

---

---

# MORFOLOGÍA DE LA NO-NARRATIVA EN LA ANIMACIÓN

Iris Wazarus

*Psiilo, México*

---

---

La morfología es el estudio de la forma, que permite ubicar, conocer y clasificar nuestro entorno. El objetivo de este texto es explorar la morfología narrativa para poder determinar cómo es la estructura no-narrativa, basada principalmente en *Understanding Animation* de Paul Wells (2007 [1998]), *El Arte Cinematográfico, una Introducción* de Bordwell y Thompson (1995 [1979]), y *Movement as Meaning in Experimental Cinema* de Daniel Barnett (2017 [2008]). Además, se proponen seis diferentes configuraciones que pueden tener las animaciones que no cuentan ninguna historia, partiendo de discursos cinematográficos que desafiaron los cánones narrativos como el Cine-Ojo de Vertov, la música visual, los estructuralistas y el *montaje a distancia* de Peleshyan.

The morphology is the study of the form, which allows us to locate, recognize and classify our environment. The objective of this text is to explore the narrative morphology in order to determine what the non-narrative structure is, based mainly on *Understanding Animation* by Paul Wells (2007 [1998]); *Film Art : An Introduction* by Bordwell and Thompson (1995 [1979]); and *Movement as Meaning in Experimental Cinema* by Daniel Barnett (2017 [2008]). In addition, six different non-narrative configurations are proposed, based on cinematographic discourses that defied the narrative canons like Vertov's Kino-eye, the visual music, the structuralists and Peleshyan's *distance montage*.

**Palabras clave:** Experimental, estructura, clasificación, cine, Vanguardia.

DOI: <https://doi.org/10.4995/caa.2019.11340>

## Introducción

La animación experimental se caracteriza por cuestionar los mecanismos industriales de producción, buscando diferentes técnicas, formas, materiales, modos de narrar, e incluso maneras de expresarse sin relatar historia alguna. A esta última forma de experimentación se le puede acuñar el término *no-narrativo*, el cual, aunque es diferente a los productos y prácticas de producción narrativos, resulta un tanto ambiguo.

Al buscar animaciones que se proclaman como *no-narrativas* se encontró que la mayoría parten del estricto uso de la imagen abstracta, como ocurre por ejemplo en la obra personal de Jules Engel, quien buscaba generar ideas y sentimientos a partir de formas y movimientos que no se pudieran expresar en palabras (Engel, s/f). No obstante, las animaciones no-objetuales tienen un seguimiento continuo de transformación y movimiento que el espectador puede interpretar como una historia. Si se le atribuyen adjetivos calificativos y acciones concretas a aquello que se percibe, es posible narrar este tipo de obras (Wells, 2007 [1998]: 33). Por otro lado, el uso de imágenes figurativas puede generar sensaciones difíciles de expresar en palabras, como en *Eager* (Allison Schulnik, 2014), cuyos personajes —un caballo, flores, plantas y mujeres— danzan generando una mezcla de sensaciones como melancolía, alegría y agresividad. Entonces surgen las preguntas: ¿qué hace que una obra sea no-narrativa? Y, ¿es posible trazar una frontera con la narrativa?

El objetivo de este texto es determinar cómo se manifiesta la no-narrativa en la animación,

tomando en cuenta que la cualidad abstracta o figurativa de las imágenes no define el tipo de mensaje que se expresa. La dimensión temporal —inherente al medio— también afecta el contenido, constituido por la secuencialidad de distintos fotogramas y sonidos, los cuales generan las tomas, los movimientos de cámara, las secuencias, las transiciones, la composición visual y musical, etc., que articulan el montaje de la animación. Además, se debe tomar en cuenta la percepción del espectador y cómo éste interpreta la obra.

Como punto de partida, se definirá qué es la narrativa —más allá del medio animado—, debido a que el término *no-narrativo* descarta a priori lo relacionado con relatar una historia. En este aspecto, *El libro del guion* de Syd Field (2002 [1979]) y *La Morfología del cuento* de Vladimir Propp (2006 [1928]) fueron fundamentales para comprender la importancia de la estructura interna que le da coherencia al todo, porque describen fórmulas para encauzar la temporalidad del cine y del cuento fantástico, respectivamente, en una historia. Esta estructura narrativa se abordará en la primera sección del texto.

La segunda parte usa la “animación de desarrollo” o “developmental animation”, según Paul Wells (2007 [1998]: 35-67)— como puente entre la narrativa y la no-narrativa en la animación, para proseguir con la tercera sección del texto que se enfoca en la no-narrativa.

El último apartado se fundamentó principalmente en *Movement as Meaning in Experimental*

*Cinema* (Barnett, 2017 [2008]) que define los elementos propios de lo no-narrativo en el cine y esclarece cómo la mente consolida significados nuevos. Posteriormente el texto se subdivide en seis secciones basadas en las diferentes morfologías o fórmulas, para encauzar una animación no-narrativa. Estas diferentes categorías se han basado, por un lado, en la necesidad de encontrar la contraparte de la morfología narrativa descrita en el primer capítulo, y por el otro, en la descripción de diferentes sistemas formales no-narrativos de Bordwell y Thompson (1995 [1979]: 102-148), así como la clasificación de Carlos Narro con base en el tipo de contenido (2013: 29-34), las cuales mostraron que la no-narrativa no tiene porqué ser tratada como un conjunto único y homogéneo, sino como un conglomerado con distintos matices. Además, en este artículo se emplean como ejemplos obras y creadores que han desafiado los cánones narrativos, encontrando bases tanto en la animación como en el cine, e incluso en los juguetes ópticos.

Las diferentes morfologías que se proponen son un acercamiento a lo que constituye la no-narrativa, lo cual puede fomentar diferentes formas de expresión animada y a hablar de producciones experimentales desde un punto de vista más concreto.

