



Programa de Doctorado en Ciencias Sociales y Jurídicas

MUJERES PIONERAS EN TÉCNICAS DE ANIMACIÓN. CINE INDEPENDIENTE EN LA ERA PREDIGITAL

Elisa Martínez Martínez

Director de la tesis

Dr. D. Mario-Paul Martínez Fabre

Codirector de la tesis

Dr. D. Juan Francisco Martínez Gómez de Albacete

Universidad Miguel Hernández de Elche



La presente Tesis Doctoral, titulada “MUJERES PIONERAS EN TÉCNICAS DE ANIMACIÓN. CINE INDEPENDIENTE EN LA ERA PREDIGITAL” se presenta bajo la modalidad de **tesis convencional con los siguientes indicios de calidad:**

- Martínez, Elisa. (2022). *The cardboard fairy tales of Lotte Reiniger*. En Mateu, Fran y Martínez, Mario Paul (editores). (2022). *Visions from the unexpected*. Editado por Association of Development and Dissemination of the Fantastic Gender “Black Unicorn”. ISBN: 978-84-09-44651-3
- Martínez, Elisa y Fernández Torres, Fernando. (2023). *La épica de la rotoscopia: Ralph Bakshi y El Señor de los Anillos*. En Martínez Fabre, Mario-Paul y Fran Mateu (editores). *Territorios de la Alta Fantasía*. Tirant Humanidades. ISBN: 978-84-1183-091-1



Otras publicaciones que forman parte de la tesis doctoral.

- Varios autores. (2024). *Helena Cortesina, reflexiones desde la perspectiva de género sobre sector audiovisual a la luz de la figura de una pionera*. Martínez, Elisa y Martínez, Mario Paul. (2024). *Las “películas huérfanas” de Helena Smith Dayton, pionera de la animación y activista*. Editado próximamente por el Festival de cortometrajes Helena Cortesina y el Observatorio de las Masculinidades de la Universidad Miguel Hernández de Elche (UMH)
- Mateu, Fran y Martínez, Mario Paul (editores). (2025). *Título por definir*. Martínez, Elisa. (2024). *Sex, death and magic: The metamorphoses in Gisèle Ansorge's sand films*. Proyecto en preparación que será publicado por la prestigiosa editorial internacional Peter Lang.



El Dr. D. *Mario-Paul Martínez Fabre*, director, y el Dr. D. *Juan Francisco Martínez Gómez de Albacete* codirector/a de la tesis doctoral titulada *“Mujeres pioneras en técnicas de animación. Cine independiente en la era predigital”*

INFORMAN:

Que Dña. *“Elisa Martínez Martínez”* ha realizado bajo nuestra supervisión el trabajo titulado *“Mujeres pioneras en técnicas de animación. Cine independiente en la era predigital”* conforme a los términos y condiciones definidos en su Plan de Investigación y de acuerdo al Código de Buenas Prácticas de la Universidad Miguel Hernández de Elche, cumpliendo los objetivos previstos de forma satisfactoria para su defensa pública como tesis doctoral.

Lo que firmamos para los efectos oportunos, en Alicante a 27 de septiembre de 2024

Director de la tesis

Dr. D. *Mario-Paul Martínez Fabre*

Codirector de la tesis

Dr. D. *Juan Francisco Martínez Gómez de Albacete*



La Dra. Dña. *Rosario Tur Ausina*, Coordinadora del Programa de Doctorado en **Ciencias Sociales y Jurídicas**

INFORMA:

Que Dña. Elisa Martínez Martínez ha realizado bajo la supervisión de nuestro Programa de Doctorado el trabajo titulado “**Mujeres Pioneras en Técnicas de Animación. Cine independiente en la era pre-digital.**” conforme a los términos y condiciones definidos en su Plan de Investigación y de acuerdo al Código de Buenas Prácticas de la Universidad Miguel Hernández de Elche, cumpliendo los objetivos previstos de forma satisfactoria para su defensa pública como tesis doctoral.

Lo que firmo para los efectos oportunos, en Elche a 25 de septiembre de 2024.

Profesora Dra. Dña. Rosario Tur Ausina
Coordinadora del Programa de Doctorado en Ciencias Sociales y Jurídicas

MUJERES
PIONERAS
EN
TÉCNICAS
DE
ANIMACIÓN



CINE INDEPENDIENTE
EN LA ERA PREDIGITAL

INDICE

1	INTRODUCCIÓN	9
1.1	La motivación de esta investigación	9
1.1.1	La motivación personal.....	10
1.2	Hipótesis, preguntas de investigación y objetivos.....	10
1.2.1	Hipótesis.....	10
1.2.2	Preguntas de investigación.....	11
1.2.3	Objetivos.....	11
1.3	Límites de la investigación	12
1.4	Estado de la cuestión y revisión bibliográfica.....	13
1.5	Metodologías	17
1.5.1	Metodología desde los estudios de animación.....	17
1.5.2	Metodología aplicada en cada uno de los apartados de la investigación.....	19
1.6	Estructura del proyecto.....	22
1.6.1	Introducción:.....	22
1.6.2	Primera Parte	22
1.6.3	Segunda Parte.....	23
1.6.4	Conclusiones.....	24
1.7	Plan de trabajo y cronograma	24
2	INVESTIGACIÓN TEÓRICA	29
2.1	Preámbulo a la investigación teórica: revisión de conceptos generales sobre animación.....	29
2.1.1	Antecedentes de la animación.....	29
2.1.2	Definiciones de la animación.....	31
2.1.3	La animación en la era predigital y la en la era digital	35
2.1.4	Taxonomía de las técnicas de animación en la era predigital	37
2.1.5	Las mujeres y la animación	51
2.2	Helena Smith Dayton: La animación de plastilina	57
2.2.1	Helena Smith Dayton y sus películas desaparecidas.....	57
2.2.2	Periodista, ilustradora y escultora.....	60
2.2.3	El invento de la plastilina y su uso en el cine primitivo.....	61
2.2.4	La técnica de animación de Helena Smith Dayton.....	65

2.2.5	La filmografía desaparecida de Helena Smith Dayton	70
2.2.6	La vida de Smith Dayton después del cine	77
2.2.7	La estética en las películas de Helena Smith Dayton.....	77
2.2.8	Cuestiones de género en torno a la vida y obra de Helena Smith Dayton	81
2.2.9	Herederos y herederas de la técnica de animación con plastilina	83
2.2.10	Un vacío en la historia de la animación	88
2.2.11	Conclusiones sobre la figura y la obra de Helena Smith Dayton	90
2.3	Lotte Reiniger: La animación de siluetas	93
2.3.1	De niña aficionada a las manualidades a artista de la animación.....	93
2.3.2	Cuentos de hadas de cartón.....	95
2.3.3	Cine de papel: Precedentes del trabajo de Lotte Reiniger.....	99
2.3.4	La animación de siluetas: una técnica para una carrera cinematográfica de 60 años.....	103
2.3.5	Análisis de la filmografía seleccionada.....	118
2.3.6	La estética de la obra de Lotte Reiniger	149
2.3.7	La producción independiente y la financiación de su obra ...	156
2.3.8	Cuestiones de género en torno a la vida y obra de Lotte Reiniger.....	163
2.3.9	Lotte Reiniger en la historiografía sobre animación	166
2.3.10	Herederos y herederas de la obra de Lotte Reiniger.....	168
2.3.11	Conclusiones sobre la figura y la obra de Lotte Reiniger	172
2.4	Claire Parker: La animación con pinscreen	174
2.4.1	Claire Parker y Alexandre Alexeïeff.....	175
2.4.2	La <i>pinscreen</i> y el grabado animado	176
2.4.3	La animación tridimensional y la totalización de los sólidos ilusorios	185
2.4.4	La filmografía artística de Parker y Alexeïeff.....	192
2.4.5	La estética en las obras de Parker y Alexeïeff	222
2.4.6	La producción independiente de Alexeïeff y Parker.....	228
2.4.7	Cuestiones de género	230

2.4.8	Los herederos y herederas de la pinscreen	231
2.4.9	Conclusiones sobre la obra de Alexeïeff y Parker.....	233
2.5	Mary Ellen Bute: Del <i>stop-motion</i> a la animación electrónica..	235
2.5.1	La interpretación visual de la música.	235
2.5.2	Las mil y una técnicas en las películas de animación de Mary Ellen Bute	242
2.5.3	Análisis de la filmografía seleccionada.....	245
2.5.4	El estilo y la estética en la obra de Mary Ellen Bute	276
2.5.5	Iniciadora de la animación abstracta en EE.UU.	280
2.5.6	Pionera del arte electrónico	282
2.5.7	La producción independiente y la financiación de su obra ...	286
2.5.8	Cuestiones de género en torno de Mary Ellen Bute	289
2.5.9	La trascendencia de la obra de Mary Ellen Bute	291
2.5.10	El reconocimiento a toda una vida dedicada al cine experimental.....	297
2.5.11	Conclusiones sobre la vida y la obra de Mary Ellen Bute	300
2.6	Gisèle Ansorge: La animación de arena	302
2.6.1	Gisèle y Nag Ansorge y sus comienzos como cineastas.....	303
2.6.2	La técnica de la animación de arena	307
2.6.3	Análisis de la filmografía seleccionada.....	318
2.6.4	La estética en las películas de animación de arena de Gisèle y Nag Ansorge.....	354
2.6.5	La producción independiente	359
2.6.6	Cuestiones de género en torno a la vida y obra de Gisèle Ansorge	361
2.6.7	Herederas y herederos de la animación de arena	363
2.6.8	Un vacío en la historiografía de la animación	367
2.6.9	Conclusiones sobre la vida y la obra de Gisèle Ansorge	368
3	INVESTIGACIÓN PRÁCTICA.....	371
3.1	Características generales del procedimiento empleado en la producción audiovisual	371
3.1.1	Innovación técnica	371
3.1.2	Animación directa.....	372
3.1.3	Trabajo individual.....	372

