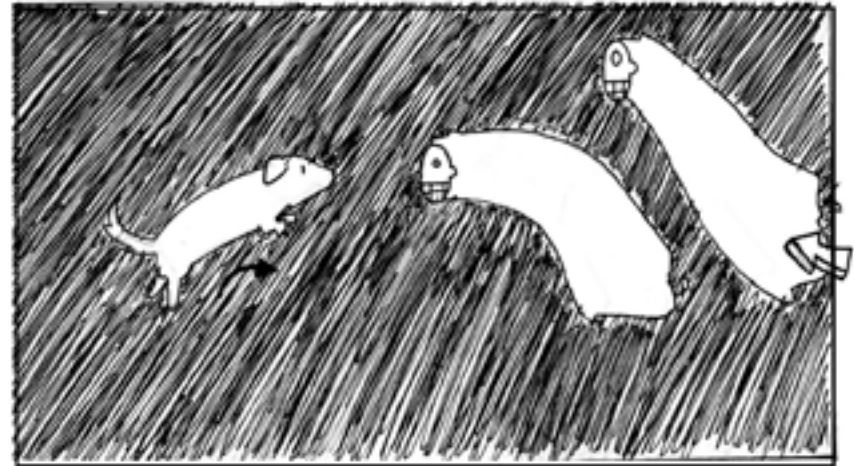
Escena: 5
Plano: 43
Encuadre: Plano subjetivo
Efecto de cámara:
Acción: Vemos el agujero de gusano desde la ventana de la habitación



Escena:5
Plano: 44
Encuadre: Plano medio corto - Primer plano
Efecto de cámara: Travelling y Zoom in
Acción: Jacobo sigue aterrado ante el inminente choque



Transición: Disolución a blanco

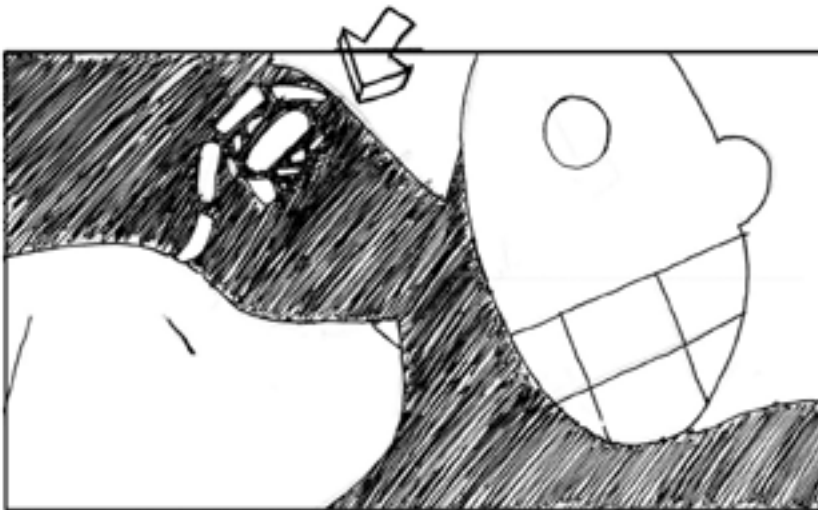


Escena: 6

Plano: 1

Encuadre: Plano general

Acción: Con un fognazo Jacobo pasa a estar en el limbo. La muerte se aproxima hacia él

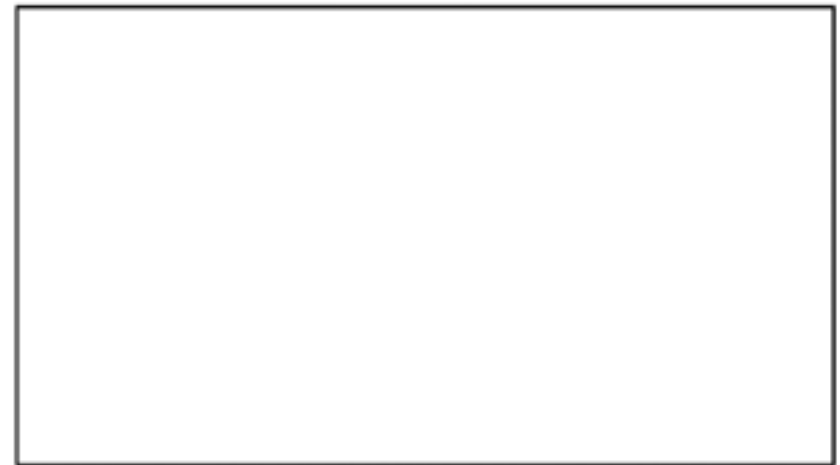


Escena: 6

Plano: 2

Encuadre: Primer plano

Acción: La muerte y Jacobo se miran fijamente, muy de cerca. La muerte toca a Jacobo



Transición: Disolución a blanco

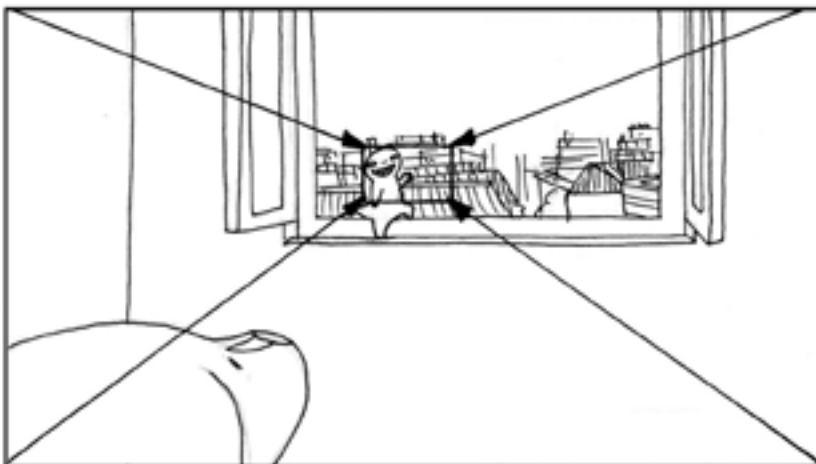


Escena: 7

Plano: 1

Encuadre: Plano general

Acción: Volvemos a ver a Jacobo cayendo al vacío a cámara lenta. De repente la imagen se congela por un segundo y comienza a rebobinarse hasta dejar a Jacobo dentro de la habitación



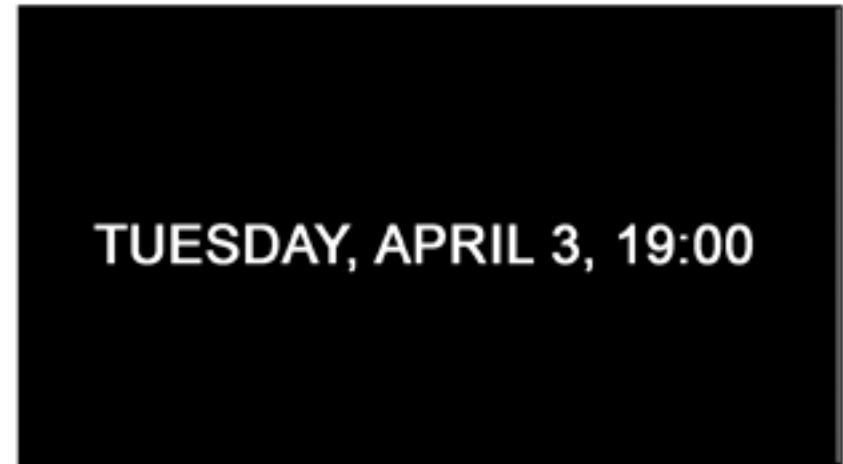
Escena: 7

Plano: 3

Encuadre: Plano general - Plano americano

Efecto de cámara: Zoom in

Acción: Volvemos a estar dentro de la habitación con el personajillo en la ventana, a punto de chasquear los dedos.

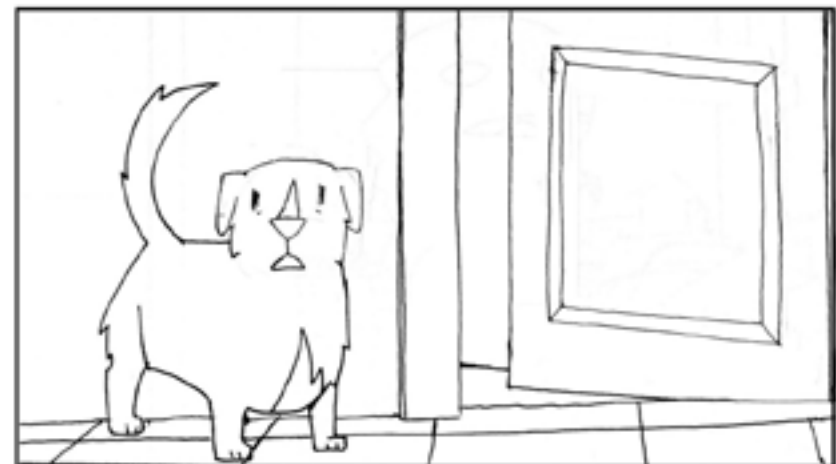


Escena: 7

Plano: 2

Efecto de cámara:

Acción: Corte de plano en negro con cartela



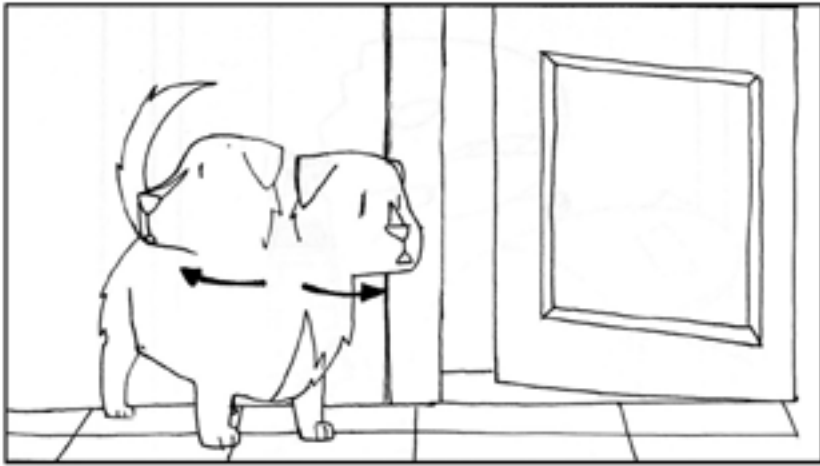
Escena: 7

Plano: 4.1

Encuadre: Plano general

Efecto de cámara:

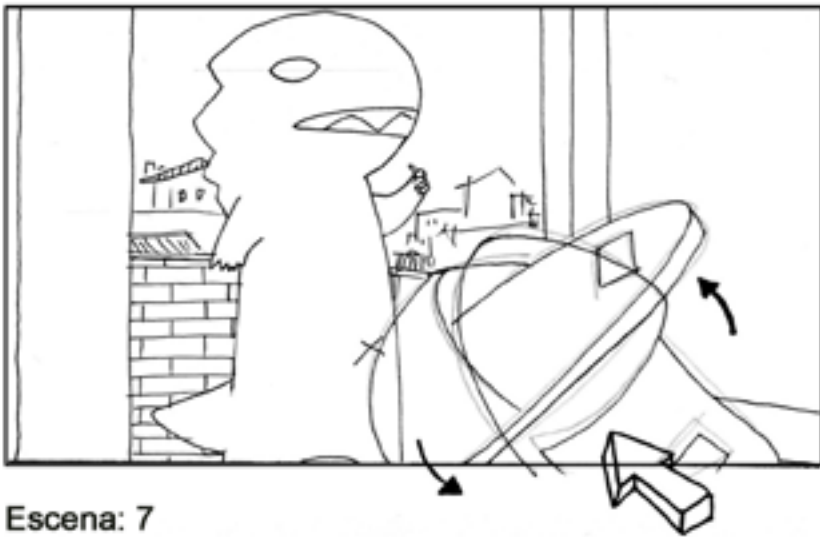
Acción: Jacobo se asusta ya que sabe lo que pasará después de que el personajillo chasqué los dedos



Escena: 7
 Plano: 4.2
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: Jacobo busca algo para lanzarle al personajillo



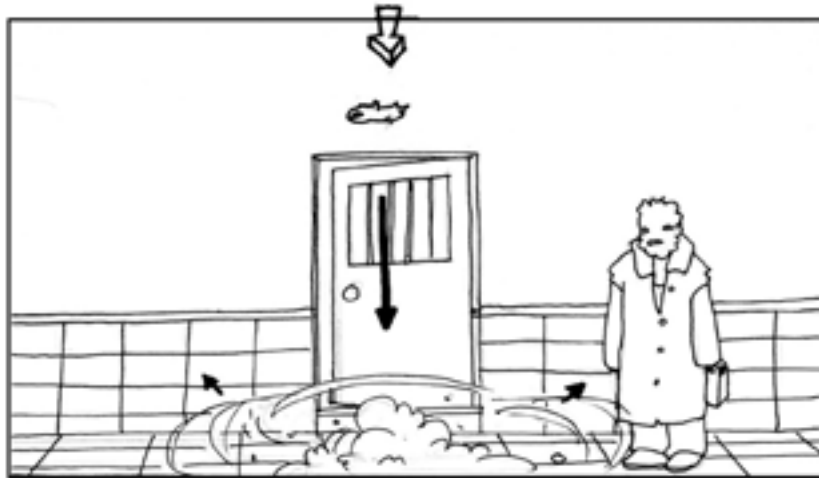
Escena: 7
 Plano: 4.3
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara: Travelling
 Acción: Agarra una zapatilla con la boca y se la lanza al personajillo



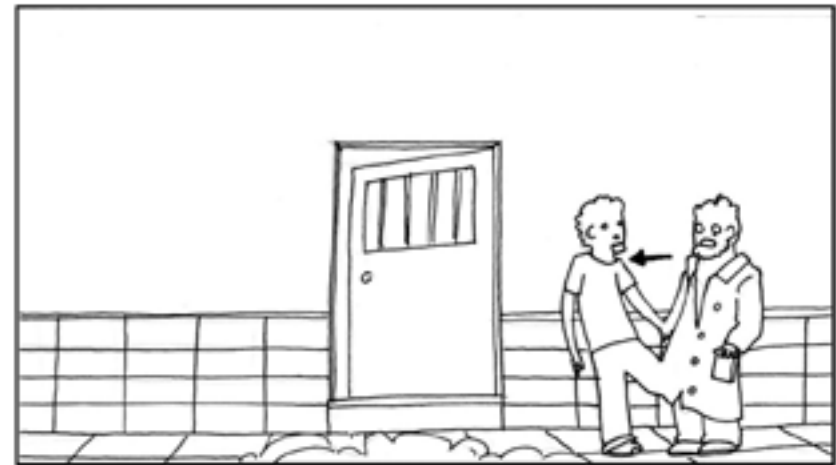
Escena: 7
 Plano: 5.1
 Encuadre: Plano americano
 Efecto de cámara:
 Acción: La zapatilla se le abalanza a toda velocidad



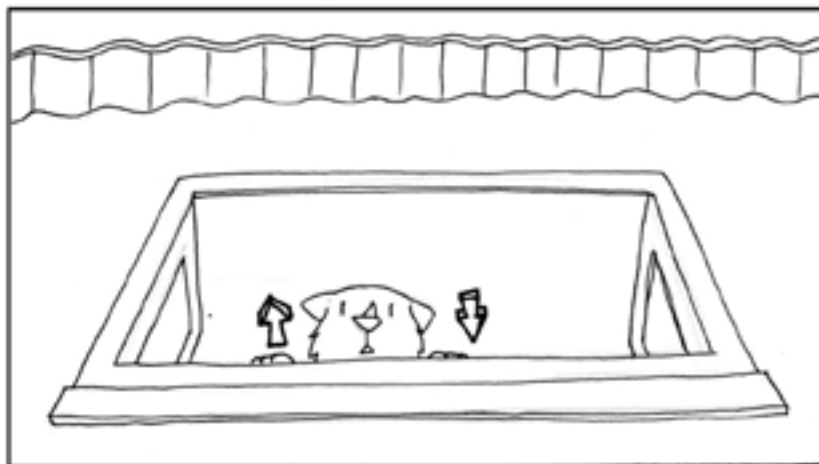
Escena: 7
 Plano: 5.2
 Encuadre: Plano americano
 Efecto de cámara:
 Acción: El personajillo recibe el golpe de la zapatilla y se defenestra



Escena: 7
 Plano: 6.1
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: El personaje se estampa contra el suelo, creando una onda expansiva



Escena: 7
 Plano: 6.2
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: El vagabundo se desdobra cuando el personaje es tocado por la onda expansiva



Escena: 7
 Plano: 7
 Encuadre: Plano general
 Efectos de cámara:
 Acción: Jacobo está mirando por la ventana y se mete dentro de la habitación para llegar donde está el personaje



Escena: 7
 Plano: 8.1
 Encuadre: Plano general
 Acción: El personaje está tumbado muy cerca de la cámara y el vagabundo mira a su yo desdoblado, ambos se mueven como un espejo el uno del otro. Jacobo sale por la puerta, corre hacia el personaje y salta encima



Escena: 7
Plano: 8.2
Encuadre: Plano general
Efecto de cámara:
Acción: Jacobo salta encima del personajillo



Escena: 7
Plano: 8.3
Encuadre: Plano general
Efecto de cámara:
Acción: Personajillo crea una onda expansiva que repele a Jacobo y hace desaparecer al doble del vagabundo



Escena: 7
Plano: 9
Encuadre: Plano general
Efecto de cámara:
Acción: Jacobo está tirado sobre el suelo. El vagabundo termina de reabsorberse y se mira las manos

Escena: 7

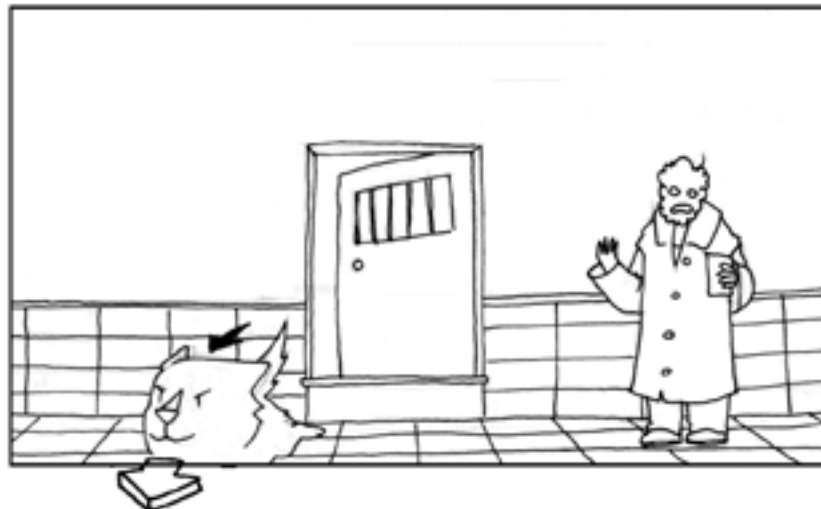
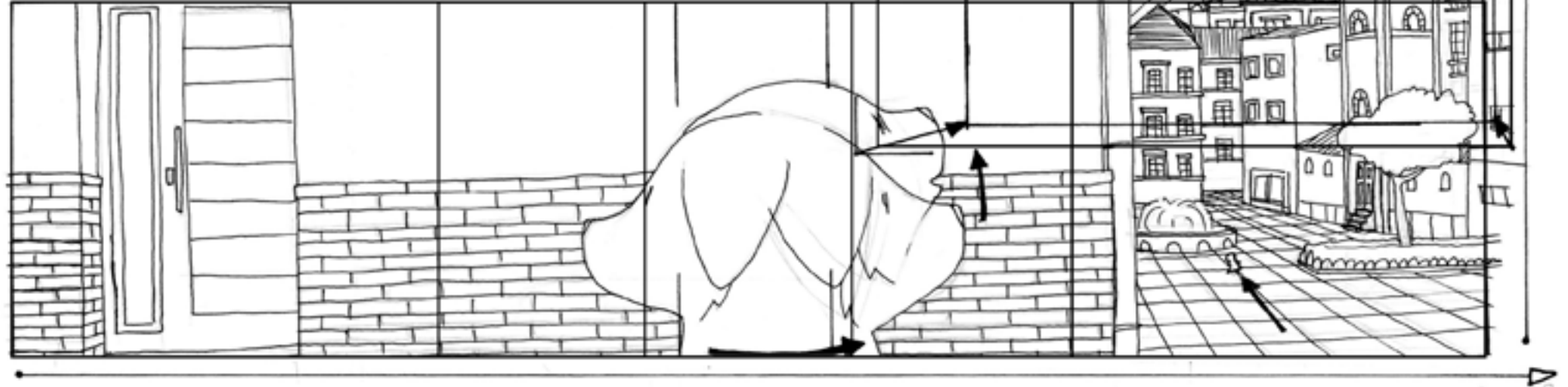
Plano: 10

Encuadre: Plano general

Efecto de cámara: Travellin y Zoom in

Acción: Jacobo mira hacia el lado izquierdo y cuando gira la cabeza para mirar al lado contrario, la cámara le sigue en el movimiento.

Mirando a la torre del reloj, Jacobo muestra en su cara que ha dado con la clave

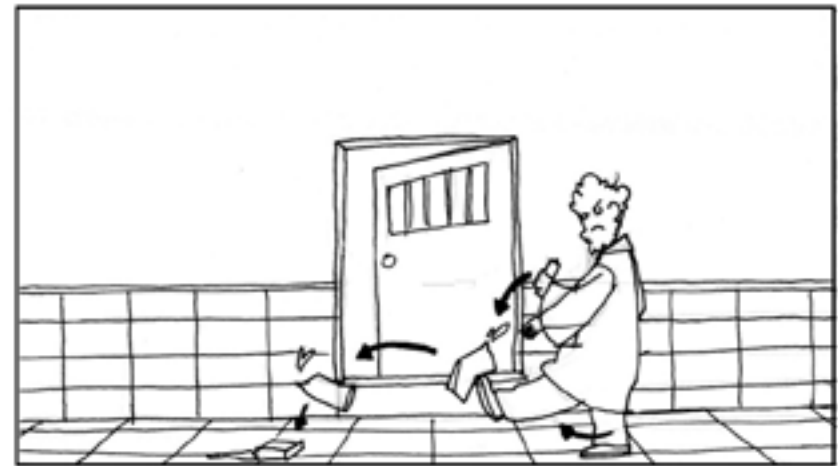


Escena: 7

Plano: 11.1

Encuadre: Plano general

Acción: Jacobo se incorpora y sale del plano.

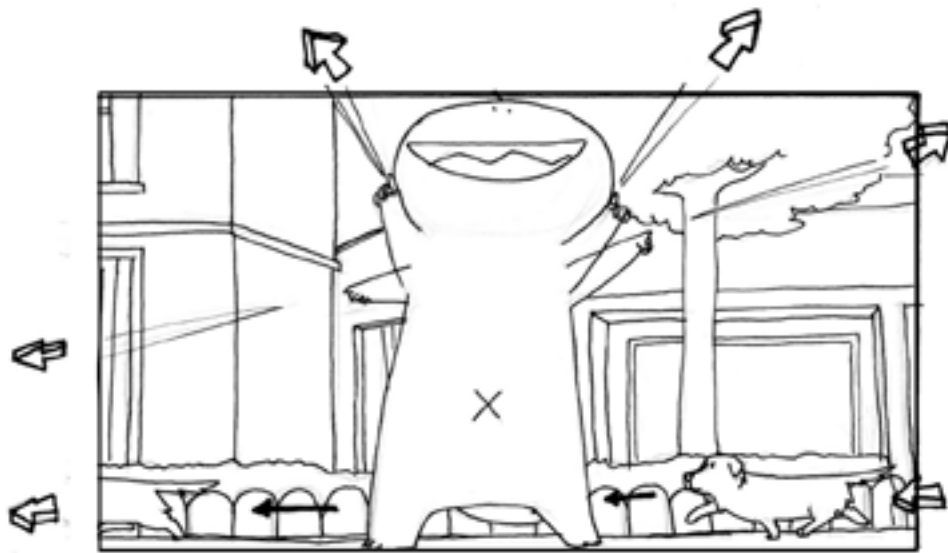


Escena: 7

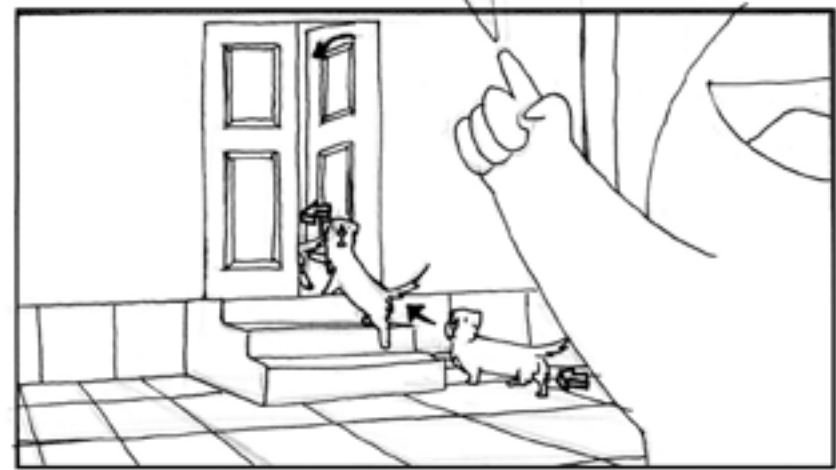
Plano: 11.2

Encuadre: Plano general

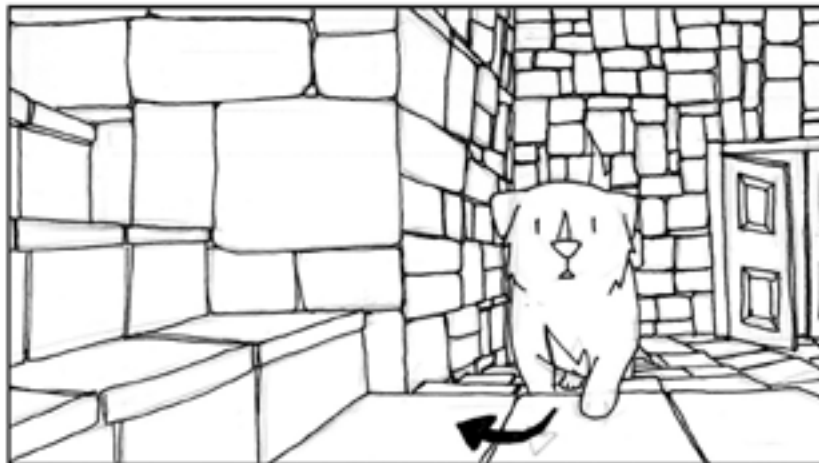
Acción: El vagabundo, extrañado, agarra un brick de vino que hay a su lado, lo tira al suelo y le da una patada



