

REPRESENTACIÓN ARTÍSTICA Y MÉTODOS MÚLTIPLES DE PARTICIPACIÓN EN LA PRÁCTICA DE LA ANIMACIÓN ETNOGRÁFICA

ARTISTIC REPRESENTATION AND MULTIPLE METHODS OF PARTICIPATION IN THE PRACTICE OF ETHNOGRAPHIC ANIMATION

RESUMEN

Actualmente, las animaciones de no ficción, de desarrollo ágil, se han extendido ampliamente y empiezan a comprender las culturas y experiencias de minorías étnicas. Los medios de la animación permiten a los investigadores y a las minorías étnicas llevar a cabo una cooperación entre sí para visualizar, mediante imágenes animadas, materiales no escritos tales como la historia oral de las minorías étnicas y las antiguas canciones populares. No obstante, los diferentes enfoques de las animaciones y de las situaciones reales de los sujetos lleva a la necesidad de que los investigadores consideren la manera de aplicar estrategias de representación artística y métodos cooperativos adecuados para llevar su práctica al contenido de la animación. El presente artículo analiza diferentes estrategias de representación en los documentales animados, los métodos de aplicación de los elementos artísticos locales de las minorías étnicas y el modo de cooperación en el trabajo de campo, con el objetivo de mejorar la base teórica y el sistema práctico de la animación etnográfica, y explorar la animación etnográfica como un nuevo método de documental etnográfico que puede transmitir eficazmente las verdaderas opiniones de las minorías étnicas al tiempo que muestra sus fenómenos culturales.

ABSTRACT

Nowadays, the topic of rapidly developing non-fiction animations has significantly broadened and begins to involve the cultures or experiences of ethnic minorities. Merits of animation enables researchers and ethnic minorities to cooperate with each other to visualize non-written materials such as ethnic minority oral history and ancient folk songs via vivid animated images. However, different focuses of animations and the different actual situations of subjects make it necessary for researchers to consider how to apply appropriate artistic representation strategies and cooperative methods to displaying animation content in animation practice. This article analyses the different representation strategies in animated documentaries, the application methods of ethnic minority local artistic elements, and the cooperation mode in fieldwork, so as to improve the theoretical basis and practical system for ethnographic animation, and explore ethnographic animation as a new form of ethnographic documentary that can effectively convey true opinions of ethnic minorities while showing its cultural phenomena.

YIJING WANG

Universidad de Beihang,
Pekín (China)

Yijing Wang es doctora y profesora adjunta en la Universidad de Beihang. Graduada en Central Saint Martins, Universidad de las Artes de Londres (2020). Su investigación utiliza la animación como forma de documental etnográfico, estudiando el potencial de la animación para documentar las culturas infrarrepresentadas de las minorías. La animación etnográfica *Longhorn Miao's Love Songs* ganó el Minority Contribution Award y el Short Film Award en el 13th 56 Moon Animation Festival (China, 2018). Actualmente Yijing Wang imparte cursos de animación documental y otros relacionados con las artes populares de las minorías; así también, realiza investigaciones sobre la animación etnográfica y la protección del patrimonio cultural inmaterial de las minorías.



PALABRAS CLAVE:

Animación etnográfica, minorías étnicas, estrategias de representación, elementos artísticos, diseño participativo.

KEY WORDS:

Ethnographic Animation, Ethnic Minorities, Representational Strategies, Art Elements, Participatory Design.

DOI:

<https://doi.org/10.4995/caa.2022.17141>

Introducción

Con el actual desarrollo de la tecnología de la animación y la investigación teórica, muchos cineastas están considerando la animación como su principal herramienta visual, registrando diversos campos o personajes, como así también, incorporando registros de grupos étnicos minoritarios o de otros diferentes grupos socialmente marginados. Tal es en el caso del documental animado *Yellow Fever* (2012) de Ngendo Mukii, donde describe que, para adaptarse a los estándares de belleza occidentales, las mujeres africanas intentan borrar su individualidad blanqueando su piel y trenzándose cabello artificial. La obra de Mukii aborda las preocupaciones y reflexiones de las personas sobre la raza, la imagen y la autoestima mediante la animación. Otro caso es la obra *They Call Us Maids: The Domestic Workers' Story* (2018), de Leeds Animation Workshop, que relata la historia real de las miles de mujeres de origen muy pobre, como en países de Filipinas, Indonesia, Sur de Asia o África, que se ven obligadas a tener que buscar trabajo en el extranjero para mantener a sus familias.