## 01

### Morfología narrativa

La morfología narrativa determina la manera en que se aprecia una obra: comprendiendo una historia, pues “está definido por la preeminencia de la historia sobre todos los demás elementos, incluso por encima de la propia animación” (Narro, 2013: 29).

Toda historia se compone de personajes —quienes *generan* situaciones— y contexto —donde *suceden* estas situaciones—. Los primeros actúan de acuerdo a su carácter, que

proyectan a través del diseño visual y sonoro, a la vez que lo desarrollan conforme avanza la trama. El protagonista inicia su historia al tener una necesidad, un objetivo que alcanzar que es obstaculizado, de manera que se genera un conflicto —emotivo o físico— que posteriormente será resuelto.

Sin embargo, para comprender esta morfología se debe diferenciar el argumento de la historia. El primero es sólo aquello que se muestra, es decir, cuánta cantidad de información es revelada al espectador y cómo es revelada —ya mediante imágenes o un narrador literario, por ejemplo—, mientras que la historia es lo que sucede sin que sea necesariamente relatado (Bordwell, Thompson, 1995 [1979]: 67-68).

El argumento debe seguir la morfología narrativa que se compone de tres actos básicos para que el espectador comprenda la historia:

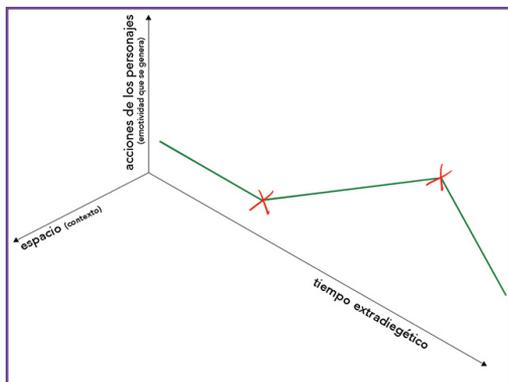
1) Introducción: donde se plantea una situación inicial, se conocen los personajes y el contexto en el que se desenvuelven.<sup>1</sup>

2) Desarrollo: donde se muestran las fuerzas en pugna, hay una confrontación y va creciendo la tensión emocional.

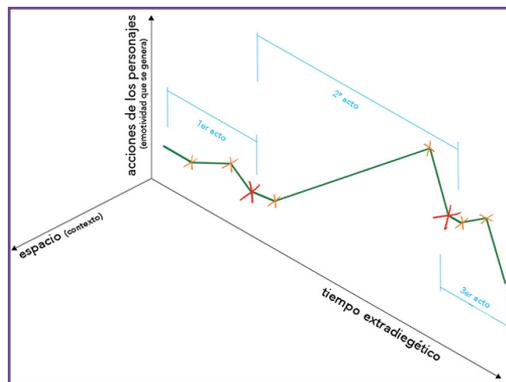
3) Resolución: es el desenlace de todo lo que pasó anteriormente. Se da una conclusión que surge de forma natural y la tensión va bajando debido a que se resuelve el conflicto.

Cada acto se diferencia del otro por los *puntos de giro*,<sup>2</sup> que son cambios drásticos de una situación dada, de manera que ponen en movimiento la historia (Fig. 1) y pueden existir varios (Fig. 2), como explica Syd Field (2002 [1979]: 102):

no dejo de insistir en la importancia de los nudos de la trama al final del primer y del segundo actos [...] Cuando su guión esté acabado, puede que contenga hasta quince nudos de la trama. Una vez más, el número de nudos de la trama dependerá de su historia. Cada nudo de la trama *mueve* la historia hacia *adelante*, hacia su resolución.



**Fig. 1.** Gráfica de la morfología narrativa. Sólo se muestra la proyección del plano acción-de-los-personajes/tiempo-extradiegético, ya que la proyección gráfica del espacio depende de la historia que se cuenta, sin embargo, esto no afecta la estructura básica narrativa, donde la línea verde es el argumento y cada sección se distingue de las demás por los tachos rojos que representan los giros de tuercas.



**Fig. 2.** Gráfica de una morfología narrativa más compleja, tomada del paradigma de Field (2002 [1979]), donde se repite el bloque de acción dramático: introducción-desarrollo-resolución en cada acto. Los tachos rojos son los nudos de trama básicos, mientras que los naranjas son aquellos secundarios que hacen más compleja la trama.

De esta manera la morfología narrativa permite exponer una historia a partir de un argumento que se plantea de una forma lógica, coherente y clara, aun cuando su relación con la historia no sea lineal.

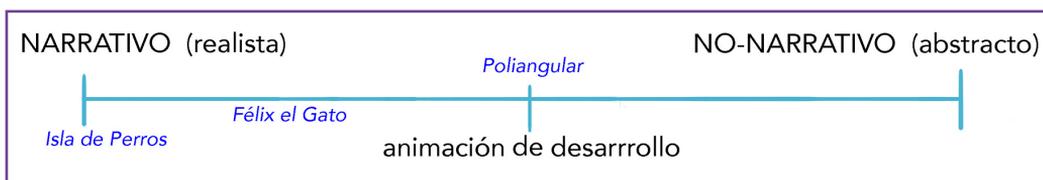
## 02

### Continuo narrativo/no-narrativo

Podemos imaginar un continuo narrativo/no-narrativo, donde en cada extremo se sitúa cada uno de estos dos términos (Fig. 3). En el extremo *narrativo* se encuentran aquellas animaciones que copian tal cual la fórmula realista cinematográfica en donde todo lo que sucede debe ser verosímil dentro del mundo creado y seguir la regla de causa-efecto para crear una trama unificada —como por ejemplo, *Isla de perros* (*Isle of dogs*, Wes Anderson, 2018). Sin embargo,

en la animación, la forma narrativa es más flexible gracias a que el mismo medio es propenso a subvertir la realidad representada, como en la serie *Félix el Gato* (*Felix the Cat*, Otto Messmer y Pat Sullivan, 1919-1929), donde Félix constantemente desestabiliza el espacio gráfico al manipularlo a su antojo, generando eventos cómicos (Wells, 2007 [1998]: 131-134).