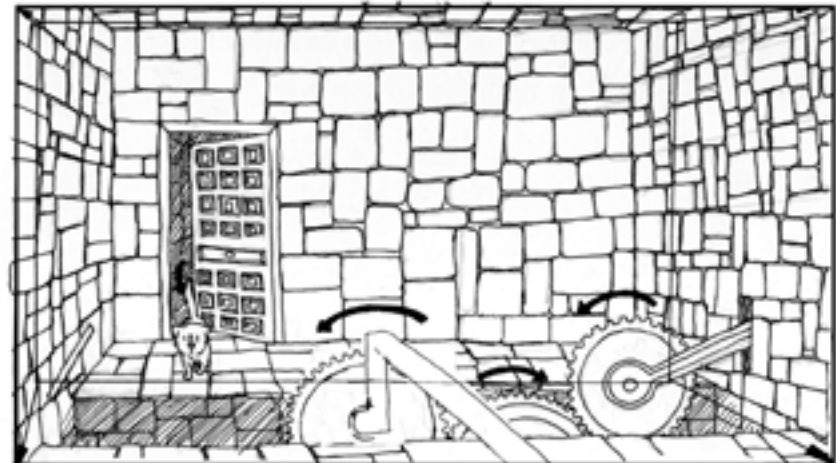
Escena: 7
 Plano: 12
 Encuadre: Plano entero
 Efecto de cámara:
 Acción: El personaje está lanzando rallos cuando señala.
 Jacobo pasa a sus espaldas sigilosamente



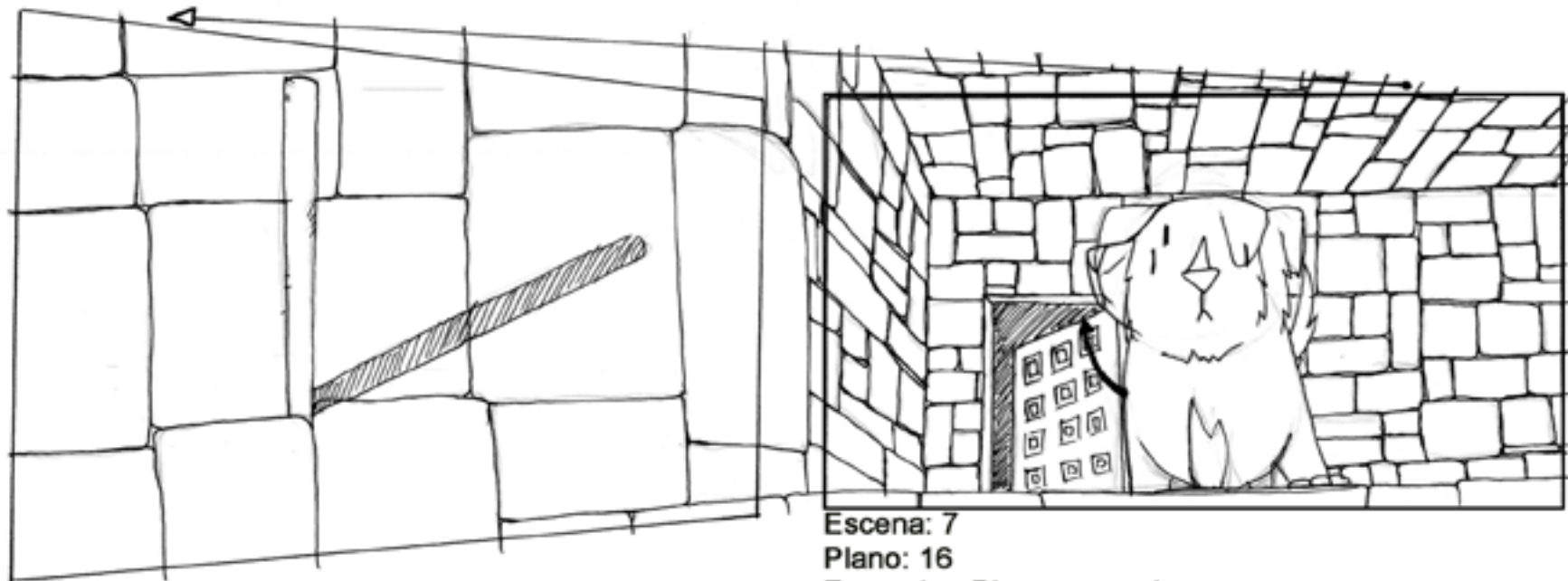
Escena: 7
 Plano: 13
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: Jacobo llega a la torre del reloj, abre la puerta y entra sigilosamente



Escena: 7
 Plano: 14
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: Jacobo sube las escaleras de la torre del reloj



Escena: 7
 Plano: 15
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara: Zoom out
 Acción: Jacobo entra en la habitación de la torre del reloj



Escena: 7

Plano: 16

Encuadre: Plano general

Efecto de cámara: Panorámica

Acción: Jacobo se acerca al borde de la pasarela. La cámara gira para mostrarnos lo que mira



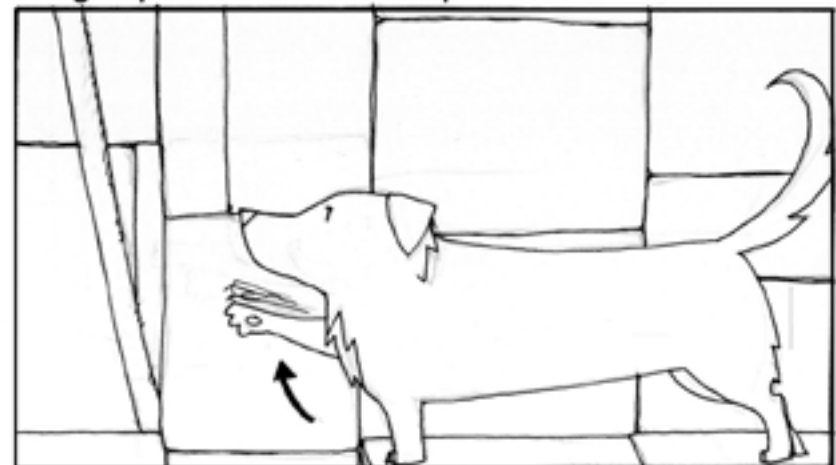
Escena: 7

Plano: 17

Encuadre: Plano medio corto

Efecto de cámara:

Acción: Toma aire y traga saliva



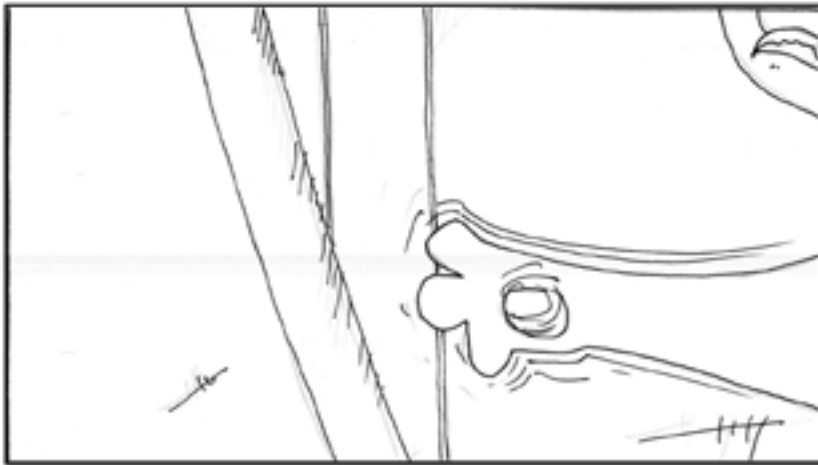
Escena: 7

Plano: 18

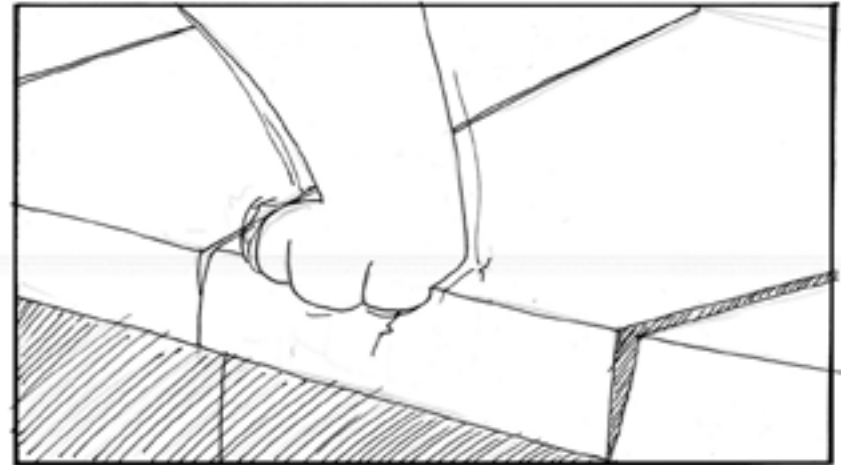
Encuadre: Plano entero

Efecto de cámara:

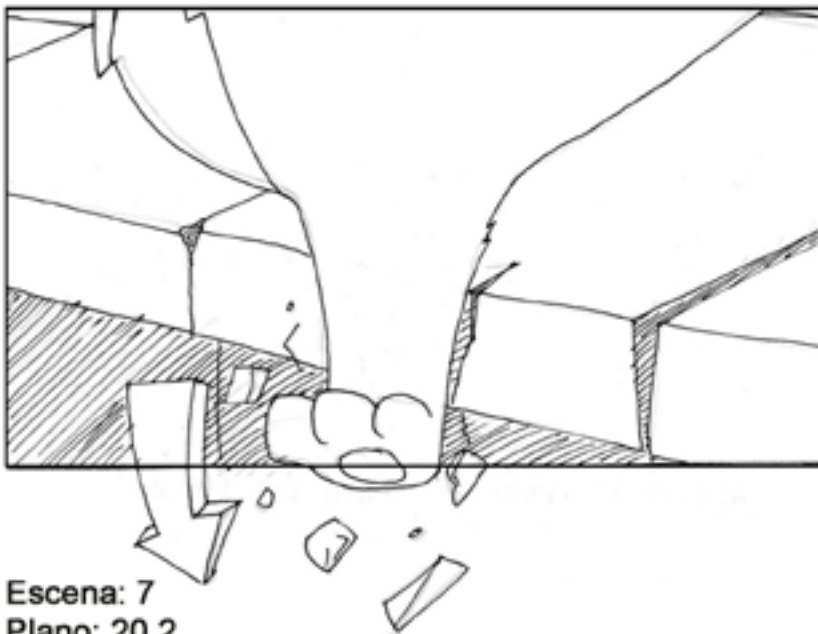
Acción: Se estira todo lo que puede para llegar a la barra



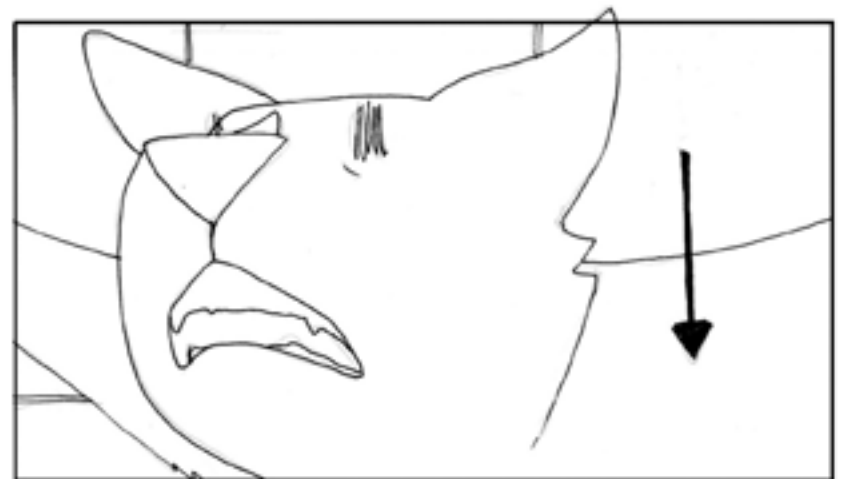
Escena: 7
Plano: 19
Encuadre: Plano detalle
Efecto de cámara:
Acción: La pata de Jacobo casi consigue agarrar la barra



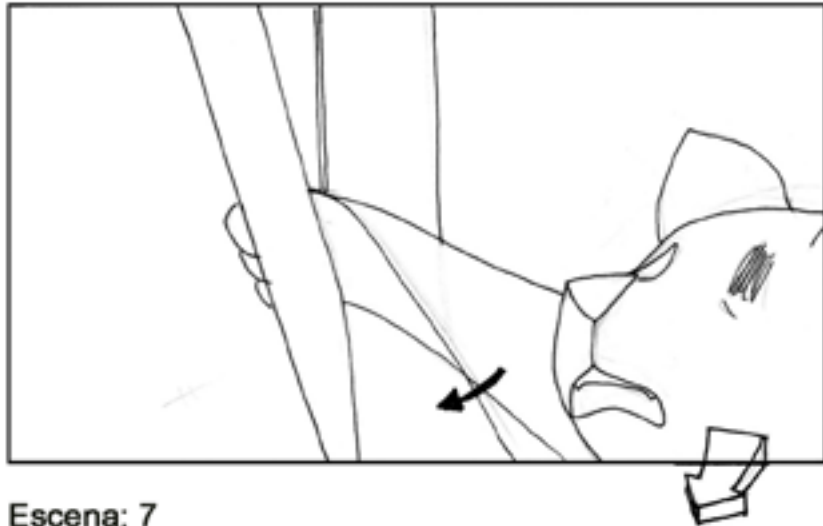
Escena: 7
Plano: 20.1
Encuadre: Plano detalle
Efecto de cámara:
Acción: La pata del borde del abismo resbala



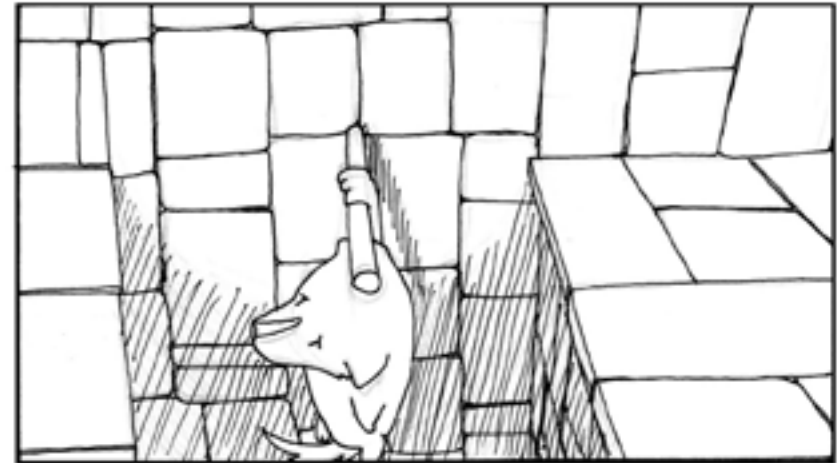
Escena: 7
Plano: 20.2
Encuadre: Plano detalle
Acción: La pata del borde del abismo resbala



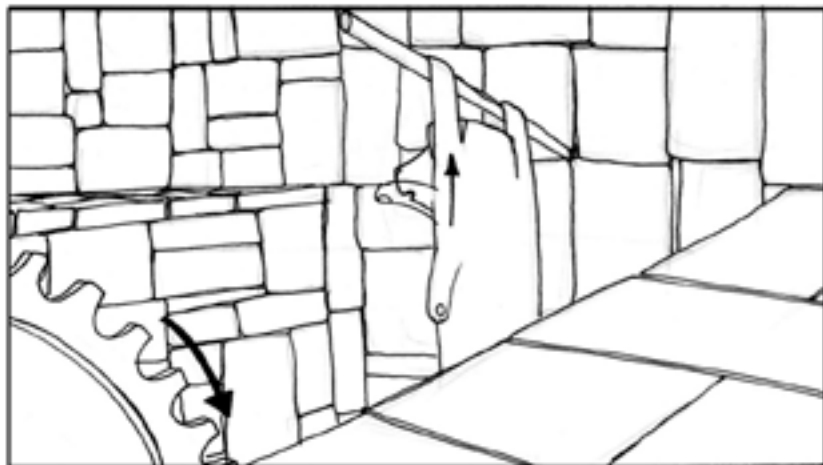
Escena: 7
Plano: 21
Encuadre: Primer plano
Efecto de cámara:
Acción: Cara de Jacobo muy asustado



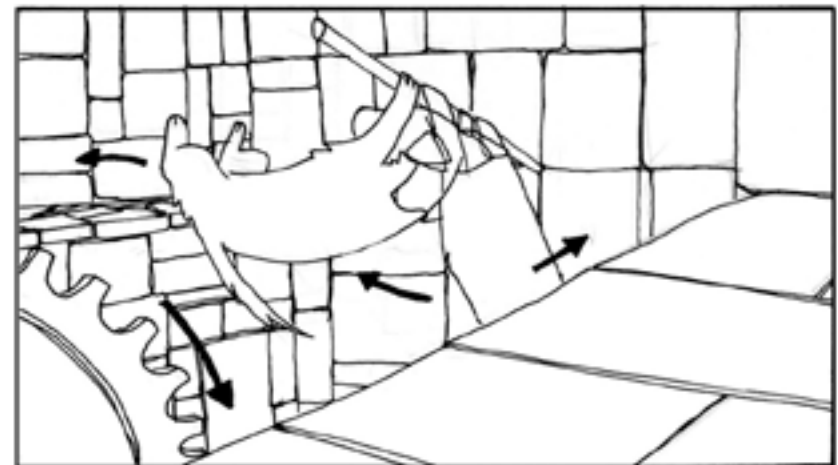
Escena: 7
Plano: 22
Encuadre: Plano detalle
Efecto de cámara:
Acción: La pata de Jacobo consigue agarrar la barra



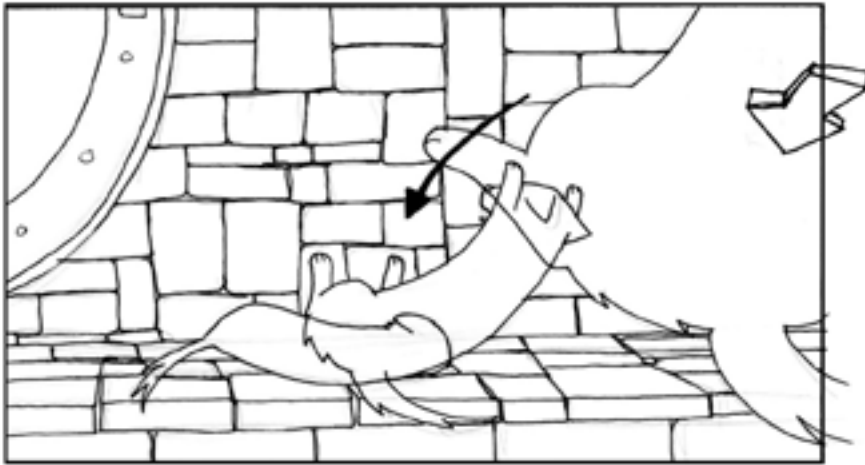
Escena: 7
Plano: 23
Encuadre: Plano general
Efecto de cámara:
Acción: Jacobo está agarrado a la barra, sobre el abismo



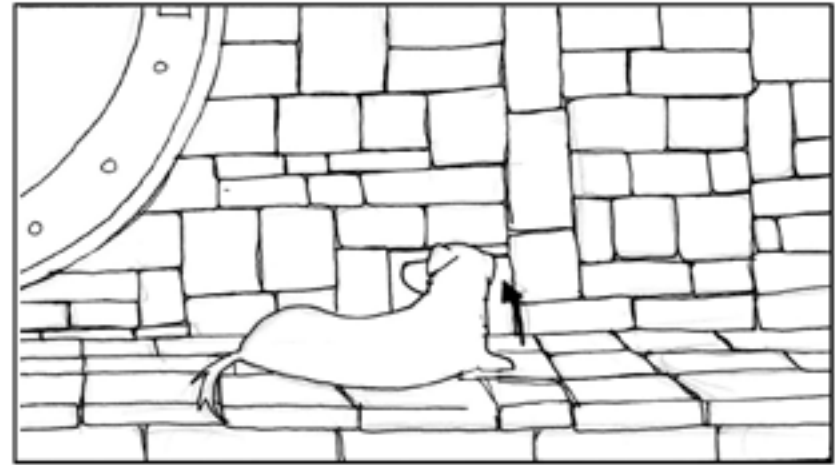
Escena: 7
Plano: 24.1
Encuadre: Plano general
Efecto de cámara:
Acción: Jacobo consigue agarrarse con las dos patas a la barra



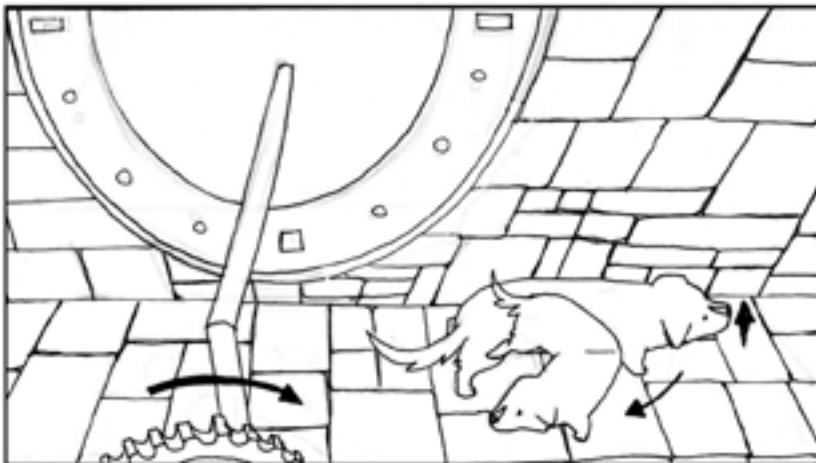
Escena: 7
Plano: 24.2
Encuadre: Plano general
Efecto de cámara:
Acción: Salta a la pasarela



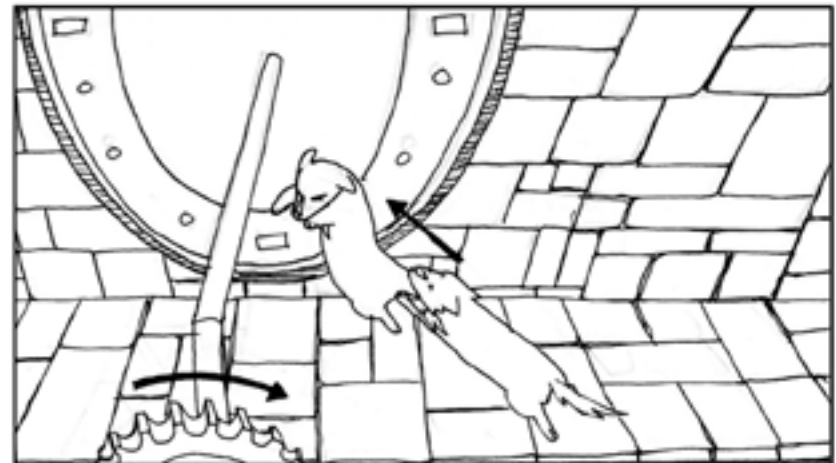
Escena: 7
 Plano: 25.1
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: Jacobo cae en la pasarela sobre el costado derecho



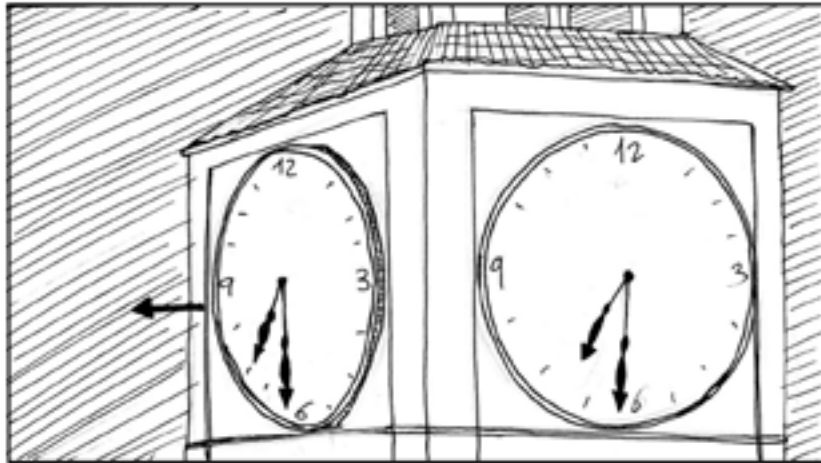
Escena: 7
 Plano: 25.2
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: Se incorpora y mira hacia la esfera del reloj



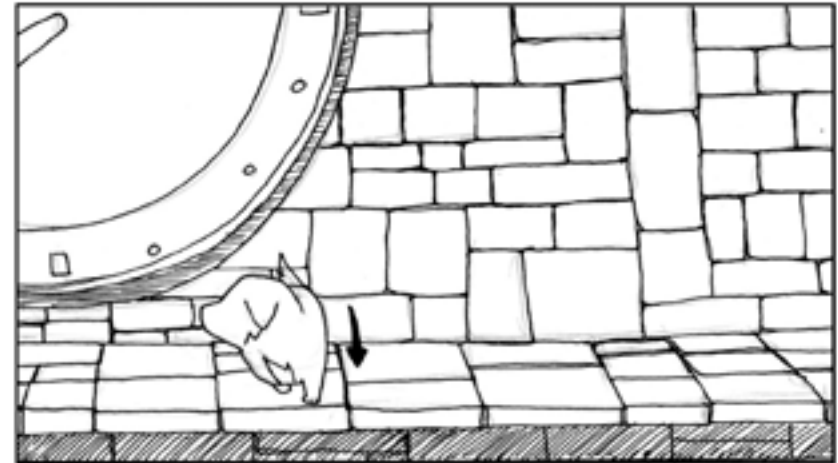
Escena: 7
 Plano: 26.1
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: Jacobo se levanta y toma carrerilla



