

---

---

# ¿POR QUÉ NO NOS SENTAMOS SIMPLEMENTE FRENTE A LA PANTALLA? DOS FORMAS DE CLASIFICAR LA ANIMACIÓN

Tania de León Yong

*Profesora y tutora del Posgrado en Artes y Diseño*

*Facultad de Artes y Diseño*

*Universidad Nacional Autónoma de México*

---

---

En este artículo, la doctora Tania De León Yong analiza las características de la animación limitada frente a la animación completa, y las de la animación experimental frente a la animación ortodoxa: esto es, qué cualidades tiene la imagen animada y cuántos fotogramas por segundo se utilizan. De la misma forma se comparan los distintos propósitos que pueden tener los filmes. Sin pretender ser un marco de referencia inflexible, la clasificación de la animación es importante porque nos permite reflexionar, identificar, agrupar y analizar animaciones ajenas y personales; estas actividades son un terreno fértil para la producción creativa dentro de la disciplina.

In this paper, PhD Tania de León Yong introduces the characteristics of limited animation compared to full animation, and experimental animation set side by side to orthodox animation: this means, which are the peculiarities of the animated image, and how many frames per second are used? In the same way, the different purposes of films will be compared. Without the intention to be inflexible, the classifying of animation is important because it allow us to think over, to identify, to group and to analyze other's productions and personal work. These activities constitute a fertile ground for creative productions.

*Palabras clave:* Animación limitada, animación completa, animación experimental, animación ortodoxa, animación comercial, clasificación

DOI: <http://dx.doi.org/10.4995/caa.2015.3550>

¿Para qué clasificamos? ¿Para qué clasificamos la animación? Para poder controlar la cantidad de información que recibimos a cada instante, nuestro cerebro sintetiza lo que percibimos del entorno y nuestros pensamientos agrupándolos por similitudes. Por lo tanto, podemos deducir que los seres humanos clasificamos para poder encontrar lo que buscamos, para organizarnos; clasificamos también para tener una visión ordenada y simplificada de un campo de conocimiento determinado y poderlo estudiar. Entonces, es evidente que categorizar sirve para entender las relaciones que existen entre diferentes grupos de plantas, animales, objetos, etcétera; y que la clasificación facilita la comunicación entre especialistas de un mismo campo, animación en este caso particular.

En consecuencia con lo anterior, abordaré en el presente artículo dos formas de clasificar la animación: la animación completa frente a la animación limitada, y la animación experimental frente a la animación ortodoxa. La primera clasificación está vinculada con el número de dibujos y con la forma en la que éstos se trabajan. La segunda está relacionada con el propósito que tienen en sí los filmes. Identificar las características de la animación no equivale a emitir un juicio de valor. En especial me interesa hacer énfasis en la animación limitada, pues este término no tiene un sentido peyorativo, sino que hace referencia a la economía de movimiento dibujado, como lo explicaré más adelante.

## 01

### Animación completa y limitada

De acuerdo al número de imágenes por segundo, la animación puede fluctuar entre dos polos: la animación completa y la animación limitada; estando entre estas dos la animación media. Para poder establecer las características de la animación completa y de la animación limitada se toman en cuenta los siguientes criterios: el movimiento de las imágenes, la metamorfosis de las imágenes, el número de imágenes utilizadas por segundo, y la relación entre componentes visuales y auditivos.