3.1.4	Producción independiente	373
3.1.5	Infraestructura y tecnología limitadas	373
3.1.6	Espacio doméstico o estudio de artista.....	374
3.2	Diseño técnico del proceso de animación: la animación collage sobre escáner.....	375
3.2.1	La animación sin cámara	375
3.2.2	El collage	378
3.2.3	La animación collage sobre escáner	381
3.3	Las piezas audiovisuales	383
3.3.1	El guion	383
3.3.2	El diseño de producción	384
3.3.3	La animación.....	385
3.3.4	La edición y la postproducción de video.....	386
3.3.5	El diseño de sonido.....	386
3.4	Experimento 1: Helena Smith Dayton	387
3.4.1	Diseño técnico del Experimento 1.....	387
3.4.2	El guion del Experimento 1	387
3.4.3	Preproducción del Experimento 1	388
3.4.4	El proceso de animación del Experimento 1	389
3.4.5	La edición y la postproducción en el Experimento 1	389
3.4.6	El resultado final del Experimento 1	390
3.5	Experimento 2: Lotte Reiniger.....	393
3.5.1	Diseño técnico del Experimento 2.....	393
3.5.2	El guion del Experimento 2.....	393
3.5.3	Preproducción del Experimento 2.....	393
3.5.4	El proceso de animación del Experimento 2	394
3.5.5	La edición y la postproducción en el Experimento 2	394
3.5.6	El resultado final del Experimento 2	395
3.6	Experimento 3: Claire Parker.....	398
3.6.1	Diseño técnico del Experimento 3.....	398
3.6.2	El guion del Experimento 3.....	398
3.6.3	Preproducción del Experimento 3.....	399
3.6.4	El proceso de animación del Experimento 3	399
3.6.5	La edición y la postproducción en el Experimento 3	400

3.6.6	El resultado final del Experimento 3	401
3.7	Experimento 4: Mary Ellen Bute.....	404
3.7.1	Diseño técnico del Experimento 4.....	404
3.7.2	El guion del Experimento 4.....	404
3.7.3	Preproducción del Experimento 4.....	405
3.7.4	El proceso de animación del Experimento 4	405
3.7.5	La edición y la postproducción en el Experimento 4	406
3.7.6	El resultado final del Experimento 4	407
3.8	Experimento 5: Gisèle Ansorge.....	410
3.8.1	Diseño técnico del Experimento 5.....	410
3.8.2	El guion del Experimento 5.....	410
3.8.3	La preproducción del Experimento 5.....	411
3.8.4	El proceso de animación del Experimento 5	411
3.8.5	La edición y la postproducción en el Experimento 5	412
3.8.6	El resultado final del Experimento 5	413
3.9	Obra: Las madres. Las hijas de las madres	416
3.9.1	Diseño técnico de la obra.....	416
3.9.2	El guion	416
3.9.3	La preproducción	418
3.9.4	El proceso de animación	420
3.9.5	La postproducción y la edición.....	421
3.9.6	El título	422
3.9.7	El resultado final	424
4	CONCLUSIONES	427
4.1	Conclusiones del objetivo 1	427
4.2	Conclusiones del objetivo 2.....	429
4.3	Conclusiones del objetivo 3.....	430
4.3.1	Helena Smith Dayton: La animación de plastilina.	431
4.3.2	Lotte Reiniger: La animación de siluetas	431
4.3.3	Claire Parker: La animación con <i>pinscreen</i>	431
4.3.4	Mary Ellen Bute: Del <i>stop-motion</i> a la animación electrónica	432
4.3.5	Gisèle Ansorge: La animación de arena.....	432
4.3.6	Conclusiones en conjunto sobre las cinco pioneras estudiadas	432

4.4	Conclusiones del objetivo 4.....	436
4.5	Conclusiones del objetivo 5.....	437
4.5.1	Experimento 1: Helena Smith Dayton.....	437
4.5.2	Experimento 2: Lotte Reiniger.....	438
4.5.3	Experimento 3: Claire Parker.....	438
4.5.4	Experimento 4: Mary Ellen Bute	438
4.5.5	Experimento 5: Gisèle Ansorge.....	439
4.5.6	Comparación entre los diferentes experimentos y las metodologías empleadas y conclusiones derivadas.....	439
4.5.7	Obra: Las madres, las hijas de las madres	440
4.6	Conclusiones del objetivo 6	441
5	FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN Y DIVULGACIÓN	443
6	BIBLIOGRAFÍA, REFERENCIAS Y FUENTES DOCUMENTALES	445
6.1	BIBLIOGRAFÍA GENERAL SOBRE ANIMACIÓN.....	445
6.2	BIBLIOGRAFÍA SOBRE HISTORIA, CINE, ANIMACIÓN Y GÉNERO .	446
6.3	BIBLIOGRAFÍA ESPECÍFICA SOBRE LAS AUTORAS ESTUDIADAS....	447
6.3.1	BIBLIOGRAFÍA SOBRE HELENA SMITH DAYTON.....	447
6.3.2	BIBLIOGRAFÍA SOBRE LOTTE REINIGER	448
6.3.3	BIBLIOGRAFÍA SOBRE CLAIRE PARKER	450
6.3.4	BIBLIOGRAFÍA SOBRE MARY ELLEN BUTE.....	451
6.3.5	BIBLIOGRAFÍA SOBRE GISÈLE ANSORGE.....	453
6.4	BASES DE DATOS ONLINE.....	454
6.5	DVDS	454
7	ANEXO. FILMOGRAFÍAS COMPLETAS	455
7.1	FILMOGRAFÍA COMPLETA DE HELENA SMITH DAYTON.....	455
7.2	FILMOGRAFÍA COMPLETA DE LOTTE REINIGER	460
7.3	FILMOGRAFÍA DE CLAIRE PARKER Y ALEXANDRE ALEXEÏEFF. (OBRAS REALIZADAS CON <i>PINSCREEN</i>)	527
7.4	FILMOGRAFÍA ANIMADA DE MARY ELLEN BUTE	533
7.5	FILMOGRAFÍA DE ANIMACIÓN DE ARENA DE GISÈLE ANSORGE	547

La història de la participació de les dones a tots els moments de la humanitat està encara per escriure.

Marta Selva en *Maria i la pel·lícula oblidada* (Abad y Hierro, 2023)

INTRODUCCIÓN

1.1 La motivación de esta investigación

Existe una historia del arte, de la literatura, del cine, del videojuego, del cómic y, en resumen, una historia de los medios artísticos y culturales, en la que las mujeres apenas aparecen. En estas disciplinas y, ante el vacío académico, las historiadoras actuales están volviendo a las fuentes originales de la época, a las obras y, a la documentación sobre éstas, para volver a narrar (cuando no reescribir) esta historia de las artes, de la primera a la última.

Cuando las historiadoras hablamos de memoria, estamos hablando de una selección interesada de determinados fragmentos o pasajes de la historia que responden a unas necesidades concretas y que tienen que ver con el momento en el que son seleccionados.¹

La historia de la animación no es diferente a la historia de las otras artes. Mujeres que, a pesar de la gran trascendencia de su obra (y que como abordaremos en esta tesis), son prácticamente desconocidas y que, poco a poco, están siendo recuperadas para formar parte de la historia de este tipo de cine, dándoles la relevancia que merecen.

Sin embargo, este no es un estudio fundamentalmente historiográfico, o no sólo lo es en cuanto al área de investigación acotada, sino que se trata de un trabajo enmarcado también dentro de los estudios de cine y de las artes plásticas, y atiende particularmente a las cuestiones técnicas y artísticas que centran el tema investigado: **Las mujeres pioneras en técnicas de animación en la era predigital.**

Esta investigación es un trabajo teórico práctico que consta de dos partes. La primera es un estudio teórico en el que a través de cinco capítulos monográficos se analiza la técnica y la obra de cinco mujeres que implementaron metodologías para crear imágenes animadas en la era predigital, es decir, en las décadas previas a la implantación de las herramientas digitales. Ellas son Helena Smith Dayton, Lotte Reiniger, Claire Parker, Mary Ellen Bute y Gisèle Ansorge. Esta primera parte se centra en la descripción de sus técnicas de trabajo a través de fuentes bibliográficas y filmográficas, analizando también sus contextos sociales, profesionales y personales, y tratará de poner en valor la trascendencia para la historia del cine de los procedimientos que inventaron. Se abordará desde los estudios de animación, que a su vez están relacionados con los estudios de cine, y al atender fundamentalmente a cuestiones técnicas y plásticas, también desde los estudios en artes.