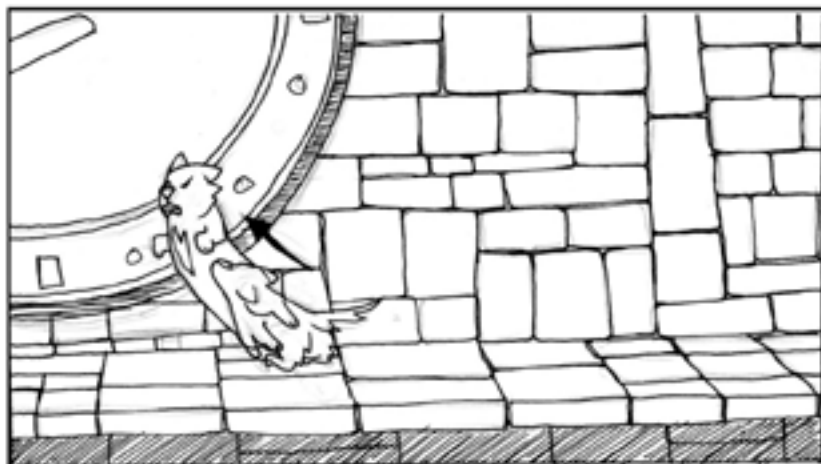
Escena: 7
 Plano: 26.2
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: Choca intencionadamente contra la parte trasera de la esfera del reloj



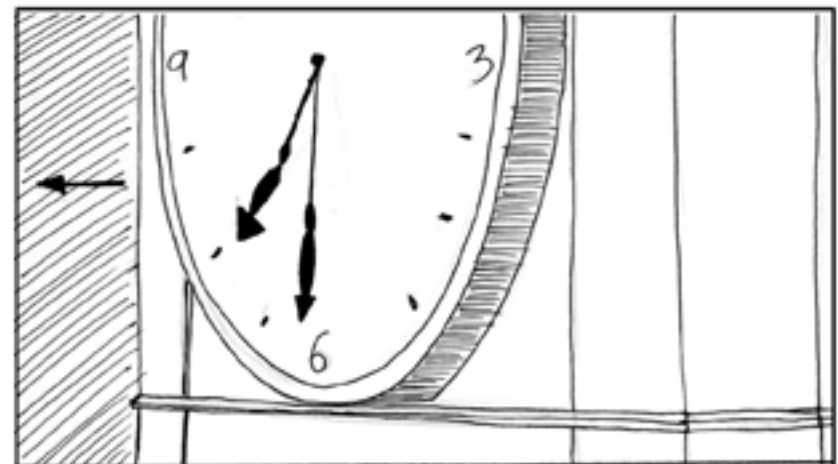
Escena: 7
 Plano: 27
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: La esfera del reloj se mueve un poco hacia fuera



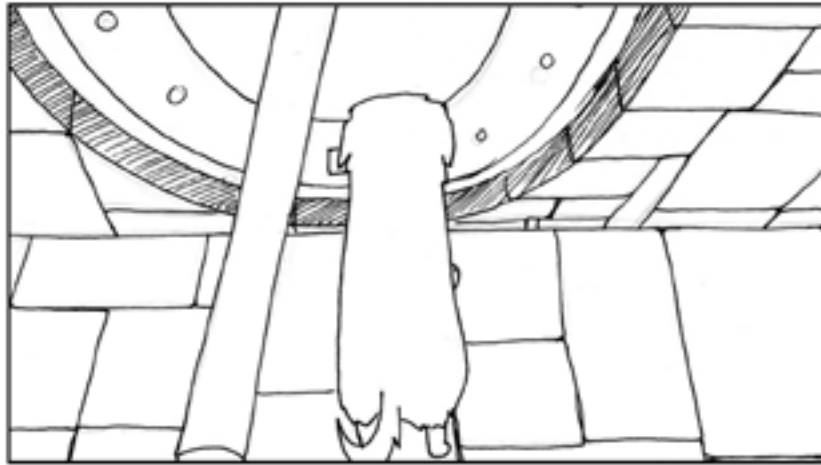
Escena: 7
 Plano: 28.1
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: Jacobo vuelve a coger carrerilla



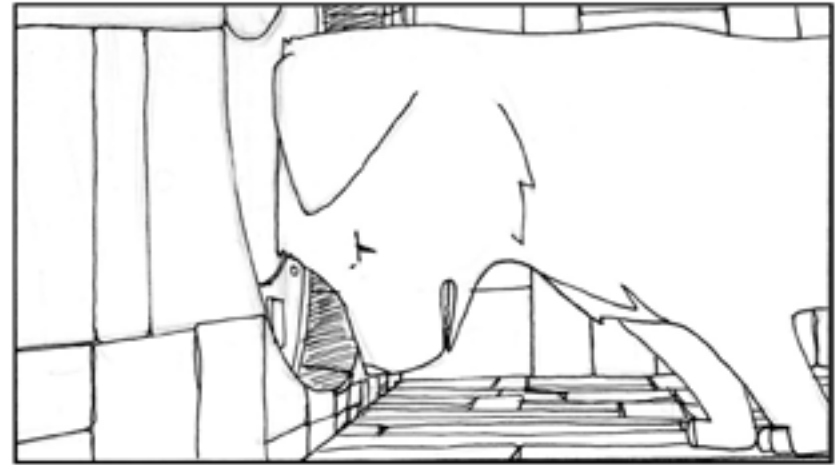
Escena: 7
 Plano: 28.2
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: Choca de nuevo contra la parte interior de la esfera del reloj



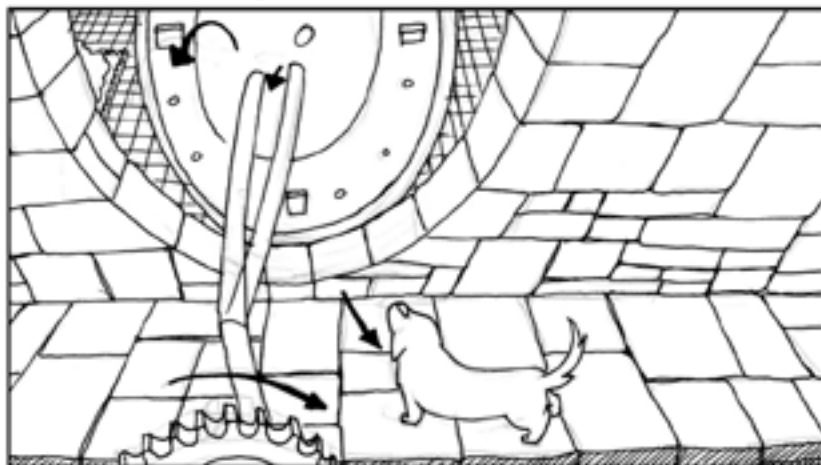
Escena: 7
 Plano: 29
 Encuadre: Plano detalle
 Efecto de cámara:
 Acción: La esfera del reloj se mueve un poco más hacia fuera



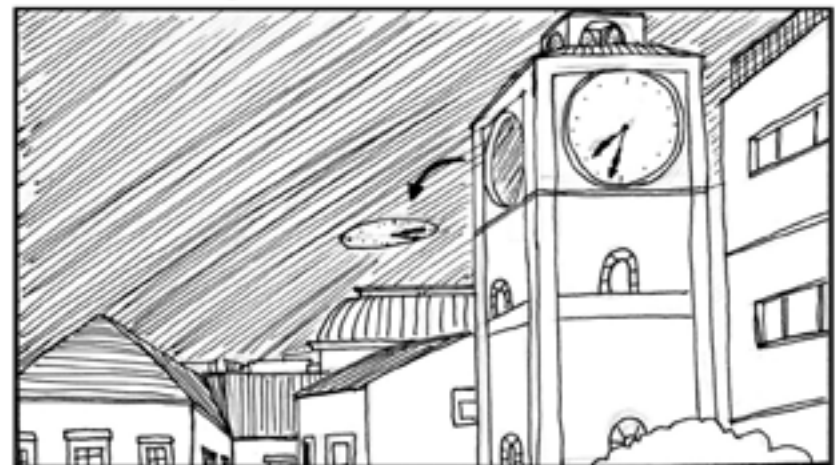
Escena: 7
 Plano: 30
 Encuadre: Plano entero
 Efecto de cámara:
 Acción: Jacobo, sin coger carrerilla, empuja fuertemente la esfera del reloj hacia fuera



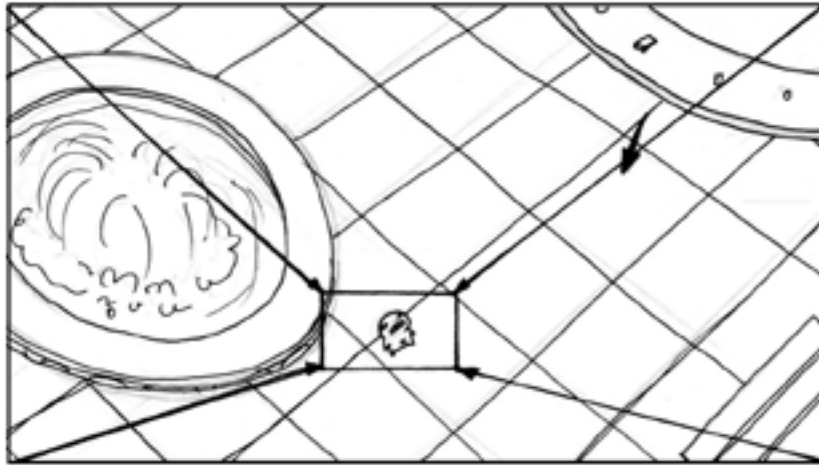
Escena: 7
 Plano: 31
 Encuadre: Plano medio corto
 Efecto de cámara:
 Acción: Jacobo se esfuerza para que la esfera del reloj finalmente caiga



Escena: 7
 Plano: 32
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: la esfera del reloj lentamente se suelta de los engranajes y comienza a caer al vacío



Escena: 7
 Plano: 33
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara: Cámara lenta
 Acción: La esfera está cae a cámara lenta



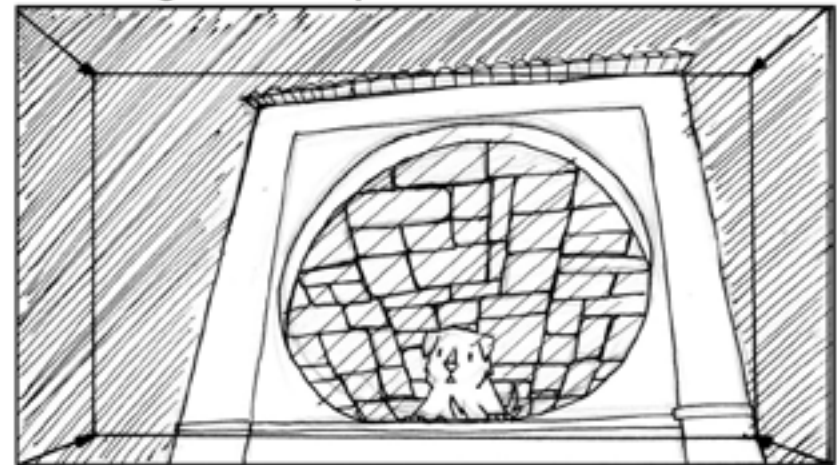
Escena: 7
 Plano: 34
 Encuadre: Plano general - Plano entero
 Efecto de cámara: Zoom in
 Acción: cara de terror del personajillo al ver lo que se le viene encima.



Escena: 7
 Plano: 35
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara: Ralentización - aceleración
 Acción: La ralentización de la esfera va progresivamente acelerando hasta la velocidad normal. Cae sobre el personajillo que crea una gran onda expansiva. Llenando todo de luz



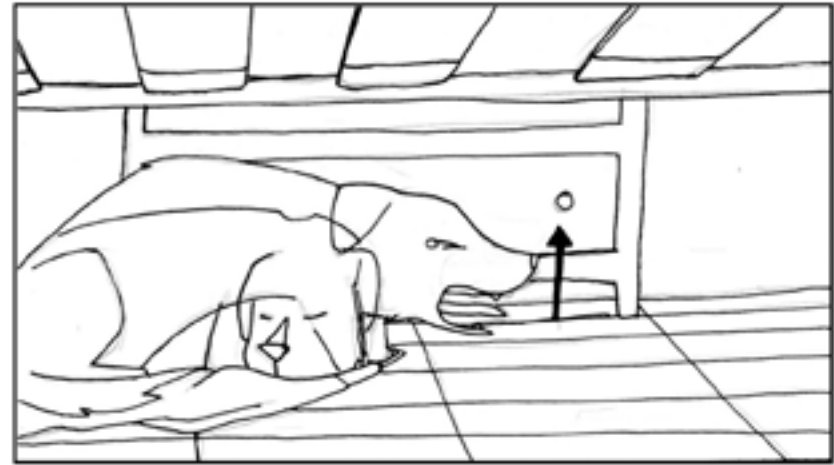
Escena: 7
 Plano: 36
 Encuadre: Plano general
 Acción: La luz y el polvo se van disolviendo poco a poco y vemos la zona de colisión, donde ahora, en vez del personajillo, hay una boca incendios



Escena: 7
 Plano: 37
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara: Zoom in
 Acción: Jacobo está asomado por el agujero de la esfera del reloj, con la boca entreabierta, mirando al lugar de colisión



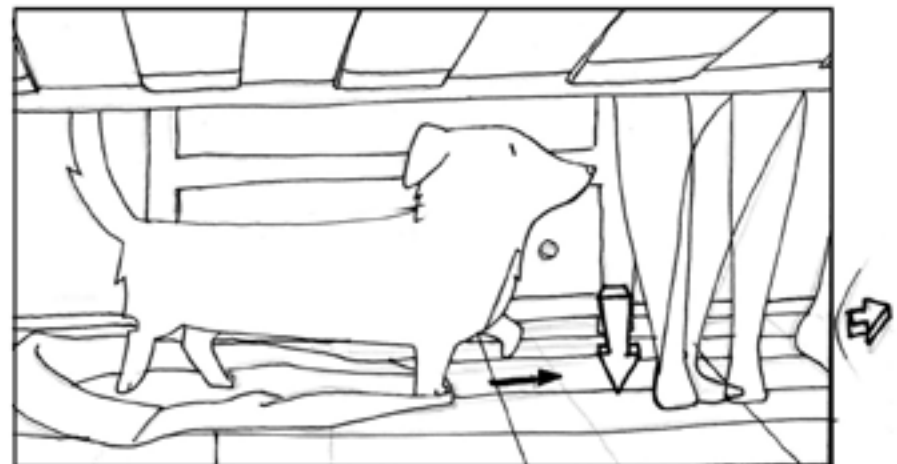
Transición: Disolución a negro



Escena: 8
Plano: 1.1
Encuadre: Plano entero
Efecto de cámara:
Acción: Jacobo se despierta y se estira



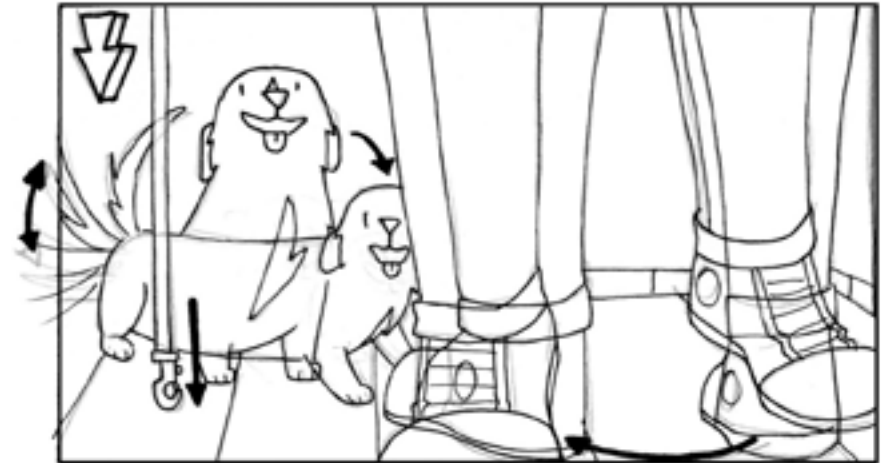
Escena: 8
Plano: 1.2
Encuadre: Plano entero
Efecto de cámara:
Acción: Se congela el fotograma mostrando un texto.



Escena: 8
Plano: 1.3
Encuadre: Plano entero
Efecto de cámara:
Acción: Se descongela, desaparecen las letras. La dueña entra y sale del plano. El perro la sigue



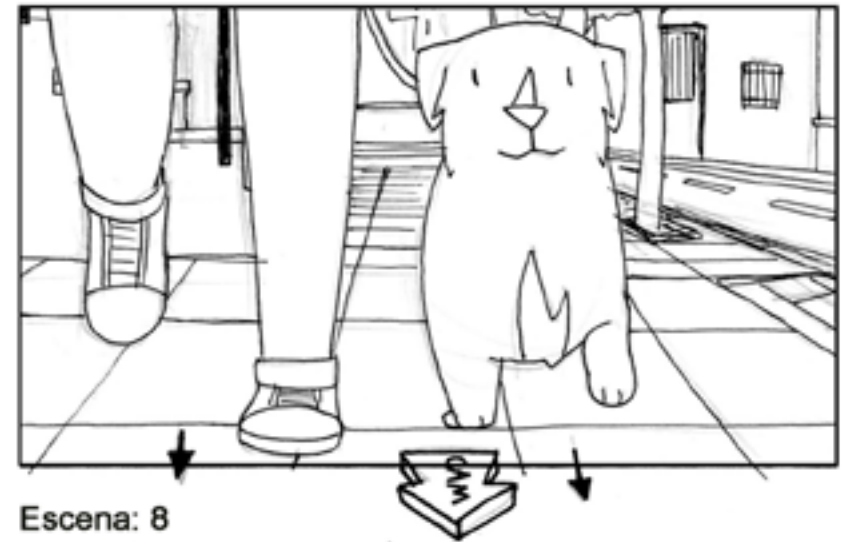
Escena: 8
 Plano: 2
 Encuadre: Plano entero
 Efecto de cámara:
 Acción: Jacobo está ante la puerta del baño, esperando a su dueña, que está dentro de la ducha



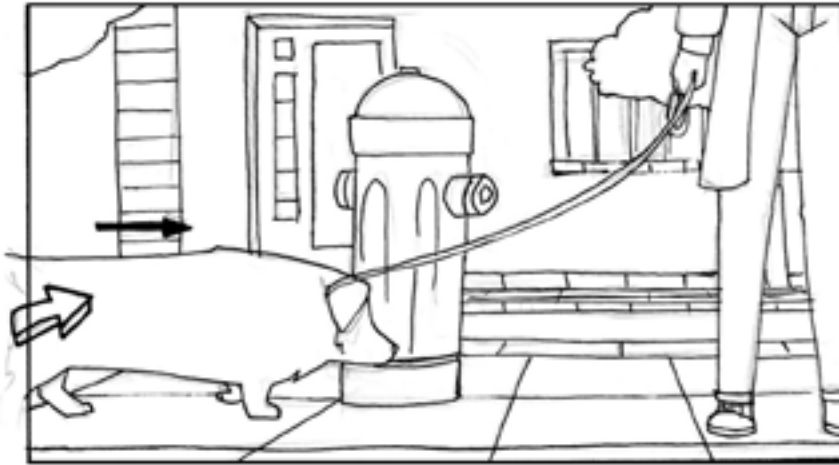
Escena: 8
 Plano: 3.1
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: Jacobo espera tras su dueña a que coja la correa para dar su paseo matutino.



Escena: 8
 Plano: 3.2
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: Cuando le enseña la cadena, la dueña abre la puerta y los dos salen por ella



Escena: 8
 Plano: 4
 Encuadre: Plano entero
 Efecto de cámara: Travelling
 Acción: En la calle, Jacobo anda al lado de su dueña



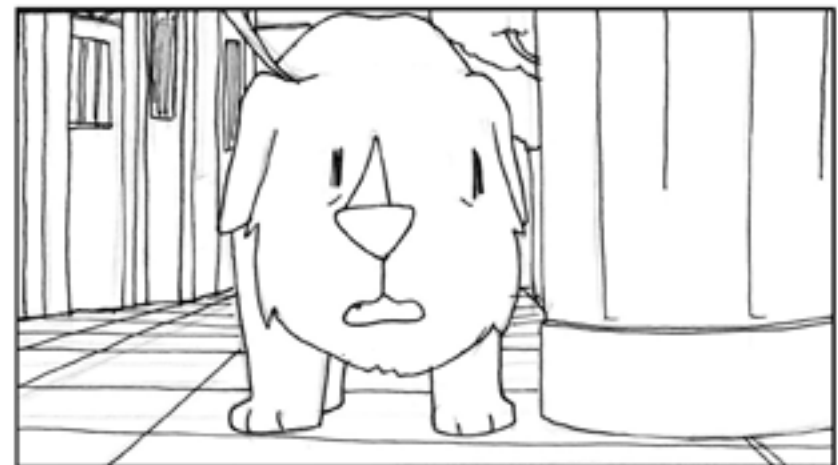
Escena: 8
 Plano: 5
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: Jacobo se para a olisquear la misma boca de incendios que al comienzo del corto



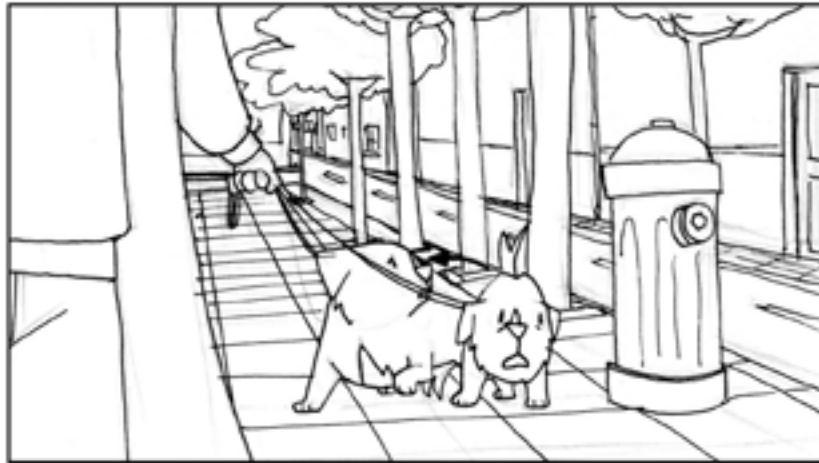
Escena: 8
 Plano: 6
 Encuadre: Primer plano
 Efecto de cámara:
 Acción: Mientras Jacobo está olisqueando, un flashback asalta su mente



Escena: 8
 Plano: 7
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara: zoom in
 Acción: Flashback de Jacobo donde ve la boca de incendios que apareció tras el choque de la esfera del reloj



Escena: 8
 Plano: 8
 Encuadre: Primer plano
 Efecto de cámara:
 Acción: La cara de Jacobo cambia, abriendo mucho los ojos



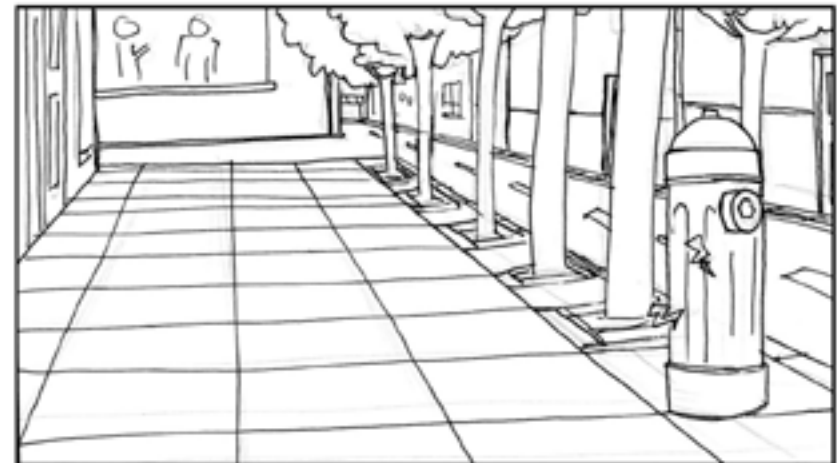
Escena: 8
 Plano: 9.1
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: Jacobo se retira de un salto de al lado de la boca de incendios.



Escena: 8
 Plano: 9.2
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: Comienza a andar hacia cámara



Escena: 8
 Plano: 9.3
 Encuadre: Plano general
 Efecto de cámara:
 Acción: Se para a mirar atrás, desconfiado



Escena: 8
 Plano: 9.4
 Encuadre: Plano general
 Acción: La dueña tira de la cadena y Jacobo sigue andando con un traspies. Finalmente, vemos unos rayitos salir de la boca de incendios

6.4. PRIMERAS PRUEBAS DE ESTILO

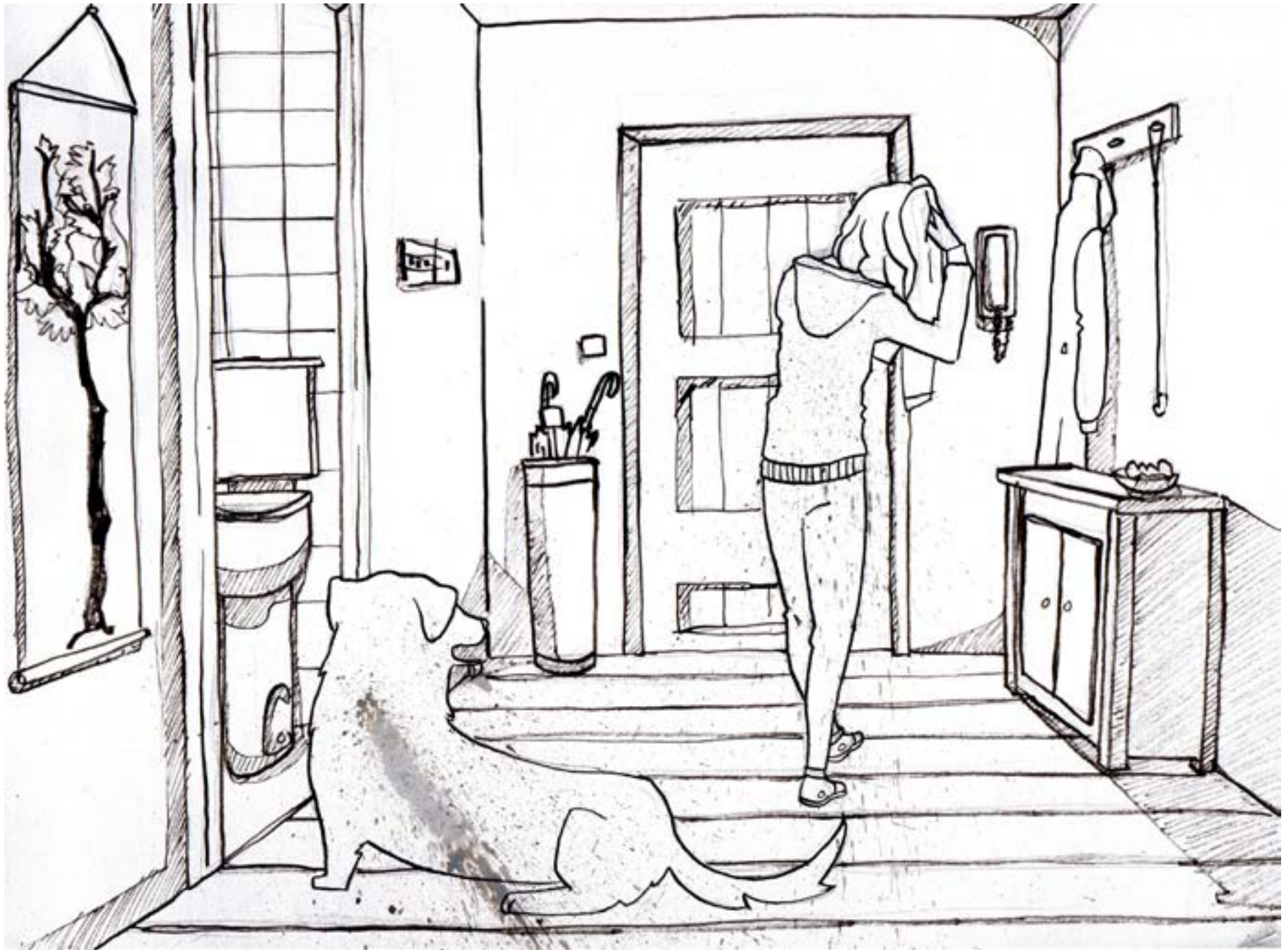
Después de realizar los guiones y Storyboard, procedemos a probar distintos estilos de dibujo para la animación. Experimentamos con tinta china, tinta Parker, acrílico, rotuladores calibrados, color digital y lápiz. Finalmente, la primera estética escogida, con la que realizaría el primer intento del cortometraje, era tinta china aplicada con caña de bambú y tinta Parker aguada usada con pincel. Después de ver los resultados en estos primeros minutos de animación desechados, optamos por simplificar la técnica, utilizando solo rotuladores calibrados y dotando de vibración a la línea de los personajes.









