

# DE LA EXTRAÑEZA A LA FASCINACIÓN. CINEASTAS CONTEMPORÁNEAS DE ANIMACIÓN EXPERIMENTAL EN ESPAÑA

FROM STRANGENESS TO FASCINATION. CONTEMPORARY  
EXPERIMENTAL ANIMATION FILMMAKERS IN SPAIN

## RESUMEN

Analizar el cine de animación experimental realizado por mujeres en España a lo largo de la última década es el motivo principal de este artículo. Esclarecer la idiosincrasia de un conjunto de realizaciones creadas por cineastas femeninas que trabajan en la actualidad, dentro del panorama nacional, es el objetivo prioritario de una investigación inevitablemente parcial. En ella se establece un primer apartado que debate el concepto de "animación experimental" vinculado con la perspectiva de género y la cuestión identitaria. Describiendo tres procedimientos prácticos asociados a la experimentación fílmica, se estudia el trabajo de seis realizadoras audiovisuales de trayectoria consolidada. De este modo se indaga sobre los procesos de creación que se esconden en sus piezas, enfatizando su valor artístico y la reflexión teórica que desencadenan.

## ABSTRACT

Analyzing the experimental animation films made by women in Spain over the last decade is the main reason for writing this article. Clarifying the idiosyncrasy of a series of productions created by female filmmakers working today, within the national scene, is the priority objective of an inevitably partial investigation. It establishes a first section that discusses the concept of "experimental animation" linked to the gender perspective and the identity issue. Describing three practical procedures associated with film experimentation, the work of six audiovisual directors with a consolidated career is analyzed. The creation processes that are hidden in his pieces are investigated, emphasizing their artistic value and the theoretical reflection that they trigger.

# ALBERT ALCOZ

Departamento de Artes Visuales y Diseño de la  
Facultad de Bellas Artes (Universidad de Barcelona), España

A portrait of Albert Alcoz, a man with a beard and glasses, wearing a dark blue sweater. He is standing in front of a bookshelf filled with books. The portrait is framed by a large, stylized geometric shape composed of overlapping triangles and diamonds.

Albert Alcoz (Barcelona, 1979) es investigador y programador de cine experimental. Doctor en Teoría, Análisis y Documentación Cinematográfica por la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona (2016) y profesor de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona, ha escrito los libros *Resonancias filmicas. El sonido en el cine estructural (1960-1981)* (Shangrila, 2017) y *Radicales libres. 50 películas esenciales del cine experimental* (UOC, 2019). Colabora regularmente con HAMACA, Xcèntric, LOOP y A\*Desk mientras co-dirige proyectos audiovisuales autogestionados como la web Venusplutón! (2008-2013), la editorial de DVD Angular (2015) o el ciclo de proyecciones CRANC.

## **PALABRAS CLAVE:**

Cine español, cine de vanguardia, artes plásticas, música visual, cine digital

## **KEY WORDS:**

Spanish cinema, Avant-Garde cinema, plastic arts, Visual Music, digital cinema

## **DOI:**

<https://doi.org/10.4995/caa.2022.17889>

## Introducción

Estudiar el cine de animación experimental español realizado por mujeres durante la última década es la finalidad de esta investigación. Para hacerlo se ha visionado y analizado el trabajo de seis cineastas que consideramos representativas de las formas experimentales asociadas a la animación elaborada en España. Describir qué se entiende por cine de animación experimental, qué vínculos establece con la tradición del cine de vanguardia, qué procesos de creación aplica y qué circuitos de exhibición fomenta, son consideraciones tratadas inicialmente para acotar el objeto de estudio. Delimitar parámetros estéticos, conceptuales, políticos y económicos es una tarea concretada en un marco teórico que constata cómo la existencia de inquietudes personales, sensibilidades artísticas y coherencias ideológicas marcan la pauta del cine de animación experimental realizado en este país. Contrarrestar la invisibilización que las mujeres han sufrido sistemáticamente en la historiografía del cine es una razón para concentrar el foco de atención exclusivamente en la obra de animadoras.

La noción de “cine de animación experimental” identifica una disciplina difusa que recoge referencias filmicas del pasado, vislumbrando perspectivas insólitas para el presente. Los films se fundamentan tanto en la recuperación de técnicas analógicas pretéritas como en el uso de herramientas digitales novedosas. Implementando ambas tecnologías, las cineastas estudiadas alcanzan grados de creatividad y expresividad insólitos, acordes con los nuevos tiempos. Atender las cuestiones de género y contextualizar el papel del territorio español en el que se desenvuelve este cine son rasgos

descritos en un bloque que detecta una serie de carencias.

Definiendo tres apartados articulados en base a las técnicas de animación elaboradas por las seis cineastas, se procede al análisis de una pieza seleccionada de cada una de ellas. El empleo de dibujos animados y aplicaciones pictóricas de rasgos ligeramente figurativos, la creación de imágenes por ordenador en sincronía con temas instrumentales y la mezcla de soportes fotoquímicos con recursos manuales, *collages* o gráficos digitales son, a grandes trazos, los tres ejes que estructuran el texto. En cada uno de ellos se estudia la obra de dos cineastas que mantienen concordancias con las formulaciones previamente expuestas. Así Begoña Vicario, Isabel Herguera, Blanca Rego, Aurora Gasull, Laura Ginès y Elena Duque son las creadoras estudiadas. Se podría haber analizado la obra de otras muchas cineastas —como los casos de Izibene Oñederra, Rocío Álvarez y Anna Solana— hecho que confirma la riqueza del cine de animación actual creado por mujeres. De todos modos se ha preferido acotar el número a seis artistas para poder perfilar minuciosamente las similitudes en los acercamientos estéticos y semánticos de sus trabajos. Ante su productividad se ha decidido proceder a la observación de una sola pieza representativa de la práctica artística de cada una de ellas. La selección de las películas a analizar se ha determinado en función de sus afinidades respecto a los tres criterios artísticos previamente delimitados. Como resultado, es indudable que las seis piezas de las seis animadoras ejemplifican unas trayectorias dilatadas dentro de la escena experimental, totalmente consolidadas entrada la tercera década del nuevo milenio.