En la animación completa el movimiento es constante y se ha trabajado durante más de nueve décadas a 24 fotogramas por segundo (fps) para formato de cine analógico,<sup>1</sup> parámetro que se ha modificado en los últimos años con el uso del cine digital. Además, la animación completa construye el movimiento con un uso nulo o casi nulo de ciclos animados, es decir, cada dibujo es utilizado prácticamente sólo una vez. Otra de las características de la animación completa es que suele trabajar con metamorfosis. En animación entendemos la metamorfosis como la transformación de un personaje u objeto en otro, aunque el fondo también puede transfigurarse. La animación completa se caracteriza por el uso constante del eje Z (profundidad), lo que implica una modificación en las proporciones

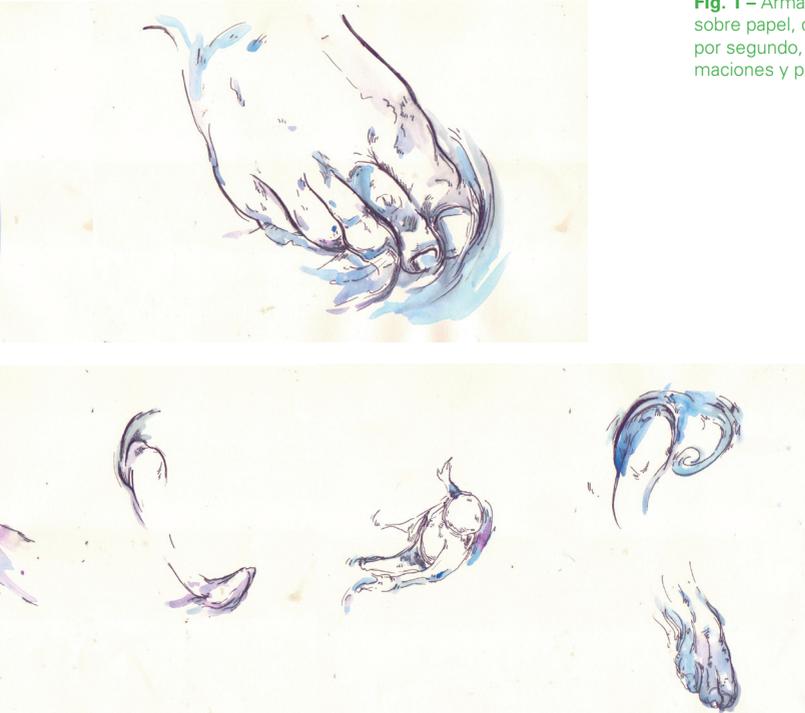


de los dibujos; por ejemplo, pensemos en un personaje que avanza desde el fondo hasta el frente del plano: cuando está lejos del espectador lo vemos de un tamaño mucho más pequeño que cuando está cerca.

Por otro lado, la animación limitada, como su nombre dice, tiene un movimiento escaso. Utiliza un número reducido de fotogramas, que pueden ser 6, 4, 3 ó incluso 2 por segundo. En este tipo de animación se recurre constantemente al uso de ciclos de movimiento, esto es, se utilizan varias veces los mismos dibujos, que pueden disponerse en orden distinto, para que no se perciba un movimiento monótono. Otra cualidad de la animación limitada es la reutilización de acetatos, resuelta hoy en día con animación digital. Un ejemplo del uso de acetatos es: para un personaje que camina se utiliza el mismo dibujo para cabeza y tronco, las extremidades son dibujos

independientes que se mueven en otro acetato o capa mientras el personaje avanza; otro ejemplo puede ser la sincronización labial, en donde se sustituyen los labios y los ojos sobre el dibujo del rostro. La animación limitada también se caracteriza por utilizar exhaustivamente los movimientos de cámara sobre imágenes estáticas.

La animación limitada se ha empleado exhaustivamente en series de televisión, en donde es común producir varios capítulos en un tiempo reducido; además de disminuir el tiempo de producción también se reduce el costo de cada programa. Dado que el movimiento no es primordial en la animación limitada, cobran protagonismo otros elementos como pueden ser la historia narrada, el diseño de personajes y/o el diseño sonoro. Pese a que la industria ha recurrido con mucha frecuencia a la animación limitada, con el fin de optimizar procesos, ésta ha



**Fig. 1** – Armando Vergara, *Preparación* (2012), tinta y lápiz sobre papel, digital. México. Cortometraje a 12 fotogramas por segundo, donde se recurre al uso constante de transformaciones y predomina el trazo gestual del dibujo.

tenido también usos más creativos y con fines de expresión personal.