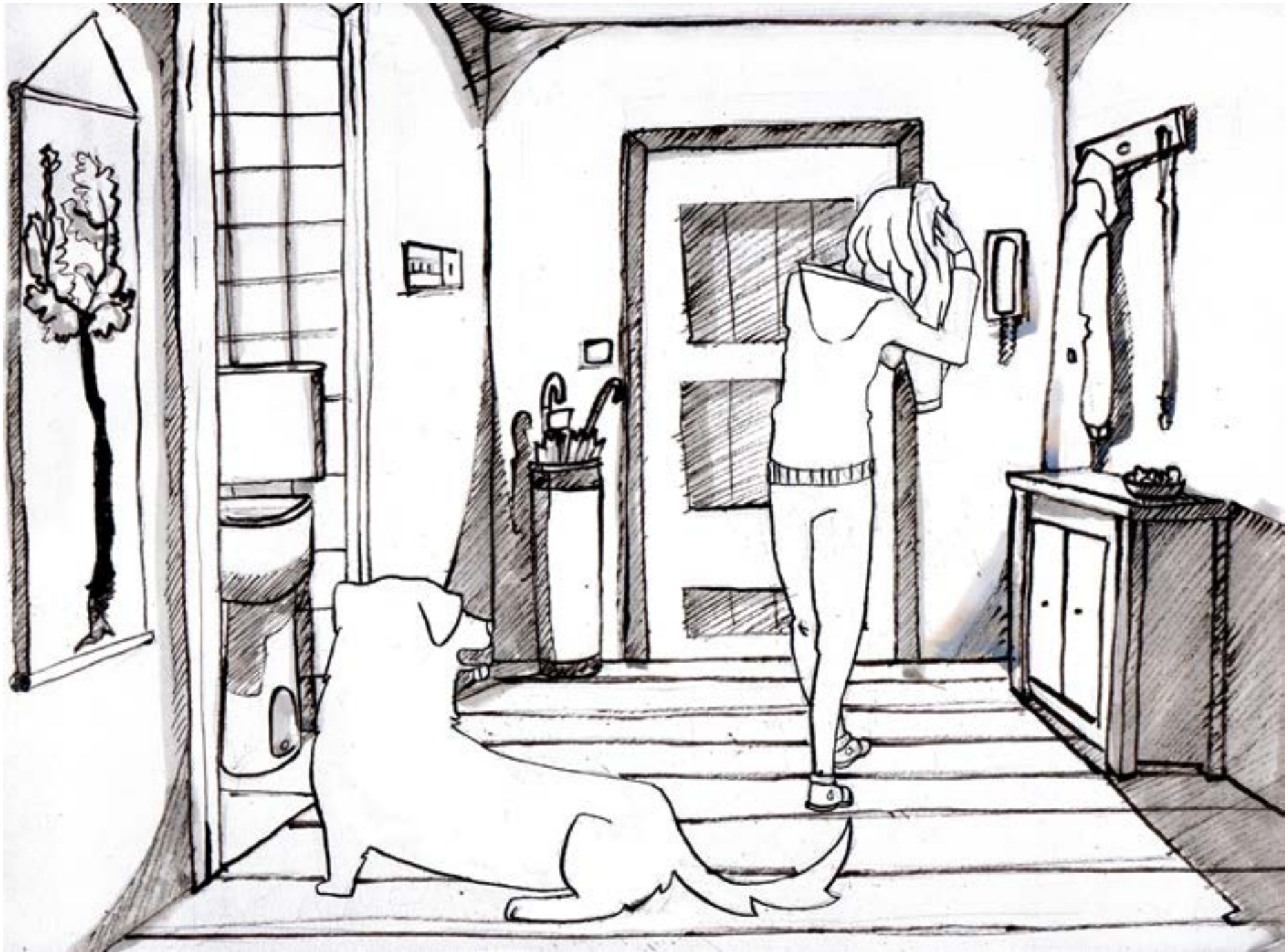


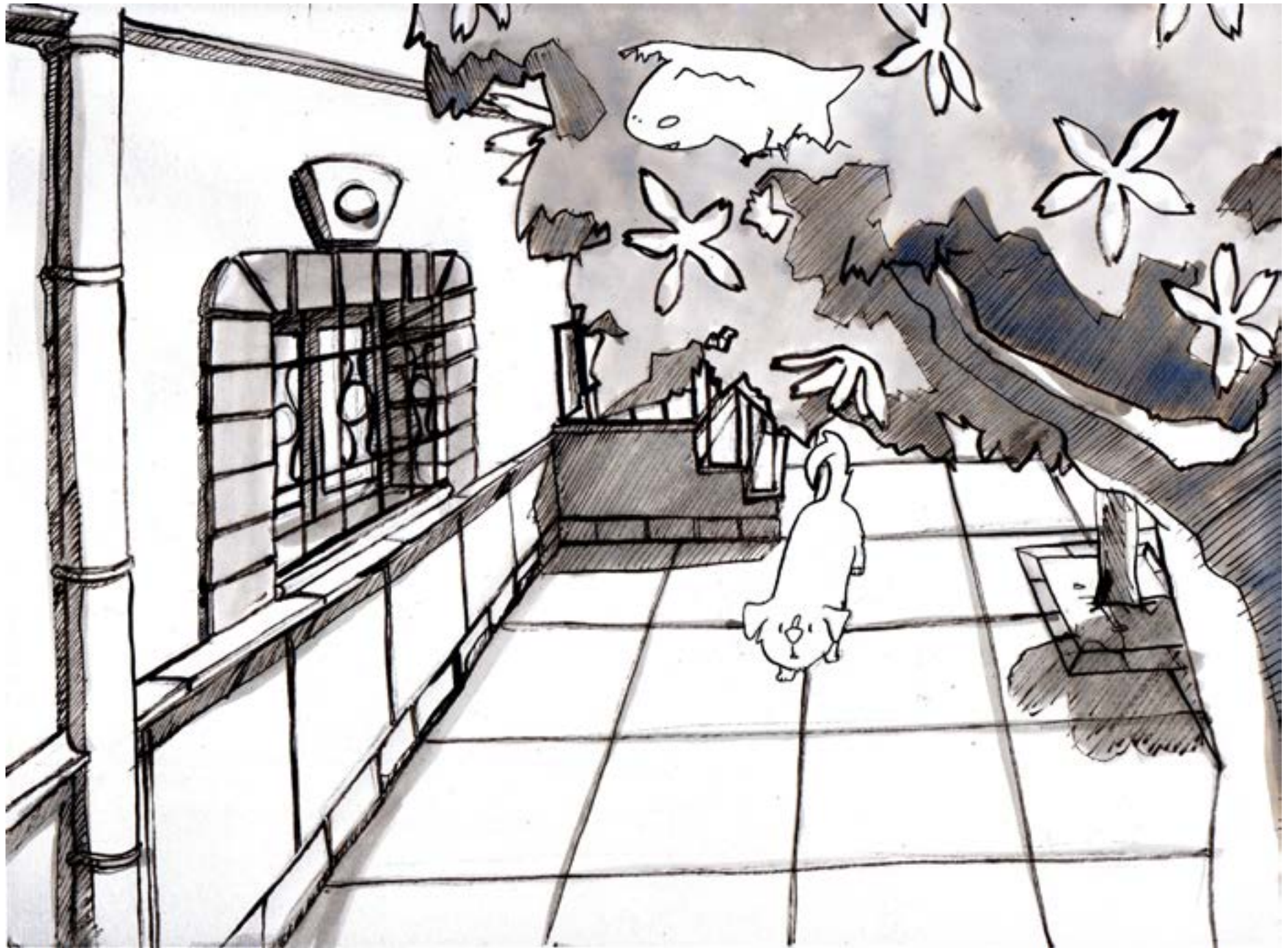


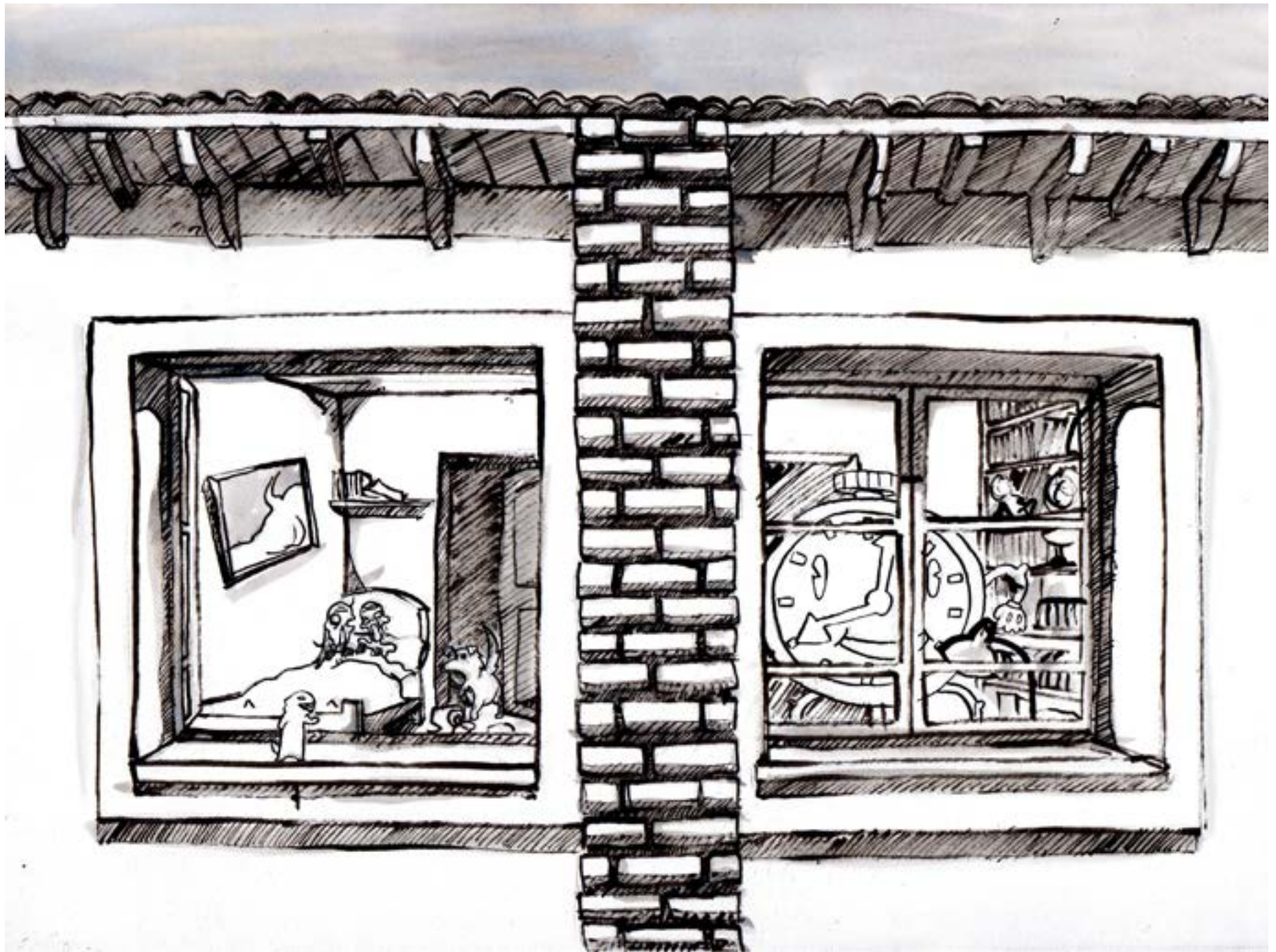


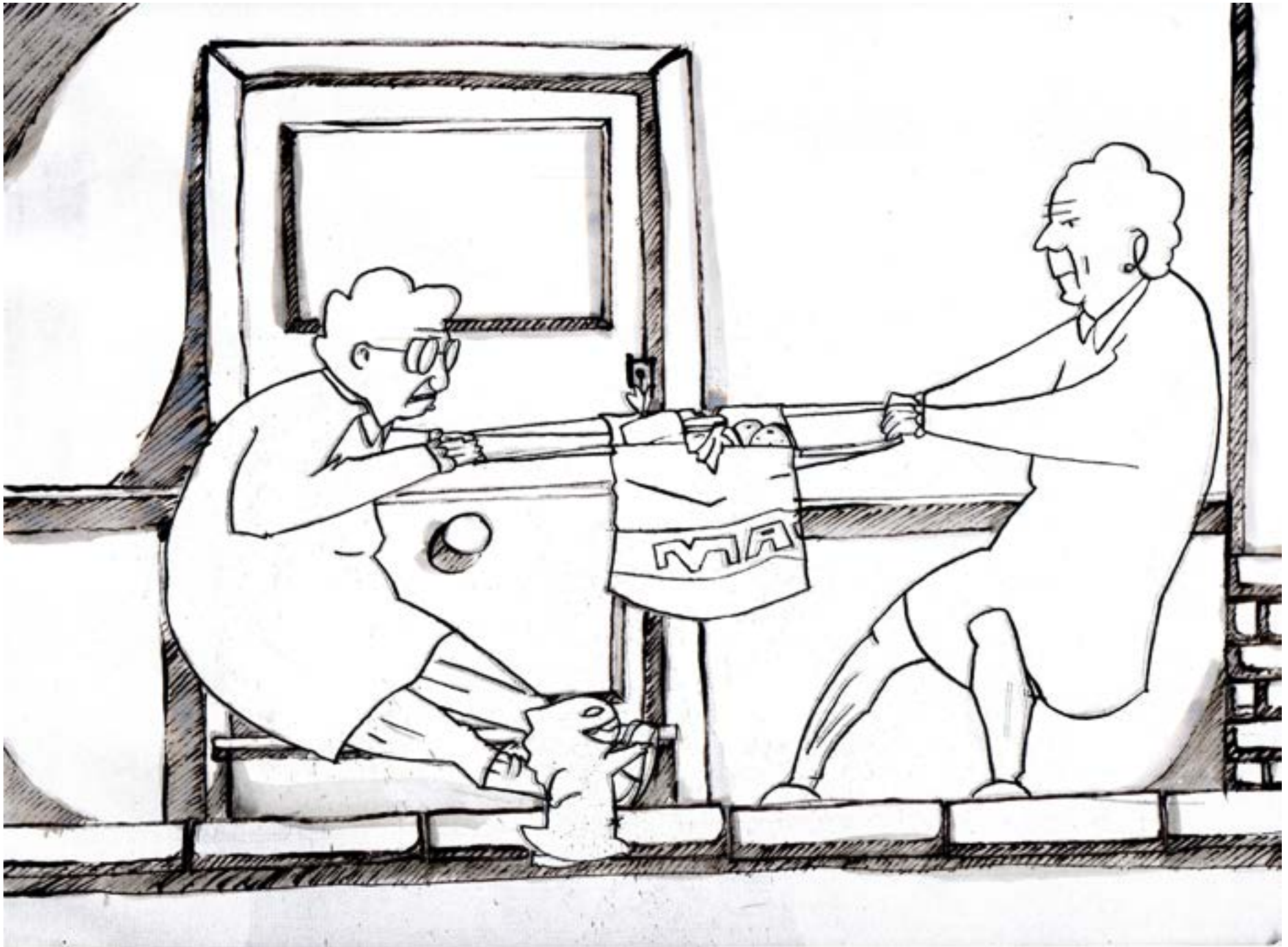




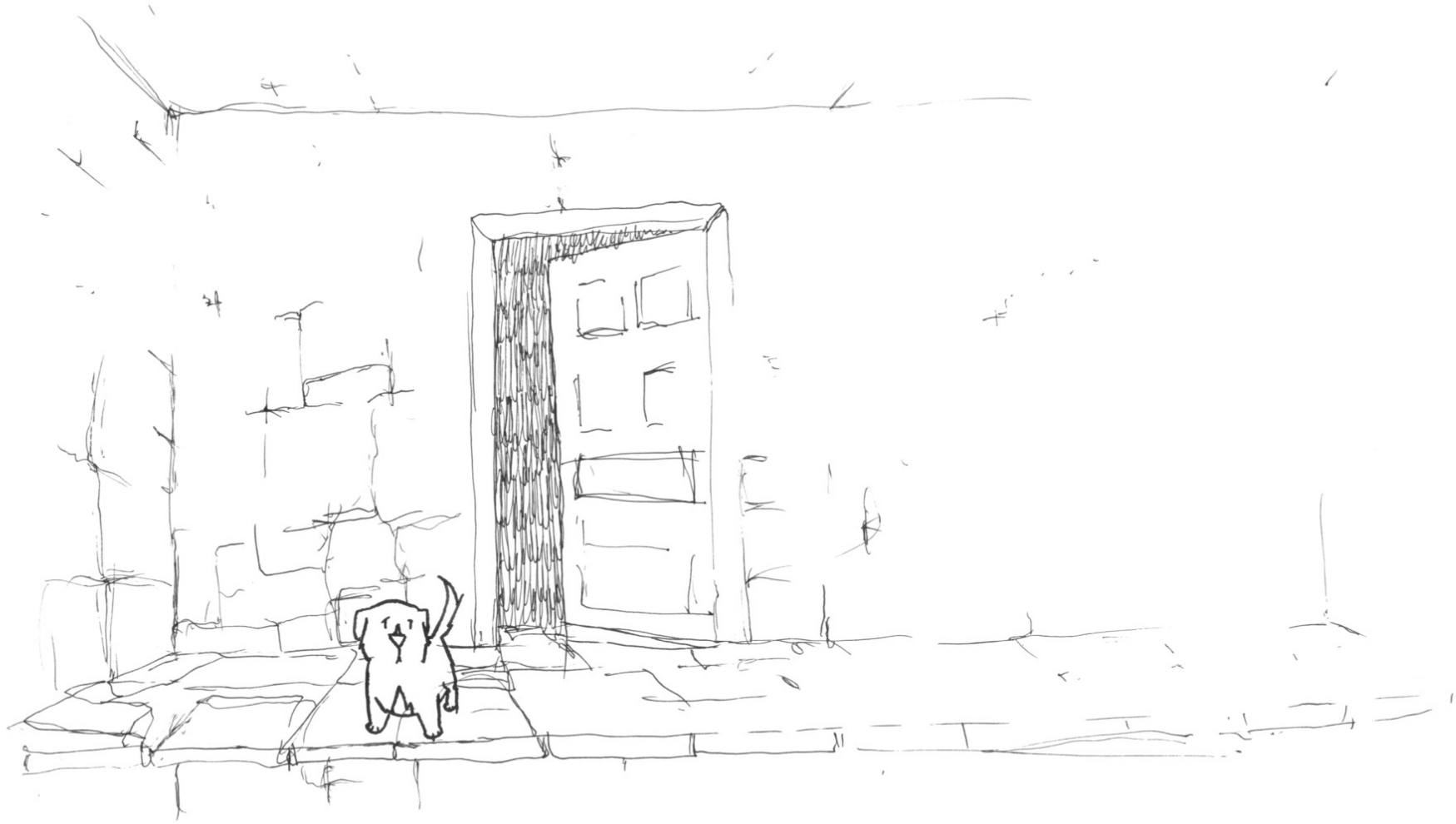








6.5. PRUEBAS DE ESTILO DEFINITIVAS



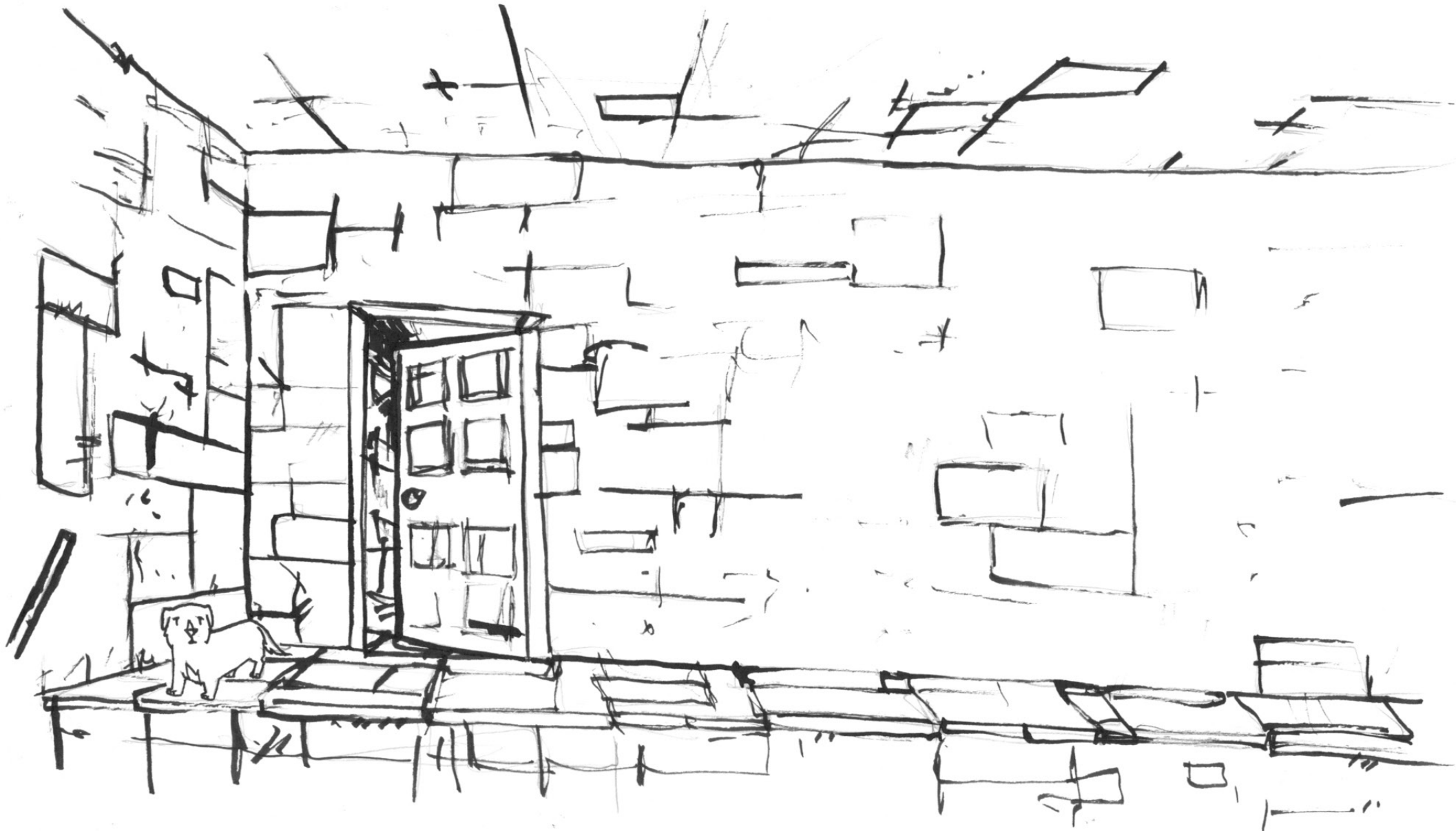


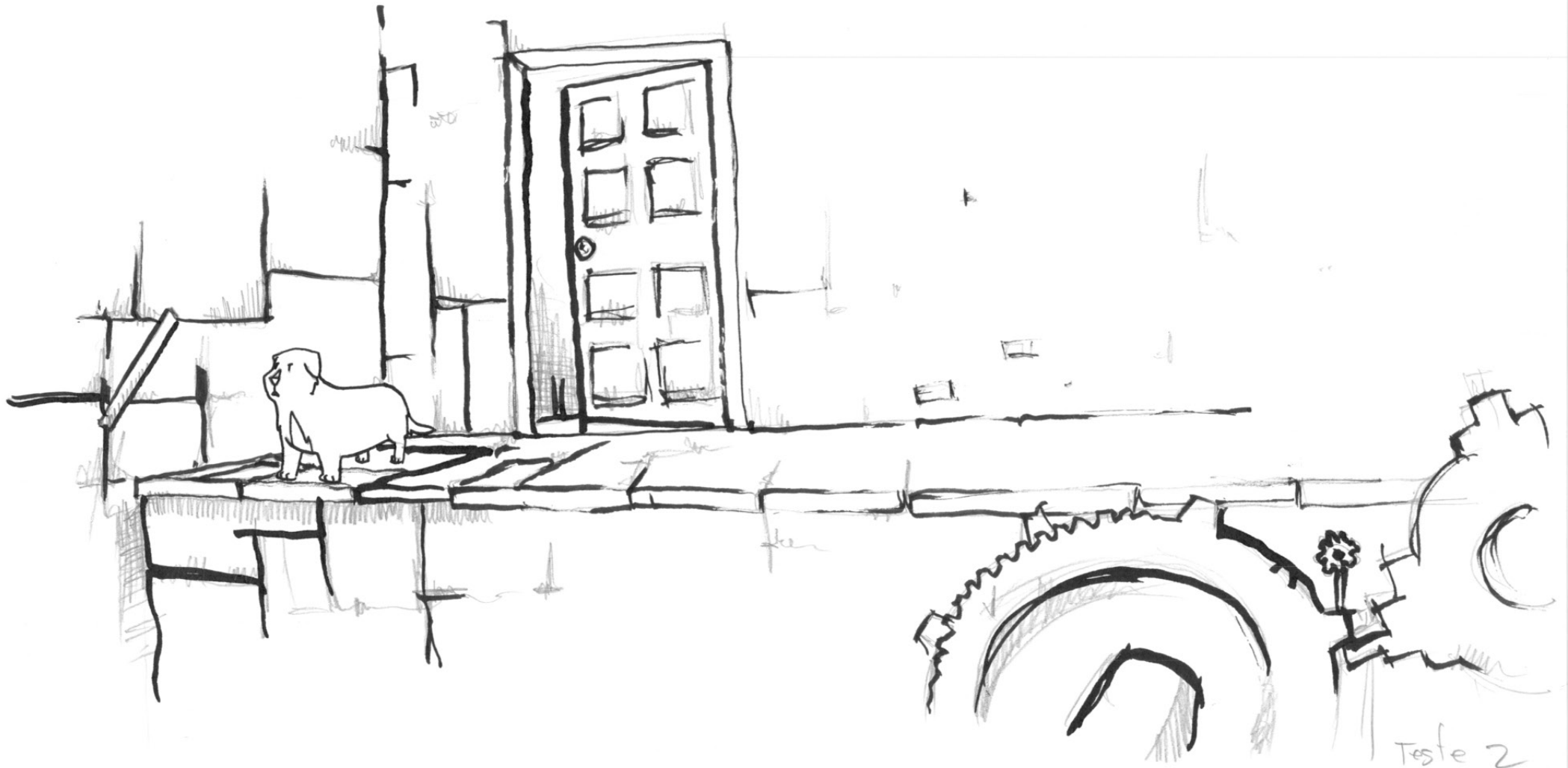




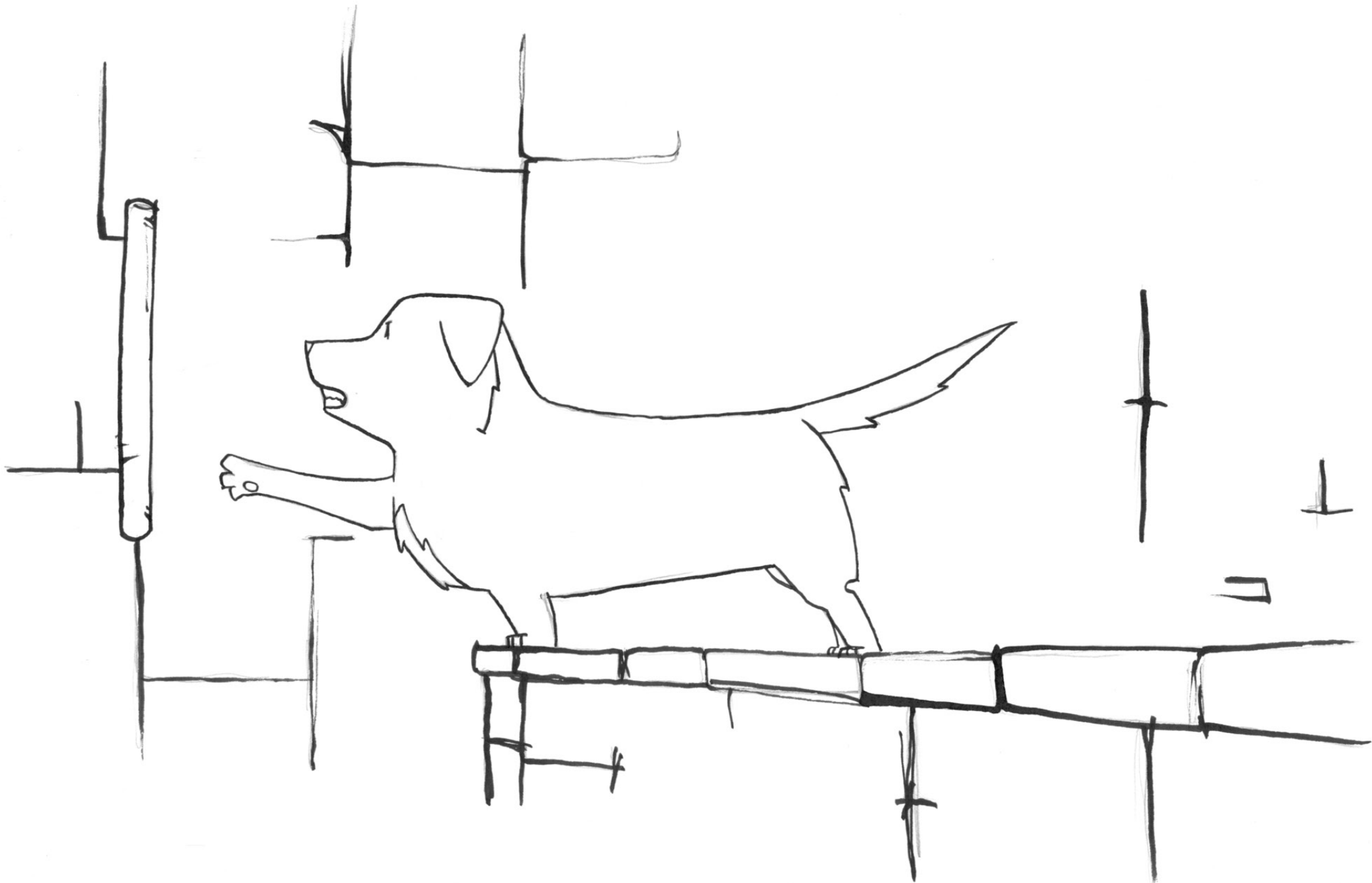








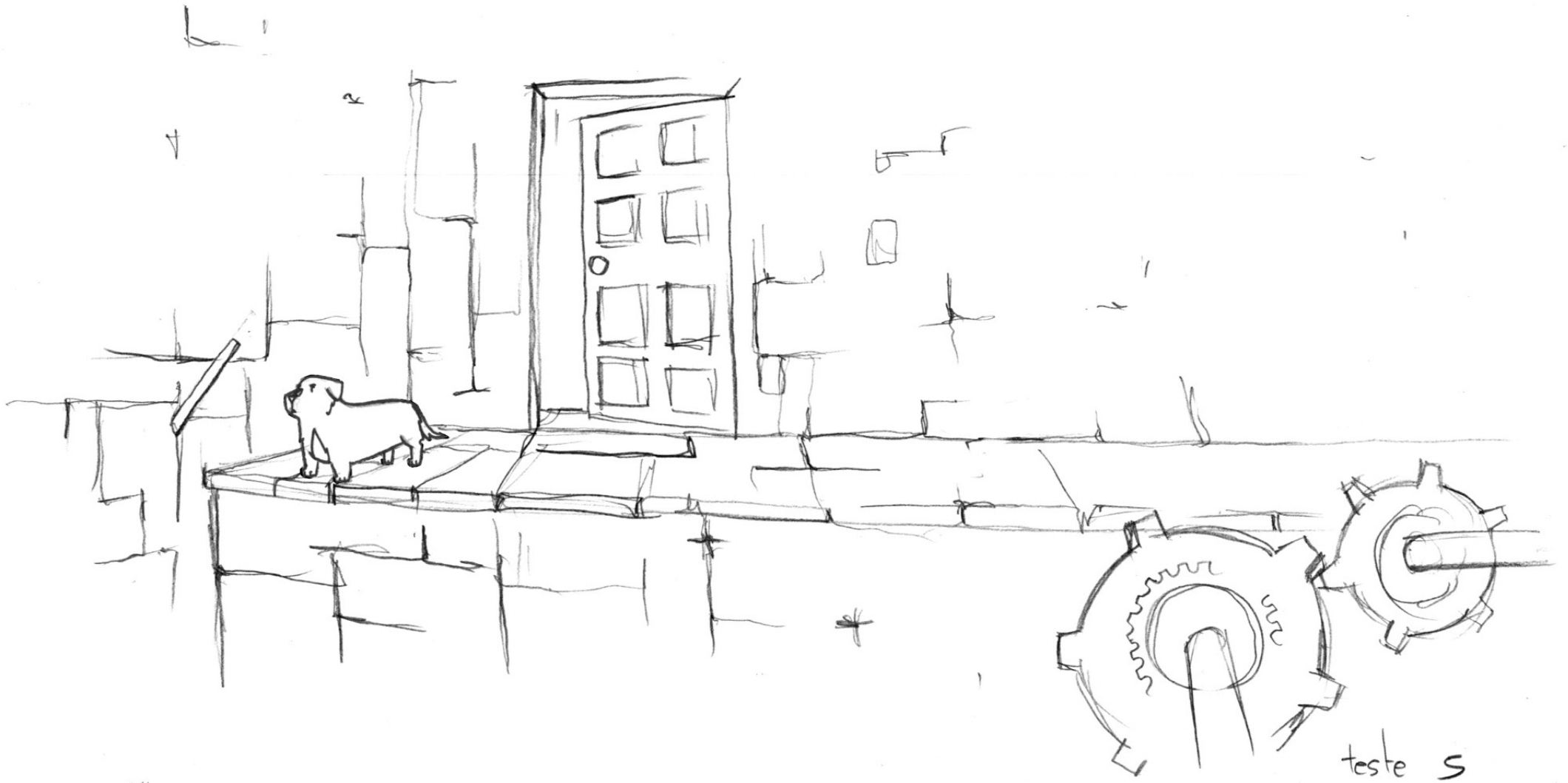
Teste 2



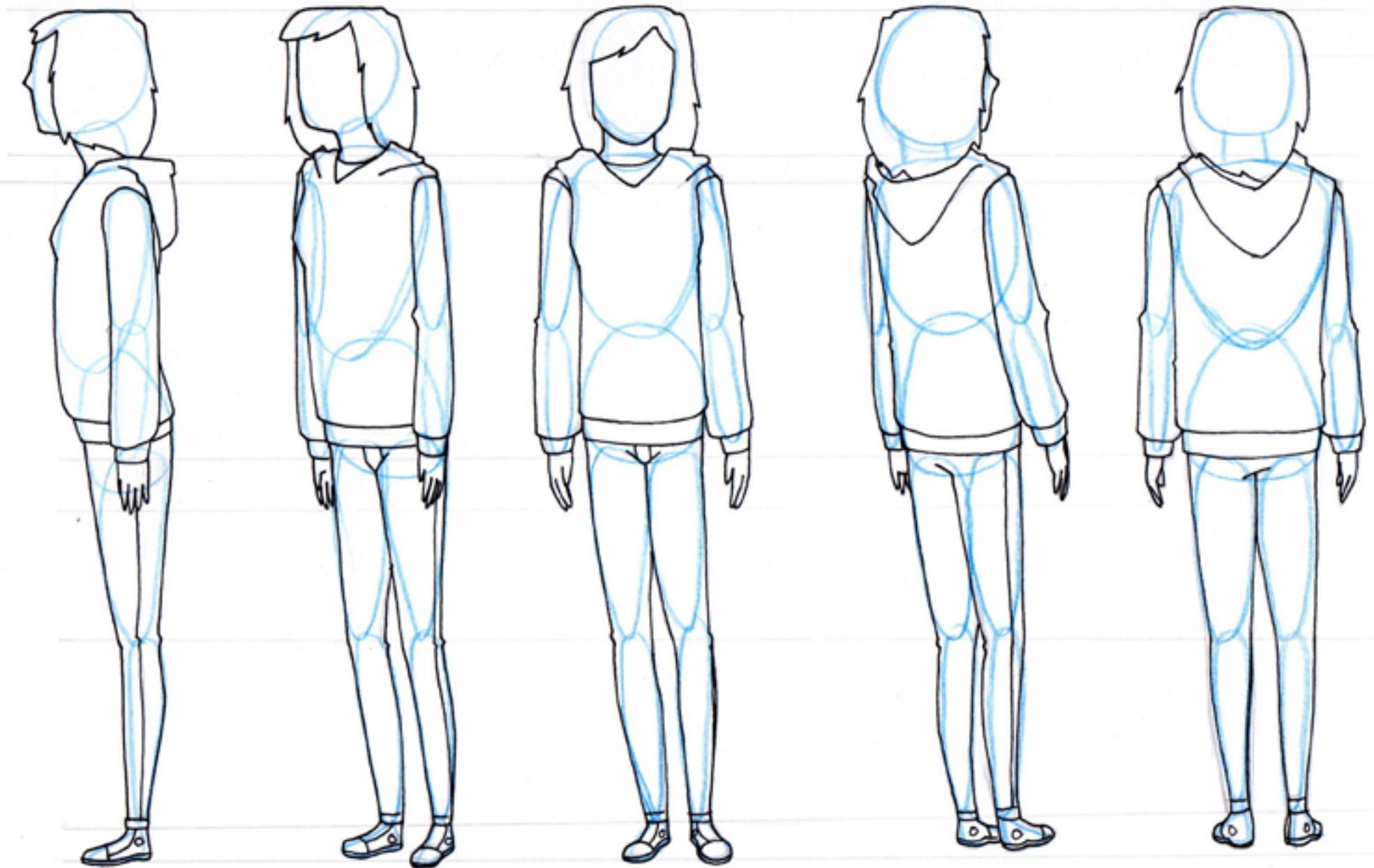
teste 3

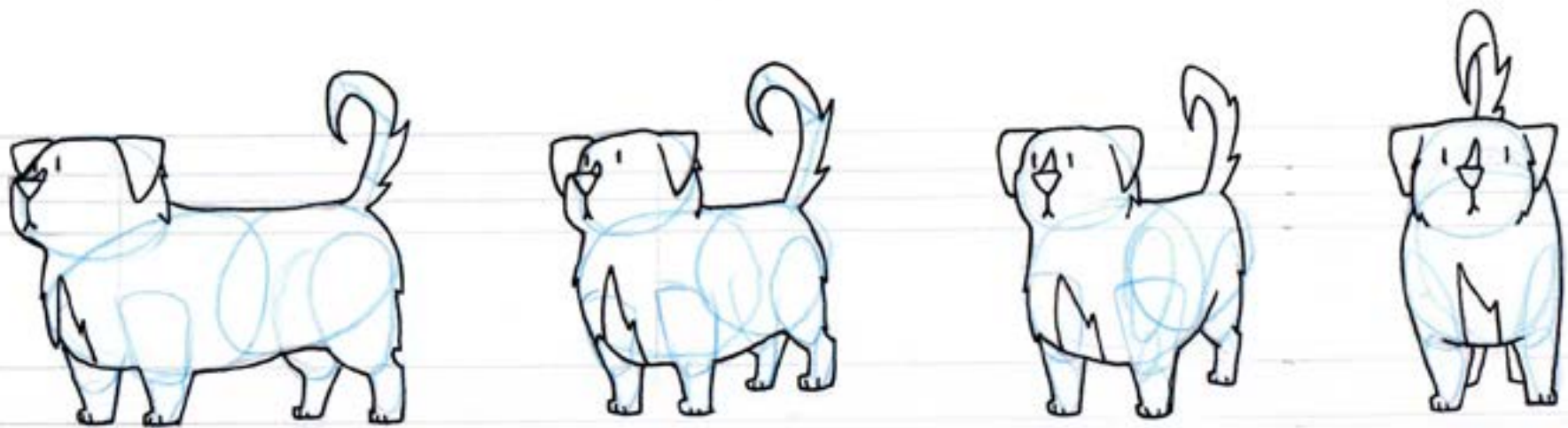
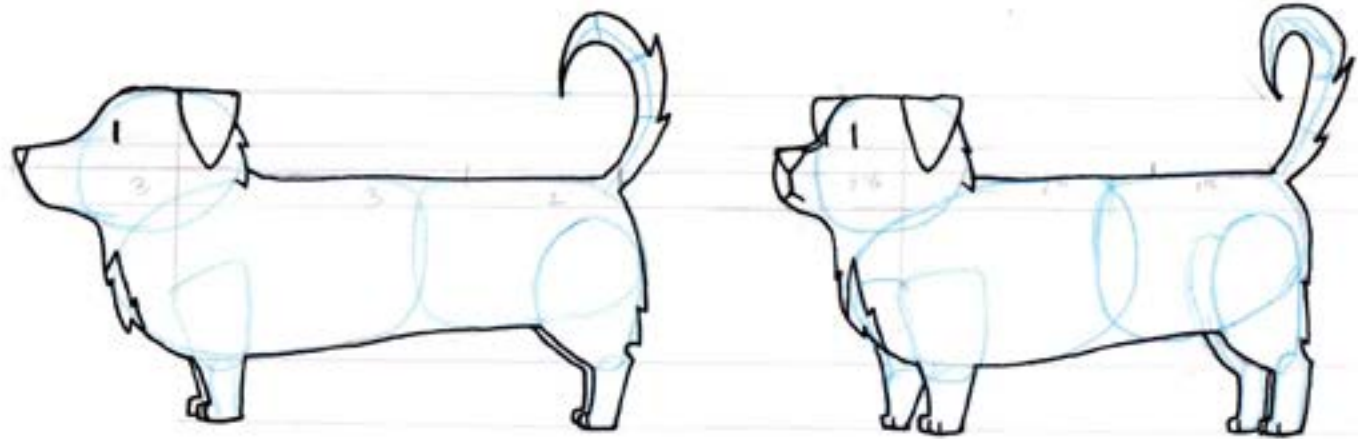


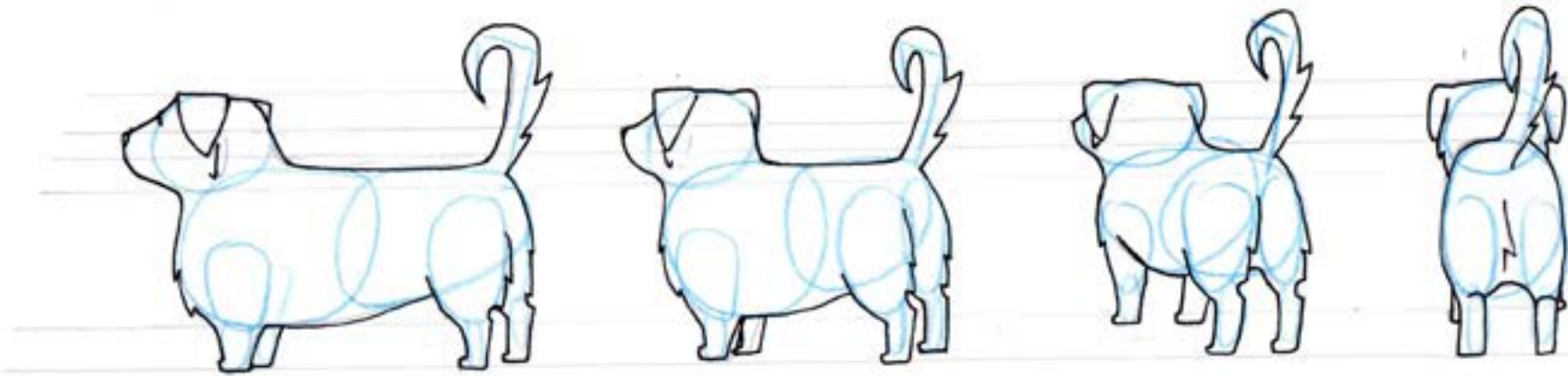
teste 4



6.6. DISEÑO DE PERSONAJES



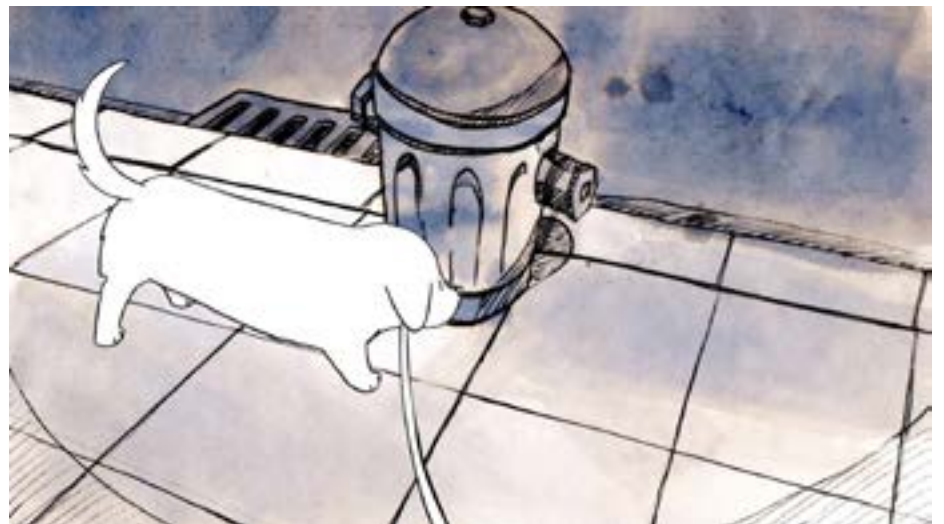


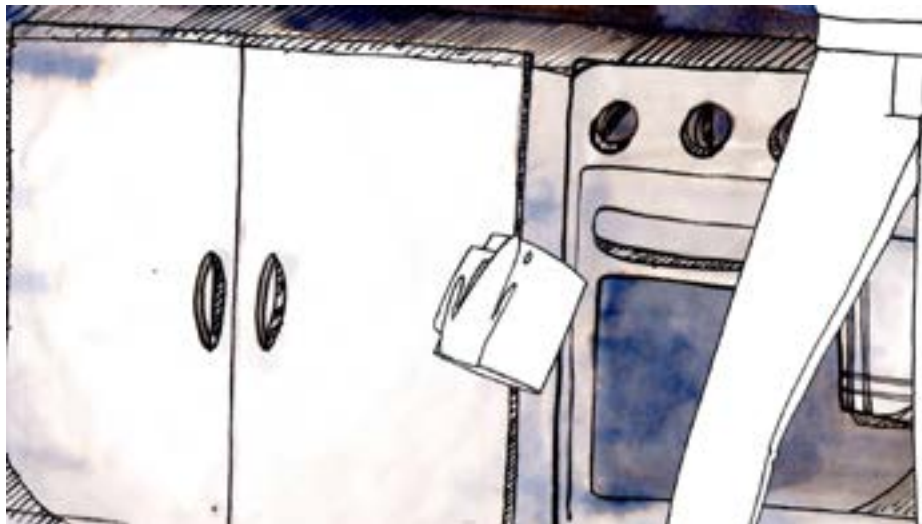