Si los comparamos con los documentales de acción real tradicionales, la

creatividad de la animación no sólo puede reproducir un recuerdo, una historia, una experiencia, una cultura oral u otros contenidos que no pueden ser captados directamente por la cámara, sino que también expresa líneas de discurso cognitivo y social, del mismo modo en que protegen la intimidad de las personas mediante el velo de la representación artística. Esta animación de no ficción, dedicada a las minorías étnicas, se denomina *animación etnográfica*. El presente artículo consta en tres partes: en primer lugar, el análisis de la aplicación de estrategias de representación en la animación para proporcionar referencias para la animación etnográfica; en segundo lugar, una discusión de la aplicación de elementos étnicos en la animación para presentar de forma más exhaustiva los pensamientos estéticos y culturales de las minorías, a partir de la animación del autor *Longhorn Miao's Love Songs* (2018); en tercer lugar, una investigación de los conceptos de videos participativos, diseño participativo y métodos de investigación emic y etic para investigar formas que garanticen en la práctica la transmisión de las voces de las minorías étnicas.

01

La aplicación de estrategias de representación en la animación etnográfica

El término documental de animación parece ser la combinación entre dos campos: el documental y la animación. Bill Nichols cita los documentales de animación *Waltz with Bashir* (Ari Folman, 2008) y *His Mother's Voice* (Dennis Tupicoff, 1997) en la segunda edición de su *Introduction to Documentary* (2010), explicando que las creativas imágenes animadas y el uso de las voces reales de los sujetos, en estos dos casos, ponen de manifiesto que el estilo y la retórica de la película es un factor importante que convence al público de las opiniones y posiciones expresadas en la película. Claramente, en *Introduction to Documentary*, Bill Nichols escribe desde la perspectiva del documental y considera la animación como un método específico de reflejar un documental que intensifica el valor y la emoción de los realizadores.

Sin embargo, en comparación con las películas de acción real, la animación, como forma de arte flexible y visual, tiene ventajas no sólo en la presentación de imágenes creativas, sino, lo que es más importante, en la representación y reproducción de la historia y la memoria, así como de la cultura oral de las minorías étnicas. Por consiguiente, el análisis de las estrategias de representación en el documental animado proporcionará una base para el estudio de la producción de animación etnográfica.

Annabelle Honess Roe describe tres estrategias de representación en su monografía *Animated Documentary* (Honess

Roe, 2013): Evocación, No Mimética y Sustitución Mimética de la Imitación. Como ha considerado Honess Roe, estas estrategias no son la base para la clasificación de los documentales de animación, sino métodos de expresión utilizados en los documentales de animación. Al fin y al cabo, la expresión de la animación es versátil y amplia. Por ejemplo, el documental de animación *Music & Clowns* (2018) de Alex Widdowson utilizó la evocación, la sustitución no mimética y la sustitución mimética para expresar respectivamente la confusión interior de alguien con síndrome de Down, su relación con los miembros de la familia y su estado cotidiano. A continuación se considerarán los métodos razonables para realizar animaciones etnográficas basadas en las tres estrategias de representación y en diferentes documentales de animación.

La evocación es una importante estrategia de representación que transmite la expresión emocional, cuya animación permite el retrato visual de estados subjetivos y perspectivas personales. Como afirma Honess Roe:

Animation is increasingly being used as a tool to evoke the experiential in the form of ideas, feeling and sensibilities. By visualizing these invisible aspects of life, often in an abstract or symbolic style, animation that functions in this evocation way allows us to imagine the world from someone else's perspectives (Honess Roe, 2013: 25).¹

¹ "La animación se utiliza cada vez más como herramienta para evocar lo vivencial en forma de ideas, sentimientos y sensibilidades. Al visualizar estos aspectos invisibles de la vida, ocasionalmente en un estilo abstracto o simbólico, la animación que funciona de esta manera de evocación nos permite imaginar el mundo desde las perspectivas de otra persona" (Honess Roe, 2013: 25). (Trad. Sergio Cárceles).