En medio del segmento se encuentra lo que Paul Wells define como “animación de desarrollo” o “Developmental Animation”, la cual se resiste a esta continuidad lógica mediante incongruencias al subvertir el contexto y los personajes con diferentes técnicas, estrategias de narración y aproximaciones a los temas (Wells, 2007 [1998]: 35-36), de manera que el discurso está constituido más por simbolismos y metáforas, que por la concatenación de acciones que llegan a un desenlace —como en *Poliangular* (Alexandra Castellanos, 2017).



**Fig. 3.** Continuo narrativo/no-narrativo.

En la animación de desarrollo el discurso se vuelve un tanto complejo ya que, aunque podemos interpretar una historia a partir de los códigos culturales y la idiosincrasia que compartimos como comunidad (Melot, 2010: 55), el uso de metáforas y simbolismos

complica la estructura narrativa porque un símbolo puede usarse conscientemente como parte de un vocabulario para sugerir un significado específico, pero, de igual manera, un símbolo puede usarse inconscientemente, y por lo tanto puede reconocerse como un portador de un significado que sobrepasa la explícita intención del artista. (ibídem, 83)

De esta manera, la barrera entre narrativa y no-narrativa tiende a desvanecerse. No obstante, la gráfica del continuo narrativo/no-narrativo permite visualizar y clasificar las animaciones que tienden a ir hacia cualquiera de los extremos e incluso de aquellas de desarrollo. Pero aún falta definir cómo son las animaciones no-narrativas, cuestión que se desarrollará continuación.

## 03

### Explorando los principios de la no-narrativa

Otra forma de visualizar qué es la no-narrativa, es con la analogía de que la narrativa se usa en la animación como la perspectiva en la pintura. La no-narrativa sería aquello que no está pintado en perspectiva, es decir, descarta la morfología narrativa y por lo tanto deja de contar una historia.

Regresando al continuo narrativo/no-narrativo (Fig. 3), podemos darnos cuenta de que lo no-narrativo se dirige hacia lo abstracto. Sin embargo, esta abstracción no se basa solamente en la forma, sino en la dificultad de poner en palabras aquello que connota, como afirma Cecilia Traslaviña (2017: 101):

Es difícil describir lo que se siente luego de observar estas producciones [...] Puede ocurrir que luego de un tiempo sea posible expresarlo, pero aun así lo que se dice no da cuenta de lo experimentado [...] Hay algo que se queda a mitad de camino, en otra esfera de la sensibilidad... algo que ha afectado físicamente a quien mira.

Aunque ella habla de estas cualidades aún dentro de animaciones con morfología narrativa. Por otro lado, para Daniel Barnett lo no-narrativo además de inefable es autorreferencial, como la pintura abstracta o la música; es poético y hay una consciencia de su propia materialidad y el espacio en el que existe, que además, usa como fuente para su discurso —a diferencia de lo narrativo que se basa en la ilusión, especialmente el de la pantalla como otra realidad— (Barnett, 2017 [2008]: 103-105). Así, la animación no-narrativa requiere de un cambio de perspectiva por parte del espectador, ya que estamos acostumbrados a asumir que la estructura narrativa se encuentra en toda animación, y perdemos de vista lo poético, lo formal y la materialidad, características que le hablan a los sentidos, no al intelecto. Para Barnett, el cine es un lenguaje que puede generar cognición sin que la mente tenga que decodificarlo a partir patrones verbales, y por eso es tan difícil poderlo expresar en palabras (ibídem, 147-150).<sup>4</sup>

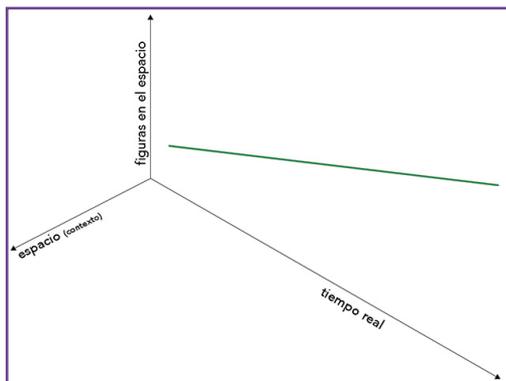
Además, según los estudios del neurólogo Gerald Edelman, los conceptos del lenguaje se fortalecen al reiterarse constantemente, repitiendo patrones, de manera que los significados se construyen progresivamente de lo ambiguo a lo concreto (ibídem, 151-153). De manera que al utilizar imágenes —cuyo significado es intrínsecamente polivalente— como medio expresivo, y ordenarlas de forma que no sigan un patrón narrativo, nacen diversas posibilidades para atribuirles un significado coherente.

Una forma de entenderlo es a partir de la morfología de su estructura interna, es decir, la forma en la que se organizan las diferentes secuencias y fotogramas. Estas diferentes morfologías se describirán a continuación.

### 3.1 Morfología descriptiva

En esta estructura persiste el paradigma de la ilusión, ya que “se caracteriza por seguir el desarrollo de procesos [...] es muy utilizada para apreciar fenómenos naturales que no se perciben a simple vista” (Narro, 2013: 30). De igual manera puede tener un seguimiento causal y lógico, y sin embargo carecer de los *puntos argumentales* que son esenciales para el desarrollo de una historia.

La técnica de tiempo lapso tiene una estructura descriptiva connatural y la capacidad de metamorfosis que tiene la animación —“plasmaticity”, o *plasticidad polimórfica*, según Einstein (2011 [1940-48]: 15)—, posibilita la concepción del transcurso intrínseco del tiempo a partir de la transmutación, cuya evolución es progresiva,<sup>6</sup> mas no por eso cuenta una historia (Fig. 4). Además, las figuras que se transforman no son de la misma índole que los personajes narrativos, sino que son motivos que generan



**Fig. 4.** Gráfica de la morfología descriptiva. Nótese que se intercambió el eje de *acciones de personajes* que había en la gráfica narrativa por *figuras en el espacio*, debido a que al modificar la estructura los elementos inherentes a ésta también cambian.

atmósferas y sensaciones al espectador a partir de sus movimientos, y no tendrán mayor alcance que ellas mismas, no desarrollan situaciones de conflicto.