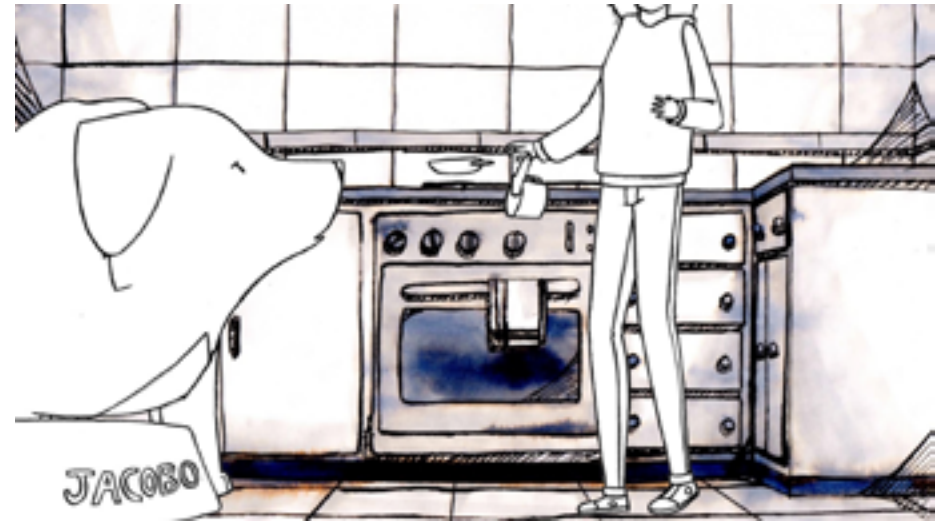
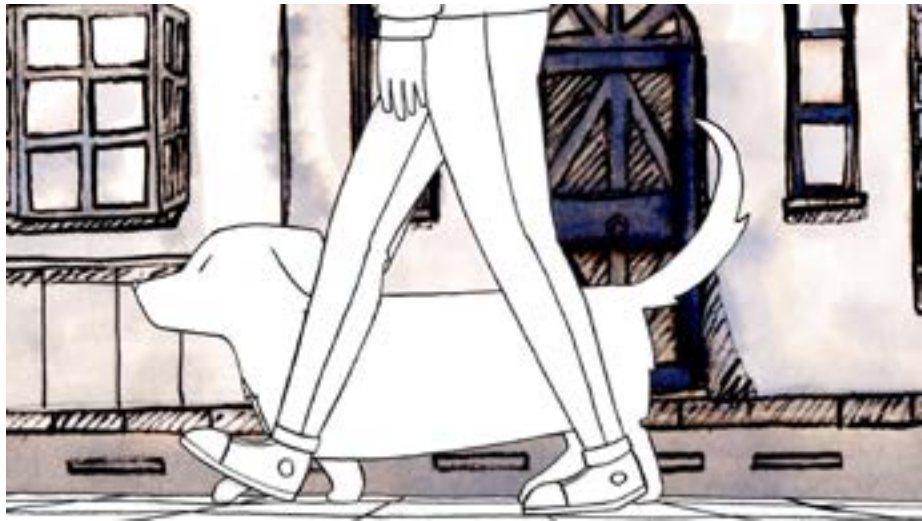




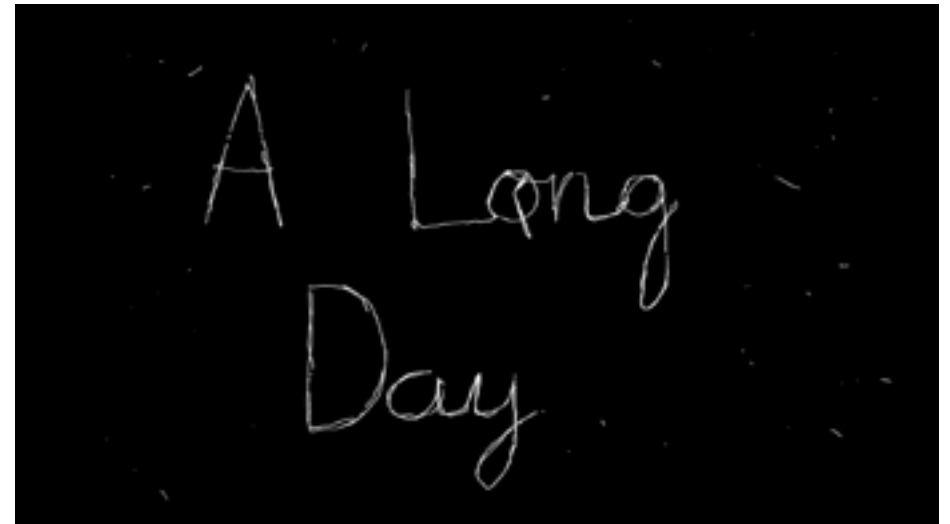
6.7. FOTOGRAMAS DEL PRIMER ESTILO DE ANIMACIÓN

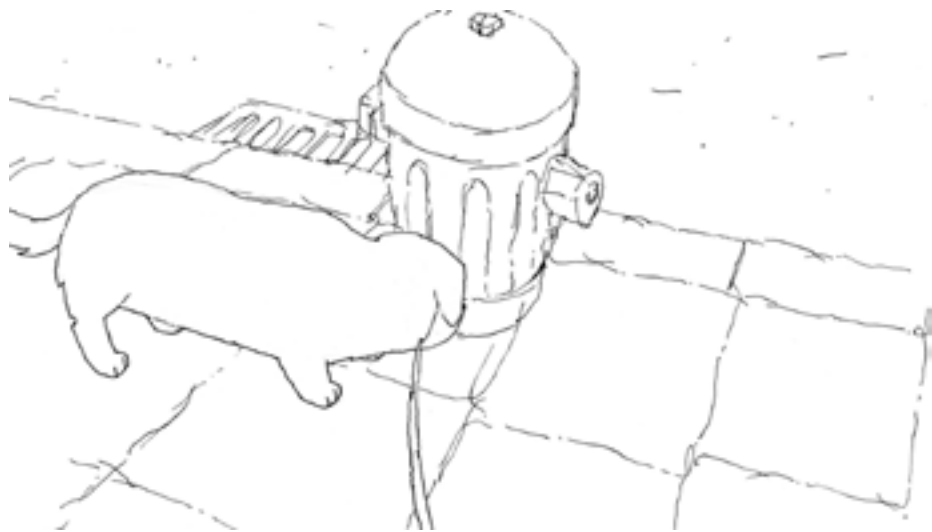






6.8. FOTOGRAMAS DE LA ANIMACIÓN FINAL







6.9. ANÁLISIS DE LA OBRA

Como podemos apreciar por las numerosas referencias mostradas, ha sido un duro trabajo práctico, al que se le aplicaron diversas formas en las que el tiempo puede presentarse y representarse. Pasaremos ahora, para concluir, a realizar un análisis de la obra tal como analizamos los cortometrajes de los “Academy Awards”, a través de la misma tabla, donde marcaremos las casillas correspondientes a los recursos temporales que se han utilizado y analizaremos en qué forma los encontramos.