La segunda parte de la investigación, el trabajo práctico, consiste en la producción de un proyecto artístico audiovisual. Poniendo en práctica el conocimiento adquirido en el estudio teórico, se ha desarrollado una técnica de animación novedosa: la animación *collage* sobre escáner. Mediante esta técnica se han adaptado las

¹ Mellén, I. y López de Munain, N. (Presentadoras). (junio, 2023). Ilzarbe, Isabel en Santas y Pecadoras (Episodio 9). En *Divuladoras de la historia*.

metodologías de trabajo de las cinco autoras estudiadas y se han realizado cinco experimentos audiovisuales, ensayos en los que se pretende comprobar cómo las técnicas de estas artistas pueden ser adaptadas a los procedimientos actuales. Una vez realizadas estas piezas experimentales, se ha creado una obra artística que pretende ser una conclusión tanto de la parte teórica como de la parte práctica de esta investigación.

1.1.1 La motivación personal

Este trabajo surge de mi interés personal y profesional, como mujer animadora y como docente e investigadora cuyo campo de estudio es la animación. Tras veinte años de carrera profesional como animadora, muchos más como espectadora apasionada del cine de animación, y unos pocos como docente en esta disciplina, he de reconocer que mi atención no está dirigida tanto a los contenidos de las obras, ni a su estética o estilo plástico, sino que mi interés principal son las cuestiones técnicas. Es decir, el cómo se ha desarrollado un proyecto, más allá de otras de cuestiones, que por supuesto, también son relevantes. Otro factor importante en mi motivación ha sido mi experiencia como mujer en un ámbito profesional en que los hombres han llevado siempre o casi siempre las riendas de los proyectos, y en el que la aportación de las mujeres ha sido tradicionalmente minusvalorada o invisibilizada. Al reflexionar sobre el tema a elegir para la tesis doctoral me surgió la pregunta ¿hay técnicas experimentales de animación inventadas por mujeres cuya contribución ha pasado prácticamente desapercibida en los estudios académicos sobre cinematografía y arte?

Así pues, la motivación de este trabajo es sacar a la luz las aportaciones técnicas y artísticas de las cinco mujeres que en la primera mitad del siglo XX inventaron técnicas de animación: Helena Smith Dayton, Lotte Reiniger, Claire Parker, Mary Ellen Bute y Gisèle Ansorge. También se buscará poner en valor su contribución a la historia del cine, llenando el hueco que existe en los estudios cinematográficos.

Por otro lado, como creadora de animación he buscado que el estudio teórico sirva de base para realizar una obra plástica. Esta se llevará a cabo después de analizar las metodologías implementadas por las autoras estudiadas, para ponerlas en práctica adaptándolas a los procedimientos con los que trabajo, en este caso el *collage*. Esta técnica se ha considerado la más adecuada tanto a nivel plástico como conceptual, como se detallará en el apartado 3.2.2 de este trabajo. Finalmente, se realizará una obra a modo de conclusión que aúne tanto los conocimientos teóricos como la experiencia práctica adquiridos durante esta investigación.

1.2 Hipótesis, preguntas de investigación y objetivos

1.2.1 Hipótesis

Durante décadas y como se detalla en este estudio, las mujeres han estado relegadas en la industria de la animación a labores menores. Sin embargo, en el cine independiente hubo artistas que dirigieron sus propios proyectos en un contexto de

libertad y autonomía, aunque también de falta de medios. Fueron mujeres de gran talento que inventaron nuevas técnicas de animación para producir sus propias obras cinematográficas, realizando películas que han tenido una gran trascendencia en la historia de este tipo de cine a diversos niveles: desde la innovación técnica, a las formas narrativas y plásticas particulares desarrolladas en su obra. No sólo debemos reivindicar su memoria, sino también la actualidad de los procedimientos con los que trabajaron, por lo que se propone que adaptando y actualizando estas metodologías, podemos innovar hoy en métodos para crear imágenes animadas.

Por tanto, lo que plantea y viene a demostrar esta investigación como hipótesis principal de la tesis es que, durante la era predigital, existió un grupo de mujeres que en el contexto del cine independiente diseñaron metodologías innovadoras para crear imágenes animadas cuya experiencia ha de ser reivindicada y que nos sirve hoy para implementar procedimientos con los que crear una obra artística.

1.2.2 Preguntas de investigación

De tal manera, las preguntas de investigación a las que se responderá con este trabajo son:

¿Qué es la animación y cuáles son las técnicas principales implementadas en la era predigital?

¿Cuál fue la situación de las mujeres en este medio artístico?

¿Qué mujeres, en este contexto, inventaron nuevas técnicas de animación?

¿Cómo eran estas metodologías y las herramientas para crear estas imágenes animadas?

¿En qué contexto profesional y personal las desarrollaron?

¿Cuál es la trascendencia que estas innovaciones técnicas han tenido para la historia del cine de animación en general, y para otros artistas posteriores?

¿Cómo podemos basarnos en estas experiencias y metodologías para investigar en nuevas técnicas de animación y crear a través de ellas una obra artística?

1.2.3 Objetivos

Estas preguntas de investigación tratarán de resolverse cumpliendo los siguientes objetivos:

1. **Definir** el contexto de la animación y sus técnicas principales, en concreto en la era predigital, y en este lo referido al papel de la mujer.
2. **Investigar** y **determinar** qué mujeres inventaron técnicas de animación en la era predigital.

3. **Analizar** sus técnicas y sus obras más relevantes para realizar un estudio teórico monográfico sobre cada una de las creadoras estudiadas.
4. **Diseñar** una metodología propia para crear imágenes animadas basada en la experiencia de las artistas en las que se basa el estudio teórico.
5. **Producir** una serie de experimentos audiovisuales, y una obra audiovisual que será el resultado final de este trabajo de tesis, tanto del estudio teórico, como de la experimentación técnica derivada de dicho estudio.
6. El último objetivo es **establecer** las conclusiones generales y parciales derivadas tanto del estudio teórico como de la parte práctica de la investigación.

1.3 Límites de la investigación

En cuanto a **los límites de esta investigación**, quedan acotados entre los orígenes del cine de animación² y la implantación de las primeras metodologías y dispositivos electrónicos de creación de imágenes animadas a partir de los años cincuenta del siglo XX.

Se ha buscado establecer los límites de este estudio en un período significativo para el cine de animación, teniendo en cuenta que podemos dividir la historia técnica del cine en dos grandes eras, la predigital y la digital³. Se ha escogido la primera, por ser aquella en la que se desarrollaron la mayoría de procedimientos manuales para crear animación.

Otro de los límites de la investigación establecidos se refiere al concepto y a la categoría de cine "independiente". Ya que fue en el marco de este tipo de producción autónoma y de medios limitados, donde se dieron las innovaciones técnicas implementadas por las mujeres que centran este trabajo.

En cuanto a los márgenes geográficos no se ha establecido ninguna limitación ya que, como se explicará más adelante, no son tantas las técnicas de animación manuales y, por tanto, son menos aún las inventadas por mujeres. En este aspecto, las artistas estudiadas son originarias de Estados Unidos (una de ellas afincada en Francia), Alemania y Suiza, países englobados en lo que llamamos el norte occidental del planeta.

² No podemos determinar los inicios del cine de animación en una fecha concreta, como en el caso de las películas de imagen real cuyo arranque ha sido fijado el 28 de diciembre de 1895, cuando los Lumière presentaron el cinematógrafo en la primera proyección pública realizada con este dispositivo. Los comienzos del cine de animación son mucho más difusos, ya que esta disciplina es un conjunto de técnicas y cada una de ellas se originó en un momento concreto. Por un lado, los inicios de la animación stop-motion datan de la producción de la película *Matches: an Appeal* (A.M. Cooper, 1899), aunque esta fecha está en discusión. Por otro lado, *Fantasmagorie* (1908) de Emile Cohl se considera la primera película realizada con dibujos animados

³ En Preámbulo a la investigación teórica se detallarán las características de cada uno de estos dos periodos (Punto 2.1.3 La animación en la era predigital y la animación en la era digital).

1.4 Estado de la cuestión y revisión bibliográfica

Dice el académico Alan Cholodenko que la animación es "un gran agujero dentro de los estudios cinematográficos"⁴. Los estudios de animación apenas cuentan con tres décadas de historia por lo que, aunque cada vez existen más publicaciones sobre este ámbito de estudio, aún queda mucho trabajo por hacer para que pueda equipararse a otros campos en extensión y profundidad. Si además hablamos del trabajo realizado sobre mujeres dentro de este campo, este agujero es aún más oscuro y más profundo, es decir, la bibliografía es más escasa y difícil de encontrar.

Como gran parte de esta investigación ha sido realizada mediante la revisión bibliográfica, a continuación, se reseñarán las fuentes documentales más relevantes, es decir, la bibliografía general y específica que ha sido clave para esta investigación. En el apartado dedicado a la metodología daremos cuenta de algunas de las publicaciones más destacadas en el ámbito de los estudios de animación, que han sido fundamentales en esta investigación para establecer un marco teórico general sobre la animación. En este sentido, podemos avanzar que han sido de especial relevancia *The illusion of Life* (Cholodenko, 1991), *A Reader in Animation Studies* (Pilling, 1997), *Understanding Animation* (Wells, 1998), *The illusion of Life II* (Cholodenko, 2007), y los más recientes *Animating Film Theory* (Beckman, 2014) y *The Animation Studies Reader* (Dobson, Roe, y Ratelle, 2018).