# 01

## Apunte etimológico, anotación contextual

La animación experimental conforma un territorio complejo de delimitar que se encuentra en permanente revisión. Una búsqueda de la originalidad respecto al desarrollo de las imágenes animadas; una ausencia explícita de narración o un uso singular de las formas literarias; y una inquietud formal inusitada, muy a menudo decantada hacia la abstracción, son parámetros que la definen. Otros factores identificativos serían la independencia económica respecto a los canales comerciales de producción y el rechazo a los procedimientos convencionales asociados a buena parte de la industria audiovisual. El carácter autogestionado de los procesos de creación —cierto espíritu DIY, “hazlo tú mismo”— corre en paralelo a la versatilidad de su distribución por festivales, muestras, exposiciones o proyecciones puntuales en espacios alternativos. Aunque parezca que “los cineastas experimentales a menudo tienen que luchar por encontrar su sitio en una industria cada vez más interesada en producir entretenimiento para las masas” (Faber, Walters, 2004: 6), resulta imprescindible pensar en modos ingeniosos de introducir en ella el sentir experimental.

La noción de “experimentación” dentro de la animación viene pautada por la historia del cine de vanguardia, cuya prolífica tradición contempla técnicas, cineastas y películas emblemáticas de influencia incuestionable. El cine sin cámara, la rotoscopia, la abstracción por computadora y los recortables son algunas de las opciones contempladas para crear films desenvueltos como cortometrajes de ficción, videocreaciones o videoclips. El rechazo a introducir *cartoons* adquiere relieve

en trabajos que huyen de la ficción para adentrarse en dominios artísticos determinados por la curiosidad de sus artífices.

En su minucioso estudio sobre la historia de la animación *experimental*, Cecile Starr y Robert Russett defienden el uso de este adjetivo indicando que, “a pesar de las obvias limitaciones de la palabra “experimental”, los editores la han utilizado principalmente para sugerir técnicas individuales, dedicación personal y atrevimiento artístico” (1976: 7). Los historiadores reflexionan sobre la obra de artistas que “han contribuido a una rigurosa tradición de independencia, originalidad e investigación estética que siempre ha sido la preocupación de la animación experimental” (1976: 130). Lamentablemente este estudio incluye un dato sintomático: de las 38 personas estudiadas en el volumen escrito sólo hay cuatro mujeres: Lotte Reiniger, Mary Ellen Bute, Claire Parker y Caroline Leaf son las únicas cineastas representadas en una publicación que elude otras destacadas pioneras del ámbito estadounidense, como fueron Faith Hubley, Lillian F. Schwartz y Suzanne Pitt. Esta tendencia también se repite en la compilación nacional *Del trazo al píxel. Un recorrido por la animación española* que la editorial Cameo publica en 2015: resulta decepcionante observar cómo de las 52 piezas de animación incluidas en este triple DVD, sólo seis de ellas han sido realizadas por creadoras. Sus nombres son Mercedes Gaspar, Isabel Herguera, Izibene Oñederra, Anna Solanas, Rocío Álvarez y Laura Ginès; una muestra clamorosamente insuficiente que debe revisarse para poder comprender el fondo de la cuestión.

En su introducción a la compilación de artículos dedicados a reflexionar sobre el cine experimental realizado por mujeres, Robin Blaetz razona que el vínculo temático existente entre ellas “sería el mirar por detrás de las cosas y descubrir” (2018: 21). Más allá del afán exploratorio existen pocas similitudes entre las cineastas estudiadas en un escrito coral que refleja los impedimentos que se encuentran cuando tratan de desenvolverse en el arte cinematográfico. El apoyo económico y el reconocimiento crítico a estas cineastas cambia cuando “a principios de los años setenta surgieron un notable número de revistas y festivales dedicados al cine de mujeres a nivel internacional” (2018: 12). Promover la producción y generar lugares de encuentro para defender la diseminación de sus obras resulta crucial para fomentar la mirada femenina.

Atendiendo la cuestión identitaria resulta pertinente retomar estudios de especialistas en animación española como Jordi Artigas y Emilio de la Rosa. El primero afirma rotundamente que “el cine de animación experimental sólo ha podido hallar cobijo en nuestro país en los ambientes de los cineastas amateurs e independientes, no así entre el mundo de la animación profesional” (1991: 140). Citando escuetamente las tentativas preliminares de Isabel Herguera, Isabel Biscarri, María Eugènia Llinàs y Anna Miquel, Artigas propone una reflexión algo pesimista sobre este cine en España. A inicios de la década de los noventa del siglo pasado se cuestiona:

¿Existe alguna salida para el actual *cul-de-sac* del cine de animación experimental? Difícil es la respuesta cuando se trata de vaticinar algo tan insospechadamente cambiante como es el panorama de los medios audiovisuales de nuestro tiempo, en un momento en que languidecen

formatos tan tradicionales del cine experimental como el super-8 y el 16 mm, cuando las aguas del cine y del vídeo se mezclan e interrelacionan, como en la desembocadura de un río en el mar (1991: 166).