Como ejemplo, podemos mencionar la animación *Feeling My Way* (Jonathan Hodgson, 1997) que intercala imágenes simbólicas dentro de secuencias de acción real para permitir a los espectadores comprender las experiencias del viajero y sus reacciones mentales ante las pruebas y la trivialidad de la existencia urbana. Y así, la estrategia de representación de la evocación también puede indicar los sentimientos y la comprensión de las minorías étnicas en su vida cultural, mostrando elementos simbólicos u objetos de importancia en los recuerdos de las minorías. Además, el uso de sus propios estilos de arte, diseño y artesanía comparte el mundo desde su propia perspectiva.

Además de la evocación, la sustitución mimética y no mimética son también expresiones creativas de contenidos que no pueden ser registrados por la cámara. Las dos expresiones proporcionan una importante ayuda en el futuro estudio de la restauración de la historia de las minorías étnicas. Aunque la animación mimética y la no mimética tienen la misma función, existen diferencias en las técnicas de expresión visual. La animación mimética incorpora el principio aristotélico de la mimesis y describe el uso más convencional de la animación en el documental expositivo: al recrear cosas o eventos que se parecen al objeto original —por ejemplo, los dinosaurios en *Caminando entre dinosaurios* (*Walking with Dinosaurs*, Tim Haines, Jasper James, 1999)—, mientras que la sustitución no mimética es una metáfora o una forma diferente de ver un objeto (Collington, 2018: 207; Honess Roe, 2013: 24).

La sustitución no mimética se refiere a aplicar un estilo metafórico para interpretar los objetos. La sustitución no mimética se emplea eficazmente en *Slaves* (2008), un documental animado producido por David Aronowitsch y Hanna Heilborn, basado en la entrevista a Abuk, un niño que

representaba a los miles que fueron sacados de Sudán del Sur por la milicia patrocinada por el gobierno sudanés y utilizados como esclavos. En la animación se utilizan las voces reales de los sujetos. Para Bill Nichols, el discurso vocal tiene la función de una firma o huella digital (Nichols, 2010: 157), de modo que la voz real permite que los personajes del documental animado tengan una conexión direccional con el tema. No obstante, el personaje animado también está muy estilizado, para no parecerse a los niños originales que fueron entrevistados. Aunque el modelado del personaje animado y las apariencias reales del sujeto no establecen una conexión visual, el uso de la voz real no sólo preserva la autenticidad del personaje, sino que también protege la identidad y la privacidad del sujeto. *Caminando entre dinosaurios* y *Slaves* son dos casos evidentes de sustitución mimética y no mimética respectivamente. La diferenciación de Honess Roe entre sustitución mimética y no mimética depende del grado de fidelidad visual y de si la animación establece una conexión visual con la apariencia real de los sujetos (Honess Roe, 2013: 24-25).

Evidentemente, las formas que pueden adoptar los documentales animados son tan variadas como abundantes. En muchos otros documentales se combinan sustituciones miméticas y no miméticas. Tal como, en el documental animado *His Mother's Voice* (1997), de Dennis Tupicoff, se utilizaron métodos de animación rotoscópica para reproducir la entrevista grabada a Kathy Easedale, la madre de la víctima. Debido a la falta de imágenes, la imagen de Easedale en el documental no era la suya, sino la de la actriz Leverne McDonnell (Kriger, 2012:121). En las escenas, el estilo pictórico era realista aunque el rostro de Easedale había sido sustituido por el de una actriz. Aunque el documental replicaba un estilo visual mimético, al mismo tiempo escamoteaba la posibilidad de que la imagen animada de Easedale

permitiera identificar a la persona real. En este aspecto, Nea Ehrlich se refiere a la teoría del enmascaramiento en los documentales animados: Ehrlich creía que la animación es una forma de expresión que no está indexada físicamente, dado que puede sustituir un vídeo real por una representación estilizada (proporcionando una máscara) para dar a conocer o no cierta información sobre el creador o el contexto de la creación (Ehrlich, 2011). Se puede mencionar como ejemplo la animación de pixelación *The Wind* (2015) de Lina Ghaibeh y May Ghaibeh, en la que cuatro artistas sirios utilizaron improvisaciones con diferentes máscaras para expresar los diversos problemas y resultados del conflicto al que se enfrentan los sirios desde

el levantamiento de 2011; aunque las máscaras no estaban hechas con animación, ocultaban los rostros de los artistas sirios y representaban los rostros comunes de personas con experiencias similares.