A LONG DAY (2017)

Autora: Alicia Fernández

PRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Ciclos naturales	Situación temporal	Elementos medidores	Rastros, huellas y desgaste	Progreso de la forma	Inmovilidad	Anim. a tiempo real	Anim. y tiempo real	Atemporalidad
Situación según los astros. Día	Edad de los personajes	Reloj		Mutación	Solo sonido y movimiento de cámara			Espacios atemporales
Estaciones y años. Con Time Lapse	Estética según la época	Calendario		Descomposición	Mezcla de animación e imagen estática			
Envejecimiento		Personificación del tiempo						
Paso del día y la noche. Con Time Lapse								

REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO								
Simultaneidad	Acciones correlativas o encadenadas	Desdoblamiento	Elipsis	Viajes en el tiempo	Bucles	Desfeses temporales	Flashes	Ritmo
Acciones en el mismo plano	Acciones correlativas		Cortes cortos	Rebobinación	Bucles de movimiento	Tiempo detenido	Flashforward	Ritmo analítico
A través de planos progresivos			Cortes medios		Bucle narrativo	Time Lapse	Flashback	Acelerado. In crescendo
Anacronismo						Tiempo ralentizado		

- Antes de comenzar la obra, ya podremos ver que el título que se ha elegido nos introduce en el concepto que queremos transmitir, el paso de un día complicado para el personaje.

- Como comprobaremos al final de la obra, el primer plano es un Flashforward propiciado por un sueño. Esta acción se repetirá en el tiempo presente más adelante. Es importante apreciar cómo lo que en su momento fue un Flashforward al comienzo de la película es recordado por el personaje, actuando en ese momento como Flashback trauma interno al argumento.

- El reloj se nos presentará en su significado explícito durante toda la película, con el objetivo de posicionarnos en el tiempo, remarcando el paso del día. Para ello, también se utilizará el calendario, con la fecha de los dos días transcurridos. Además, encontramos el reloj en su presentación implícita, a través de la frase “*One hour later*”, que no nos sitúa específicamente.

- Utilizamos elipsis de duración corta para avanzar más rápidamente.

- Durante toda la narración nos situamos durante el día. Aunque los diversos relojes mostrados nos posicionen y sepamos que finalmente ha pasado un día con su noche, no veremos la noche gracias a una elipsis de duración media.

- La edad de los personajes está entre bebé y vejez.

- Los bucles de movimiento se utilizan para ahorrar en creación de animación y para generar la vibración en los personajes. También se aplica un bucle de movimiento a una chica para generar una repetición creada por el pequeño personaje, la cual no pretende ahorrar en tiempo de animación sino crear una experiencia estética.

- Cuando aparece el pequeño personaje, el tiempo se detiene, los únicos que no están afectados por la detención son él y el perro protagonista.

- A través de un Time Lapse podremos ver varios envejecimientos muy rápidos. Este recurso también permite que los árboles florezcan rápidamente, llegando la primavera, y que comience a nevar, introduciendo el invierno.

- El personaje hace retroceder en el tiempo un modelo de coche nuevo y a la chica que está dentro, adquiriendo ambos la estética de los años cincuenta.

- Acciones correlativas o encadenadas: el personaje convierte a los dos ancianos, que se están ayudando mutuamente, en personajes antagonistas, tirando de la bolsa, por lo que las acciones de uno repercutirán directamente en la siguiente acción del otro. Por otro lado, las acciones del pequeño personaje repercutirán en todo momento en las acciones del perro.

- Progreso de la forma: por un lado, un personaje mutará en un monstruo y después en un esqueleto. Por otro, las líneas de otro se descompondrán para generar un nuevo individuo.

- Introducimos la animación en la inmovilidad a través de un sujeto que queda paralizado, aplicando un movimiento de cámara sobre la imagen estática y existiendo a la vez sonido. Otro tipo de inmovilidad, en la que la animación interactúa con un personaje inmóvil, lo veremos a través de las ventanas, cuando el hombre planchando queda paralizado.

- Paso del día y la noche: podremos ver el sol moverse rápidamente, avanzando y retrocediendo en las horas (pues el extraño personaje que controla los aspectos temporales está jugando con él). En este caso también podremos apreciar cómo las agujas de un reloj avanzan y retroceden al unísono con el sol.

- Simultaneidad: cuando el perro queda atrapado en la tormenta, recurrimos al montaje paralelo para mostrar las dos acciones en distintos espacios a través de planos progresivos, por un lado, el perro, por otro, el personaje que controla el tiempo. Finalmente ambas acciones se encuentran.

Otra forma en la que se da la simultaneidad es al mostrar distintos grupos de acciones en la misma pantalla, independientes de la acción principal. También en la misma pantalla, a través de divisiones, podremos ver la simultaneidad de distintas acciones en el plano, desde las ventanas del edificio.

- Se personifica el tiempo convirtiendo a una chica en un reloj con cara y extremidades, que baila.

- Cuando su vida corre peligro, el perro protagonista ve pasar imágenes de su pasado a través de Flashbacks. Estos son propiciados por recuerdos, externos al argumento, y son Flashback nostálgicos.

- Al morir, nos situaremos en un espacio atemporal, un fondo oscuro que no obedece a las leyes físicas, pues los personajes están flotando.

- Encontraremos un viaje hacia el pasado, que evitará la muerte del protagonista, gracias a una rebobinación a la que se le ha aplicado un Time Lapse.
- En una acción crucial, en la que se volverá a repetir la acción que desencadenó la muerte del protagonista, el tiempo se ralentiza para generar sensación de tensión. Otra ralentización con este mismo objetivo la veremos cuando la esfera del reloj se encuentra cayendo y parece quedar suspendida en el aire por causa de la ralentización.
- Se da un anacronismo, pues por un momento conviven dos personajes de tiempos diferentes: el hombre en la puerta del edificio, en presente, y, habiendo salido de él, su propio yo más joven.
- Los ritmos de la narración son fluctuantes: el ritmo general es analítico, ligero, pues nos encontramos en una persecución. Existen momentos de tensión en los que la sensación de velocidad parecerá aumentar, por ejemplo cuando el personaje queda suspendido en el abismo.
- Cuando el perro consigue acabar con el irritante personaje, todo vuelve a la rutina. El perro se despierta, con el sonido del despertador, y él y la chica siguen las mismas acciones. Es por ello que se crea un bucle narrativo.

7.1. CONCLUSIONES

Con esta investigación hemos pretendido realizar un análisis completo en cuanto a animación y tiempo, visual, conceptual y narrativamente, comparando además cómo se utiliza el tiempo en otras especialidades del arte y su relación con animación: como podría ser la presentación del tiempo en la pintura futurista, desdoblado la figura en una estela de poses, los recursos narrativos de la literatura, la progresión visual del movimiento en las artes secuenciales, o el ritmo en la música. Así, hemos creado un índice y un análisis completo de todas las formas que el tiempo puede utilizar para aparecer en obras animadas, comprobando una gran variedad de ellas, cada cual utilizada con distinto fin. Algunas de estas sólo ayudan a posicionar en el tiempo; otras son técnicas de animación que, por sus cualidades, muestran el tiempo real; y otras son puros recursos narrativos, que pueden llegar incluso a afectar a la estética de la película. Es obvio que la narración se verá afectada por la utilización o no de estos parámetros temporales, por ejemplo, no resultará igual una narración que cuenta el pasado a través de Flashback puzzle, que otra que utilice los viajes en el tiempo de los personajes. Remitiéndonos a un ejemplo de parámetro temporal que aparece en toda obra audiovisual, el ritmo, no se transmitiría la misma historia de igual manera utilizando un ritmo analítico que uno sintético. Es muy importante, a la hora de escoger la forma de mostrar una historia, saber qué sensaciones queremos transmitir al espectador y de qué recursos disponemos para hacerlo. Es un punto importante en los objetivos de la tesis mostrar un abanico de posibilidades en cuanto a la utilización del tiempo a nivel narrativo y estético, con la idea de conseguir una mayor concienciación sobre los elementos que tenemos los creadores a nuestra disposición. Muchos de ellos no serían difíciles de introducir a nivel técnico, sin embargo, necesitarán

de una estrategia de guion distinta. En el uso apropiada de cada recurso en situaciones que favorezcan la sensación que queremos transmitir, residirá su utilización adecuada. Todos estos recursos han sido investigados con el objetivo primordial de servir de referencia a los creadores de animación, siendo conscientes de todos los parámetros temporales utilizables y de cómo una película puede variar narrativa y visualmente eligiendo utilizarlos según lo que se pretende transmitir.

Esta tesis no se basa sólo en la construcción de un listado y definición de cada forma en la que el tiempo se puede mostrar. Para llegar a este punto, ha sido necesaria la investigación del tiempo en animación a través de diferentes vías previas, debido a la ausencia de información concerniente a este campo, que no pasaba más allá de afirmar la animación como una técnica de creación que desarrolla su narración a través de una línea de tiempo.

Estudiamos primeramente el tiempo como concepto en animación. Para ello debemos investigar el concepto tiempo en sí, independiente de la animación, remitiéndonos a famosos autores de la historia del pensamiento. De ello conseguimos extraer ciertas conclusiones sobre la relación del concepto tiempo a través de la historia del pensamiento y la animación que exponemos a continuación:

Los autores de la obra serán los únicos capaces de manejar el tiempo técnico interno de esta, ya que son sus creadores (lo que se relaciona con la idea de Dios creador y sustentador del tiempo). Por otra parte, una vez encontramos la obra creada, no necesitaremos la percepción humana para afirmarla. La película, y por lo tanto, su tiempo, tienen existencia física propia fuera de la mente del espectador.

Según la teoría de la división del tiempo en instantes de Descartes como la porción de tiempo más pequeña y el desarrollo del tiempo a través de la sucesión de instantes, este equivaldría al fotograma. A su vez, a través de la teoría de Merleau-Ponty sobre la división infinita del instante, el fotograma se podría dividir infinitamente, sin embargo, nos encontraríamos con fotogramas de duración menor que poseen la misma imagen. La teoría de Ockham sobre la sola existencia de instantes, no formando un conjunto de presente, pasado y futuro, se ve rechazada en animación, ya que somos testigos de la existencia de una línea de tiempo completa. Otra teoría que se rechazaría en el concepto tiempo de la animación es la de Sartre, que declara

que el tiempo no es un contenedor de actos, sino los propios actos. En el caso de la animación, es la medición de los actos lo que definirá el tiempo, ya que elegimos la duración según queremos que fluya el movimiento. En este caso, se sigue la afirmación de Aristóteles que define que el tiempo es movimiento.

Se hace distinción entre tiempo técnico interno y tiempo real externo, que se relacionan con las teorías de Newton sobre el tiempo absoluto y el tiempo relativo. El tiempo real externo sería el equivalente al tiempo real absoluto, es invariable y no necesita de la percepción humana para existir, existe por sí mismo sea percibido o no. El tiempo técnico interno se corresponde con el tiempo relativo, que hace referencia a la percepción humana, la cual es cambiante. Es en el último donde se utilizan los parámetros estudiados, pues es un tiempo de sensaciones, que no tiene por qué seguir el paso del tiempo real, pues ya hemos visto cómo a este tiempo interno se le pueden aplicar desfases, saltos temporales, etc.

La duda sobre la existencia real entre pasado y futuro queda resuelta al ser una técnica que guarda los tres tiempos en formato físico, es decir, el punto de la obra donde se encuentra la aguja lectora será el presente, pudiendo apreciar cómo existe una línea de tiempo pasada y futura, que será lo que ya se ha visionado de la obra, y lo que queda por ver. En cuanto al concepto de la irreversibilidad de los actos de las personas reales, en animación podrían ser editados hasta conseguir una obra final, que se podría seguir editando una vez estrenada, lo que quiere decir que los actos en animación tienen un carácter reversible. No solo los creadores tendrían la exclusividad de la reversibilidad, ya que los propios espectadores podrán moverse a sus anchas por la línea de tiempo audiovisual, posicionándose en puntos del pasado o el futuro a su antojo (que en ese momento pasarán a ser presentes). Sin embargo, aunque los espectadores sean capaces de moverse por la línea de tiempo, no podrán modificar las acciones que en ella están albergadas.

Por otra parte, necesitaremos del razonamiento preciso formulado por Bergson para ser capaces de comprender la obra y percibir el paso de acontecimientos con una intuición rigurosa. Para ello será necesario tener en cuenta los acontecimientos pasados, pues el presente es producto de las acciones anteriores.

El pensamiento sobre la línea de tiempo que se corresponde con la animación, sería una línea recta, formada por instantes, que permite saltos temporales

(pues en ocasiones se nos muestra el pasado y el futuro a través de Flashes, saltos o viajes en el tiempo), como la propuesta por el “Eterno Retorno” de Nietzsche, pero dejando un margen temporal superior al instante. Rechazamos la teoría sobre la eternidad en la línea de tiempo de Newton, ya que en el campo audiovisual encontramos comienzo y fin. Otra teoría que no se vería reflejada en animación es la corroboración del tiempo a través de los movimientos cósmicos cíclicos de Descartes y Comte-Sponville, ya que en esta técnica artística se utilizan elipsis y saltos temporales, no pasa el tiempo real, por lo que estos ciclos naturales no nos ayudarán a medir, solo a posicionarnos en el tiempo. Por último encontramos la afirmación sobre el desarrollo del arte en la cultura, y no desde la cultura, debido a que el arte es cultura. Así vemos que las obras creadas en cierta época se corresponderán con la estética artística y el pensamiento de su momento. Un claro ejemplo de pensamiento transmitido desde una cultura anterior, más retrógrada, serían obras en las que se muestran ideas machistas, racistas, xenófobas u homófobas, aceptadas culturalmente durante casi todo el S.XX. Por ejemplo, durante los años de la Segunda Guerra Mundial, es común encontrar animaciones americanas que hacen propaganda militar o muestran a su país como el vencedor, enseñando ideas bastante xenófobas sobre los países contrarios.

De este modo extraemos ciertas afirmaciones sobre el concepto tiempo en animación:

El creador de la obra animada es su Dios, que domina y limita el tiempo de la animación. No necesitamos la percepción humana para afirmar el tiempo animado, ya que se encuentra digitalmente recogido en el soporte audiovisual, existe por sí mismo. La línea de tiempo animada alberga presente, pasado y futuro, dividida en instantes, que son los fotogramas, los cuales podrían dividirse infinitamente, pero de nada valdría. Esta línea de tiempo permite los saltos temporales hacia el futuro y el pasado. El movimiento define el tiempo en la animación y la línea de tiempo es contenedora del movimiento. El tiempo absoluto de Newton se relaciona con el tiempo real externo a la obra y el tiempo relativo se corresponde con el tiempo animado, el cual ha sido sujeto a las decisiones narrativas y no tiene por qué comportarse como el tiempo real. Los actos en animación son reversibles hasta el punto de poder eliminarlos y volverlos a crear e introducirlos en la película. Para percibir e interpretar la obra debidamente necesitaremos del razonamiento preciso, es

decir, una intuición rigurosa que nos haga comprender los que el autor quiso transmitir. La animación, como cualquier otro tipo de arte, es consecuencia de la cultura en la que se genera y de ella y las corrientes artísticas de esa época dependerá el resultado a mostrar.

Sobre el planteamiento relativo a si la animación se podría considerar un arte móvil, de las conclusiones parciales sobre el capítulo 3.2. “Comparación y relación del tiempo y la narración en animación y en distintas disciplinas artísticas”, recordamos ciertas conjeturas:

La animación adquiere componentes del resto de las artes: La música y el sonido como elemento técnico y expresivo que puede medir el ritmo; los recursos narrativos de la literatura en el guion; el aspecto estético de las artes inmóviles; el desarrollo de una narración dibujada a través del tiempo en las artes secuenciales; el formato audiovisual del cine de acción real; y la ejecución del movimiento de las artes móviles. Con todo ello, la cuestión sobre si afirmar o no a la animación como arte móvil se debe a la duda entre si podríamos considerar móvil aquello cuyo movimiento nunca existió en acción real. Para llegar a una solución tendremos en cuenta varias afirmaciones: Por una parte, el ojo capta el movimiento de acción real y el movimiento animado de la misma manera. Por otra parte, el cine solo será una ilusión de movimiento según Bergson, debido a que está conformado por cortes, cosa que no ocurre con la acción real¹. Sin embargo, para rebatir esta hipótesis, Deleuze utiliza el concepto “Corte móvil”, a través del cual las imágenes estáticas cobran movimiento en su transcurso progresivo, lo que libera a las artes audiovisuales de una absoluta inmovilidad². De este modo distinguiremos entre movimiento real y movimiento animado³. Ambos son movimiento, nuestra percepción puede captar un cambio temporal y local. Además, el movimiento animado adquiere sus propias leyes físicas y expresivas; diferentes puntos de vista; distintos niveles de abstracción; y puede utilizar recursos para acortar el paso del tiempo natural sin que

1 Deleuze, Guilles. *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine I* (Barcelona: Ediciones Paidós, 1994).

2 Álvarez Asiáin, Enrique. De Bergson a Deleuze: la ontología de la imagen cinematográfica. *Eikasia*, N° 41 (2011): 93-111

3 Joule, Andy. La Paradoja Del Tiempo En Animación. Si Lo Inanimado También Experimenta El Tiempo Real, ¿por Qué Parece Vivo Por Un Momento?. *Con A de Animación*, N°1 (2011), 55-62.

resulte incoherente. De este modo el movimiento animado no pretende imitar a la perfección el movimiento real, sino crear su propio lenguaje expresivo. La animación 2D dibujo a dibujo crea el movimiento a partir de transformación⁴, mientras que técnicas como Stop Motion o 3D lo hacen a través de translación. Ambos tipos de movimiento obedecen a la unión de espacio, movimiento y transcurso del tiempo. Como ya citamos en el apartado que nos encontramos rememorando:

“Desde este momento, el movimiento, percibido o realizado, debe entenderse no ciertamente en el sentido de una forma inteligible (idea) que se actualizaría en la materia, sino en el de una forma sensible (Gestalt) que organiza el campo perceptivo en función de una conciencia intencional en situación.”⁵

Esta afirmación nos hace volver a la primera idea expuesta sobre la animación como arte móvil, la percepción es la encargada de captar el movimiento, y percibe de la misma manera todos los tipos de movimiento. Pero no llamaremos movimiento al percibido por el espectador, sino al generado por la propia obra en el espacio y que tiene una duración concreta. Según esta definición, podremos afirmar que la animación es un arte móvil, pues su movimiento está generado por la obra, tiene una duración determinada y cuenta con un espacio por el cual transcurren los movimientos (por no hablar del espacio físico de exposición de la obra, pudiendo incluso crear interacciones con espacios reales como las que se dan en la técnica Videomapping).

Como conclusiones de este capítulo encontramos que:

La animación es un arte multidisciplinar que adquiere formas de presentación y representación temporal y recursos visuales del resto de las artes. Esta es un arte móvil, si bien es verdad que el movimiento animado no obedece a las mismas leyes que el real y el primero no tiene por qué ser consecuencia de la imitación del segundo. Siendo así, el movimiento animado, como su propio

nombre indica, es movimiento, y es por ello que afirmamos la animación como arte móvil. La percepción capta de la misma manera el movimiento real y el movimiento animado. Incluso podemos encontrar técnicas de animación interactiva donde se dará una confluencia entre movimiento animado (propio de la generación de movimiento audiovisual animado) y el movimiento real (dado por el espectador que interactúa).

Estas conclusiones extraídas de los dos primeros capítulos de desarrollo de contenidos de la tesis nos ayudan a conseguir un pensamiento del comportamiento del tiempo en animación, un concepto que en ocasiones guarda semejanza con la acción real, y en otras es opuesto a ella. Teniendo claro este funcionamiento del tiempo en cuanto a la animación, comenzamos la investigación de los puntos a tratar en el siguiente apartado. Con todo ello creamos el índice que se utilizó después para el análisis de los cortometrajes, pues cada punto del índice del capítulo cuatro se desarrolla en diferentes subelementos no especificados en el índice principal de la tesis, que sí se muestran en el punto 5.2. “Parámetros de análisis temporal según lo estudiado”. En este punto podremos ver todos los elementos temporales analizados en el capítulo 4, a modo de esquema, de una manera más desarrollada. La aportación del cuarto capítulo de esta tesis queda clara, ofrecer un abanico de técnicas y recursos temporales y analizarlos en todas sus facetas, debido a la ausencia de estudios anteriores relacionados con este aspecto concreto del tiempo en animación. Las conclusiones sobre estos recursos temporales se llevarán a cabo a través del análisis realizado en el capítulo 5. El análisis de obras de animación era necesario para contrastar de qué modo los recursos temporales aparecen en animación y cómo afectan a la estética y a la narración. Además era preciso para concretar la hipótesis inicial sobre la posibilidad de que las formas de presentación y representación pueden afectar de manera positiva a las obras de animación, con el propósito de crear películas con mayor riqueza narrativa y visual. En este capítulo hacemos distinción entre animación experimental y animación efectiva. Recordemos que la animación experimental pretende transmitir ciertas sensaciones, utilizando las técnicas plásticas y de animación de una manera expresiva, no siendo imprescindible la narración de una historia. Nos referíamos como animación efectiva a aquella cuya máxima preocupación se encuentra en la transmisión efectiva de una historia, sin darle más

4 Deleuze, Guilles. Ut. Supra.

5 Deleuze, Guilles. Op. Cit. Pag. 88.

importancia al carácter plástico y recursos narrativos temporales.

Hallamos ciertas formas de presentación o representación del tiempo que se encuentran en la gran mayoría de las películas analizadas, como los ciclos naturales y la situación temporal. Sin embargo, solo un recurso de los estudiados se encontrará en toda obra de animación como componente imprescindible, sea figurativa o abstracta, el ritmo. Esto es debido a que toda obra que desarrolla un argumento en el tiempo transmitirá una sensación de velocidad o monotonía según las formas de narrar y los recursos utilizados. Los elementos medidores de tiempo también aparecen de forma repetida en las narraciones figurativas, tanto para posicionar temporalmente, como para transmitir ciertas sensaciones, ya que son componentes vinculados al tiempo en el imaginario colectivo. Por ello son capaces de transmitir sensaciones en cuanto al tiempo mucho más rápidamente que un objeto que no tenga esta relación.

La huella, el rastro y el desgaste casi no aparecen en ninguna película porque se relacionan con un tipo de técnica de animación concreta, en la que se utiliza el borrado de la zona en movimiento y el redibujado del siguiente fotograma sobre el mismo fotograma anterior. Por ello, si la estética o la forma de animación que se desea utilizar difiere de esta, no aparecerán estos recursos.

El progreso de la forma, la inmovilidad, la animación a tiempo real y la animación y tiempo real tampoco son elementos que se suelen utilizar repetidamente. Si bien algunos de ellos están enlazados con ciertas técnicas de animación (como puede ser la animación de líquidos en animación a tiempo real), otros modifican considerablemente el carácter visual de la obra. Si lo que pretendemos es crear una animación en la que lo que prima es la transmisión directa de una historia, no dando tanta importancia al componente plástico, estos recursos se desestimarán. La atemporalidad, no siendo demasiado usada como personajes atemporales, sí que aparece repetidamente como espacios atemporales, ya que permite eliminar el fondo y crear espacios sin demasiadas complicaciones.