*One More* (Caleb Wood, 2014) es un buen ejemplo de esta morfología. En este video musical se observa una expresiva coreografía del crecimiento de una planta, que además adquiere diferentes texturas que cautivan y le dan énfasis al proceso de animación. La contraposición de la letra de la música, la cual expresa sentimientos de decepción y resignación, opuesta al motivo animado que florece y cuyo movimiento está perfectamente sincronizado con el sonido, deja una sensación de esperanza gracias a la resonancia positiva de reconocer la belleza de la animación y el proceso que describe (Fig. 5).

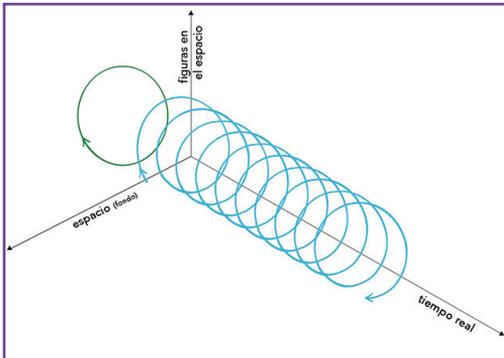
### 3.2 Morfología cíclica

Esta estructura se hace evidente en juguetes ópticos como el fenaquistiscopio, el zoótropo y el praxinoscopio, que al girar sobre su propio eje generan un movimiento continuo que se repite constantemente, un bucle. Los “gifs” también comparten esta condición intrínseca del ciclo.

En esta estructura es importante la ilusión de movimiento porque hace clara la presencia



**Fig. 5.** Capturas correlativas de *One More*, dirigido por Caleb Wood (2014).



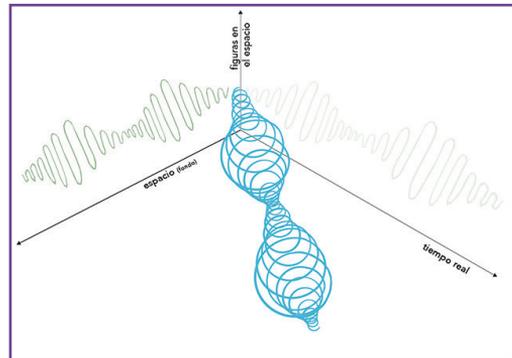
**Fig. 6.** En la gráfica de la morfología circular se muestra la proyección de los tres ejes: figuras, espacio y tiempo. Sin embargo, la proyección en el plano figuras/espacio muestra clara y sencillamente la cualidad del ciclo.

del bucle (Fig. 6), que al repetirse infinitamente funciona como los mantras: generando un ritmo propio que hipnotiza y centra la atención hacia sí mismo.

Los “gifs” animados a mano de *TraceLoops* (Matthias Brown) son un buen ejemplo. En la serie *Faceloops* (2016-) usa una misma imagen: la cara de un personaje como punto de partida para explorar las diferentes maneras en las que se puede mover, transformar o distorsionar. De esta manera explora la posibilidad del dibujo animado para transformarse a capricho, las diferentes posibilidades de creación y la percepción del movimiento.

### 3.3 Morfología musical

Esta estructura guarda una estrecha relación con la música visual,<sup>7</sup> ya que la organización de sus elementos es paralela a la forma en que se organiza la música, de forma tautológica. Esto significa que la ilusión de la pantalla como otra realidad ya no es relevante porque no se *trata sobre algo*, sino que genera su significado a partir de autorreferencias, utilizando el principio fundamental de la música que es la repetición y la no repetición (Copland, 1994 [1939]: 119). De esta manera, haciendo una analogía con el



**Fig. 7.** Proyección de la morfología musical a partir de los tres ejes —figuras, espacio, tiempo—. Nótese que la proyección en el plano espacio/figura no tiene la misma cualidad que la morfología cíclica, a pesar de usar el ciclo como elemento estructural. Tanto la evolución temporal como gráfica son necesarias para generar los ritmos visuales.

tema musical, genera un tema visual que evoluciona orgánicamente a partir de ligeros cambios en los elementos de la composición, dando paso a una animación con una progresión fluida y unificada (Fig. 7).

Esta morfología es tan compleja como la narrativa ya que, al basarse en la milenaria tradición musical —que es el lenguaje abstracto por excelencia— tiene mucho material para explorar.<sup>8</sup>

Sin embargo, al usar este tipo de estructura no significa que la finalidad sea generar música visual, sino que es tan solo una manera de organizar los elementos que componen una animación. En su cortometraje *Jeu* (2006), Georges Schwizgebel genera una intrincada orquestación del espacio a partir de movimientos cíclicos y transformaciones que permean tanto en las figuras como en el espacio, de manera que recuerda a las ilustraciones de M.C. Escher. Se pueden apreciar seis ciclos o temas visuales primordiales que componen la animación: 1) números, 2) figuras geométricas, 3) hombres en un parque, 4) un espacio arquitectónico, 5) una galería de arte (Fig. 8) y finalmente, 6) un concierto, que la cámara va revelando poco a poco al hacer “zoom-out” y donde el motivo anterior está contenido dentro del siguiente —al modo

de las matrioskas—, para luego regresar al principio con el movimiento de cámara inverso. Con cada repetición, el espectador entra más en sintonía con la obra, seducido tanto por la compleja estructuración del espacio que irremediabilmente trata de analizar, como por el placer de distinguir las diferencias de las similitudes, es decir, teniendo una experiencia estética, subjetiva y sensible.