Los ejemplos de estos documentales animados muestran que los animadores eligieron estilos y expresiones artísticas apropiadas según los diferentes propósitos, temas y propuestas. Del mismo modo, antes de realizar un documental de animación sobre el tema de la cultura de una minoría étnica, es necesario aclarar los problemas encontrados en su desarrollo y herencia cultural y pensar cómo mejorar o resolver estos problemas mediante la animación.

02

La aplicación de elementos de arte minoritario en la Animación Etnográfica

Se deben elegir las estrategias de representación en base de la función de factores como el tema, la finalidad y los miembros de la comunidad (sujetos) de la animación etnográfica. Independientemente de las estrategias de representación que se empleen, se mostrará en forma de imágenes animadas. Por este motivo, a la hora de elegir un dibujo de animación o de decidir los métodos de producción adecuados, hay que considerar la posibilidad de evitar los problemas de automatización y de homogeneidad, debidos a la tecnología digital de producción de animación.

Actualmente, la mayoría de las obras de animación son creadas mediante el uso de programas informáticos. El motivo es que, además de reducir en gran medida la carga de trabajo de los animadores, los

diferentes programas de animación proporcionan ricos efectos visuales para la animación, tales como en las animaciones de Chris Landreth, *Ryan* (2004), *Subconscious Password* (2013), etc., mostrando vívidamente la actividad psíquica de los personajes. Sin embargo, en esta investigación, parte del proceso de producción de animación de las minorías étnicas combina el dibujo manual con las aplicaciones informáticas. La razón principal es que los participantes, que no tienen conocimientos de animación por ordenador, son incapaces de dominar en un corto periodo de tiempo esas habilidades. La segunda razón es que la animación por ordenador, que no tiene correspondencia física, afecta al estilo o la textura del dibujo a mano por las normas inherentes al programa informático. Su combinación con métodos

de dibujo a mano puede reflejar más directamente las habilidades artísticas y la experiencia de las minorías étnicas, reduciendo así la asimilación del estilo artístico único de las minorías étnicas. Como ejemplo, cuando los Miao hacen pinturas de batik, aplican la cuchilla de batik en la tela teñida, ligera o fuertemente según sus conocimientos y experiencia, y finalmente forman un patrón de batik con una determinada textura dibujada a mano; no obstante, es difícil utilizar el dibujo actual por ordenador para restaurar completamente la textura de las pinturas físicas o de las obras de arte de las minorías étnicas.

Los signos y símbolos también son portadores de los pensamientos o el sustento espiritual de las personas. A pesar de que los símbolos gráficos no están tan estandarizados ni son tan reconocibles como los textos, tienen un significado único y una asociación metafórica que puede expresar información y conocimientos específicos dentro del grupo étnico. Es evidente en el hecho de que la mayoría de los patrones de las artesanías o trajes de las minorías étnicas chinas conservan muchas funciones y connotaciones originales del arte, incluyendo el culto al tótem, la identificación étnica, el marcado de registros, etc. Por ejemplo, en una investigación sobre el pueblo Longhorn Miao se reveló que las rayas horizontales de las faldas de los Longhorn Miao son las marcas de sus antepasados, que conmemoran los ríos durante su migración. Los Longhorn Miao no tienen palabras escritas, por lo tanto, estos símbolos y marcas son un modo de dependencia de otras personas para mantenerse conectados a su pasado y a sus orígenes: este modo de dependencia refleja las actividades de pensamiento de los humanos frente a un determinado enfoque. Además de los Miao, también existen muchas otras minorías étnicas de China que no poseen escrituras. La herencia de sus

respectivas historias y culturas no es sólo a través de formas orales, sino que la más obvia es la integración de formas visuales en diversas artes populares, como la pintura, el bordado y el batik. Los patrones y las texturas artesanales de estas obras de arte son testimonio del conocimiento de las minorías étnicas.