Una visión algo más optimista la ofrece Emilio de la Rosa cuando analiza los cortometrajes de animación españoles realizados hasta 1996: “es en las películas amateurs donde encontramos la poca experimentación formal que la animación española tiene durante décadas” (1996: 422). Atendiendo al uso del 8 mm, el super 8, el 16 mm y los formatos videográficos analógicos, de la Rosa contrasta: “en la década de los noventa se produce una consolidación de la animación independiente rica en técnicas con ideas y gentes nuevas” (1996: 440). Su repaso concluye con una mirada esperanzada: “la aparición, o más bien la explosión de mujeres en el cine animado de este país (...) han dado aire fresco a las caducas estructuras machistas del cine” (1996: 434-444). Este último diagnóstico se fortalece durante el nuevo milenio gracias a una toma de conciencia, seguido de cambios de paradigma asociados al papel de la mujer dentro de la sociedad. Algo que, en las disciplinas artísticas, inevitablemente, empieza a tomar relieve. Según Adriana Baradri, “en España, a pesar del desconocimiento general y, salvo excepciones, del vacío bibliográfico existente, las producciones animadas de nuestras directoras en las últimas década son ricas y diversas, pues es posible encontrar desde esfuerzos experimentales hasta piezas más narrativas” (2017: 134). El período comprendido entre 2010 y 2020 se ha revelado como una época fértil para una serie de cineastas que han afianzado sus méritos, situándose al frente de la experimentación animada realizada en este país.

## 02

### Experimentación analógica, trazo narrativo

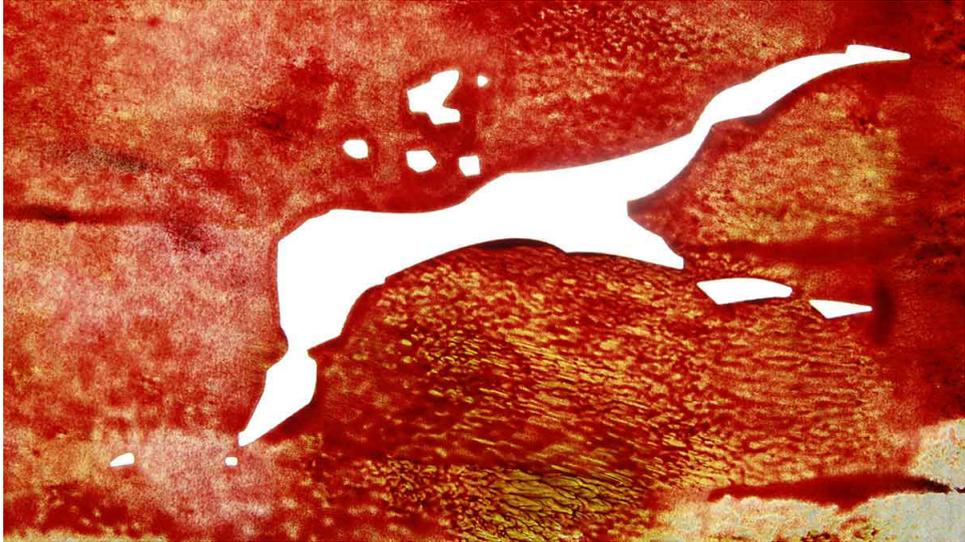
La animación experimental no está exenta de la creación de dibujos animados pero su aplicación difiere del tipo de implementación generalmente asociado a ellos. Dos de los nombres más reconocidos del cine de animación español son los de las cineastas vascas Begoña Vicario e Isabel Herguera. Ambas dibujan, pintan, trabajan la arena u otras herramientas plásticas para vislumbrar la ilusión de movimiento con técnicas analógicas. Elaboran representaciones visuales de rasgos figurativos complementados con líneas argumentales mínimas, a veces explicitadas en sus títulos. En 2004 las dos creadoras escriben un libro colectivo titulado *Mamá quiero ser artista. Entrevistas a mujeres del cine de animación* que da voz a cineastas escasamente representadas. Como contrastan en el prólogo, la necesidad de reivindicar el papel de la mujer en el cine de animación es un estímulo inicial que, sin embargo, revela “cierto hastío y un deseo de no ser preguntadas otra vez las mismas cuestiones de siempre” (2004: 11-12). Tras haber respondido reiteradamente alrededor de las dificultades que se han encontrado por ser del género femenino, las animadoras manifiestan que:

“(…) es tiempo de dar el paso adelante y hablar de nuestro trabajo, de su riqueza, de lo que nos aporta y de lo que aportamos a la sociedad, de nuestras inquietudes y de cómo las reflejamos

en nuestras actividades, en este caso, en el trabajo que hacemos en torno al cine de animación” (2004: 11-12).