Fig. 8. Fotograma de *Jeu*, dirigido por Georges Schwizgebel (2006).

### 3.4 Morfología fraccionaria

Para entender esta estructura hay que conocer las teorías de Dziga Vertov y Artavazd Peleshyan. El primero veía el cine como una herramienta ojo-cámara que puede ver lo que el ojo-humano no puede, y así organizar la vida a partir de agitaciones sensoriales y dramas artísticos —no literarios—. De tal manera, yuxtaponía escenas que no tenían ningún seguimiento de acción, ni de contexto, para crear espacios inexistentes en la vida real. La finalidad de esta nueva organización cinematográfica era observar la vida desde otra perspectiva (Vertov, 2011 [1924-1953]: 233-235).

Por otro lado, Peleshyan creó una forma de montaje muy distinta a la que estamos acostumbrados: el Montaje a Distancia, que consiste en separar dos planos que tienen una carga semántica común colocando entre ellos otros planos, de tal suerte que todos interactúan influenciándose entre sí, generando variaciones

del tema y abarcándolo de manera global. El mismo Peleshyan explica: “donde Eisenstein veía el montaje como un medio para ir desde este punto hasta aquel otro, yo veo el montaje como el medio para ver dónde estamos” (McDonald, 2011).

A partir de estos antecedentes se puede visualizar la estructura fraccionaria, cuya construcción se da a partir de varios planos y secuencias que no tienen necesariamente una correspondencia temporal ni espacial, pero sí una unidad temática y un mensaje, que transmiten a través del estratégico acomodo que se les da a las distintas imágenes en movimiento (Fig. 9). La unidad de esta estructura es tal que, si se reconfiguraran las escenas, se revolvieran y cambiaran su disposición, no se lograría el mismo shock o emotividad que buscaba el artista. Incluso podría cambiar el mensaje que se quería dar, debido a que la posición de cada imagen afecta cómo se leerán las imágenes anteriores y las que le siguen.

La particularidad de esta morfología es que genera una visión holística sobre un tema, ya que lo abarca de manera integral al señalar varios aspectos de éste, permeándolo vastamente.

*Symphony No.42* (Réka Bucsi, 2013) es un buen ejemplo del uso de esta estructura en la animación, donde se observan diversas interacciones de personajes con su entorno. Recuerda

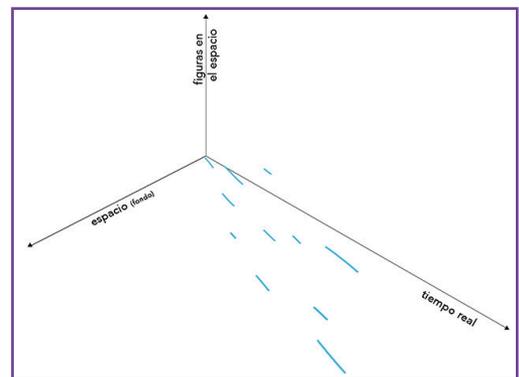


Fig. 9. Gráfica de la morfología fraccionaria.



Fig. 10. Fotogramas de tres planos consecutivos en *Symphony No.42*, dirigido por Réka Bucsi (2013).

un poco a la forma de proceder de Peleshyan al empezar y terminar el cortometraje con dos secuencias que parecen ser continuas —un zorro que hace un dibujo que coloca sobre un árbol para posteriormente suicidarse con una pistola y acaba con el mismo escenario que hace un eco sonoro al disparo del animal.

Entre estas dos secuencias se intercalan distintas acciones surreales de diversos personajes que, si bien, no tienen nada que ver entre sí, tienen una continuidad semántica, por ejemplo, un gato que aumenta de tamaño para abrazar a su dueña seguido de un niño que se hunde en la suave lana de una oveja, y posteriormente una mano acaricia un lobo que luego atraviesa —acciones que hacen evidente la capacidad de la animación para generar mundos imposibles (Fig. 10)—. Además, expone el hecho de que estamos viendo una pantalla cuando un vaquero suelta un globo azul que en vez de seguir flotando hacia el cielo se detiene en el marco de la pantalla.

También se pueden observar algunos elementos en común en algunas secuencias con contextos diferentes, como en la secuencia de un elefante que está escribiendo “HELP M...” (“AYÚDAM...”) frente a un público asombrado; después se observa el cartel terminado en la cocina de una mujer que está rallando su propio cerebro, y finalmente —después de varias secuencias— un hombre que ve el video del elefante pintando en internet. Estas no van más allá del retrato de una acción; además, no hay un seguimiento de ningún personaje, de manera que la posibilidad de unir los diferentes

cortes en una historia se trunca. Así, cada secuencia genera sensaciones tanto de tristeza, perplejidad y de gozo mediante la ironía y el surrealismo de los eventos. Estos, en conjunto, cuestionan la identidad y cuál es el sentido de la vida.

### 3.5 Morfología parpadeante o “flicker”

Esta estructura retoma a los cineastas estructuralistas, los cuales se enfocaban en el lenguaje propio del cine, atrayendo la atención hacia su materialidad y aspectos que comúnmente se identificarían como errores. Peter Kubelka fue hasta el extremo con *Arnulf Rainer* (1958-60) al trabajar únicamente con la alternancia de luz y oscuridad —pantalla blanca o negra— y el sonido blanco contra el silencio, pues para él el cine es “la rápida proyección de impulsos de luz” (Bordwell, Thompson, 1995 [1979]: 141), y no la ilusión de movimiento.<sup>9</sup>

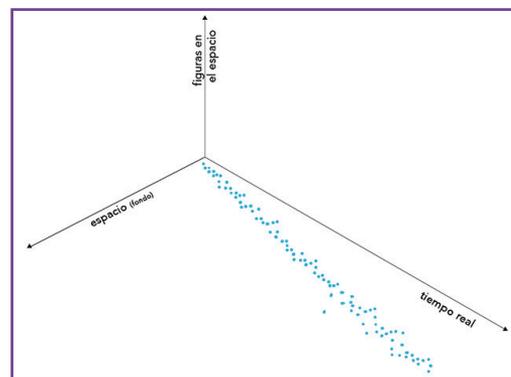


Fig. 11. Gráfica de la morfología parpadeante. Cada punto equivale a un fotograma.