La animación etnográfica tiene como motivación representar los puntos de vista, la cultura y las costumbres de las minorías étnicas. El modo de representación debe reflejarse en el contenido específico de la película, la aplicación de materiales de dibujo y el despliegue de elementos y estilos artísticos en la animación son también una forma eficaz de transmitir la sabiduría y los conocimientos de las minorías étnicas. Como ejemplo, podemos mencionar a Nina Sabnani, que utilizó el arte narrativo de los apliques y los bordados de Kutch para producir la animación *The Stitches Speak* (2009). Sabnani exploró los materiales y el estilo artístico necesarios para una representación eficaz a través de la animación, facilitando una amplia comunicación con las minorías étnicas, en lugar de dar forma a este documental de animación desde la perspectiva personal y el estilo artístico de la realizadora. Durante el proceso de producción, se invitó a artistas locales a realizar bordados según el contenido de las entrevistas, y luego Sabnani completó el guión gráfico y dibujó los fotogramas clave del documental según la secuencia narrativa de los bordados. Posteriormente, los animadores escanearon estos bordados y utilizaron programas informáticos para animar los patrones y los personajes. Así, los efectos de animación reflejaron fielmente el estilo artístico, incluidas las texturas y los patrones, de la tribu Kutch. Por lo tanto, la producción de esta película utilizó el arte narrativo del bordado de la tribu Kutch como medio para vincular la experiencia de los artesanos locales con la forma de expresión en la animación.



Fig. 1. *Longhorn Miao's Love Songs* (Yijing Wang, 2018).

Se debe tener en cuenta que no todas las minorías étnicas tienen un arte físicamente representativo, como los bordados narrativos, como el pueblo Kutch, por lo que no todas ellas pueden proporcionar material físico para la animación. A falta de medios artísticos autóctonos adecuados, es necesario buscar materiales etnográficos que ejemplifiquen la cultura nacional para garantizar la objetividad de los contenidos. Además, atraer a las personas de las minorías étnicas para que participen directamente en el proceso de producción, proporcionándoles formación en animación y motivándolos a encontrar materiales culturales y artísticos apropiados para sus propios grupos étnicos, es también una forma eficaz de garantizar una representación fiel.

Longhorn Miao's Love Songs es una animación etnográfica realizada por la autora de este artículo en colaboración con

membros de la comunidad de Guizhou, China, que muestra la cultura matrimonial del pueblo Longhorn Miao. En la expresión artística de la animación, ésta utiliza acuarela y lápices de colores para imitar el estilo y el mecanismo del batik local (conocido localmente como Dru Du) para evitar la homogeneidad de los estilos artísticos de las minorías étnicas en un programa específico para animación. Debido al complicado proceso de producción, la aplicación práctica del batik en la vida del pueblo Miao de Longhorn casi ha desaparecido. En esta investigación, hemos visto que todos los patrones de los trajes de diario han sido sustituidos por la tecnología moderna de impresión y teñido. Por lo tanto, en comparación con el bordado Miao, la herencia de la tecnología del batik Miao requiere mayor atención.

En la producción de animación *Longhorn Miao's Love Songs*, los Miao de Longhorn



Fig. 2. Una mujer miao de Longhorn haciendo batik (Fotografía del director de la Escuela Primaria de Longjia, 2017).

participaron directamente en el diseño y la creación de la animación, en lugar de limitarse a proporcionar material gráfico o soporte visual (como la pintura batik). Además, las pinturas batik de los Longhorn Miao son diferentes de las obras de bordado de los Kutch. Debido a que la producción de pinturas batik tiene requisitos estrictos en cuanto a la temperatura y el clima, la producción de batik sólo puede llevarse a cabo en mayo y julio de cada año. Se puede ver que el diseño de la animación con tecnología de batik real no se puede completar en un corto espacio de tiempo. Por ello, los miembros de la comunidad y la cineasta decidieron finalmente abandonar la idea de utilizar directamente el batik como material de animación.