Entre la animación limitada y la animación completa se encuentra la animación media, que se trabaja 12 cuadros por segundo. La animación media puede ser fluida y requiere la mitad del trabajo que la animación completa. Muchos trabajos de animación son desarrollados así.

Cuando hablamos de animación limitada, no nos estamos refiriendo a una “mala” animación, simplemente hablamos de la cantidad de dibujos y de movimiento que se utilizan. También es posible integrar elementos de ambas clasificaciones en un solo filme.

La intención de movimiento que quiera dar el autor, el estilo gráfico, el mensaje a transmitir y los costos de producción son los criterios para elegir el uso de animación completa, limitada o la mezcla de ambas.

***Pese a que la industria ha recurrido con mucha frecuencia a la animación limitada, con el fin de optimizar procesos, ésta ha tenido también usos más creativos y con fines de expresión personal.***

**La animación comercial ha retomado elementos narrativos de las tiras cómicas y del cine de acción real, en función del entretenimiento.**

## 02

### Animación experimental, de desarrollo y ortodoxa

En el escenario actual, en muchas ocasiones se considera todavía la animación como sinónimo de *cartoon*, sustentándose como negocio para el entretenimiento, publicidad, series para TV o como programas infantiles. Inevitablemente, gran cantidad de esta animación ha acaparado las salas de los cines y los espacios televisivos. La proliferación de la animación producida de forma industrial ha hecho sombra sobre los estilos de otros animadores.

De acuerdo con el autor Paul Wells, la animación puede dividirse en tres categorías: ortodoxa, de desarrollo y experimental (1998: 36). Es importante considerar que muchos trabajos pueden tener cualidades compartidas. Como veremos en los siguientes párrafos, esta clasificación está relacionada con la técnica empleada, con la forma de narrar lo que sucede en pantalla, entre otros aspectos.

La animación ortodoxa, también conocida como animación comercial, tiene como objetivo principal entretener o vender alguna idea

por medio de series de televisión, largometrajes y publicidad; su objetivo puede ser contar una historia, vender algún producto o puede formar parte de un material didáctico. La estructura narrativa suele ser lógica. Por el contrario, el término de animación experimental se refiere al trabajo puramente exploratorio que tiene como objetivo desarrollar algún aspecto técnico o artístico del medio; sin embargo, puede estar relacionada con la animación ortodoxa, con la pintura y/o con la música (Russet, Starr, 1976: 11).

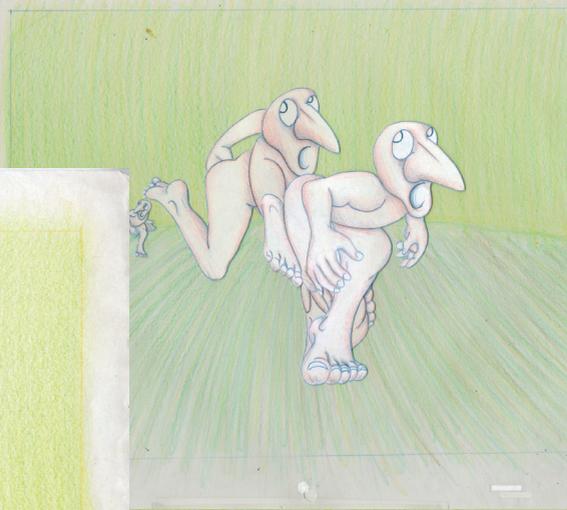
Al hablar de narración visual, podemos ver a lo largo de la historia que la animación comercial ha retomado elementos narrativos de las tiras cómicas y del cine de acción real, en función del entretenimiento. Puesto que su objetivo ha sido llegar al mayor público posible, se recurre a recursos gráficos convencionales, como estrellas para indicar inconsciencia, focos para indicar ideas, nubes para representar pensamientos, y letras con onomatopeyas para resaltar el audio, por mencionar algunos.