Así, esta morfología es la menos ilusionista de todas debido a que evita crear movimientos suaves y continuos, modificando la manera en la que estamos acostumbrados a ver. Además, presenta el hecho de que la animación está constituida por cientos de cuadros diferentes, de tal manera que cada cuadro contiene figuras y colores radicalmente distintos a sus vecinos, evidenciando el cambio constante de fotogramas y generando la impresión de parpadeo (Fig. 11).

*Yield* (Caleb Wood, 2013) está regida por esta estructura. Wood utilizó fotografías de distintos animales muertos sobre el pavimento: aunque cada imagen dura 1/12 de segundo —a excepción de los 20 segundos de introducción—, el espectador puede apreciar la descomposición de los animales. Poco a poco se va reconociendo un tipo de movimiento que se ve extraño al estar a en medio del parpadeo por la concatenación de imágenes tan distintas, y un movimiento fluido al enfocar un aspecto en común, como la misma raza de animal.

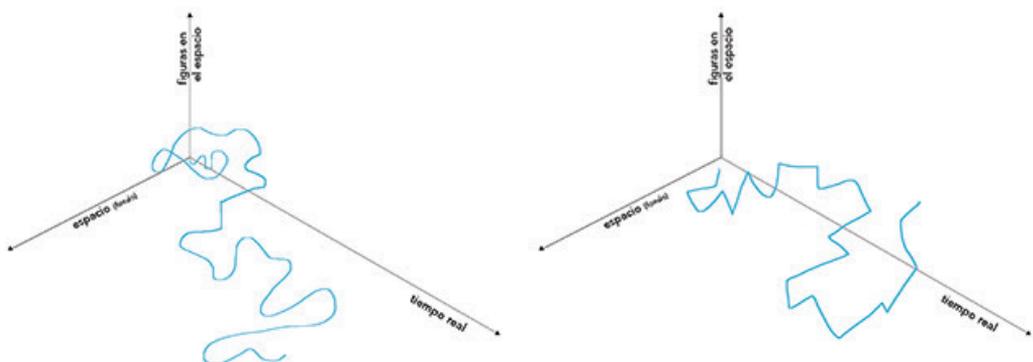
El enfrentamiento sin censura de los animales inertes junto a la manera de retratarlos y unirlos genera en el espectador sentimientos encontrados sobre la putrefacción de los animales y el poético recorrido visual que atrapa la atención.

### 3.6 Morfología de asociación libre

Los surrealistas y dadaístas que experimentaron con el cine buscaron transgredir la noción de una lectura coherente al jugar con el tiempo en el montaje (interrumpiendo la fluidez de las escenas) y mediante el shock visual —un ejemplo de esto sería la escena donde cortan un ojo por la mitad en *Un perro andaluz* (*Un chien andalou*, Luis Buñuel, Salvador Dalí, 1929)—. Así conectaban imágenes dispares que no pudieran dar paso a una lectura concreta, y ofrecían la posibilidad de cuestionar el sentido y significado que se les pudiera otorgar, confrontando al espectador con su propia percepción y conciencia, evitando todo tipo de visión pasiva.

Esta morfología se basa en la actitud vanguardista de la libre expresión del subconsciente, usando como eje rector la libre asociación de pensamientos, la cual depende del contexto y mente que los crean, y cuya combinación nunca se repetirá, por lo que es caótica y nunca estable (Fig. 12), como el subconsciente.

También se pueden generar este tipo de animaciones haciendo un cadáver exquisito,<sup>10</sup> como el caso de *Wet Sandwich* (AdultSwim, 2018), en el cual intervienen más de doce animadores, y en el que se observa una fluida sucesión de diferentes formas y personajes que hacen cosas



**Fig. 12.** En la estructura de asociación libre lo importante es la manera de proceder al hacer la animación, por lo que la forma final de ésta puede ser de tan diversas maneras como las mentes que las crean.

absurdas, pues no existe un marco de referencia para que a este sinsentido —muy explotado en la animación— se le pueda dar una connotación metafórica. Por ejemplo, la animación empieza con un cura en una torre que se pone unas gafas 3D y señala al cielo; este a su vez se convierte en el escenario donde flotan tres pintalabios y donde se encuentra una mujer con cara de sonrisa. Esta escena, posteriormente, es invadida por una mano que rocía pintura con un aerosol, de manera que la pantalla se torna negra y aparece un ojo atravesado por una daga. La sangre se extiende por la pantalla de tal forma que queda roja en su totalidad, para después ser, otra vez, clavada por una daga y abrir paso a un personaje azul que camina por un escenario de montañas. Esta descripción dura menos de un minuto de los 12'36" que dura la animación, en la cual no sólo cambia constantemente la dirección de los sucesos, sino también la técnica de animación, generando una pieza bastante compleja que produce una sensación de extrañeza y aberración.

Una vez comprendidas las diferentes morfologías se puede notar que, al ser la animación un medio gráfico, las figuras que se mueven en el espacio se pueden caracterizar visualmente pero, no actuarán como personajes narrativos que desarrollen conflictos.

El sonido afecta la interpretación que se le da a la imagen y ayuda a generar atmósferas. Además, al usar imágenes figurativas se puede diferenciar si el sonido forma parte de estas —sonido diegético en la narrativa— o si es externo —extradiegético—. Sin embargo, lo importante para que se mantenga el aspecto no-narrativo, es que se eviten los diálogos e incluso los sonidos clichés de las caricaturas —pues su constante uso ha generado ciertas convenciones en cuanto a lo que significan (Wells, 2007 [1998]: 99)—. El uso de la voz superpuesta es posible siempre y cuando ésta no cuente ninguna historia, por el contrario, si recita un poema ayudará a enfatizar el aspecto

amorfo de lo no-narrativo.