Por otro lado, han sido esenciales los trabajos de historia de la animación, como *Cartoons. 110 años de animación* (2003) y *Animation: A World History* (2015- 2017) de Giannalberto Bendazzi; así como *Animation: The Global History* de Maureen Furniss de 2017; *Animando lo imposible. Los orígenes de la animación stop-motion (1899-1945)* de Adrián Encinas, también de 2017; o el más reciente *La imagen animada. Una historia imprescindible*, (2021) de María Lorenzo, entre otros.

Con respecto a las publicaciones sobre técnicas de animación, han sido muy relevantes trabajos como *The Technique of Film Animation* (1959) de Halas y Manvell, *Experimental Animation: An Illustrated Anthology* (1976) de Cecile Starr y Robert Russet, *The Encyclopedia of Animation Techniques* (2001) de Richard Taylor, *The Animation Bible: A Practical Guide to the Art of Animating from Flipbooks to Flash* (2008) de Maureen Furniss, entre otros. También las tesis doctorales *Desarrollo y evolución de las técnicas de animación e influencia en la significación fílmica* de Cristina López Guillermo (UCAM), *La animación de tóner, procesos y principios* de Raúl González Monaj (UPV), o *Contribución de la animación cinematográfica al desarrollo del trucaje cinematográfico y los efectos especiales en el cine contemporáneo* de Miguel Vidal Ortega (UPV), que se han estudiado para poner en cuestión diferentes propuestas de taxonomías de técnicas de animación, realizadas recientemente.

⁴ Cholodenko, Alan. (2016). The Expanding Universe of Animation (studies). *Animation studies* <https://journal.animationstudies.org/alan-cholodenko-the-expanding-universe-of-animation-studies/>

En cuanto a los trabajos publicados en torno a las mujeres en el campo de la animación, los ejemplos empleados han sido más limitados. Los hay centrados en los contenidos de las películas realizadas por mujeres, otros estudian la producción en determinadas zonas geográficas o en determinados contextos, pero ninguno de estos trabajos trata sobre los procesos y metodologías inventadas por mujeres animadoras.

No obstante, entre las publicaciones fundamentales que se aproximan a este ámbito y a estos casos específicos expuestos, podemos encontrar el compendio *Women & Animation* (1991), obra de la historiadora Jayne Pilling, especialista en animación y comisaria en exposiciones y festivales, cuyo libro sobre el trabajo de mujeres animadoras en el siglo XX en el que se incluyen algunas entrevistas, es único en cuanto a amplitud y por su visión artística del mundo de la animación. *The Queens of Animation* (2019), de Natalia Holt que, a través de los casos de Bianca Majolie, Sylvia Holland, y Mary Blair entre otras, relata la situación de las mujeres en los Estudios Disney que, durante décadas fue el gran referente mundial en cuanto a industria de animación dirigida al gran público. *She Animates, Soviet Female Subjectivity in Russian Animation* (2020), de Michele Leigh y Lora Mjolsness, es un estudio académico que repasa la historia de la animación hecha por mujeres en la URSS. También hemos de destacar en este sentido capítulos concretos en los libros *Understanding Animation* (Wells, 1998) o *Art in Motion* (Furniss, 1998), que han sido importantes, a la hora de describir las problemáticas de las mujeres en el campo de la animación.

En cuanto a publicaciones específicas sobre las autoras en las que se centra esta investigación, podemos señalar que, dependiendo de las animadoras estudiadas, se pueden encontrar una menor o mayor cantidad de estudios sobre ellas. En este sentido, vemos que se han publicado libros monográficos sobre Lotte Reiniger o Mary Ellen Bute, y también artículos académicos sobre sus filmografías.

Lotte Reiniger es la única mujer que aparece en mayor o menor medida en todas las historiografías consultadas sobre animación. Sobre ella se ha publicado el libro *Lotte Reiniger: Pioneer of Film Animation* (2017), de Whitney Grace, y también existen multitud de artículos académicos sobre su trabajo. Además, la propia Reiniger publicó libros, artículos y concedió multitud de entrevistas, por lo que ha sido la autora de la que más bibliografía se ha podido encontrar.

Si nos referimos a Mary Ellen Bute, aunque de una forma mucho menos destacada y extensa que Reiniger, también recibe atención en muchos de los tratados sobre historia de la animación, aunque sea nombrándola en un pequeño párrafo. Sobre ella, se ha publicado recientemente *Mary Ellen Bute: Pioneer Animator* (2020), de Kit Smyth Basquin, una obra profusamente documentada sobre la carrera cinematográfica de Bute. También se puede encontrar una cantidad considerable de publicaciones académicas sobre esta directora, así como escritos de su propia mano, y reportajes o artículos de prensa de la época que hablan sobre ella y su trabajo.

En cuanto a la bibliografía y documentación sobre Gisèle Ansorge y Claire Parker, es mucho menos extensa que la que existe sobre Bute y Reiniger. Sobre ellas han sido fundamentales la publicación *Pris dans les sables mouvants* de Luc Plantier sobre el trabajo de Gisèle y Nag Ansorge, y las obras *Alexeïeff, Itinerary of a Master* de Giannalberto Bendazzi y *Ecrits et entretiens sur l'art et l'animation (1926-1981)*, en los que hemos encontrado mucha información sobre la obra y los procesos de trabajo de Alexeïeff y Claire Parker.

El capítulo monográfico que ha sido más complejo de documentar ha sido el referido a Helena Smith Dayton, una directora que, aunque fue la pionera de la animación con plastilina, ha pasado prácticamente desapercibida para la mayoría de historiadores sobre cine de animación, y cuyo capítulo ha sido documentado mayoritariamente a través de prensa de su época, es decir de principios del siglo XX. Además de este material contemporáneo a la directora, podemos destacar la importancia de libros como *Clay Animation. American Highlights 1908 to the Present* (Frierson, 1994), *Animando lo imposible. Los orígenes de la animación stop-motion (1899-1945)* (Encinas, 2017), y los artículos sobre Smith Dayton publicados por Jason Cody Douglass, en la revista *Animation Studies*.

Si observamos tanto la bibliografía esencial descrita anteriormente, como el grueso de las fuentes documentales estudiadas durante este trabajo, podemos concluir lo siguiente. Excepto en los casos de Maureen Furniss, Jayne Pilling, y María Lorenzo, las publicaciones sobre historia y teoría de la animación están realizadas casi en su totalidad por parte de hombres. Sin embargo, si atendemos a las obras académicas y divulgativas que versan sobre mujeres, ya sea estudios monográficos sobre autoras o aquellas en las que se investiga los contextos geográficos, sociales o de otro tipo, como en las obras ya citadas sobre mujeres animadoras en la URSS o en Disney Studios, están elaboradas por mujeres. Parece una obviedad, pero como se comentaba en la introducción, en la historia de la animación, igual que en las otras artes, hasta que no ha habido mujeres realizando investigación, no se ha centrado la atención en otras mujeres, aunque su trabajo haya tenido gran trascendencia en su medio.

Al exiguo número de estudios de calidad se ha sumado, además, una innegable mirada masculina que ha relegado de manera consciente muchos de aquellos nombres a un injusto olvido. Hasta hace bien poco la literatura al alcance del lector especializado o interesado la escribían exclusivamente hombres desde una visión de género claramente sesgada. Esto constituye un enorme error pues el cine de animación desde su condición silente ha albergado a mujeres pioneras determinantes como Lotte Reiniger, Mary Ellen Bute, Claire Parker, Hermina Tyrlová, Tina Price o Maite Ruíz de Austri.⁵

Por otro lado, además de las fuentes textuales, han resultado imprescindibles para esta investigación, las fuentes audiovisuales, fundamentalmente las obras creadas por estas autoras, así como algunos documentales realizados sobre ellas. Hemos de

⁵ Yébenes, Pilar. (2022). La igualdad de género en el cine de animación. Rompiendo el techo de cristal del sector audiovisual. *Communication Papers –Media Literacy & Gender Studies–* Vol.11 (No 22).

apuntar que algunas de estas obras, están disponibles online de libre acceso, pero otras se han podido visionar y analizar gracias a recopilatorios en DVD editados en diferentes países. Los más relevantes han sido *Lotte Reiniger. The Fairy Tale Films*; el recopilatorio *Visual music (1947-1986)*, en el que se incluyen algunos trabajos de Mary Ellen Bute; *Alexeïeff. Le cinéma d'épingle*, en el que encontramos todas las películas de animación con pantalla de agujas creadas por Parker y Alexeïeff, así como algunas realizadas con otras técnicas de animación; y, por último, el DVD *Pris dans les sables mouvants* en el que encontramos todas las películas realizadas por Gisèle Ansorge con animación de arena. En el caso de Helena Smith Dayton hemos de señalar que sus películas no se han conservado, o no están localizadas, con lo cual no se han podido visionar y analizar, como detallaremos en el capítulo específico dedicado a esta autora.

Una vez descritas las fuentes documentales más relevantes para esta investigación, podemos señalar que la novedad e importancia de este trabajo es que, aunque existen algunas publicaciones y estudios monográficos sobre mujeres en la industria de la animación y también sobre creadoras independientes (como los anteriormente citados), no existe ninguno centrado en la innovación técnica que dichas artistas implementaron. Esta investigación pretende llenar ese vacío a nivel académico, poniendo en conjunto la obra de estas directoras para ampliar la perspectiva del cine de animación de la era predigital de la historia del cine, relacionando las cuestiones de género y la obra plástica de estas creadoras y su aportación como inventoras de técnicas de animación. Poniendo estas innovaciones en conjunto y analizando su trascendencia para autores y autoras posteriores, podemos entender la gran aportación a las metodologías de la animación que ha supuesto el trabajo de estas mujeres animadoras.