En los recursos de representación del tiempo, la simultaneidad aparece reiteradamente, sobre todo en la simultaneidad de acciones en la misma pantalla cuando nos muestran espacios en los que confluyen varios grupos de personas (acciones secundarias) y la acción principal de los protagonistas.

Por su parte, el desdoblamiento de un personaje es un recurso que afecta al carácter visual de la obra, pero que además nos puede ayudar para eliminar tiempo de una acción larga, mostrándonos a la vez las distintas fases de esta acción, como ocurre en “Possessions” (2013) de Shuhei Morita.

Los viajes en el tiempo y las acciones correlativas o encadenadas por la narración aparecen mucho menos en las obras analizadas porque son recursos que afectan directamente al argumento, hasta tal punto que pueden incluso ser el motivo principal de este, lo que impulsa el resto de acciones. Si lo que se pretende transmitir es otro tipo de historia, estos elementos temporales se desechan.

Existen recursos que serán más usados en unas técnicas de animación que en otras, por ejemplo, los bucles de movimiento, cuya utilización en animaciones 2D dibujo a dibujo está generalizada, llegando a ser difícil encontrar este tipo de animación sin ningún bucle de movimiento. Se utiliza tanto porque ayuda a acortar el tiempo de creación de animación, pero por otro lado puede generar experiencias estéticas muy interesantes, causando repeticiones. Otro de los recursos más utilizados es la elipsis, ya que ayuda a desarrollar un periodo de tiempo más largo que el tiempo físico de la propia película, por lo que es un elemento temporal muy práctico a nivel narrativo. El desfase temporal más utilizado es el Time Lapse, pudiendo actuar para agilizar la narración, pasando un espacio de tiempo a cámara rápida, o para generar distintas sensaciones visuales. De la misma manera, dentro de los Flashes, el más utilizado es siempre el Flashback, pues nos ayuda a mostrar una porción de tiempo pasado que puede ser importante para el desarrollo del presente.

Encontramos elementos temporales que afectan más a la estética y otros que atañen a la narración. Por ejemplo, los bucles de movimiento pueden actuar sobre la estética o la narración, mientras que los bucles narrativos sólo influirán en la narración. Otros principios temporales que afectarán a la estética serán la huella, rastros y desgastes, los ciclos naturales, la situación temporal, el progreso de la forma, la inmovilidad, las técnicas de animación que utilizan tiempo real, la simultaneidad, la atemporalidad, los elementos medidores de tiempo, el desdoblamiento, y los desfases temporales. Los parámetros temporales que afectarán a la narración serán los desfases temporales, el ritmo, el uso de Flashes, los viajes en el tiempo, la elipsis, las acciones correlativas o encadenadas por la narración, y los elementos

medidores de tiempo. Como podemos ver, tanto formas de presentación como de representación del tiempo afectan a la estética y a la narración, algunos de los elementos pudiendo influir en ambas a la vez, sin embargo, hay más formas de representación que atañen a la narración, y más formas de presentación que se relacionan con la estética.

Podemos afirmar, por lo analizado, que la utilización de elementos temporales en obras de animación artística aporta más riqueza visual y narrativa a la obra. Fijémonos para contrastarlo en obras como “Pear Cider and Cigarettes” (2016) de Robert Valley y Cara Speller, última obra analizada. Esta es una de las animaciones de todas las que analizamos (83 obras) que más componentes temporales presenta, y una de las que más interés genera gracias a estos. Debemos fijarnos en que posee más parámetros de representación del tiempo que de presentación, por lo que tanto la estética como la narración se ven profundamente influidas por estos elementos. Las repeticiones, los bucles, los saltos en el tiempo, el ritmo fluctuante, el desdoblamiento o los Flashbacks crean de esta una obra mucho más interesante, completa y compleja a nivel narrativo y visual. Lo mismo ocurrirá con otras películas de narración figurativa a las que se les dota de estos valores añadidos. La utilización adecuada de cada elemento o recurso temporal en cada momento puntual del transcurso de la obra será la encargada de crear obras narrativa y estéticamente más complejas, pero a la vez coherentes.

Por otro lado encontramos la existencia de formas de presentación y representación visual que nos ayudarán en cuanto al ahorro en producción de animación y al desarrollo del movimiento, como son los bucles de movimiento, la animación interactiva, la técnica rotoscopio o la animación de líquidos. Esto equivale a que los parámetros temporales estudiados no solo aportan un enriquecimiento la narración y la estética de la obra si se usan debidamente, sino que también pueden ayudar técnicamente en la producción de animación.

Acerca de la pregunta sobre si se utilizan de la misma manera los recursos temporales en animación y en cine de acción real, debemos tener en cuenta que la gran distinción entre estas dos técnicas audiovisuales se basa en la estética y en las formas de movimiento, y que, aun teniendo estos dos componentes de distinción marcados, el movimiento en acción real puede verse retocado por efectos especiales (los cuales, por otra parte, podrían considerarse

animación). De modo que muchos de los componentes temporales que encontramos se podrían aplicar de igual manera a cine de acción real al que se le han colocado efectos especiales. Si al cine de acción real no se le aplican efectos especiales digitales, los parámetros temporales que solo se utilizan en animación son: paso recreado de la luz natural; personificación del tiempo; rastros, huellas y desgastes; progreso de la forma por descomposición de la imagen; recortables estáticos con pequeñas animaciones y desdoblamiento del personaje. Apreciamos que la mayoría de los recursos temporales pueden ser utilizados tanto por animación como por video de acción real, sin embargo, cada una de estas técnicas audiovisuales tendrá su propio lenguaje estético para transmitirlos.

Por último, a esta investigación teórica se añade la creación práctica de una obra de animación. Con ella damos un valor artístico de creación, demostrando la aplicabilidad de los elementos temporales estudiados a la hora de idear cualquier tipo de obra animada. Para su producción se ingenió una narración que permitiera introducir tantos recursos temporales como estuvieran a nuestro alcance. Este corto aporta otro punto de vista sobre el tiempo, cómo se puede utilizar en una narración bastante directa, nada enrevesada, de las más múltiples maneras, como vemos en el análisis final de nuestra obra en el capítulo 6 de la tesis.

En un mundo en el que la animación no comercial cada vez tiene más visibilidad, es necesario contar con la máxima información sobre una técnica interdisciplinar tan completa y compleja como es la animación. De este modo, esta investigación consigue concretar las afirmaciones ya mencionadas sobre el concepto tiempo y animación, cómo ésta y las distintas artes se relacionan en cuanto al concepto tiempo, crear una lista desarrollada de todas las formas en las que el tiempo aparece en animación, demostrar su usabilidad y cómo estos elementos pueden ayudar a enriquecer una obra tanto estética como narrativamente.

7.2. CONCLUSIONS

With this dissertation, we have tried to perform a complete analysis of the relationship between animation and time by taking into account visual, conceptual and narrative aspects in order to compare how the concept of time is used in other specialties of art and specially in animation: how the presentation of time in Futuristic painting could be, unfolding the figure in a trail of poses, the narrative resources of literature, the visual progression of movement in sequential arts, or rhythm in music. Thus, we have created an index and a complete analysis of all the forms in which the concept of time has been represented in animated works, verifying a great variety of them and noticing that each one was used with a different purpose. Some of these only help to position us in a concrete time span; others are techniques of animation which, by their qualities, show real time; and the latest are pure narrative resources, which may even affect the aesthetics of the film. It is obvious that the narration will be affected by the use or its absence of these temporal parameters; for example, a narration that counts the past through puzzle Flashbacks needs to be very different to another that uses the time trips of the characters. Using as an example a temporal parameter that appears in every audiovisual work, rhythm, we know that the results between using an analytic rhythm instead of a synthetic one, for instance, are going to make the story differ broadly. Therefore, it is very important, when choosing the way to show a story, to know what feelings we want to transmit to the viewer and what resources we have to do to achieve our purpose. It is an important point in the objectives of the thesis to show a range of possibilities regarding the use of time at a narrative and aesthetic level, with the idea of achieving a greater

awareness of the elements that we have, as creators, at our disposal. Many of them would not be difficult to introduce at a technical level, however, they will need a different script strategy. The most important fact is achieving the proper use of each resource in situations in order to favor the feelings we want to convey. All these resources have been researched with the primary objective of being a reference for animation creators, being aware of all the temporal parameters that can be used and how a film can vary narratively and visually depending on their usage and according to what is intended to be transmitted.

This dissertation is not merely a simple list of definitions the different ways in which time can be displayed. To develop it, it has been necessary to investigate the time in animation through different previous routes, due to the absence of information concerning this field, which did not go beyond affirming animation is a creative technique that develops its narration throughout a timeline.

We first study time as a concept in animation. For this, we must investigate the concept of time itself, isolated from animation, referring to famous authors of the history of thought. Therefore, we can extract certain conclusions about the relationship between the concept of time through the history of thought and the art of animation, exposing our conclusions below:

The authors of the work will be the only ones able to handle the internal technical time of their own art, since they are its creators (what is related to the idea of God as a creator and sustainer of time). On the other hand, once we find the created work, we will not need the human perception to reassure it. The film, and therefore its time, have their own physical existence outside the viewer's mind.

According to Descartes' theory of the division of time in "instants" as the smallest portion of time and the development of time through their succession, they would be the equivalent to the frame. Moreover, through Merleau-Ponty's theory of the infinite division of the instant, the frame could be divided infinitely, however, we would find frames of lesser duration that have the same image. Ockham's theory of the existence of instants, not forming a set of present, past and future is rejected in animation, since we are witnessing the existence of a complete timeline. Another theory that would be rejected in the concept of time in animation is Sartre's theory,

who declares that time is not a container of acts, but the acts themselves. In the case of animation, it is the measurement of acts that define time, since we choose their duration as we want the movement to flow. In this case, we follow Aristotle's statement that defines time as movement.

A distinction is made between "internal technical time" and "external real time", which is related to Newton's theories of "absolute time" and "relative time". The "external real time" would be the equivalent of "absolute real time", since it is invariable and does not need the human perception to exist. No matter if it is perceived or not; it exists by itself. The "internal technical time" corresponds to "relative time", which refers to human perception and is constantly changing. It is in the last one where the parameters studied are used, since it is a time of sensations which does not have to follow the passage of real time, since we have already seen how in this internal time we can apply mismatches, temporal jumps and so on.

The question about the actual existence between past and future is solved with the existence of a technique that keeps the three time spans in physical format, that is, the point of the work where the location of the reading needle is the present one, being able to appreciate how there is a line of past and future times, the former being what has already been seen and the latter what remains to be seen in the piece of work. As for the concept of irreversibility of acts for real people, in animation it could be edited until reaching the final version of a work which can again be edited once released; this means that acts in animation have a reversible nature. Not only creators have the exclusivity of the reversibility; the spectators are able as well to move at their widest by the audio-visual timeline, positioning themselves in points of the past or future at their whim (that will happen to be present at that moment). However, while viewers are able to move through the timeline, they cannot modify the actions that are housed in the animation.

On the other hand, we need the precise reasoning formulated by Bergson to be able to understand the work and perceive the passage of events with a rigorous intuition. To achieve this it is compulsory to take into account past events, since the present is a product of previous actions.

The thought about the timeline that corresponds to the animation needs to be a straight line formed by instants that allow temporary jumps (because sometimes we are shown the past and the future through Flashes, time

jumps or time travels), as proposed in Nietzsche's "Eternal Return", but leaving a temporal margin greater than the instant. We reject the theory of eternity in Newton's timeline, since in the audiovisual timeline we find beginning and end. Another theory that is not reflected in animation is the corroboration of time through Descartes and Comte-Sponville's cyclic cosmic movements, since in this artistic technique there are used ellipsis and temporal jumps which do not happen in real time. Due to this, these natural cycles don't let us measure; but only position ourselves in time. Finally, we find the statement of the development of art in culture, and not from the culture, because art is culture. Thus we see that the works created at a certain time are related to the artistic aesthetics and the thought of their time. A clear example of thought transmitted from an earlier culture, more retrograde, would be works in which are shown sexist, racist, xenophobic or homophobic ideas, culturally accepted throughout almost all the XX century. For example, during the years of World War II, it is common to find American animations that make military propaganda or show their country as the winner, portraying rather xenophobic ideas about opposing countries.

In this way we extract certain affirmations about the concept time in animation:

The creator of the animated work is its God, who dominates and limits the time of animation. We do not need human perception to affirm the animated time, since it is digitally collected in the audiovisual support, it exists by itself. The animated timeline houses present, past and future, divided in instants, which are the frames that can be divided infinitely but lack any worth. This timeline allows temporary jumps to the future and the past. Movement defines the time in the animation and the timeline is the container of this movement. Newton's absolute time is related to the real time external to the work and relative time corresponds to the animated time, which has been subjected to the narrative decisions and does not have to behave like the real time. The acts in animation are reversible to the point of being able to remove, recreate and introduce them to the film. In order to perceive and interpret the work properly, we will need the precise reasoning, that is, a rigorous intuition that makes us understand those that the author wanted to transmit. The animation, like any other kind of art, is a consequence of the culture in which it is generated. Hence, the culture and artistic currents of that time will define the result shown.

Questioning ourselves whether animation could be considered a moving art or not, from the partial conclusions on chapter 3.2. "Comparison and relation of time and narration in animation and in different artistic disciplines", we can extract certain ideas:

The animation acquires elements of the rest of the arts: music and sound as a technical and expressive element that can measure the rhythm; the narrative resources of the literature in the script; the aesthetic aspect of immobile arts; the development of a narrative drawn through time in sequential arts; the audiovisual format of real-life cinema; and the execution of moving arts movement. With all of this, the question of whether or not to affirm animation as a moving art is related to the question if one could take a movement which never existed in real action, in fact, as movable. To arrive at a conclusion, we need to take into account several statements: on the one hand, the eye captures the real action movement and the animated movement in the same way. On the other hand, the cinema is only an illusion of movement according to Bergson, because it is conformed by cuts, something that does not happen in real action¹. However, to counter this hypothesis, Deleuze uses the concept of "Moving Cut", through which static images acquire movement in their progressive course, which frees the audiovisual arts from absolute immobility². In this way we will distinguish between real movement and animated movement³. Both are movement, since our perception can capture a temporal and local change. In addition, the animated movement acquires its own physical and expressive laws; different points of view; different levels of abstraction; and can use resources to shorten the natural passage of time without being inconsistent. In this way the animated movement is not intended to imitate the real movement perfectly, but to create its own expressive language. 2D drawing animation creates motion from transformation⁴, while techniques like Stop Motion or 3D do it through translation. Both types of movement obey the union of

1 Deleuze, Guilles. *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine I* (Barcelona: Ediciones Paidós, 1994).

2 Álvarez Asiáin, Enrique. De Bergson a Deleuze: la ontología de la imagen cinematográfica. *Eikasia*, N° 41 (2011): 93-111

3 Joule, Andy. La Paradoja Del Tiempo En Animación. Si Lo Inanimado También Experimenta El Tiempo Real. ¿por Qué Parece Vivo Por Un Momento?. *Con A de Animación*, N°1 (2011), 55-62.

4 Deleuze, Guilles. *Ut. Supra*.

space, movement and passage of time. As we mentioned in the section that we find ourselves remembering:

“From this moment, the movement, perceived or realized, must be understood not in the sense of an intelligible form (idea) that would be updated in the matter, but in that of a sensible form (Gestalt) that organizes the perceptive field in function of an intentional consciousness in situation”⁵

This statement leads us back to the first idea aforesaid about animation as a moving art in which perception is responsible for capturing movement and encloses all kinds of movement in the same way. But our purpose as artists is not that the spectator perceives the movement, but the generated by the own work in the space and that has a defined duration. According to this definition, we can affirm that animation is a moving art, because its movement is generated by the work and has a finished duration and a space through which the movements are represented (not to mention the physical space of exhibition of the work which may even create interactions with real spaces such as those given in the videomapping technique).

As conclusions of this chapter we can find:

Animation is a multidisciplinary art that acquires forms of temporary presentation and representation and visual resources of the rest of arts. This is a moving art, although it is true that the animated movement does not obey the same laws as the real one since the first does not have to be a consequence of the imitation of the second one. Thus, the animated movement, as its name indicates, is indeed movement, and that is why we reassure animation as a moving art. Perception captures in the same way the real movement and the animated movement. We can even find techniques of interactive animation where there is a confluence between animated movement (typical of the generation of animated audiovisual movement) and real movement (given by the interacting viewer).

These conclusions extracted from the first two chapters of the content of this dissertation help us to get an idea of the behavior of time in animation, a concept that sometimes has resemblance to real action, and in other moments is opposed to it. Regarding this functioning of time in terms of animation, we begin the investigation of the points to be discussed in the following section. With this, we created the index that was used later for the analysis of the short films, since each point in the index of chapter 4 is developed in different subelements which are not specified in the main index of the thesis but are shown in the section 5.2. “Parameters of temporal analysis studied”. At this point we can see all the temporal elements analyzed in chapter 4, as a scheme, in a more developed way. The contribution of the fourth chapter of this thesis is clear; it aims to offer a range of techniques and temporary resources in order to analyze them in all its aspects due to the absence of previous studies related to this reality of time in animation. The conclusions on these temporal resources will be carried out through the analysis made in chapter 5. The analysis of works of animation was vital so as to contrast how temporal resources appear in animation and how they affect aesthetics and narration. It was also necessary to specify the initial hypothesis about the possibility which forms of presentation and representation can positively affect the animation works, with the purpose of creating films with greater narrative and visual richness. In this chapter we distinguish between experimental animation and effective animation. We should remember that the experimental animation aims to transmit certain sensations, using plastic and animation techniques in an expressive way, not being essential the storytelling. We referred as effective animation to the one whose maximum concern is in the effective transmission of a story, without giving more importance to the visual components and temporal narrative resources.

We find certain forms of time presentation or representation in the vast majority of films analyzed, such as natural cycles and temporal situations. However, just a resource of the ones studied will be found in every work of animation as an essential component, being it figurative or abstract: rhythm. This is because any work that develops a plot in time will transmit a sense of speed or monotony according to the narrative ways and the resources used. Time-measuring elements also appear repeatedly in figurative narratives, both to temporarily position and to transmit certain sensations, since they are components linked to time in the collective imaginary. They are therefore

⁵ Deleuze, Guilles. Op. Cit. Pag. 88.

capable of transmitting sensations in time much more quickly than an object without this relation.

Tracks, prints and worn-outs barely appear in any film because they are related to a specific animation technique which omits the moving area and the redrawing of the next frame on the same previous frame. Therefore, if the aesthetics or the form of animation to be used differs from this, these resources will not appear.

The progress of form, immobility, real-time animation and animation and real-time are also not elements that are used repeatedly. While some of them are linked with certain animation techniques (such as liquids animation in real-time animation), others significantly modify the visual nature of the work. If we want to create an animation in which the most important element is the direct transmission of a story, not giving so much importance to the plastic component, these resources will be rejected. Timelessness, not being too used as a timeless character, does appear repeatedly as a timeless space, as it allows us to eliminate the background and create spaces without too many complications.

In the resources of time representation, the simultaneity appears repeatedly, especially in the simultaneity of actions on the same screen when we show spaces in which confluence several groups of people (secondary actions) and the main action of protagonists. On the other hand, the unfolding of a character is a resource that affects the visual nature of the work, but it can also help us to eliminate time from a long action, showing us the different phases of this action, as in "Possessions" (2013) by Shuhei Morita.

Time travel and the correlative or chained actions by the narrative appear much less in the works analyzed because they are resources that directly affect the argument, to such an extent that they can even be the main reason of this, which drives the rest of actions. If what is intended to be transmitted is another kind of history, these temporal elements are discarded.

There are resources that will be more frequently used in animation techniques than in others; for instance motion loops, whose use in 2D drawing animation is generalized, making it difficult to find this kind of animation without any movement loop. It is used because it helps to shorten the time of creation of an animation, and as well because it can generate very interesting aesthetic

experiences, causing repetitions. Another of the most used resources is ellipsis, since it helps to develop a period of time longer than the physical time of the film itself, so it is a really practical element at the narrative level. The most used time mismatch is Time Lapse, being able to act to speed up the narration, passing a space of time to fast camera, or to generate different visual sensations. This effect is used in the same way in Flashes; the most popular is always the Flashback, because it helps us to show a portion of past actions which can be important for the development of the present.

We find temporal elements that affect more to aesthetics and other ones that affect the narration the most. For example, motion loops may act on aesthetics or narrative, while narrative loops will just influence the narrative. Other temporary principles that will affect the aesthetic will be tracks, prints and worn-outs, the natural cycles, the temporary situation, the progress of the form, the immobility, the techniques of animation that use real time, the simultaneity, the timelessness, the time measure elements, unfolding, and temporal mismatches. The temporal parameters that will affect the narrative will be temporal mismatches, rhythm, the use of Flashes, time trips, ellipsis, correlative or chained actions by the narration, and the time measure elements. As we can see, both forms of presentation and representation of time affect aesthetics and narration since some elements can influence both at once. Nevertheless, there are more forms of representation that relate to narration so as to more ways of presentation that are related to aesthetics.

After this analysis, we can asseverate that the use of temporal elements in artistic animation works contributes more visual and narrative to the work richness. Consider to compare it in works like "Pear Cider and Cigarettes" (2016) of Robert Valley and Cara Speller, the last work studied in this essay. This is one of the animations analyzed in this dissertation (83 works) which more temporary components present, and one of the most interesting pieces of animation thanks to these. We must take into account that it has more parameters of time representation than of presentation, therefore both aesthetics and narration are deeply influenced by these elements. The repetitions, loops, time jumps, the fluctuating rhythm, the unfolding or the Flashbacks create a much more interesting, complete and complex work at narrative and visual level. The same will happen with other films of figurative narration to which they are endowed with these added values. The proper use of each element or temporary resources in each specific moment

of the course of the work will be responsible for creating works narrative and aesthetically more complex, but at the same time coherent.

On the other hand, we find the existence of visual presentation and representation forms that will help us save animation production and in development of movement, such as movement loops, interactive animation, rotoscope technique or liquids animation. This is equivalent to the fact that the temporal parameters studied not only enrich the narration and aesthetics of the work if it is used properly, but can also help technically in the production of animation.

Regarding the question of whether temporal resources are used in the same way in animation and in real-life cinema, we must take into account that the great distinction between these two audiovisual techniques is based on aesthetics and forms of movement, and, even though these two components of distinction are marked, the actual action movement may be retouched by special effects (which, on the other hand, might be considered animation). Many of the temporal components that we find could be applied in the same way to real-action movies with special effects. If real-action cinema does not apply special digital effects, the temporal parameters that are just used in animation are: recreated passage of natural light; time personification; tracks, prints and worn-outs; progress of the form by decomposition of the image; static cutouts with small animations; and character unfolding. We appreciate that most of the temporal resources can be used for both animation and live action cinema, however, each of these audiovisual techniques will have its own aesthetic language to convey them.

Finally, to this theoretical research is added the practical creation of a work of animation. With it we give an artistic value of creation, demonstrating the applicability of the temporal elements studied when designing any kind of animated work. For his production, the narrative was conceived to allow introducing as many temporary resources as they were within our reach. This short movie provides another point of view about time, how it can be used in a rather direct way, not convoluted narration, in the most multiple ways, as we see in the final analysis of our work in Chapter 6 of the thesis.

In a world where non-commercial animation is becoming more and more visible, it is necessary to have the maximum information about an interdisciplinary technique as complete and complex as animation. In this way, this research succeeds in concretizing the aforementioned statements about the concept of time and animation, how it and the different arts relate to the concept of time, to create a developed list of all the ways in which time appears in animation, demonstrate its usability and how these elements can help enrich a work both aesthetically and narratively.

8.1. BIBLIOGRAFÍA

Abella, Manuel. Edmund Husserl: Génesis y Estructura de las «Lecciones de Fenomenología de la Conciencia Interna del Tiempo». *Revista de Filosofía*, N° 34 (2005): 143-152.

Alonso García, Luis. El Caso Lumière: Invención y Definición del Cine, Entre el Affaire y la Captura. *Banda aparte*, 11 (1998), pp. 69-77.

Alonso Valdivieso, Concepción. *Análisis de los Dibujos Animados Emitidos en Televisión: Personajes, Estilos y Mensajes*. (Granada: Universidad de Granada, 2014).

Armenteros Gallardo, Manuel. *Efectos Visuales y Animación* (Madrid: E-Archivos Universidad Carlos III de Madrid, 2011).

Aumont, Jacques; Bergala, Alain; Marie, Michel; Vernet, Marc. *Estética del Cine: Espacio Filmico, Montaje, Narración, Lenguaje* (Barcelona: Paidós Comunicación, 1996).

Alvar Beltrán, Carmen. *La Imagen en Movimiento: El Juguete Óptico como Instrumento Crítico* (Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2013).

Álvarez Asiáin, Enrique. De Bergson a Deleuze: la Ontología de la Imagen Cinematográfica. *Eikasia*, N° 41 (2011): 93-111.