En cuanto a los aspectos de preproducción, los esquemas también cambian. Por ejemplo, Caleb Wood platica sobre su proceso de creación (Rostron, 2015):

Siempre he tenido una mentalidad de prueba y error cuando se trata de hacer un trabajo. Hay un tipo de fluidez que se ha desarrollado con el tiempo en mis intereses. Tengo una idea de cómo animar algo, lo pruebo y normalmente me lleva hacia una dirección desconocida. [...] La mayoría del tiempo estoy más interesado en lograr un efecto o una técnica en lugar de componer una película o contar una historia.

De la misma forma existen diversas maneras de planear este tipo de animaciones, sin basarse en un guion —atendiendo a los conceptos verbales—, que pueden ser desde que el medio y técnica guíen la dirección de la obra, hasta usar una guía meramente visual, un mapa conceptual o incluso, sin una meta determinada.

### Conclusiones

Es difícil definir en pocas líneas qué es la animación no-narrativa, porque tiene varias posibilidades de manifestarse. Sin embargo, tiene un común denominador: el mensaje que se comunica sólo se comprende al *experimentar* la obra. Aun así, gracias a la materialidad y *plasticidad polimórfica* inherentes a la animación, lo inefable puede configurarse alrededor de lo narrativo, de manera que se experimentan sensaciones y percepciones difíciles de poner en palabras, pero se sigue teniendo un marco de referencia fijo —la historia— que permite el entendimiento de conceptos convencionales. Aun así, nos podemos adentrar más en las aguas no-narrativas al evitar contar una historia, permitiendo que el espectador se confronte con sus propias sensaciones, ideas y conceptos.

Así mismo, es fundamental explotar conscientemente las posibilidades que el medio otorga como las texturas, colores y formas de los materiales usados, la desestabilización del tiempo, el espacio e incluso del movimiento, el cuestionar la pantalla como una ventana a otra realidad, etc.

En las diferentes morfologías que se proponen se puede apreciar un gradiente que descompone poco a poco la morfología narrativa hasta llegar a estructuras radicalmente diferentes. El primer paso es dejar de contar una historia con sus *puntos de giro*, así surge la morfología descriptiva donde la experimentación se centra en la materialidad y movimientos de los objetos animados, que recuerdan a danzas que expiran emoción a partir del movimiento y el sonido. El segundo paso puede seguir dos vertientes: una primera opción, donde una secuencia repita infinitamente los mismos movimientos convirtiéndose en una estructura circular, la cual cambia la manera lineal a la que estamos acostumbrados a asumir el tiempo —esta morfología, a su vez, evoluciona a la configuración musical, donde existe una clara orquestación de diferentes elementos, marcando movimientos cíclicos y rítmicos que están en constante y orgánica transformación—. En la segunda opción se añadiría la exploración, no sólo del tiempo, sino del espacio e incluso, de la semántica, con la morfología fraccionaria en donde diversas secuencias del tipo descriptivo afines se mezclan entre sí para dar paso a un panorama holístico. Esta idea de pequeños fragmentos, que parecen no tener relación causal entre ellos para componer un todo, se puede llevar al extremo con la morfología parpadeante, donde la ilusión de movimiento, tan característica de la animación, es transgredida.

Finalmente se propone la morfología de asociación libre que prácticamente es hacer lo contrario a lo que se plantea como necesario para una buena historia, es decir, no tener un contexto determinado, ni personajes que actúen conforme a su carácter y mucho menos ser

verosímil. De esta manera se permite la exploración del subconsciente del creador, por un lado y del espectador, por el otro.

Es importante notar que las morfologías propuestas se pueden mezclar entre sí y con la narrativa para generar configuraciones mucho más complejas, dando paso a narrativas no lineales y a “animaciones de desarrollo” que resultan difíciles de encasillar. Sin embargo, como espectadores ponemos a prueba estas morfologías en animaciones que parecen ambiguas, podremos entender mejor la búsqueda que mantenía el creador. No obstante, es innecesario tenerlas siempre presentes para disfrutar de una animación.

© Del texto: Iris Wazarus

© De las imágenes: Caleb Wood (Fig. 4), George Schwizgebel (Fig. 8), Réka Bucsi (Fig. 10) e Iris Wazarus

### Referencias bibliográficas

BARNETT, Daniel, 2017 [2008]. *Movement as Meaning in Experimental Cinema: The Musical Poetry of Motion Pictures Revisited*, Nueva York: Bloomsbury Academic.

BORDWELL, David, y THOMPSON, Kristin, 1995 [1979]. *El Arte Cinematográfico, una Introducción*, trad. Yolanda Fontal Rueda, Barcelona: Paidós (*Film Art : An Introduction*, Londres: Longman Higher Education).

COPLAND, Aaron, 1994 [1939]. *Cómo escuchar la música*, trad. Jesús Bal y Gay, México: Fondo de Cultura Económica (*What to Listen For in Music*, Nueva York: McGraw-Hill).

EISENSTEIN, Sergei, 2011 [1940-48]. *Disney*, en BULGAKOWA, Oksana, HOCHMUTH, Dietmar (eds.), *Sergei Eisenstein | Disney*, trad. inglés Dustin Condren, Berlín, San Francisco: PotemkinPress, pp. 9-123.

ENGELS, Jules, s/f. “Experimental Animation, the Joy of Movement”, notas sin publicar,

en *Center of Visual Music* (<http://www.centerforvisualmusic.org/library/JoyMove.htm> [acceso: abril, 2018]).

FIELD, Syd, 2002 [1979]. *El Libro del guion. Fundamentos de la escritura de guiones*, trad. Marta Heras, Madrid: Plot (*Screenplay: The Foundations of Screenwriting*, Nueva York: Dell Publishing Company).