Además, el estudio teórico se ha complementado con la puesta en práctica de una producción artística basada en el estudio de las técnicas de animación de las mujeres protagonistas de esta investigación. Este trabajo de creación consta de cinco experimentos y una obra artística, y las seis piezas se enmarcan dentro del llamado arte audiovisual o cine artístico.

La animación no fue tomada en serio durante décadas entre la crítica cinematográfica y el mundo académico en general (aunque hubo excepciones que ponían en valor las cualidades artísticas de este medio), ya que se conocía básicamente como un producto de entretenimiento infantil. Sin embargo, hay numerosos ejemplos que contradicen esa creencia popular. Desde prácticamente los inicios del cine de animación existe cine artístico creado mediante animación, como los trabajos enmarcados en el *cine absoluto* alemán que, a partir de los años 20 y 30, realizaron en Alemania artistas como Richter, Ruttman o Fischinger. También existen obras dramáticas, como *L'Idée* (Bartosch, 1932), películas en las que más recientemente se abarcan temáticas como el sexo, las drogas, el racismo, las relaciones de pareja, etc. Como insistimos las personas que nos dedicamos a esta práctica artística, afirmamos que la animación no es un género cinematográfico,

sino una técnica, a través de la cual se pueden abarcar todas las temáticas narrativas.

1.5 Metodologías

1.5.1 Metodología desde los estudios de animación

Como se ha apuntado previamente este es un trabajo de investigación de carácter híbrido, que consta de una parte teórica y de una parte práctica, por lo tanto, se han empleado distintas metodologías en cada uno de estos apartados.

En cuanto a la primera parte, ha sido complejo establecer un marco teórico en el cual basar la metodología, debido a que no existe un consenso académico sobre cómo podemos abordar los estudios sobre animación, y menos cuando se trata de un trabajo de investigación híbrido. Tradicionalmente, se han considerado los estudios sobre esta disciplina artística, los citados *estudios de animación*, como los "hermanos menores" de los *estudios sobre cine*. Por lo que, en las décadas pasadas la animación se estudiaba mediante las herramientas de los *films studies*, sobre todo cuando se trataba de cuestiones como la historia, la teoría o la crítica de las obras cinematográficas. Por otro lado, cuando se estudiaban los procedimientos técnicos y la práctica plástica, la animación se estudiaba desde las bellas artes. De esta forma, el carácter interdisciplinar de este medio, ha hecho que estos estudios específicos de la gráfica animada hayan tardado en asentarse.

Los *films studies* o estudios de cine son la disciplina académica que estudia los componentes estéticos, retóricos, narrativos e ideológicos del cine, a través de diferentes metodologías y herramientas de análisis. Estas pueden ser el examen ideológico, la teoría del autor, las teorías de género y el feminismo, la semiótica y el estructuralismo, o enfoques como el psicoanálisis, el posmodernismo, los estudios culturales y otros más contemporáneos como son perspectivas como la raza, la nación, el colonialismo o las identidades sexuales y de género, entre otras aproximaciones interdisciplinares.

Si durante décadas no existían los estudios sobre animación propiamente dichos, sí era habitual encontrar un capítulo sobre animación en antologías temáticas sobre cine "utilizando marcos de la teoría crítica, la semiótica, el poscolonialismo y los estudios de género"⁶. De esta forma comienzan su andadura los estudios académicos sobre animación, insertos en diversas monografías de *film studies*. Según el cineasta y teórico del cine David Bordwell "la verdadera tarea de los estudiosos del cine es dar cuenta de la artesanía cinematográfica y de la experiencia de ver cine, y no extraer ejemplos de las películas para ilustrar teorías generales sobre la psique humana o la sociedad"⁷, una afirmación que puede sernos útil para enfocar tanto los estudios sobre cine a los que él se refiere, como los estudios sobre animación. Otros autores como Suzanne Buchan proponen abordar los estudios sobre animación

⁶ Buchan, Suzanne. (2014). Animation, in Theory. En Beckman, K. (Ed.), *Animating Film Theory*. Duke University Press. Trad. a.

⁷ Bordwell, David, citado por Quart, Alissa. (2000). David Bordwell Blows the Whistle of Film Studies. *Lingua franca*, Vol. 10, (nº 2). Trad. a.

con un enfoque más interdisciplinar que incluya las diversas características que tiene este tipo de cine y así "considerar la práctica artística en conjunción con la representación cinematográfica".⁸ Además de haber sido abordada desde los estudios de cine y no desde una disciplina académica propia, a lo largo de décadas la animación no se ha considerado una manifestación artística con mayúsculas, sino un producto comercial "considerado durante demasiado tiempo por los críticos culturales como infantil y trivial"⁹, por lo que esa aproximación desde las bellas artes tampoco ha tenido, durante mucho tiempo, un recorrido académico relevante.

Sin embargo, a partir de los años 90 del siglo XX, los estudios de animación han tomado un rumbo propio, reivindicando el carácter interdisciplinar de una materia académica con puntos en común con los estudios de cine, pero no tutelada por estos.

Los estudios sobre animación han crecido exponencialmente en las últimas tres décadas. En ese tiempo, ha pasado de ser una subárea incipiente de los estudios cinematográficos que trazaba la historia de los dibujos animados y de los estudios y animadores que los producían, a través de los «primeros pasos tentativos» (Wells, 1998), a convertirse en un campo legítimo de investigación académica por derecho propio.¹⁰

Los libros *The Animation Studies Reader* (Dobson, Roe, y Ratelle, 2018) y *Animation Film Theory* (Beckman, 2014), además de publicaciones pioneras en este ámbito de estudio como son *Understanding Animation* (Wells, 1998), *A Reader in Animation Studies* (Pilling, 1997) o *The Illusion of Life* (Cholodenko, 1991), han resultado fundamentales para poder establecer un marco teórico en el cual basar esta investigación e intentar definir qué son los estudios de animación y qué metodologías podemos emplear para enfrentarnos a una investigación en este ámbito. También han sido de especial relevancia publicaciones académicas como *Animation: an Interdisciplinary Journal*, que se publica desde 2006, *Animation Studies*, que es la revista de la Sociedad de Estudios de Animación y con *A de animación*, la única publicación académica sobre animación en castellano. Quizás, en comparación con las publicaciones sobre estudios de cine puedan parecer escasos, pero estos referentes de gran calidad, están contribuyendo a la creación de un marco teórico propio para los estudios de animación.

Los estudios de animación, por tanto, componen una disciplina académica especializada en investigar y estudiar cuestiones históricas, estilísticas, estéticas y culturales en el ámbito del cine de animación, y cada uno de estos campos tiene una metodología propia. Si investigamos en el ámbito de la historia de la animación, los estudios se realizan a partir de fuentes documentales, extrayendo los datos más relevantes para el tema examinado, para después ordenarlos y ponerlos en conjunto. También podemos enfocar el estudio de la animación desde las metodologías concretas de diferentes teorías, como tradicionalmente se han

⁸ Buchan, Suzanne. (2014). Animation, in Theory. En Beckman, K. (Ed.), *Animating Film Theory*. Duke University Press. Trad. a.

⁹ Darley, A. (2007). Bones of Contention: Thoughts on the Study of Animation. *Animation*, Vol. 2 (1), 63-76.

¹⁰ Dobson, Roe, y Ratelle. (2018). *The Animation Studies Reader*. Bloomsbury USA. Trad. a.

enfocado los estudios de cine, es decir, desde teorías como puede ser el posestructuralismo, el feminismo o la teoría queer, por poner algunos ejemplos. Sin embargo, si hablamos de analizar cuestiones como el lenguaje audiovisual o estilo plástico de una obra o autor, la metodología empleada será el análisis filmográfico, en este sentido, la investigadora Suzanne Buchan propone los microanálisis como modelo metodológico:

Un método en ascenso útil para desentrañar inicialmente el oficio y la construcción de una película de animación de una forma que encaja con elegancia en los métodos de los estudios cinematográficos. Al describir detalladamente los parámetros cinematográficos formales (duración del plano, composición de la imagen, iluminación, movimiento de la cámara, punto de vista y ángulo, lentes, música, sonido, transiciones), es posible trabajar con esta información estilística y utilizar la teoría cinematográfica para desarrollar debates sostenidos sobre la complejidad experiencial de una película, secuencia o escena de animación concreta. ¹¹

1.5.2 Metodología aplicada en cada uno de los apartados de la investigación

Como se apuntaba anteriormente, esta es una investigación teórico práctica, y en cada uno de los apartados de la tesis se han empleado diferentes metodologías de trabajo, que describiremos a continuación.