Begoña Vicario (Caracas, Venezuela, 1962) es una animadora residente en el País Vasco que inicia su andadura en 1993 cuando realiza sus primeros cortometrajes de animación.<sup>1</sup> En 2016 finaliza su tesis doctoral, una disertación titulada *De Tarzán a Jane: El cine de animación experimental en el País Vasco*. En paralelo a esta investigación Vicario crea una pieza de animación titulada *Jane, Tarzán no era tan guay* (2016), realizada con la técnica de la rotoscopia. Recordando un título mítico del cine experimental vasco como es *Homenaje a Tarzán* (1971) de Rafael Ruiz Balardi, la autora reformula los estereotipos de género reinterpretando una escena en la que Jane y Tarzán nadan juntos —se trata de un fragmento perteneciente al largometraje *Tarzán y su compañera* (1934) de Cedric Gibbons—. En las profundidades de un mar hecho colores vivos y trazos pictóricos avanzan unas siluetas abstractas mientras suena música instrumental de xilófonos y sonidos acuáticos. Vicario explica del siguiente modo su modo de proceder: “a partir de los textos, suelo pensar imágenes, siempre de animación, nunca me he imaginado una escena con actores, y siempre con una técnica de las que están a mi alcance [...]” (2004: 147). Calcando fotogramas de una breve secuencia de cine

<sup>1</sup> Con *Pregunta por mí* (1996), una pieza que cuestiona la venta de órganos tratando los temores de una mujer migrante, usa la técnica de la manipulación de arena y se alza con el Premio Goya a Mejor Cortometraje de Animación. El componente político-social de su cine incluye los registros policiales en propiedades privadas (*Y desde entonces...*, 1993) y la tristeza relativa a la defunción de seres queridos (*Carne humana*, 2000). Estos últimos años se concentra en la docencia en la Facultad de Bellas Artes del País Vasco y la coordinación de films colectivos con estudiantes: *Areka* (2017), *En la luna* (2018) y *Ehiza* (2021).



**Fig. 1.** *Jane, Tarzán no era tan guay* (Begoña Vicario, 2017) @Begoña Vicario.



**Fig. 2.** *Ámár* (Isabel Herguera, 2011) @ Isabel Herguera.

<sup>2</sup> *La Gallina Ciega* (2005), *Ámár* (2011), *Bajo la almohada* (2012) y *Amore d'inverno* (2015) ha sido exhibidos en festivales de prestigio. A su labor creativa debe sumarse la dirección del Animac, la Mostra Internacional de Cinema d'Animació de Catalunya entre los años 2003 y 2011, y la docencia en el Laboratorio de Imagen en Movimiento de Arteleku y el National Institute of Design en Ahmedabad, la India. Actualmente es docente fija en el prestigioso Kunsthochschule für Medien Köln (Alemania).

clásico la realizadora perfila manchas de figuras que bailan entre tonalidades cromáticas acuosas, campos de colores en los que asoman, por momentos, los recursos del cine directo o hecho a mano (Fig. 1).

Isabel Herguera (San Sebastián, 1961) es reconocida internacionalmente gracias a diversos cortometrajes de animación.<sup>2</sup> Entre sus numerosos trabajos destacamos la animación *Ámár*, un film narrativo construido con dibujos sobre papel y tratamiento digital. Rajiv Eipe y Rajesh Thakare son las dos personas que colaboran dibujando una animación dirigida delicadamente por Herguera. Narrativamente el film rememora una amistad condicionada por motivos psicológicos. Una voz en off femenina recita en primera persona los pensamientos de Inés, una chica que viaja a la India para reencontrarse con su amigo *Ámár*, un hombre que vive en un centro de salud mental. Sus recuerdos sobre una

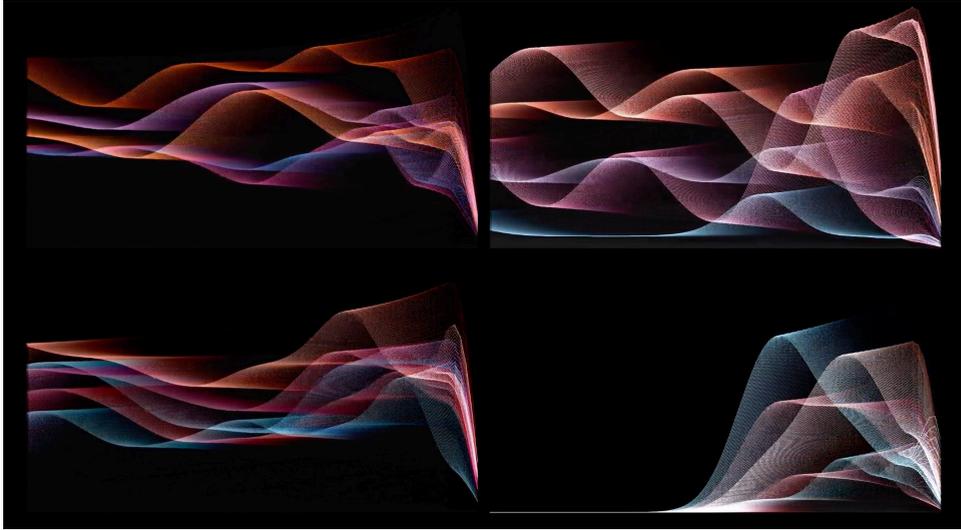
historia de amor pasada vehiculan una narración desencantada, algo lúgubre. Las imágenes se desenvuelven como figuraciones atrevidas hechas de rostros elocuentes en lugares indefinidos. El carácter exótico de los escenarios y la viveza cromática de los vestidos combinan con unos semblantes oscuros, caricaturescos, que remiten a la esquizofrenia a través de la incomunicación. Es un cortometraje de ficción que sorprende por su expresividad gracias a su dramatismo y su esplendor visual (Fig. 2). Sus trazos expresionistas y sus rasgos surrealistas producen desasosiego recordando composiciones del cine de las vanguardias artísticas. Compartimos la opinión de María Lorenzo Hernández cuando afirma que este film “muestra que la animación necesita otras perspectivas y actitudes diferentes a las establecidas, una renovación que aparentemente sólo puede venir del cortometraje de autor”. (2013: 68-69).