FURNISS, Maureen, 2009 [1998]. *Art in Motion, Animation Aesthetics*, 2ª edición, Londres: John Libbey Publishing.

McDONALD, Scott, 2011. “FICUMAN (06): Entrevista a Artavazd Peleshyan”, en *Con Los Ojos Abiertos Blog*, trad. Luciana Borrini (<http://ojosabiertos.wordpress.com/2011/02/06/ficunam-06-entrevista-aartavazd-peleshyan/> [acceso: agosto 2013]).

MELOT, Michel, 2010 [2007], *Breve Historia de la Imagen*, trad. María Condor, Madrid: Ediciones Siruela (*Une brève Histoire de l'Image*, Paris: Editions J.C. Béhar).

MORITZ, William, 1986. “Towards an Aesthetics of Visual Music”, en *ASIFA Canada Bulletin*, Vol. 14, no. 3 (<http://www.centerforvisualmusic.org/TAVM.htm> [acceso: julio 2018]).

NARRO, Carlos, 2013. “Modos de animación y el guión como mapa”, en DE LEÓN YONG, Tania (ed.), *Animando al dibujo: del guión a la pantalla*, México: UNAM, Escuela Nacional de Artes Plásticas.

PROPP, Vladimir, 2006 [1928]. *La morfología del cuento*, trad. Lourdes Ortiz, Madrid: Fundamentos (Morgologija skazky, URSS).

ROSTRON, Edwin, 2015. “Caleb Wood” en *Edge of Frame, a blog about experimental animation* (<http://www.edgeofframe.co.uk/calebwood/> [acceso: julio 2018]).

RUSSETT, Robert y STARR, Cecile, 1976. *Experimental Animation*, Nueva York: Da Capo Paperback.

TRASLAVIÑA, Cecilia, 2017. “La animación experimental en el territorio de los afectos”, en *Con A de animación*, vol. 7, 2017, pp. 100-106.

VERTOV, Dziga, 2011 [1924-1953]. *Memoirs de un cineasta bolchevique*, trad. Joaquín Jordá, Madrid: Capitán Swing Libros (Мемуары режиссер большевистского).

WELLS, Paul, 2007 [1998]. *Understanding Animation*, Londres y Nueva York: Routledge.

### Notas

<sup>1</sup> A veces, sobre todo en los cortos animados, esta introducción se hace casi imperceptible gracias a la facilidad de condensar situaciones y significados mediante simbolismos y el “timing” apropiado.

<sup>2</sup> También llamados *puntos argumentales* o *nudos de trama*.

<sup>3</sup> “complicates narrative structure because a symbol may be consciously used as a part of the image vocabulary to suggest specific meanings, but equally, a symbol may be unconsciously deployed, and, therefore, may be recognized as a bearer of meaning over and beyond the artist’s overt intention.” (Trad. a.).

<sup>4</sup> Barnett explica que según el neurolinguista Antonio Damasio, cuando se da una experiencia o comunicación se activan ciertas conexiones del cerebro —mapa neuronal— que generan una imagen mental que puede ser conceptual o más difusa —como los sentimientos— (Barnett, 2017 [2008], 147-150). Un ejemplo de una imagen difusa/sentimental es cuando reconocemos algo como hermoso o sublime.

<sup>5</sup> El tiempo lapso o “time-lapse” está constituido a partir de la supresión de intervalos de tiempo para que se pueda observar un movimiento que tarda varias horas, incluso días, en un par de minutos.

<sup>6</sup> La metamorfosis es la unión de dos o más imágenes totalmente distintas de forma fluida. Es una construcción cinética que sólo puede existir en el tiempo.

<sup>7</sup> La música visual busca crear un tipo de música para la vista que genere efectos parecidos a los de la música audible (Moritz, 1986).

<sup>8</sup> Oskar Fischinger, por ejemplo, estudió el contenido emocional de una obra musical para crear una armonía audiovisual (Russet, Starr, 1976: 60), efecto que se puede apreciar en *Radio Dynamics* (1942), animación muda que suscita una sensación de sinestesia;

mientras que, en cambio, la aproximación de John Whitney fue partir de un módulo de construcción visual simple, paralelo a los doce tonos musicales para crear sus animaciones (Furniss, 2009 [1998]: 257).

<sup>9</sup> Kubelka no fue el único en reducir el cine a lo más elemental. Norman McLaren realizó *The Flicker Film* (1961), y por su parte Tony Conrad hizo *The Flicker* (1965), en la que utilizó 47 modelos matemáticos distintos de alternancia de cuadros negros y blancos, mediante los cuales el espectador experimenta alteraciones perceptivas.

<sup>10</sup> El cadáver exquisito consiste en hacer una obra plástica o literaria colectivamente, donde un artista continúa la intervención del anterior sin tener un fin específico más que la libre expresión de cada participante.

<sup>11</sup> “I’ve always had a trial and error mentality when it comes to making work. There’s a kind of flow that has been developing over time in my interests. I’ll get an idea of how to animate something, I’ll try it out, and it typically leads me in some unknown direction. [...] Most of the time I’m more concerned with achieving an effect or technique rather than composing a film or telling a story.” (Trad. a.).



### **Biografía**

Iris Wazarus (Iris Díaz Gutiérrez, México, 1988) estudió en la Facultad de Artes y Diseño, UNAM. Es cofundadora del proyecto artístico Psiilo que se enfoca en animación, pintura y música, como tal ha participado en varios festivales exhibiendo sus pinturas y animaciones. En 2017 ganó la primera Bienal de Tesis sobre Cine de la Filmoteca, UNAM, en la categoría de licenciatura y ha impartido conferencias en el festival Locomoción (2017) y Stop Motion Mx (2018). Su cortometraje *Ante la Nada* (2013) se ha proyectado en diversos países y ganó varios reconocimientos en lo que destacan el CutOut Fest, Radio UNAM y Locomoción.

### **E-mail**

iris.wazaru@gmail.com