En este proceso, la autora, como facilitadora, les animó a analizar el diseño de cada uno mediante discusiones en grupo,

y trató de utilizar diferentes materiales de pintura (acuarela, lápices de colores, lápices blancos, etc.) en el dibujo a mano para conseguir el efecto de imitar el patrón y la textura del batik. Una vez diseñado el personaje, se escaneó el boceto y se utilizó Flash y TVPaint para ayudar a producir efectos dinámicos en los personajes. Este método evita la influencia de estéticas foráneas —como las propias de los investigadores— y también reduce los problemas de automatización y homogeneidad que surgen en la aplicación directa del programa de animación. A su vez, se anima a los participantes a que intenten utilizar directamente diferentes herramientas de dibujo y programas informáticos modernos para pensar de forma independiente en los aspectos de la producción animada, ampliando así de forma efectiva la aplicación de su arte y aumentando la visión de las minorías étnicas en la animación.



Fig. 3. Diseño de personajes de *Longhorn Miao's Love Songs* (dibujado por los participantes de Longhorn Miao y Yijing Wang, 2018).

05

El bucle y la repetición como desgaste emocional

Como se ha mencionado en la introducción, la animación etnográfica es una combinación de documental etnográfico y arte de animación, que se centra en la grabación y visualización de los recuerdos culturales, los acontecimientos culturales y la comprensión cultural de los miembros de la comunidad, como los grupos étnicos. Para garantizar la objetividad y la autenticidad del contenido de la animación etnográfica, el sistema práctico debe emplear: 1) el concepto de cooperación con las minorías étnicas en los vídeos

participativos, 2) el diseño participativo, y 3) los métodos de investigación emic y etic, como se describen a continuación.

Primero, la práctica del vídeo participativo incluye una serie de métodos como las entrevistas, el aprendizaje, la producción y la recogida de opiniones (Lunch, Lunch, 2006). El propósito es permitir que los miembros de un grupo o comunidad participen en el trabajo práctico y creen sus propias películas, garantizando así que la propia comunidad sea la creadora de la

animación. En el proceso de la práctica, se anima a las personas (directores, organizadores del proyecto y miembros de la comunidad) a cooperar en las distintas fases del trabajo de campo y la producción de la película en forma de equipos de investigación o de producción. A su vez, se ceden los derechos de decisión a los miembros de la comunidad local o a los titulares culturales, animándoles a implicarse y a desarrollar su creatividad, de modo que el contenido de la película pueda expresar verdadera y eficazmente las voces, las perspectivas de los miembros de la comunidad y de los titulares culturales.

Por ejemplo, el documental *Refugee Covid 19 Crisis: Experience from Rhino-camp, Uganda* fue filmado por un equipo de Kulika Uganda así como por voluntarios del campo de refugiados en 2020. El equipo del proyecto contó con la ayuda de voluntarios locales que entrevistaron a los refugiados a través de una guía a distancia, y grabaron el trabajo que la gente emprendió en el campo de refugiados de Uganda, en respuesta a la repentina crisis del Covid 19 y a los problemas resultantes que la pandemia exacerbó —como falta de alimentos, equipo médico, transporte, etc.—, así como los desafíos que la gente local encontró durante este periodo a través del documental.

Otro ejemplo a mencionar es *Participatory Video on Participatory 3D Modelling process in Telecho, Ethiopia* (2011), un video participativo realizado conjuntamente por el club juvenil Telecho Segni y el miembro de Telecho. Los organizadores del proyecto formaron a 14 jóvenes locales a través de 10 pasos (discusión, aprendizaje, reflexión, rodaje, etc.), y les animaron a utilizar cámaras y micrófonos para rodar y entrevistar. En la película, los representantes de los grupos de jóvenes y 130 miembros de la comunidad construyeron de forma cooperativa un mapa modelo del terreno local. En el proceso, los ancianos

compartieron sus conocimientos sobre las montañas y las estribaciones, y ayudaron a los jóvenes a elaborar el modelo del terreno. Los jóvenes locales se animaron a utilizar equipos de cámara para filmar de forma independiente y a trabajar con otros miembros de la comunidad en la elaboración de modelos del terreno, para debatir los problemas de gestión del desarrollo sostenible local y los programas de protección cultural.