## 03

### Música visual, abstracción animada

Gracias a la proliferación de programas informáticos disponibles para ordenadores personales la animación abstracta se expande profusamente a inicios del siglo XXI. La creación de imágenes por ordenador — lo que en el mundo anglosajón se conoce con el acrónimo GGI, Computer Generated Images— desencadena una etapa definitiva para la Música Visual. Este concepto artístico abarca múltiples disciplinas que entretienen representaciones visuales con composiciones sonoras, entrecruzando estímulos sensoriales que dan lugar a la sinestesia. La percepción a través de la retina ocular y el tímpano auditivo de cada espectador son clave en un arte ligado a

la animación abstracta. Originaria de las vanguardias artísticas no-objetivas, el estudio cromático y la sensibilidad musical, la noción de Música Visual abarca tanto la disciplina pictórica no figurativa como las experiencias fílmicas inmiscuidas en la sincronía entre imágenes y sonidos. Todo ello se manifiesta como una búsqueda artística de “la expansión del espacio desde el trabajo mural bidimensional abstracto hasta el entorno tridimensional inmersivo” (Wiseman, 2005: 182). Los films de Mary Ellen Bute y Oskar Fischinger ejemplifican estas cuestiones del mismo modo que lo hacen piezas de creadoras nacionales.

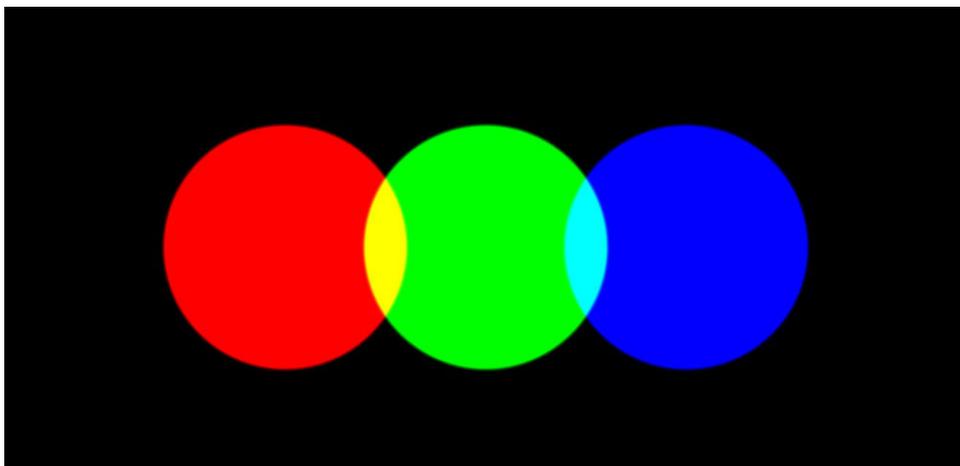


**Fig. 3.** *Chromatic Prelude* (Aurora Gasull, 2012) ©Aurora Gasull.

Aurora Gasull (Barcelona, 1962) inicia su carrera como violonchelista en el campo de la música clásica. Sus estudios en el Máster de creación musical y tecnología del sonido (UPF) y el Máster de animación por ordenador y síntesis de imagen (UIB) denotan un deseo por conjugar música e imágenes mediante nuevas tecnologías. Transformar imágenes de síntesis hallando equivalencias entre formas, colores y luces es un procedimiento que para ella viene pautado por el timbre, el tono y la intensidad de las composiciones musicales escogidas. Si en *Sonades de la calor del foc* (2010) se decanta por un tema homónimo firmado por J.M. Mestres Quadreny en 1984; en *Chromatic Prelude* (2012) selecciona el *Prelude and Fugue in C Major, BWV 846* (1722) de J.S. Bach. La realizadora escribe códigos para generar procesos visuales, manteniendo un rigor formal derivado del hecho de establecer constricciones. Si en la primera pieza trabaja los desplazamientos de un conjunto de cubos

tridimensionales de colores diferentes, en la segunda crea dibujos lineales que generan gráficas ondulantes sobre fondo negro. *Chromatic Prelude* (2012) es un vídeo estructurado en base a cada compás, asociando determinados colores a acordes de do mayor o sol mayor. En una división rectangular de cuatro espacios iguales avanza una serie de líneas de colores que describen ondas acústicas o relieves geológicos al son de la música (Fig 3). Sin ejercitar una correspondencia hermética entre notas y colores, Gasull delimita un conjunto de procesos que incorporan la aleatoriedad. La animación resultante recuerda las luminosidades etéreas de Jim Davis o las gráficas electrónicas de Steina y Woody Vasulka. Según Gasull el carácter experimental de este trabajo reside “en la búsqueda intuitiva de una paleta cromática en sintonía con la función tonal de cada acorde y a la vez en el flujo con las voces y el discurso armónico”.<sup>3</sup>

<sup>3</sup> Conversación con la cineasta Aurora Gasull mantenida vía email el viernes 25 de junio de 2021.