La parte teórica de la investigación consta de un primer capítulo dedicado a la revisión de algunos conceptos generales sobre la animación, que ha sido realizado a partir del análisis bibliográfico, extrayendo los datos más relevantes y organizándolos para intentar establecer un marco teórico que sirva de punto de partida para los siguientes capítulos. En este primer capítulo se aborda la definición del término animación y se da cuenta del debate que se mantiene sobre esta definición desde hace décadas. Seguidamente, y también a partir de fuentes textuales, se exponen las características de la era predigital, período en el que se acota esta investigación. A continuación, se detallan las principales técnicas de animación desarrolladas en el periodo estudiado y algunos intentos recientes de establecer una taxonomía de dichas técnicas, para finalizar proponiendo un sistema de ordenación de estos procedimientos para crear imágenes animadas. La taxonomía propuesta está fundamentada tanto en la práctica como en el origen de las dos categorías principales para crear imágenes animadas: la animación imagen a imagen y la animación *stop-motion*. Por último, se expone brevemente y de forma general la situación histórica de las mujeres en el campo de la práctica de la animación.

Tras este preámbulo dedicado a la revisión de conceptos, el trabajo continúa con cinco capítulos monográficos sobre las cinco figuras históricas pioneras en técnicas de animación que centran esta tesis: Helena Smith Dayton, Lotte Reiniger, Claire Parker, Mary Ellen Bute y Gisèle Ansorge. El primer paso imprescindible para realizar estas monografías ha sido determinar qué mujeres inventaron procedimientos para

¹¹ Buchan, Suzanne. (2014). Animation, in Theory. En Beckman, K. (Ed.). *Animating Film Theory*. Duke University Press. Trad. a.

crear imágenes animadas, y para ello, se han analizado las fuentes historiográficas académicas más relevantes que, dentro de los estudios cinematográficos, han investigado sobre historia y técnicas de la animación. El procedimiento para establecer qué mujeres inventaron técnicas de animación, ha sido, como se ha comentado, el análisis bibliográfico, a partir de la taxonomía realizada, se ha determinado qué personas diseñaron cada uno de los procedimientos para crear imágenes animadas en la era predigital, y cuáles de esas personas eran mujeres.

Una vez definido este listado, la siguiente etapa ha consistido en el estudio monográfico sobre cada una de estas cinco creadoras, esta vez desde las técnicas que diseñaron y las obras más relevantes en cuanto a la evolución metodológica y plástica dentro de su producción artística. Por lo tanto, esta parte teórica de la investigación se enmarca por un lado en los métodos de la historia del cine y, por otro, en los microanálisis de las obras más significativas de estas autoras, siempre atendiendo especialmente a las técnicas para crear imágenes animadas.

En el caso de la historia del cine y, por tanto, de la historia del cine de animación, la metodología tradicional ha sido la lectura, ordenación y relación de datos, para extraer nuevas conclusiones. Sin embargo, si estudiamos la historia únicamente a partir de las fuentes textuales historiográficas clásicas, es muy probable que perpetuemos los sesgos¹² de quienes redactaron estos tratados en décadas pasadas, y a veces los huecos que el desconocimiento ha dejado en estas publicaciones. Parece fundamental pues, recurrir a otras fuentes y documentos, como puedan ser los escritos de primera mano y los testimonios de las autoras que se estudian, las entrevistas o reportajes publicados en prensa, emitidas en radio, TV u otros formatos audiovisuales como el documental, y por supuesto la propia obra filmográfica de las creadoras estudiadas. Así pues, a través de las diferentes fuentes documentales se han extraído los datos más relevantes, por un lado, para contextualizar personal y profesionalmente a las artistas objeto de estudio y, por otro, para describir las técnicas con las que trabajaban.

En una etapa posterior, siempre atendiendo a los procedimientos de creación de imágenes, se ha realizado un análisis exhaustivo o microanálisis de las obras más significativas en cuanto a la evolución técnica se refiere, estudiando fundamentalmente la metodología empleada, pero sin dejar de lado cuestiones narrativas, estéticas y estilísticas que, muchas veces, van de la mano de ésta. Con el fin de sistematizar los análisis de las obras más significativas de las autoras estudiadas se ha seguido la siguiente estructura en cada uno de ellos:

¹² Por supuesto, quienes investigamos y escribimos hoy, debemos hacerlo plenamente conscientes de que también nuestras opiniones están sesgadas, son parciales, y están fundamentadas en una información repleta de huecos.

Ficha técnica	Análisis de la obra
<ul style="list-style-type: none"> - Título original - Título en castellano - Año - País - Producción - Guion - Dirección y animación - Colaboradores (si procede) - Música - Sonora o muda - Duración - Color o b y n - Fotogramas de la obra 	<ul style="list-style-type: none"> - Contexto - Guion - Estética y lenguaje audiovisual - Técnica - Distribución/éxito - Conclusión

Una vez concluidos los estudios monográficos y extraídas unas primeras conclusiones imprescindibles para realizar la siguiente parte de la investigación, la segunda parte del estudio, se centra en una producción artística personal. Para realizar este proyecto se ha trabajado con metodologías experimentales, con el objetivo de poner en práctica una técnica de animación cimentada sobre los conocimientos adquiridos a partir de la investigación teórica. Esta parte práctica se compone de varias piezas:

- a) Las cinco primeras son experimentos independientes basados en la técnica y en la obra de cada una de las mujeres estudiadas.
- b) La sexta pieza se ha realizado a modo de conclusión de la tesis, y se fundamenta en conjunto, tanto en el estudio teórico como en los anteriores experimentos prácticos.

De esa forma se establece un procedimiento “de ida y vuelta” entre lo teórico y lo práctico, en palabras de Jaime Munárriz:

Podemos abordar estudios en los que el desarrollo conceptual se apoya en la producción artística, estableciendo un proceso de realimentación entre ambos polos. Este último modelo se propone en la actualidad como el método específico de las Bellas Artes, y está generando una gran cantidad de trabajo crítico que trata de consolidarlo como modelo.¹³

¹³ Munárriz Ortiz, Jaime. (2013). Investigación y tesis doctoral en Bellas Artes. Documentos de trabajo e informes técnicos, Universidad Complutense de Madrid.

Para la realización de la parte teórica de la investigación se ha utilizado la metodología propia de la creación artística que se divide en tres fases: preproducción, producción y postproducción.

En la etapa de **preproducción** están incluidas tanto la investigación teórica, es decir, la Primera Parte de este trabajo, así como el proceso de diseño técnico y artístico de la pieza audiovisual, es decir, el apartado 3.1, titulado Características generales del procedimiento empleado en la producción audiovisual y el apartado 3.2, Diseño técnico del proceso de animación: la animación *collage* sobre escáner.

La fase de **producción** está detallada del tercer al noveno punto de la Tercera Parte, en los que se encuentran las memorias que describen el proceso técnico y artístico del proyecto audiovisual.

La **postproducción** incluye, por un lado, las conclusiones generales y parciales derivadas de esta investigación, así como futuras líneas de investigación y divulgación del trabajo realizado.

1.6 Estructura del proyecto

1.6.1 Introducción:

En la introducción se han detallado cuestiones como la motivación e interés general, así como los motivos personales para la realización de esta tesis. También se ha dado cuenta de la hipótesis, las preguntas de investigación y los objetivos que se pretenden alcanzar mediante este estudio. En este apartado se han descrito también, los límites geográficos y temporales en los que se enmarca este trabajo. A continuación, se ha realizado una aproximación general al estado actual del tema investigado, así como una revisión bibliográfica. Por último, se han definido las diferentes metodologías mediante las que se ha llevado a cabo.

1.6.2 Primera Parte

Antes de comenzar con los capítulos monográficos sobre las autoras estudiadas, se ha considerado oportuno revisar en un primer capítulo algunos conceptos generales sobre animación. En primer lugar, se ha contextualizado el campo de estudio que nos ocupa, la animación, desde sus precedentes hasta las diferentes definiciones que pretenden acotar dicho término. Se han descrito las dos etapas significativas en las que podemos dividir la historia del cine: la era predigital y la era digital, para especificar el contexto del periodo investigado. También se ha dado cuenta de diferentes propuestas para organizar las técnicas de animación diseñadas durante la era predigital. Y, por último, se describe a nivel general la situación de las mujeres en este campo artístico.

A continuación, se encuentran los capítulos monográficos dedicados a la obra y la técnica de animación de las cinco artistas en las que se centra la investigación. El orden de estos capítulos está determinado por la fecha de aparición de la primera película de cada una de ellas creada con el procedimiento del que es pionera. Esta clasificación es la siguiente: Helena Smith Dayton (*Battle of the Suds*, 1916), Lotte

Reiniger (*Das ornament des verliebten Herzens*, 1919), Claire Parker (*Une nuit sur le mont Chauve*, 1933), Mary Ellen Bute (*Rhythm in Light*, 1934) y Gisèle Ansorge (*Les Corbeaux*, 1967).

En el primer capítulo monográfico se analizará la obra y la técnica de Helena Smith Dayton, pionera en la animación con arcilla, que dio lugar más tarde a las técnicas de animación con otras pastas de modelar como la plastilina, que ella también implementó y que sigue siendo uno de los métodos de animación más conocidos por el gran público.

El segundo capítulo estudiará el trabajo y las metodologías de Lotte Reiniger, pionera de la técnica de animación de siluetas, cuya obra sigue siendo estudiada hoy en día en las escuelas de cine y destacada en los libros de historia del cine.

El tercer capítulo monográfico analizará la *pinscreen*, y las películas creadas con este sistema inventado y patentado por Claire Parker, un dispositivo para realizar animación cuyo resultado plástico se asemeja al del grabado.

El cuarto capítulo versará sobre Mary Ellen Bute, que utilizó todo tipo de técnicas de animación, y cuyo trabajo es el primer precedente en el uso de imágenes generadas electrónicamente para crear imágenes cinematográficas, y por lo tanto es precursor del arte y del cine digital.