- Aristóteles (traducción y notas: Guillermo R. de Echandía). *Física*. (Madrid: Editorial Gredos, S.A., 1995).
- Arnaldo, Javier. *Las Cuatro Estaciones* (Palma de Mallorca: Museo Fundación Juan March, 1980).
- Ávila Cabeza de Vaca, José. *Morfología y Conceptos del Paisaje Gráfico en el Arte* (Sevilla: Universidad de Sevilla, 2014).
- Beltrán Leguizamón, María Catalina. *Aplicación de las Técnicas de Animación Digital Basado en un Video Animado, que Muestra la Convivencia Vecindaria* (México: Universidad de las Américas Puebla, 2013).
- Bendazzi, Giannalberto. *Cartoons. 110 Años de Cine de Animación* (Madrid: Ocho y Medio, 2003).
- Bernárdez Rodal, Asunción. Transparencia de la Vejez y Sociedad del Espectáculo: Pensar a Partir de Simone de Beauvoir. *Investigaciones Feministas*, Vol. 0 (2009): 29-46.
- Betancor, Orlando. El Eterno Devenir de la Existencia Humana en el Film Despedidas de Yojiro Takita. *Vegueta*, N° 12 (2012): 37-46.
- Borau, José Luis. *La Pintura en el Cine. El Cine en la Pintura* (Madrid: Ocho y Medio, 2003).
- Bordwell, David. *La Narración en el Cine de Ficción* (Barcelona: Paidós, 1996).
- Bracamonte Ocaña, Mario Alberto. *El Espacio Atemporal: Detonador de Producción Audiovisual* (Toluca, Estado de México: Universidad Autónoma del Estado de México, 2014).
- Bradley J., Nelson. *La Alegoría y el Tiempo Irónico en Dos Cuentos de Borges*. (Episteme, S.L.: Valencia, 1998).
- Bretones, Damian Esteban. El Tiempo como Laberinto Narrativo en Felicia's Journey de Atom Egoyan y El Coronel No Tiene Quien le Escriba de Arturo Ripstein. *HUM 736: Papeles de Cultura Contemporánea*, N°12 (2010): 22-27.
- Bretones, Damian Esteban. La Ilusión de Continuidad y el Eterno Retorno. El Retroceso Mínimo-Temporal y la Repetición en el Relato Cinematográfico. *HUM 736: Papeles de Cultura Contemporánea*, N°12 (2010): 36-42.
- Cámara, Sergi. *El Dibujo Animado* (Barcelona: Parramón, 2008).
- Candó Gámez, Yumairys. Confluencias: Un Verde por la Vida. ASRI Arte y Sociedad, *Revista de Investigación*, N° 1 (2012): 1-8.
- Cardona Rodríguez, Luis Felipe. El Videoloop, Sueño Cumplido del Montaje Ruso o Nueva Forma de Edición. *XIV Encuentro Latinoamericano de Facultades de Comunicación Social, Perú* (2012).
- Castellanos Rodríguez, Belén. Comentario a Tiempo y Ser de Martin Heidegger. Nómadas. *Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*, N° 23 (2009).
- Castillo Beltrán, Alejandro. *Andar por la Sombra*. (Bogotá: Universidad Nacional de Colombia, 2015).
- Castillo Martínez de Olcoz, Ignacio Javier. *El Sentido de la Luz: Ideas, Mitos y Evolución de las Artes y los Espectáculos de Luz hasta el Cine* (Barcelona: Universitat de Barcelona, 2005).
- Castro Rodríguez, Sixto José. El Arte Ya (No) Es Bello. *Sociedades en crisis: Europa y el concepto de estética* (2011): 136-145.
- Castro Rodríguez, Sixto José. La Temporalidad de la Obra de Arte. *Anuario Filosófico*, N° 36 (2003): 587-599.
- Chausovsky, Alexis Ariel; Rossi Maina, Luis Sebastián. De los Juguetes Ópticos a los Videojuegos: Discusiones Sobre la Materialidad de las Imágenes. *Revista Ludicamente*, Vol. 4, N° 8 (2015).
- Chozas Ruiz-Belloso, Diego. Las Animaciones del Alfanhuí. *Espéculo: Revista de Estudios Literarios*, N° 37 (2007).
- Cid Cruz, Julio César; Ortega Salgado, Cynthia. Presentación, Representación y Performance en el Audiovisual Digital en Vivo. *Estudios Sobre Arte Actual*, N° 1 (2013): 1-8.

- Comalada, Anna Maria. Un Folioscopio Poético. *Educación y biblioteca*, N° 168 (2008): 128-129.
- Compte-Sponville, André. *¿Qué es el Tiempo? Reflexión Sobre el Presente, el Pasado y el Futuro*. (Barcelona: Editorial Andrés del Bello, 2001).
- Conde Soto, Francisco. Tiempo y Conciencia en Edmund Husserl. *Investigaciones Fenomenológicas*, N° 9 (2012): 475-482.
- Corazón, Rafael. Presupuestos de la Noción de Creación Continuada. Existencia y Tiempo en Descartes. *Thémata. Revista de Filosofía*. N° 16 (1996): 65-84.
- Cortázar, Julio. *Rayuela*. (Madrid: Editorial Cátedra, 2008).
- Cuvardic García, Dorde. El Tema de las Horas del Día desde el Constumbrismo hasta el Cine Vanguardista de las Sinfonías Urbanas. *Filología y Lingüística*, Vol. 34, N° 2 (2008): 33-49.
- Del Junco, Antonio. *La Luz*. (Sevillana Endesa: Sevilla, 2009).
- Deleuze, Guilles. *Cine 2. Los Signos de Movimiento y el Tiempo* (Buenos Aires: Editorial Cactus, 2011).
- Deleuze, Guilles. *La Imagen-Movimiento. Estudios sobre Cine 1* (Barcelona: Ediciones Paidós, 1994).
- Descartes, René. *Los Principios de la Filosofía*. (Barcelona: Alianza Editorial, 2002).
- Domínguez Caparrós, José. Métrica y poética. *Bases Para la Fundamentación de la Métrica en la Teoría Literaria Moderna*. (Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia, 1988).
- Dopazo Gallego, Antonio, El Estoicismo a la Luz de la Noción de Tiempo: Lógica, Física y Ética. *Logos. Anales del Seminario de Metafísica*, Vol. 46 (2013): 183-209.
- Eisner, Will. *El Cómic y el Arte Secuencial. Teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo*. (Norma Editorial: Barcelona, 2002).
- Eisenstein, Serguéi. *El Sentido del Cine* (Buenos Aires: Siglo XXI Argentina Editores S.A., 1974).
- Estudio Redondo. *Time in a Can*. (CEGE: Madrid, 2013).
- Evans, Gary. *In the National Interest: A Chronicle of the National Film Board of Canada from 1949 to 1989*. (University of Toronto, 1991).
- Fernández Prieto, Celia. El Anacronismo: Formas y Funciones. *Actas del Coloquio Internacional de Literatura e História, Porto*, Vol. I (2004): 247-257.
- Fujita, Kazuyuki; Kidokoro, Hiroyuki; Itoh, Yuichi. Paranga: An Interactive Flipbook. *9th Conference International Advances in Computer Entertainment, NEPAL* (2012): 17-30.
- Francescutti, Pablo. El Cine de Ciencia Ficción como Máquina del Tiempo. *Anuario del Departamento de Ciencias de la Comunicación, Universidad Nacional del Rosario*, Vol. 2 (1997).
- Galán, Marta. Misión Imposible. Representación, Presentación, Irrepresentable. *ARTEA, Archivo Virtual de Artes Escénicas* (2009): 1-6.
- Galparsoro, José Ignacio. Infinito y Tiempo en Nietzsche. *Departamento de filosofía, UPV/EHU. Ontology Studies*, vol. 10 (2010): 183-209.
- García Barrientos, José Luis. *Drama y Tiempo*. (Consejo Superior de Investigaciones Científicas: Madrid, 1991).
- García Catalán, Shaila. El Delorean Extraviado: Usos Confusos del Flashback Postclásico (y Otros Viajes Temporales). *Revista Comunicación*, Vol. 1, N° 10 (2012): 1103-1115.
- García Cubas, Brenda. *Proyecto Sex-Appear: Búsqueda de Estímulos Sexuales a Través de la Pintura* (Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2015).
- García Gil, Fernando; Peña Méndez, Miguel. *Imagen/Imaginario Interdisciplinaria de la Imagen Artística* (Granada: Editorial Universidad de Granada, 2006).

- Genovard Roselló, Cándido; Casulleras Femenia, David. La Imagen de la Vejez en el Cine: Iconografía Virtual e Interpretación Psicológica. *Boletín de Psicología*, N° 83 (2005): 7-20.
- Gil González, Antonio. J. *Narrativa(s). Intermediaciones Novela, Cine, Cómic y Videojuego en el Ámbito Hispánico*. (Salamanca: Ediciones Universidad Salamanca, 2012).
- Gil Pons, Eva. La Manipulación Temporal en los Tráileres de Cine: Articulación de un Nuevo Tiempo Narrativo. *Estudios Sobre el Mensaje Periodístico*, Vol. 18 (2012): 433-441.
- González Valerio, María Antonia. El Arte, la Muerte, la Historia. El Problema del Tiempo y la Historia en las Reflexiones Estéticas Hegelianas. *Escritura e imagen*, Vol. 8 (2012): 139-153.
- Gutiérrez San Miguel, Begoña; Daniel Acle, Vicente; Herrero Gutiérrez, Francisco Javier. La Pragmática a Través de la Metodología Conceptual. Estudio de Caso de Ratatouille. *Revista Comunicación*, N°10 (2012): 1370-1384.
- Hegel, Georg Wilhelm Friedrich. *Lógica*. (Editorial Ricardo Aguilera, Madrid: 1971).
- Heidegger, Martin. *Ser y Tiempo*. (Madrid: Trotta, 2003).
- Heidegger, Martin (Trad. de Manuel Garrido, José Luis Molinuevo y Félix Duque). *Tiempo y Ser*. (Madrid: Editorial Tecnos, 1999).
- Hernández Barbosa, Sonsoles. *Sinestesias* (Madrid: Abada Editores S.L., 2013).
- Hernández Pérez, Manuel. El Retrato Histórico en el Cine Actual. *I Congreso Internacional de Historia y Cine, Getafe: Universidad Carlos III de Madrid, Instituto de Cultura y Tecnología*, (2008): 848-860.
- Hernando Álvarez, María de la Salud. Posibilidades Teóricas de Manipulación del Tiempo Dramático. *Castilla: Estudios de Literatura*, N° 25 (2000): 85-96.
- Hersch, Jeanne. *Tiempo y Música con un Saludo de Czeslaw Milosz* (Barcelona: Acantilado, 2013).
- Hinterwaldner, Inge. Semiconductor's Landscapes as Sound-Sculptured Time-Based Visualizations. *Technoetic Arts: A Journal of Speculative Research*, Vol. 12, N° 1 (2014): 15-38.
- Hipona, San Agustín de (introducción, traducción y notas de Alfredo Encuentra Ortega). *Confesiones*. (Madrid: Editorial Gredos, 2010).
- Horno López, Antonio. *Animación Japonesa. Análisis de Series de Anime Actuales*. (Granada: Universidad de Granada, 2013).
- Husserl, Edmund: *Lecciones de Fenomenología de la Conciencia Interna del Tiempo. Traducción, introducción y notas de Agustín Serrano de Haro*. (Madrid, Editorial Trotta, 2002).
- Ikedo, Tsuneo. A Real Video-Image Mapping Using Polygon Rendering Techniques. *Computer Architecture Laboratory* (1997): 950-980.
- Iniciarte, Fernando; Flamarique, Lourdes. *Espacio, Tiempo y Arte. Imágenes, palabras, signos. Sobre arte y filosofía* (Pamplona: EUNSA, 2004).
- Iranzo Pesudo, Luís María. *Las Posibilidades Expresivas y Narrativas del Time-Lapse en la Postmodernidad Cinematográfica* (Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2015).
- Jakobson, Roman. *Lingüística, Poética y Tiempo. Conversaciones con Krystina Pomorska*. (Barcelona: Editorial Crítica, 1981).
- Joule, Andy. La Paradoja Del Tiempo En Animación. Si Lo Inanimado También Experimenta El Tiempo Real, ¿por Qué Parece Vivo Por Un Momento?. *Con A de Animación*, N°1 (2011), 55-62.
- Kant, Immanuel (traducción, notas e introducción: Mario Caimi). *Crítica de la Razón Pura*. (Buenos Aires: Editorial Colihue Clásica, 2007).
- Kwon, Hyosun; LEE, Narae; LEE, Woohun. Crystal Zoetrope: New Visual Medium for Displaying 3D Animation, *IEEE* (2010): 274-276.

- Larrañaga Altuna, Jesús. *Objeto Representado-Objeto Presentado: Relación Entre Naturaleza Muerta e Instalación en Richard Artschwager* (Madrid: Universidad Complutense de Madrid, 1997).
- Lessing, Gotthold Ephraim. *Laocoonte* (Madrid: Editorial Tecnos, 1990).
- Lloret, Carmen; Baños, Paco. *Movimiento Real, Virtual y Óptico, la Revelación de su Continuidad en las Artes Plásticas* (Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 1985).
- López García, Guillermo. La División del Yo en los Personajes Dostoievskianos: El Caso de El Doble. *Actas de las II Jornadas de Rusistas Españoles, Universidad de Valencia, Valencia* (1998): 148-156.
- Loriguillo López, Antonio. Sísifos Modernos. Narrativas no Lineales Aplicadas a las Adaptaciones de Videojuegos en la Animación Japonesa. *Fotocinema, Revista Científica de Cine y Fotografía*, N°9 (2014): 221-236.
- Magalhães, Vítor. *Poéticas de la Interrupción. La Dialéctica entre Movimiento e Inmovilidad en la Imagen Contemporánea* (Madrid: Trama Editorial, 2008).
- Maltas i Mercader, Antoni. *Wassily Kandinsky y la Evolución de la Forma: Fundamentos Teóricos para Presenciar el Espacio y el Tiempo* (Barcelona: Universidad Politécnica de Cataluña, 2009).
- Martínez Expósito, Alfredo. Organización Semiológica del Espacio y del Tiempo en el Cine. *Alpha: Osorno*, N° 23 (2006): 181-200.
- Martínez Ortega, Mari Paz; Polo Luque, María Luz; Carrasco Fernández, Beatriz. Visión Histórica del Concepto de Vejez desde la Edad Media. *Cultura de los Cuidados*, N° 11 (2002): 40-46.
- Matewecki, Natalia. Las Ciencias Biológicas en el Arte Argentino Contemporáneo. *VI Jornadas Nacionales de Arte en Argentina, La Plata* (2008): 1-8.
- McCloud, Scott. *Entender el Cómic: El Arte Invisible*. (Bilbao: Astiberri ediciones S.L., 2005).
- Melamed, Analía Sandra. La Vejez en la Obra de Arte en los Manuscritos de En Busca del Tiempo Perdido. *Revista de Filosofía y Teoría Política*, N° 31-32 (1996): 395-400.
- Mérida Mejias, Sara. *Rotoscopia y Captura de Movimiento. Una Aproximación General a través de sus Técnicas y Procesos en la Postproducción* (Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2013).
- Merleau-Ponty, Maurice. *Fenomenología de la Percepción*. (Barcelona: Ediciones Península, 1997).
- Millán, Fernando. Presentación Frente a Re-Presentación: El Arte de Acción. *IV Jornadas de Performance da Faculdade de Belas Artes de Portovedra*, (2007).
- Mira Pastor, Enric. Movilidad/Inmovilidad: Iluminaciones Recíprocas entre Cine y Fotografía. *Archivo de Arte Valenciano*, N° 94 (2013): 321-342.
- Moriente, Davil. La Sensual Aberración del Anacronismo y el Perfil Bajo: Caravaggio de Derek Jarman. *II Congreso Internacional de Historia y Cine: La Biografía Fílmica* (2011): 735-754.
- Moritz, William. Abstract Films of the 1920s. *International Experimental Film Congress. Toronto: Art Gallery of Ontario* (1989): 52-57.
- Moritz, William. History of Experimental Animation. *Absolut Panushka, curated by Christine Panushka*. (Jan-Apr 1997).
- Moritz, William. Optical Poetry: The Life and Work of Oskar Fischinger. *Film Quarterly*, Vol. 59, N° 1 (2005): 65-66
- Moritz, William. Visual Music: Cave Painting to MTV? Sound & Vision. *Frankfurt: Deutsches Filmmuseum* (1993): 132-145.
- Neira Piñeiro, María del Rosario. *Introducción al Discurso Narrativo Fílmico*. (Madrid: Arco/Libros S.L., 2003).
- Nash, J.M. *El Cubismo, el Futurismo y el Constructivismo* (Barcelona: Editorial Labor, S.A., 1975).

- Ortega Gálvez, María Luisa; Tribaldos, Clemente. *Guillermo Zúñiga. La Vocación por el Cine y la Ciencia* (Madrid: UNED, 2011).
- Parralo Aguayo, Carmen. *Huella y Fragmento: Dos Constantes Expresivas del Artista Contemporáneo ante la Muerte: La Angustia Creadora* (Madrid: Universidad Complutense de Madrid, 2005).
- Peacock, Kenneth. Instruments to Perform Color. *LEONARDO*, Vol. 21, N° 4, (1988): 397-406
- Peña Méndez, Miguel. ¿Dónde? ¿Cuándo? Secuencialidad y Tiempo en Here de Richar McGuire. *HUM 736: Papeles de Cultura Contemporánea*, N°12 (2010): 8-14.
- Pérez de Guzmán, Marta. *Leonardo Da Vinci y la Música*. (Madrid: Biblioteca Nacional, 2003).
- Pérez Romero, Carmen. Misterio en Torno al Personaje ‘Desdoblado’ en “El Director”, de Pedro Salina y “The Cocktail Party”, de T.S. Elliot. *Anuario de Estudios Filológicos*, Vol. 14 (1991): 373-382.
- Pertíñez López, Jesús. *Animación Experimental y su Actualización*. (Granada: Universidad de Granada, 2014).
- Pertíñez López, Jesús. *Técnicas Básicas de Stopmotion*. (Granada: Godel, 2010).
- Pertíñez López, Jesús. Tendencias Actuales en Técnicas de Animación. *Historia y Comunicación Social*, Vol. 19. (2014): 173-182.
- Peris Medina, Rosa Gertrudis. *La Expresión Plástica del Espacio Tiempo en Animación* (Valencia: Universitat Politècnica de València, 2015).
- Platón. *Timeo* (Traducción, introducción y notas: Conrado Eggers Lan). (Buenos Aires: Ediciones Colihue, 1999).
- Ramírez Molas, Pedro. *Tiempo y Narración. Enfoques Sobre la Temporalidad en Borges, Carpentier, Cortázar y García Márquez*. (Madrid: Editorial Gredos, S.A., 1978).
- Rivero Moreno, Luis D. Entre la Eternidad y la Caducidad. El Arte Contemporáneo en el Abismo del Tiempo. *HUM 736: Papeles de Cultura Contemporánea*, N°12 (2010): 43-48.
- Rocamora García-Iglesias, Carmen. El Paso del Tiempo en el Arte. *Cuenta y razón*, N° 131 (2013): 87-90.
- Rodríguez Bravo, Ángel. Una Propuesta Metodológica en Torno al Ritmo Visual: Aplicación del Método de Análisis Instrumental al Ritmo Visual de una Telenovela y un Telefilme Norteamericano. *Análisis: Revista Colombiana de Humanidades*, N° 18 (1995): 87-107.
- Rowel, Lewis. *Introducción a la Filosofía de la Música*. (Barcelona: Gedisa editorial, 1999).
- Rubio Lapaz, Jesús. Tiempo Simbólico y Tiempo Real en la Producción Estética Moderna. *HUM 736: Papeles de Cultura Contemporánea*, N°12 (2010): 49-62.
- Ruiz Stull, Miguel. Intuición, la Experiencia y el Tiempo en el Pensamiento de Bergson. *ALPHA*, N° 29 (2009): 185-201
- Sanna, Andrea; Lamberti, Fabrizio; Paravati, Gianluca; Domingues Rocha, Felipe. Kinect-based Interface to Animate Virtual Characters. *Journal on Multimodal User Interfaces* (2013): 269–279.
- Sartre, Jean-Paul. *El Ser y la Nada*. (Madrid: Alianza Editorial, 1989).
- Seashore, Carl. E. *Psychology of Music*. (New York: Dover Publications, INC, 1967).
- Sedeño Valdellós, Ana María. La Música Contemporánea en el Cine. *Revista Historia y Comunicación Social*, N° 9 (2014): 155-162.
- Segura Cabañero, Jesús. Tiempo, Narrativa y Espectador en la Obra de Doug Aitken. *ASRI: Arte y Sociedad, Revista de Investigación*, N° 4 (2013): 1-10.
- Silenzi, Marina. El Color y el Movimiento. Turner y Monet como los Pintores de la Luz. *II Jornadas Hum.H.A. – Representación y Soporte*. (2007).

Solana, Guillermo. *El Viaje Sin Fin de Antonio López* (Madrid: Museo Thyssen-Bornemisza, 2011). Selección de textos del catálogo.

Stengler, Erick. Viajes en el Tiempo... En el Cine. *Ponencias* (2008): 133-141.

Sulbarán Piñeiro, Eugenio. El Análisis del Film: Entre la Semiótica del Relato y la Narrativa Fílmica. *Opción*, N° 31 (2000): 44-71.

Tarkovski, Andrei. *Esculpir el Tiempo* (Madrid: Ediciones Rialp, 2013).

Thibaut Tadeo, Elena. ¿Hay Ciencia en el Tiempo de María Zambrano?. *A Parte Rei Revista de Filosofía*, N° 45 (2006): 1-9.

Traslaviña, Cecilia; Durán, Mauricio. *Perpetuum Mobile* (Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana, 2011).

Tremethick, Piran. *Real Time Character Animation* (Bournemouth: National Centre for Computer Animation, 2006).

Turim, Maureen. *Flash Back in Film: Memory and History* (New York: Routledge Library Editions, 2013).

Valera-Villegas, Gregorio. *El Espacio/Tiempo en la Negación del Otro. Narración, rostro y muerte*. *A Parte Rei*, N°55 (2008): 1-14

Valero Martínez, Tomás. Cine e Historia: Más Allá de la Narración. El Cine como Materia Auxiliar de la Historia. I Congreso Internacional de Historia y Cine, *Universidad Carlos III de Madrid, Instituto de Cultura y Tecnología, Getafe* (2008): 165-178.

Vaughan C., Nicolás. ¿Por qué Leibniz Requiere del Tiempo Absoluto?. *Ideas y Valores*, Núm. 134 (2007): 23-44.

Velduque Ballarín, María Jesús. Historia del Cine II: Lenguaje Fílmico. Articulación del Lenguaje Cinematográfico. La Estructura Narrativa de un Film. Formas de Articulación entre Planos. Tipos de Montaje. *Revista de Claseshistoria*, N°. 6 (2011): 1-10.

Viñolo Locuviche, Samuel; Duran Castells, Jaume. Entre lo Siniestro y lo Subversivo. Categorías Estéticas del Cine de Animación Híbrido. *Archivos de la filmoteca: Revista de estudios históricos sobre la imagen*, N° 72 (2013): 37-49.

Yébenes Cortés, Pilar. Arrugas. Un Viaje al Extranjero, desde el Comienzo hasta el Final. *Con A de Animación*, N° 3 (2013): 38-47.

Zabaleta Balarezo, Jorge. Borges y el Cine: Imaginería Visual y Estrategia Creativa. *Mester*, Vol. 39, N° 1 (2010): 111-130.

Zeleznik, Robert et al. An Object-Oriented Framework for the Integration of Interactive Animation Techniques. *Computer Graphics*, Vol. 25, N° 4 (1991): 105-112.

Zepeda Cruz, Jéssica Dolores. *El Fenómeno Catártico y la Narrativa Cinematográfica Clásica* (México: Universidad de las Américas Puebla, 2004).

8.2. WEBGRAFÍA

http://linternamagicasevilla.blogspot.com.es/2011_12_01_archive.html (18/05/2015)

<https://www.museodelprado.es/educacion/educacion-propone/aniversarios-y-conmemoraciones/2010/v-centenario-de-la-muerte-de-botticelli/historia-de-nastagio-degli-onesti/> (27/05/2015)

<https://www.museodelprado.es/educacion/educacion-propone/aniversarios-y-conmemoraciones/2010/v-centenario-de-la-muerte-de-botticelli/historia-de-nastagio-degli-onesti/> (27/05/2015)

<http://www.colorsound-ixd.com/en/projects/wu-kingdom-helv-relics-museum> (28/05/2015)

<http://www.ilflaneur.com/spettacolo/cinema/simone-massi-e-il-cinema-danimazione-italiano-se-ne-parla-lunedì-6820/> (03/06/2015)

<https://vimeo.com/42339457> (21/06/2015)

<http://www.centerforvisualmusic.org/Fischinger/SoundOrnaments.htm> (24/07/2015)

<http://lema.rae.es/drae/srv/search?id=ZCyjyyWPJDXX2RGH9v6J> (28/12/2015)

<http://buscon.rae.es/drae/srv/search?id=5ewzEemlWDXX2XKktTrk> (28/12/2015)

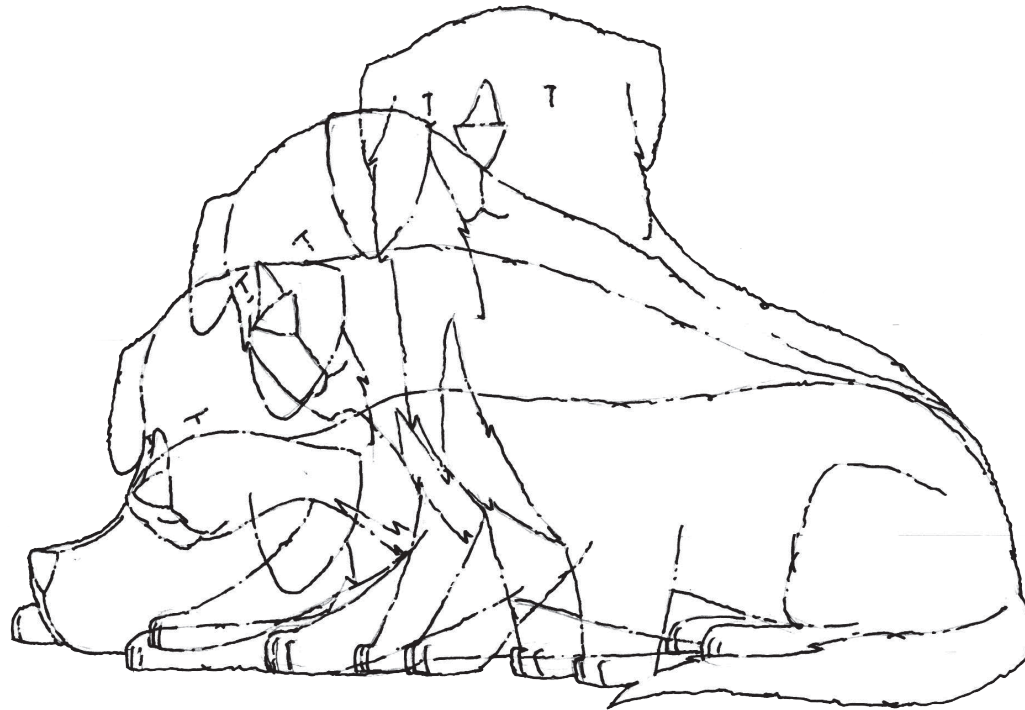
http://frankhaines.blogspot.com.es/2006_08_01_archive.html (10/06/2016)

<http://awardsdatabase.oscars.org/> (03/05/2017)



UNIVERSIDAD
DE GRANADA

Granada. 2017



Programa de doctorado en Historia y Artes

Creación Artística, Audiovisual y Reflexión Crítica