**Fig. 4.** *RGB Colour Model* (Blanca Rego, 2012) ©Blanca Rego.

Blanca Rego (Ferrol, 1974) es una realizadora audiovisual y artista sonora especialista en los nuevos medios digitales. El cine experimental abstracto, la música electrónica y el arte sonoro son sus ámbitos de trabajo, tanto teórico como práctico. Indagando las posibilidades digitales para crear sonidos sintéticos e imágenes abstractas es como Rego desarrolla vídeos para una sola pantalla o visuales expansivos y envolventes para espectáculos en directo. En ocasiones se apropia de metraje ajeno para hacer nuevos montajes que casan con la experimentación sonora —la combinación intermitente y frenética de la escena de la ducha del film *Psicosis* (1960) de Alfred Hitchcock y el remake de Gus Van Sant, finalizado en 1998. Su cine más representativo es el cine de parpadeo o *flicker films*, abstracciones geométricas y colores primarios reproducidos o proyectados de modo estroboscópico. Partiendo de imágenes no objetivas la artista desarrolla *RGB Colour Model* (2016), cinco minutos en HD que conforman una animación digital basada en el sistema de sín-

tesis aditiva de los colores primarios (rojo, verde y azul). Bajo un planteamiento minimalista se desenvuelven circunferencias yuxtapuestas que vibran aceleradamente, generando un fuerte impacto luminoso (Fig. 4). Son formas intermitentes que agreden progresivamente la capacidad visual de la audiencia mientras divisa colores complementarios, perceptibles en el sistema ocular de cada espectador. Los sonidos electrónicos de la banda sonora provienen de las mismas imágenes, que son guardadas como archivos wav. Es un proceso digital donde las variaciones de tono concuerdan con las transformaciones visuales. Tanto los experimentos de sonido óptico —Lis Rhodes, Norman McLaren, Guy Sherwin— como las experiencias musicales en directo de la electrónica —Alta Noto o Ryoji Ikeda— son algunos de sus referentes pero también "hay una clara influencia del cine experimental, sobre todo de cineastas como Sharits que buscaban más la manipulación perceptiva que algo narrativo o intelectual".<sup>4</sup>

<sup>4</sup> Conversación con la cineasta Blanca Rego mantenida vía email el martes 22 de junio de 2021.

## 04

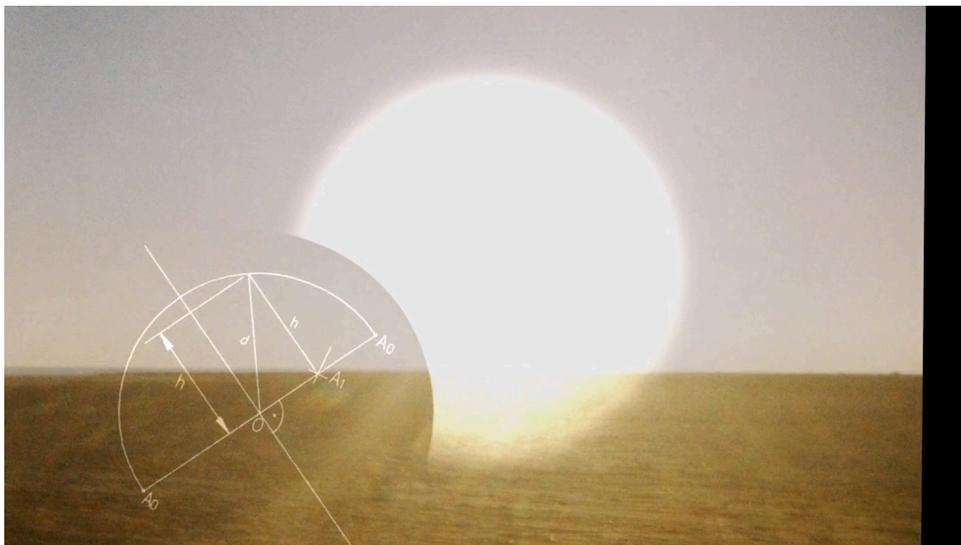
### Estrategias híbridas, celuloide digitalizado

Una de las tendencias que ha ido ganando terreno en la animación de los últimos años es la combinación de formatos fotoquímicos con programas de edición digital. Filmar en super 8 y fotografiar con cámaras analógicas Lomography son opciones artísticas que admiten una amplia diversidad de estrategias formales tras su digitalización. Laura Ginès y Elena Duque son dos cineastas experimentadas que intercalan encargos de vídeos musicales, animaciones para instituciones artísticas o caretas de festivales con una valiosa línea de trabajo personal. En sus estilos artísticos emerge una factura cuidada donde el dibujo, el collage y la ilustración también tienen presencia.

Laura Ginès (Girona, 1975) es una cineasta independiente y directora de arte catalana establecida en Barcelona. Realiza películas de animación desde principios del 2000 cuando crea piezas experimentales entre las que destacan videoclips y encargos de centros artísticos. Ginès es una de las co-fundadoras del colectivo A Home in Progress Film —producción de films colectivos en el ámbito de la educación— y del proyecto CRANC —ciclo de proyecciones de cine y vídeo experimental. Durante los últimos años se ha especializado en el desarrollo de documentales animados (*Robin Bank*, Anna Giralt, 2020), ensayos audiovisuales (*Jugar al carrer*, Soy Cámara, 2019) y vídeos musicales de la escena independiente (*Los cielos cabizbajos*, Lagartija Nick, 2019). *Fui a buscar al sol* (2018) es uno de ellos. Este título lo es también de una de las canciones extraídas del disco *Eclíptica* (2019) de Maria Rodés. Basada en un libro de astronomía, la letra de este primer single trata la relación que