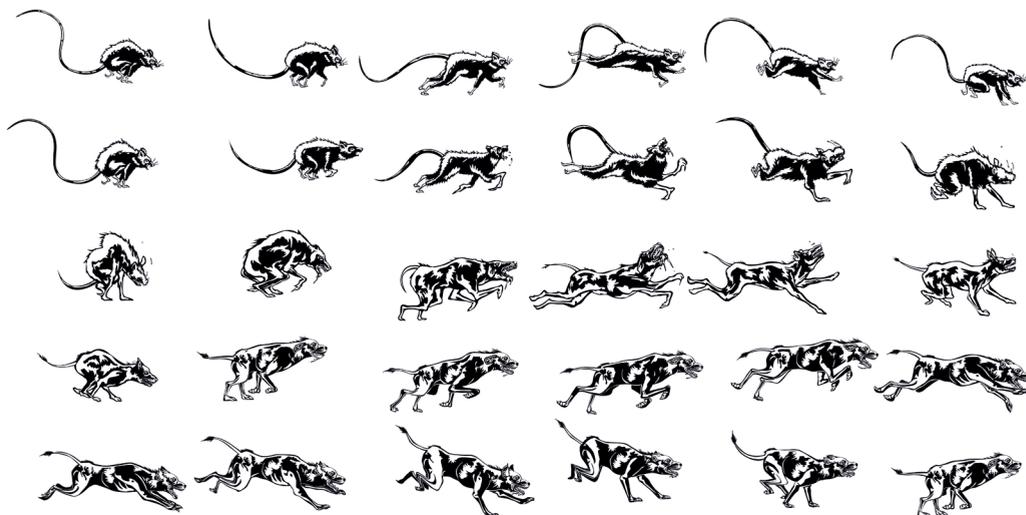
El estilo gráfico es homogéneo y consistente a lo largo de las producciones; sin duda esto se debe, por un lado, a que los grandes

**Fig. 2** – José García Moreno, *Largo es el camino al cielo* (1998), lápices de colores y acetatos, 35 mm. México. Cortometraje a 24 fotogramas por segundo, destacando el uso de ciclos y las transformaciones.



1005  
915 989  
911  
- 930  
922  
918  
e





presupuestos no suelen ponerse en riesgo con productos que no gusten a la mayoría, y por otro a que con un estilo bien definido pueden participar muchos animadores capacitados, terminando en tiempos relativamente reducidos los trabajos de animación.

En la animación ortodoxa, el desarrollo de historias y anécdotas de los personajes ha tomado relevancia sobre el estudio del movimiento en sí. Para la expresión de estos personajes se ha recurrido a esquemas gestuales, priorizando la expresión facial con gestos que la gran mayoría puede comprender. En cuanto al movimiento corporal, en muchas ocasiones es esquemático y en otras es copiado de la realidad, sin contemplar siquiera que la forma en la que se pueden mover los personajes puede ser completamente imaginaria. También podemos mencionar que la animación ortodoxa ha recurrido al uso frecuente de gags para mantener la atención del espectador. Otro elemento de la narrativa visual común en este tipo de animación, es que las acciones se desarrollan principalmente de izquierda a derecha.

De manera opuesta, en la animación experimental la narración no suele ser lo más importante, puede ser sin embargo un punto a explorar. En este tipo de trabajos incluso es posible crear un lenguaje propio, sin tener un significado o definición específicos, y como consecuencia hay una búsqueda constante de estilos y formas nuevas. Hay autores que han estado interesados en el ritmo y en el movimiento de la forma; para este fin se han utilizado en varias ocasiones elementos abstractos en vez de personajes. De la misma forma que los artistas visuales, como pintores y escultores, buscan desarrollar un estilo personal, los animadores experimentales se expresan priorizando un lenguaje propio.