El método de práctica del video participativo proporciona inspiración y orientación para la práctica de la animación etnográfica. Pero, al tener en cuenta la diferencia entre el diseño de la historia, el diseño de los personajes y otros elementos, en comparación con el proceso de producción de una película de acción real y el documental animado, es necesario explorar los enfoques en la cooperación en el diseño y los métodos de trabajo de campo, para construir un modelo práctico que se adapte mejor a la naturaleza colaborativa de la animación etnográfica.

A continuación, el método de diseño participativo proporciona un punto de referencia para la cooperación en la práctica de la animación etnográfica. El concepto de diseño participativo suele aplicarse al diseño de productos y servicios industriales: al invitar a los clientes a participar directamente en el diseño y desarrollo, el punto de vista del usuario se integra en el proceso para mejorar la satisfacción del cliente con el producto (Simonsen y Robertson, 2012: 117).

El *Routledge International Handbook of Participatory Design* (Simonsen, Robertson, 2012) postula cuatro principios del diseño participativo, a saber: ideas creativas flexibles, participación real de los usuarios, datos de experiencias de primera mano y establecimiento del objetivo final. La aplicación del método de diseño participativo en la animación etnográfica

permite considerarla como un producto a desarrollar, en el que los miembros de la comunidad local se convierten en sus objetos de servicio. Invitar a las minorías étnicas a participar directamente en el proceso de producción de la animación etnográfica e incorporar sus propias perspectivas garantizará, en consecuencia, que esas minorías se presenten de forma más realista. Al mismo tiempo que se recluta a los miembros de la comunidad para que participen en la producción de la animación, también deberíamos llevar a cabo una proyección escenificada de la animación etnográfica, y recoger las opiniones de los miembros y mejorar la animación basándonos en las opiniones de la comunidad, para evitar la unilateralidad de la presentación cultural o las influencias externas de los miembros no pertenecientes al grupo.

Por último, la práctica de la animación necesita combinar los métodos de investigación emic y etic mediante el trabajo de campo etnográfico, lo que ayudará a los investigadores a conocer en profundidad las perspectivas e interpretaciones reflexivas de los miembros de la comunidad sobre su propia cultura en la investigación transcultural. El método de investigación emic y etic fue propuesto y expuesto sistemáticamente por el antropólogo estadounidense Marvin Harris. Las perspectivas emic se refieren a los miembros de la comunidad que entienden su cultura desde su propia perspectiva, es decir, que ven la cultura desde dentro. Y las éticas se refieren a que los investigadores entienden la cultura desde una perspectiva externa y explican las razones y los resultados de sus comportamientos según los estándares de los científicos, es decir, para ver la cultura desde fuera (Harris, 1976). Como ejemplo, se puede mencionar que el autor descubre que los ancianos de los Miao de Guizhou no juzgan el tiempo con las 12 horas del reloj como lo hacen los modernos (etic), sino que por la altura del sol (emic). Por lo tanto, su tiempo no se corresponde

completamente con las 12 horas. Otro ejemplo es que, al hablar de cuestiones culturales con los Miao de Longhorn, la mayoría de los aldeanos de la comunidad local entienden la cultura en función de sus actividades agrícolas diarias (emic); sin embargo, como investigadores, podemos desear conocer algunos comportamientos culturales que nos son propios, además de las actividades cotidianas (etic). Se puede ver que la perspectiva etic que está fuera del contexto cultural debe combinarse con la perspectiva emic en la investigación transcultural.

Ante la confrontación entre las perspectivas emic de los miembros de la comunidad y las perspectivas etic de los investigadores, el antropólogo estadounidense Clifford Geertz propuso las teorías de la “experiencia a distancia” y la “experiencia cercana”. Él creía que los antropólogos debían vivir en las investigaciones de campo para adquirir experiencia y acercarse gradualmente al mundo vivo y la cultura de los miembros de la comunidad mediante esta experiencia. Los puntos de vista de los antropólogos no pueden ser iguales a los de los sujetos, y tampoco es necesario que ambos sean iguales (Geertz, 1974). “Experiencia a distancia” significa que los antropólogos utilizan el lenguaje académico o su propio lenguaje conceptual para describir la cultura estudiada, mientras que “experiencia cercana” significa utilizar el lenguaje conceptual de los miembros de la comunidad para describir la construcción cultural de su comunidad. Basándonos en las teorías de la “experiencia cercana” y la “experiencia a distancia”, la diferencia entre las perspectivas de los académicos externos y los miembros de la comunidad no se convierte necesariamente en un obstáculo para el trabajo de campo y la producción de animación, sino que, al contrario, puede convertirse en una fuerza motriz para que los estudiosos externos comprendan las necesidades e ideas que los grupos minoritarios pretenden expresar.