la cantante establece con la luminosidad solar y sus sombras. Ginès realiza un vídeo musical estructurado a partir de centenares de capturas fotográficas creadas con cámaras Lomo, donde colabora el animador Pepón Meneses. Los espacios naturales del Delta del Ebro son el lugar por donde pasea la cantautora. La desembocadura del río, los humedales y la playa son los escenarios de un vídeo que incluye gráficos extraídos de libros de astronomía, gráficas sobre física solar y fotografías de la Vía Láctea (Fig. 5). La granulosidad de la fotografía y los añadidos digitales son rasgos característicos de un vídeo musical cuyo proceso de realización consta de una capa de animación añadida digitalmente sobre la fotografía analógica. Según Ginès, “el gusto por la mezcla y por las capas (fotografía + caligrafía + animación generativa + objetos) llegó a su punto álgido con la pieza *Los cielos cabizbajos* (Lagartija Nick, 2019)”.<sup>5</sup>

Elena Duque (Avilés, 1980) es una creadora hispanovenezolana que también ejerce de programadora y crítica de cine. Su trabajo audiovisual se configura a través de la animación y el collage. Dibujos hechos a mano, recortes de fotografías añejas y capturas fijas (analógicas o digitales) son los elementos de los que se sirve para enlazar un sentido del movimiento y la variación que tiene en la intermitencia y el trazo pictórico algunos de sus puntos clave. Filmando en super 8 o fotografiando compulsivamente con cámaras fotográficas, Duque desarrolla piezas experimentales en las que subyacen cuestiones identitarias, una inquietud coleccionista y una celebración de los lugares visitados. Entre su filmografía destacan *La mar salada*



**Fig. 5.** *Fui A Buscar Al Sol* (Laura Ginès, 2018) ©Laura Ginès.



**Fig. 6.** *Valdediós* (Elena Duque, 2019) ©Elena Duque.

<sup>5</sup> Conversación con la cineasta Laura Ginès mantenida via email el miércoles 23 de junio de 2021.

(2014) y *Pla y Cancela* (2017) —realizadas en A Coruña— y diversos vídeos musicales. *Valdediós* (2019) es una filmación en super 8 que se sirve de la técnica del stop motion digital para tejer un itinerario por esta localidad asturiana. El Monasterio de Santa María de Valdediós, construido en el siglo XIII, es el espacio arquitectónico sobre el que gravitan un cumulo de impresiones visuales aderezadas con trazos de pintura y recortes diversos (Fig. 6). La animadora interviene fotogramas digitalizados de un carrete de super 8 mediante la rotoscopia. Usa hojas de acetato transparente pintadas con acrílico que buscan analogías con recortes de revistas. Una composición de J. S. Bach interpretada

por el guitarrista clásico Narciso Yepes forma la banda sonora de una animación que destila un aire autobiográfico. El componente documental procede del registro de la propia experiencia vital mientras la voluntad plástica se desvela a través de manipulaciones pictóricas y un montaje acelerado de fotografías recicladas. Es un proceso intuitivo que surge del trabajo directo con los materiales ya que como indica la cineasta “me gusta mucho mezclar materiales y texturas distintas, la sensación de trampantojo cuando se llena la pantalla de una imagen sacada de algún libro y cómo esa sensación se rompe, volviendo a la planitud del objeto, con el uso de la pintura u otros recursos”.<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> Conversación con la cineasta Elena Duque mantenida vía email el jueves 17 de junio de 2021.

<sup>7</sup> Otras cineastas que se podrían haber estudiado son Julia Juániz, Ana Martínez, Izibene Oñederra, Rocío Huertas, Gloria Vilches, el colectivo Dostopos (Ana Pfaff y Ariadna Ribas) o ATZUR (Odile Carabantes y Carme Gomila), entre otras.

<sup>8</sup> Janie Geiser, Martha Colburn, Lilli Carre y Jodie Mack son algunas de las animadoras más reconocidas en los círculos de la animación experimental internacional. Se recomienda consultar esta misma categoría en el dominio *Great Women Animators* para ampliar información: <http://greatwomenanimators.com/> (Consultada por última vez en julio de 2021).

<sup>9</sup> Muestras como el (S8) de A Coruña, el Animac de Lleida, el Punto y Raya —de carácter itinerante e internacional— y ciclos de proyecciones como el Xcèntric del Barcelona y la plataforma KIMUAK de cortometrajes vascos, son algunas de las plataformas de exhibición predominantes.

## Conclusión: perspectivas femeninas

Contextualizar el trabajo de autoras enfocadas en la animación experimental permite visibilizar los cambios estructurales sucedidos en España, desde mediados de los años noventa hasta el 2020. En este periodo las posibilidades del cine de animación hecho por realizadoras se consolida mediante una experimentación que demanda pluralidad, diversidad y amplitud de miras.<sup>7</sup> Los films de Vicario, Herguera, Gasull, Rego, Ginès y Duque articulan discursos personales introduciendo “la curiosidad como medio de acceder a la vanguardia, casi sin querer, pero con resultados cuidados y hermosos” (de la Rosa, Martos, 1999: 10). Ellas protagonizan el buen momento de salud de una animación diferente que, aunque esté al mismo nivel creativo que el realizado por las cineastas internacionales, aún no consta de sus estructuras organizativas.<sup>8</sup> Respecto al apoyo nacional al cine de animación experimental cabe contemplar la relevancia de ciertas ventanas de difusión.<sup>9</sup>