La técnica más utilizada por la animación comercial fue durante muchas décadas la del dibujo sobre acetato, aunque actualmente se recurre a la animación digital 2D y 3D; como consecuencia, estas técnicas son las más extendidas.

A pesar de que el dibujo animado también puede ser considerado experimental, dependiendo de la manera en la que se haya trabajado, un área de exploración plástica en la animación

**Fig. 3** – Adriana Bravo, *Errantes* (2013-2014), proyección en tiempo real, México y Bolivia. Secuencia de transformación rata-perro.

suele estar en los materiales empleados. A partir de las texturas y formas generadas, las imágenes pueden evocar diferentes estados de ánimo e ideas en cada espectador.

El procedimiento para llevar a cabo una animación experimental puede tener similitud con el de la animación ortodoxa; sin embargo, como usualmente no hay grandes equipos de trabajo involucrados, el proceso suele ser más flexible.

Otro elemento que distingue la animación ortodoxa de la animación experimental es el sonido. En la primera, el sonido refuerza el contenido de la animación, como pueden ser diálogos, música de fondo, sonidos incidentales u onomatopeyas. En la segunda, el audio es otro elemento para experimentar. En muchas piezas de este tipo no existe el diálogo convencional, mientras que en otras podemos decir que se ha traducido a la música en colores y formas moviéndose a través del tiempo, con diferente ritmo y velocidad.

Entre la animación ortodoxa y la experimental se encuentra la animación de desarrollo. Ésta se caracteriza por compartir elementos de las

dos anteriores: normalmente se trata de trabajos con narrativa accesible, pero realizados con alguna técnica experimental como pintura, barro, plastilina, marionetas, collage, entre otras.

Al igual que en todas las artes, la animación permite desarrollar una infinidad de estilos; desafortunadamente la hegemonía del *cartoon* ha hecho invisibles otras aportaciones importantes.

La animación experimental puede ser realizada por creativos con diferentes grados de experiencia, interesados en desarrollar algún aspecto técnico o artístico de la animación. En este ámbito, la experimentación se vuelve casi infinita, y un fallo parcial o total puede ser tan interesante como un descubrimiento exitoso. En muchas ocasiones los resultados obtenidos de la animación experimental son utilizados por animadores comerciales, aunque esto no es frecuente cuando cada cuadro representa una gran cantidad de trabajo.

Por otro lado, la animación experimental es un medio donde la innovación es interminable, y es gracias al estímulo de este espíritu innovador que se evitan los estereotipos; este tipo de



**Fig. 4** – Adriana Bravo, *Errantes* (2013-2014), proyección en tiempo real, México y Bolivia. Proyecciones con número de fotogramas por segundo variable, sobresaliendo el uso de ciclos sobre un soporte no convencional.

animación busca usar y desarrollar un vocabulario propio, así como ser una forma de expresión personal, algunas veces de manera consciente y otras no, reflejando aspectos del pensamiento humano, sentimientos y experiencias.

Con la comparación entre animación experimental y ortodoxa podemos comprender cómo la presencia del animador creativo no siempre ha sido valorada por la industria, pues, a pesar de que se reconoce la creatividad individual, suele darse más importancia a la perpetuación del estilo en las casas productoras de animación.

Las categorías de la animación aquí presentadas no pretenden ser las más importantes, ni las más exhaustivas. Existen otros criterios de clasificación: tipo de audiencia al que va dirigida; animación figurativa y animación abstracta; o bien de acuerdo a la duración del filme, entre muchas otras. Está claro que un solo artículo no pueden abarcar todas las categorías posibles para analizar la animación.