Conclusión

Este artículo ha analizado la representación artística, la expresión de la estética artística y la importancia de los diversos métodos participativos en la animación etnográfica, con el propósito de construir un modelo de producción para la animación etnográfica y ampliar los campos de aplicación del arte de la animación. Mediante el análisis de las diferentes estrategias de representación relacionadas con la animación etnográfica, así como de la expresión del estilo artístico étnico, se ha confirmado la ventaja de utilizar formas de animación para expresar las culturas de las minorías étnicas; asimismo, al explorar la aplicación de los conceptos de diseño participativo y los métodos de investigación emic y etic en la animación etnográfica, se demuestra la posibilidad de su funcionamiento práctico.

Los métodos de estrategia de representación artística de la animación etnográfica (evocación, no mimética y sustitución mimética por imitación) visualizan la cultura oral, la memoria cultural, los acontecimientos históricos y otros materiales relacionados de las minorías étnicas, y los unen a través de la animación. Además, en el aspecto del arte de la animación, mediante la aplicación o referencia del arte visual autóctono de las minorías étnicas, también puede expresar adecuadamente la estética y la cognición únicas. El diseño

participativo se identifica como un concepto eficaz de cooperación intercultural; aplicarlo a la producción de animación etnográfica significa conferir a las minorías étnicas la identidad de participantes y responsables. Su participación permite visualizar la cultura étnica de forma más realista, lo que les ayuda a transmitir al público sus puntos de vista sobre su propia cultura y costumbres de forma más veraz. Además, las perspectivas emic y etic se entrelazan en la animación para que el contenido de la animación etnográfica siga siendo objetivo.

Dentro del contexto de la interacción multicultural y la movilidad de la población, la animación etnográfica se ha convertido en un archivo visual para registrar las culturas de las minorías étnicas. Esto es factible para la protección de las culturas de las minorías étnicas, así como para la previsión de la generación más joven de minorías étnicas, para centrarse en su herencia cultural y fomentar su preservación. Al mismo tiempo, animar a las minorías étnicas a participar en la investigación de proyectos y en la producción de animaciones es también un proceso de aprendizaje de nuevas habilidades propias, que sienta las bases para que las minorías étnicas creen animaciones de forma independiente y compartan sus costumbres con el mundo.

Referencias bibliográficas

- COLLINGTON, Mark, 2016. *Animation in Context: A Practical Guide to Theory and Making*, Londres: Bloomsbury.
- EHRlich, Nea, 2011. "Animated documentaries as masking", *Animation Studies*, 6, s/p.
- GEERTZ, Clifford, 1974. "From the native's point of view: On the nature of anthropological understanding", *Bulletin of the American Academy of Arts and Sciences*, pp. 26-45.
- HARRIS, Marvin, 1976. "History and significance of the emic/etic distinction", *Annual review of anthropology*, 5(1), pp. 329-350.
- HONESS ROE, Annabelle, 2013. *Animated documentary*, Londres: Palgrave Macmillan.
- HOSEA, Birgitta, 2010. "Drawing animation", *Animation: An Interdisciplinary Journal*, 5(3), pp. 353-367.
- KRIGER, Judith, 2012. *Animated Realism: A behind the scenes look at the animated documentary genre*, Abingdon: Taylor & Francis.
- LUNCH, Nick, LUNCH, Chris, 2006. *Insights into participatory video: A handbook for the field*, Oxford: InsightShare.
- NICHOLS, Bill, 2010. *Introduction to documentary*, Bloomington: Indiana University Press.
- POLANYI, Michael, 2015. *Personal knowledge: Towards a post-critical philosophy*, Chicago: University of Chicago Press.
- SIMONSEN, Jesper, ROBERTSON, Toni, 2012. *Routledge international handbook of participatory design*, Londres y Nueva York: Routledge.