La profunda hibridación establecida entre lo analógico y lo digital es uno de los correlatos de la investigación. Las seis piezas descritas mantienen una amalgama de visiones: acogen atrevidamente un eclecticismo de técnicas de animación (dibujo animado, rotoscopia, CGI) admitiendo una pluralidad de formatos (cortometraje de ficción, videocreación, videoclip). El trabajo manual propio de las artes plásticas (ilustración, dibujo, pintura) y el uso de aparatos tecnológicos analógicos (cámaras fotográficas o cinematográficas) interactúan con ordenadores capaces de generar imágenes

mediante dispositivos electrónicos (escáners, tablets, lápices digitales) y software (Dragonframe, Adobe Animate, After Effects). La disparidad de las seis películas analizadas no evita que todas ellas compartan una sensibilidad estética, una riqueza visual y un espíritu libre que demuestra tanto la coherencia de sus autoras como el carácter personal de sus condiciones de producción.

Si en el título proponíamos partir de “la extrañeza” para dirigirnos hacia “la fascinación”, lo hacíamos para enlazar el carácter inaudito de una práctica inicialmente minoritaria para el género femenino, con el asombro que, a día de hoy, producen sus obras. Más allá de las etiquetas que los filmes puedan admitir debe contemplarse cómo estas películas señalan, certeramente, “la necesidad de reconocer la identidad de la animación como una herramienta de lenguaje, abierta y predispuesta al contacto experimental” (Garín, 2009: s/p). Con sus extensas perspectivas, estas artistas exploran el audiovisual abocando intereses intelectuales que incorporan el juego formal. Es un cine que crea afición porque transmite el deseo de probar las habilidades personales ya que incorporan “la fascinación, a menudo la compulsión, de ver cómo toda su creación cobra vida propia, moviéndose libremente en el tiempo y el espacio” (Russett, Starr, 1976: 9). El cine de animación realizado por mujeres en España testimonia un anhelo que debe seguir expandiéndose y asentándose por el bien de las imágenes en movimiento.

## Referencias

- ARTIGAS, Jordi, 1991. "Cine de animación experimental en España", en ROMAGUERA I RAMIÓ, Joaquim; ALDAZABAL BARDAJI, Peio; Aldazabal Sergio, Milagros (Ed.) *Las vanguardias artísticas en la historia del cine español. Actas del III congreso de la AEHC*, Filmoteca Vasca. pp. 133-172.
- BARADRI, Adriana, 2017. "Mujeres en el cine de animación. creatividad en expansión" en MORÁN, Andrea y YÁÑEZ, Jara, *Femenino plural. Mujeres cineastas del siglo XXI*. Valladolid: Seminci, Semana Internacional de cine de Valladolid. pp. 131-143.
- BLAETZ, Robin, (coord.) 2018. *Mujeres en el cine experimental. Marco crítico*, Madrid: 8 mm.
- FABER, Liz & WALTERS, Helen, 2004. *Animación ilimitada. Cortometrajes innovadores desde 1940*, Madrid: Ocho y medio.
- GARÍN BORONAT, Manuel, 2009. "Lo experimental como encuentro. Impresiones sobre el estado de la animación experimental en Cataluña". *Informe/Memoria técnica en OPA — Observatorio de la Producción Audiovisual*. (<https://repositori.upf.edu/handle/10230/13044>)
- HERGUERA, Isabel; VICARIO, Begoña, 2004. *Mamá quiero ser artista. Entrevistas a mujeres del cine de animación*, Madrid: Ocho y medio.
- DE LA ROSA, Emilio, 1996. "El cortometraje de animación. En el estado español", en MEDINA, Pedro; MARIANO GONZÁLEZ, Luis y MARTÍN VELÁZQUEZ, José (Coord.) *Historia del cortometraje español*, Madrid: Festival de Cine de Alcalá de Henares. pp. 387-445.
- DE LA ROSA, Emilio; MARTOS, Eladi, 1999. *Cine de animación experimental en Catalunya y Valencia. La curiosidad de la experimentación*, Valencia: Filmoteca de la Generalitat Valenciana; Semana del Cine Experimental de Madrid; Catalan Films & TV.
- LÓPEZ, Carolina; HISPANO, Andrés (eds.), 2015. *Del trazo al píxel. Un recorrido por la animación española*, Barcelona: Cameo / CCCB.
- LORENZO HERNÁNDEZ, María, 2013. "Animated Travel Diaries. Memory, Transit and Experiences", en CONFIA. *2nd International Conference on Illustration & Animation*. Barcelos, Portugal: IPCA. pp. 67-79.
- RUSSETT, Robert; STARR, Cecile, 1976. *Experimental Animation. An Illustrated Anthology*, Nueva York: Van Nostrand Reinhold.
- VICARIO, Begoña, 2018. "El cortometraje de animación realizado por mujeres en el Estado español", en ÁLVAREZ, Marta y SCHOLZ, Annette, *Cineastas emergentes. Mujeres en el cine del siglo XXI*. Madrid: Iberoamericana.
- WISEMAN, Ari, 2005. "Expanding the Synaesthetic Paradigm", en BROUGHER, Kerry; STRICK, Jeremy; WISEMAN, Ari y ZILCZER, Judith (Ed.) *Visual Music. Synaesthesia in Art and Music Since 1900*, Los Ángeles: Thames & Hudson, MOCA. pp.180-203.

© Del texto: Albert Alcoz.

© De las imágenes: sus autoras.