En el quinto y último capítulo de la parte teórica se examinará el trabajo de Gisèle Ansorge, pionera de la animación con arena, describiendo esta metodología y las obras más representativas realizadas por esta autora mediante dicha técnica.

1.6.3 Segunda Parte

En la segunda parte de la investigación (Apartado 3, Investigación práctica) se describirá la preproducción, la producción y la postproducción de las piezas audiovisuales derivadas de la investigación teórica.

En primer lugar, se describen las bases metodológicas, conceptuales y estéticas de la producción audiovisual que se ha realizado. A partir de las conclusiones extraídas de los capítulos monográficos, se han encontrado una serie de características comunes entre los procedimientos creativos y prácticos de las autoras estudiadas, estas características sirven de cimientos para la realización de la parte experimental de esta investigación.

A continuación, se describe el diseño de la técnica con el que se realizará el proyecto audiovisual. Este procedimiento empleado en la creación de imágenes animadas deriva por un lado de las técnicas de animación sin cámara y por otro de la práctica del collage, cuestiones que se fusionan en la metodología empleada para la realización de las piezas audiovisuales que componen la parte práctica de esta tesis.

Una vez detalladas estas cuestiones, se han elaborado las memorias de cada uno de los cinco experimentos, así como de la obra final. En estas memorias encontramos

los guiones textuales, las descripciones de la preproducción y del proceso de producción de cada una de estas piezas, así como de las etapas de edición, corrección de color y de edición de sonido de música y sonido.

1.6.4 Conclusiones

En el último capítulo se expondrán las conclusiones generales y parciales tanto de la investigación teórica como del trabajo práctico. Partiendo de un contraste de los objetivos planteados en el proyecto con su consecución y analizando los resultados obtenidos.

En las conclusiones también se intentará establecer, a través de la pieza audiovisual resultado de esta investigación, un nexo común en la obra de estas mujeres, que sirva de hilo conductor en la historia del cine independiente de animación hecho por mujeres, poniendo en valor, cómo estas innovaciones fueron punto de partida de otras técnicas, estilos plásticos, y cómo sobre todo abrieron nuevos caminos y posibilitaron la obra de las mujeres y hombres que les sucedieron.

1.7 Plan de trabajo y cronograma

Durante el primer curso del Programa de Doctorado en Ciencias Sociales y Jurídicas de la Universidad Miguel Hernández hubo tres dedicaciones principales. La primera, redactar el plan de investigación acotando el tema a investigar y definiendo un boceto del plan de trabajo para las siguientes anualidades. La segunda dedicación fue completar la formación ofrecida por el Programa de Doctorado, con las diferentes sesiones sobre Bases de la Investigación Científica o los talleres de Comunicación Científica y de Elaboración de documentos científicos. Otra de las labores de este primer año, y que se ha continuado realizando en los siguientes, ha sido la recopilación de bibliografía, centrada en un primer momento, en la bibliografía general sobre animación e historia de la animación. De esta forma, se comenzó a trabajar en el primer objetivo de la investigación, definir la animación y sus técnicas principales, así como empezar a trazar un panorama de la situación de la mujer dentro de este ámbito. Este primer curso culminó con los Foros de Debate y Evaluación, donde se pudo dar cuenta de los avances realizados, así como del plan de trabajo para la siguiente anualidad.

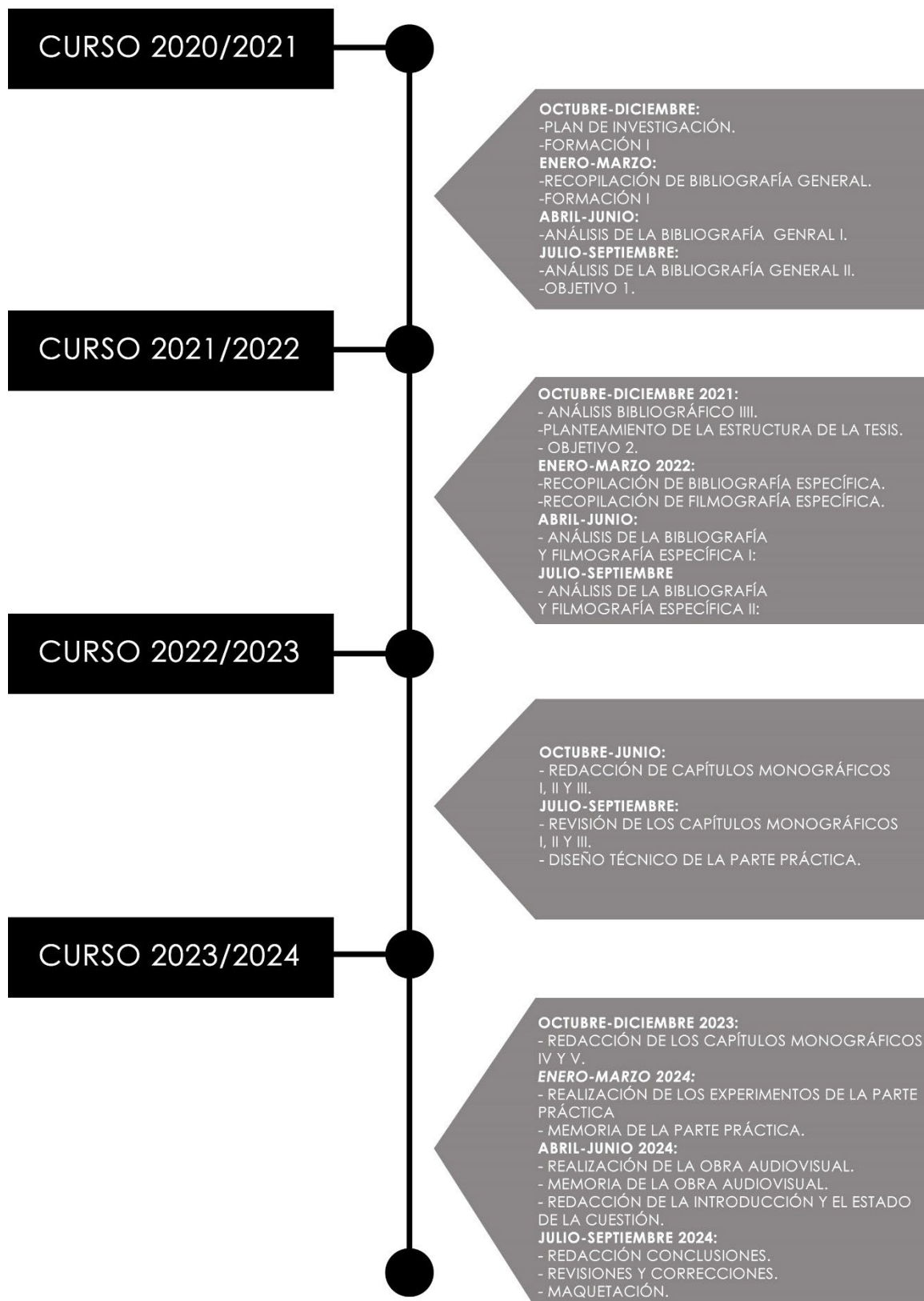
En el segundo curso, a partir de la revisión bibliográfica, se pudo definir el listado de mujeres pioneras en técnicas de animación durante la era predigital, cumpliendo el segundo objetivo. A partir de esta relación de mujeres animadoras comenzó la recopilación de la bibliografía y filmografía específica sobre cada una de ellas. Hay que apuntar que cuando se habla de que se ha alcanzado un objetivo o se ha cumplido con una de las fases del plan de trabajo, siempre es en presente continuo, es decir, que se le ha dedicado un tiempo concreto a cada apartado específico, pero no se ha dado por cerrado, sino que se ha ido expandiendo hasta el final de la investigación. Durante este segundo año se analizó la bibliografía específica, así como la filmografía específica de los capítulos monográficos sobre Helena Smith Dayton, Lotte Reiniger y Claire Parker, de las cuales se extrajeron los datos más

relevantes para esta investigación. También al finalizar el segundo curso, se participó en los Foros de Debate y Evaluación.

En el tercer curso se redactaron los tres primeros capítulos monográficos, los cuales fueron revisados y corregidos. También comenzaron algunas de las labores de preproducción de la parte práctica de la tesis, realizando el diseño técnico, así como bocetos de guion. Al finalizar el tercer curso, una vez más, se dio cuenta del trabajo realizado, así como del plan de trabajo para el siguiente año durante los Foros de Debate y Evaluación.

Una vez obtenida la prórroga, el cuarto curso ha sido el más intenso de los años trabajando en esta investigación. Durante los primeros meses se redactaron los capítulos monográficos sobre Mary Ellen Bute y Gisèle Ansorge, y con el cambio de año comenzó la puesta en práctica de los conocimientos adquiridos en la investigación teórica. Se realizaron los cinco experimentos correspondientes a cada una de las autoras estudiadas, así como la pieza artística audiovisual propuesta como resultado final de este trabajo. Al mismo tiempo que se realizaban estas seis piezas audiovisuales se redactó la memoria correspondiente, tanto del concepto general y del diseño técnico de las piezas audiovisuales, como de la producción de cada una de ellas. También se terminó de redactar la introducción y el estado de la cuestión, así como el índice. Una vez realizadas las correcciones finales, se pudo proceder a maquetar el trabajo para su entrega a la Comisión Académica de cara a la revisión antes del depósito de la tesis.