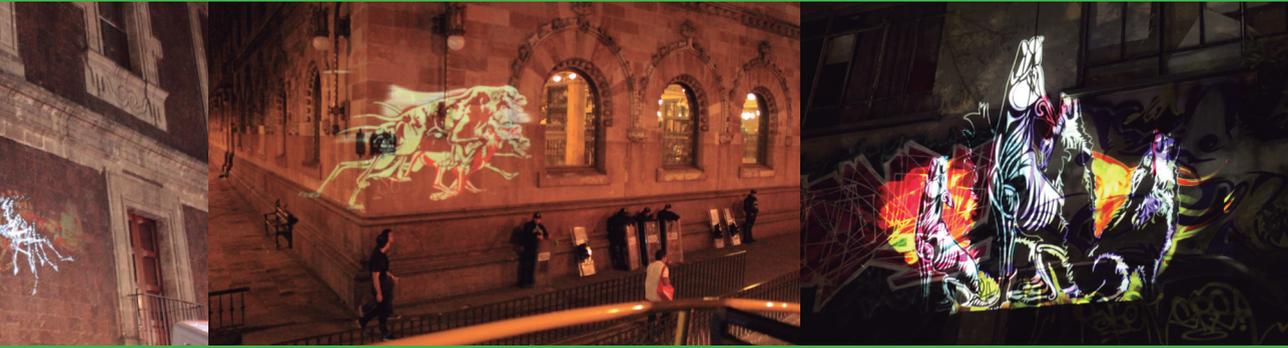
La clasificación propuesta no pretende ser un marco rígido, sino que busca invitar a reflexionar de manera general sobre la animación; de la misma forma, procura compartir ciertos crite-

rios para identificar, agrupar y analizar un trabajo de animación, y también aspira a comunicar conceptos que den lugar a trabajos animados. Es importante hacer hincapié en que existen trabajos que no pueden catalogarse dentro de una categoría, sino que comparten características de varias de ellas.

Este artículo fue escrito con información del capítulo titulado *Dos formas de clasificar la animación* del libro *Animando al Dibujo. Del guión a la pantalla* (De León, 2013). Este es un manual de dibujo animado, publicado en 2013 por la entonces Escuela Nacional de Artes Plásticas, ahora Facultad de Artes y Diseño, de la Universidad Nacional Autónoma de México; está dirigido a los alumnos de las licenciaturas que se imparten en dicha facultad y al público interesado en el tema.

©Del texto: Tania de León, 2015.

©De las imágenes: Fig. 1.: José Ángel García Moreno; Fig. 2.: Armando Vergara; Figs. 3, 4.: Adriana Bravo.



### Referencias bibliográficas

DE LEÓN, Tania, et. al., 2013. *Animando al dibujo. Del guión a la pantalla*, México: Escuela Nacional de Artes Plásticas.

FURNISS, Maureen, 1998. *Art in Motion. Animation Aesthetics*, Sydney: John Libbey & Company Pty Ltd.

LLORET, Carmen, 2004. "Dibujo y Pintura Animados" en MEDINA, C. (ed.), *Cortografía*, Madrid: Fundación Autor.

RUSSET, Robert, y STARR, Cecile, 1976. *Experimental Animation, Origins of a New Art*, Nueva York: Da Capo Press.

WELLS, Paul, 1998. *Understanding animation*, Londres: Routledge.

### Notas

<sup>1</sup> Con las tecnologías digitales este número hoy en día se ha incrementado drásticamente: 25 fps, 30 fps, 60 fps y más.



### Biografía

Tania de León es artista visual y profesora del Posgrado en Artes y Diseño, en la Universidad Nacional Autónoma de México, en donde imparte asignaturas relacionadas con el dibujo y la animación. Su trabajo artístico se ha enfocado hacia la animación experimental, dibujo, grabado, multimedia y arte público. Ha expuesto en diferentes recintos culturales de países como México, España, Taiwán, entre otros. Por su labor docente, artística y de difusión cultural, en 2013 fue acreedora al Reconocimiento Distinción Universidad Nacional Jóvenes Académicos en el área de Docencia en Artes.

### Email

tania@taniadeleon.com