CRONOGRAMA



INVESTIGACIÓN TEÓRICA



INVESTIGACIÓN TEÓRICA

2.1 Preámbulo a la investigación teórica: revisión de conceptos generales sobre animación

Antes de pasar a los capítulos monográficos en los que estudiaremos los procedimientos de trabajo, la estética y la plástica de las cinco mujeres pioneras en técnicas de animación en las que se centra esta tesis, parece de especial relevancia sentar las bases sobre conceptos generales referidos a cuestiones tales como: qué es la animación, cómo se ordenan las diferentes técnicas para crear imágenes animadas, y cuál ha sido la situación general de las mujeres en este ámbito artístico.

2.1.1 Antecedentes de la animación

Hace más de 20.000 años un artista pintó en las Cuevas de Altamira un jabalí de gran realismo que contaba con ocho patas. Según los arqueólogos no se trata de un error del pintor, ni el retrato de un animal con malformaciones, sino que lo que buscaba la persona que realizó dicha representación era recrear el movimiento. Como explica Román Gubern en el capítulo *El nacimiento del cine* de su *Historia del cine*, el pintor que plasmó este jabalí trotando había notado:

Que la realidad que le rodeaba no era estática, sino que se movía, cambiaba. Entonces, el artista decidió fijar en la piedra otros dos pares de patas, como actitudes sucesivas de las extremidades del animal en movimiento. Esto, ciertamente, no es cine, pero sí es pintura con vocación cinematográfica, que trata de asir el movimiento, antecedente notable de los dibujos animados.¹⁴

Durante los siglos siguientes existen múltiples ejemplos de pintura y escultura narrativa, desde la vasija griega que en el año 430 explica las bodas de Sísifo, la escultura Trajana de Roma, y otras obras primitivas del arte secuencial como la *Biblia de Velislav* o las primeras tiras cómicas aparecidas en los diarios del siglo XIX como *The Yellow Kid* (Outcalt, 1895-1898). Este afán por mostrar el desarrollo de los movimientos y acontecimientos tiene su culminación con el invento del cinematógrafo. Estos ejemplos que comienzan milenios atrás dan cuenta de la voluntad humana no sólo de capturar un momento, sino de expresar el paso del tiempo, una secuencia de acontecimientos, una narración. Este propósito tiene que ver con un impulso intrínsecamente humano, la necesidad de relatar, que está presente en las narraciones orales, gráficas, escritas y cinematográficas.

¹⁴ Gubern, Román. (1969). *Historia del cine*. Barcelona: Ediciones Danae.

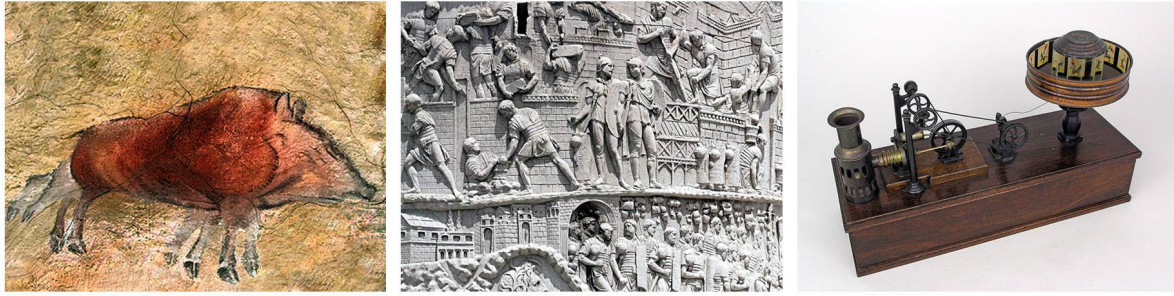


Figura 1. De izquierda a derecha: *Jabalí de ocho patas*, cueva de Altamira. *Columna de Trajano*, Apolodoro de Damasco, 113. *Praxinoscopio*, Ernst Plank, 1900.

El cine de animación y el cine de imagen real tienen un origen compartido, los dispositivos precinematográficos como el taumátropo, el zoótropo y el praxinoscopio, que se basan en la percepción visual humana, un fenómeno que se denominó persistencia retiniana¹⁵. Estos dispositivos, anteriores o contemporáneos al daguerrotipo, están basados en secuencias de imágenes dibujadas, en las que vemos una acción que se desarrolla en el tiempo¹⁶. Sin embargo, para buscar las primeras imágenes animadas aún podemos remontarnos mucho más atrás, desde el siglo XIX cuando se inventaron los dispositivos precinematográficos hasta el siglo XVII, concretamente al año 1659 cuando el matemático y físico Christiann Huygens describe una primera versión de la linterna mágica:

Diez figuras macabras que podrían haber servido como bocetos para fabricar una placa animada por el sencillo método de superponer dos láminas de vidrio: una fija, representando el esqueleto sin el cráneo ni el brazo derecho; y otra móvil, con el dibujo del cráneo y el brazo solamente.¹⁷

Si el cine de imagen real es la suma de la visión humana (que permite percibir la ilusión de movimiento) y el invento de la fotografía, en el caso de la animación primitiva, el cinematógrafo es el dispositivo que contribuye a una óptima reproducción de las imágenes que anteriormente se había realizado de forma manual. La fotografía será imprescindible, por un lado, para la filmación de dibujos animados, y por otro, para el desarrollo de una de las dos grandes categorías de la animación, el *stop-motion*. Según el animador y teórico Pierre Hébert la animación

¹⁵ La persistencia retiniana es un supuesto fenómeno visual por el cual el cerebro humano es capaz de retener por una fracción de segundo la visión de una imagen completa. Plateau, inventor del fenaquitoscopio encontró en este supuesto hecho, la explicación de que los humanos podamos percibir el movimiento a partir de una secuencia de imágenes fijas reproducidas a la velocidad adecuada. Ya en 1912 Max Wertheimer refutó esta teoría y demostró que el ojo humano no funciona como un proyector de cine inverso, captando una cantidad determinada de fotogramas por segundo. Sin embargo, la persistencia retiniana o persistencia de la visión se sigue usando para explicar el funcionamiento de los instrumentos cinematográficos y la animación, aunque la neurofisiología se haya demostrado hace más de cien años que es un mito.

¹⁶ Excepto en el taumátropo, que consiste en un círculo de cartón con una cuerda en cada uno de sus extremos y con dos imágenes diferentes dibujadas a cada lado, al ser girado el círculo con rapidez, obtenemos como resultado una pequeña narración. Por ejemplo, en un lado vemos un pájaro volando, en el otro una jaula vacía, cuando giramos el círculo, vemos al pájaro enjaulado.

¹⁷ Frutos Esteban, Fco. Javier. (2013). *Los ecos de una lámpara maravillosa: la linterna mágica en su contexto mediático*. Ediciones Universidad de Salamanca.

constantemente reflexiona, pone en cuestión y subvierte los principios técnicos de la imagen en movimiento.

La animación está abriendo constantemente la caja negra técnica... Cada vez que un animador anima está potencialmente activando la memoria del momento en que los elementos del cine se juntaron para formar la entidad estrechamente unida que es el cine de acción real...La animación devuelve al cine al momento inmediatamente anterior a su misma existencia.¹⁸

No podemos hablar de cine de imagen real y del cine de animación, como disciplinas separadas, y tampoco, debemos concebir la segunda como un subconjunto de la primera. El teórico y académico del cine de animación Alan Cholodenko, va más allá:

Sería extraordinario reclamar que la animación no sólo precedió a la llegada del cine, sino que lo engendró; que el desarrollo de todas estas tecnologías del siglo XIX (juguetes ópticos, estudios sobre la persistencia de la visión, proyector, cinta de celuloide, etc.) excepto la fotografía, fueron el resultado de la combinación/sintetización del aparato animático Teatre Optique de Emile Reynaud de 1892; por lo que invirtiendo la creencia convencional, el cine podría pensarse como el hijastro de la animación.¹⁹

En contra de la creencia popular por la que el cine de animación es una categoría inferior al cine de imagen real, y que se suele identificar con películas dirigidas a un público infantil, en los últimos años han surgido voces desde la academia que reclaman que esta forma de expresión cinematográfica deje de ser considerada una categoría menor. A estas alturas de la historia del cine, ha quedado sobradamente demostrado que, a pesar de las evidentes diferencias técnicas y estéticas con las películas de imagen real, el cine de animación puede desarrollar cualquier tipo de narrativa y alcanzar altos estándares de calidad artística.

2.1.2 Definiciones de la animación

Como ya se ha comentado, los estudios de animación comenzaron en la década de los 90 del siglo XX, por lo que son un ámbito de estudio relativamente reciente, en el que todavía no se han alcanzado algunos consensos. Uno de los debates que surge una y otra vez en las diversas publicaciones sobre animación es la definición del término mismo. Pero ¿cómo definir una manifestación artística que engloba obras tan diversas como películas abstractas y películas narrativas, técnicas tan diferentes como los dibujos animados y la pixilación, estéticas totalmente variadas entre sí, distintos géneros cinematográficos, etc. Como apunta Jayne Pilling "los problemas para que haya un lenguaje crítico para la animación se ven agravados por la enorme variedad que se produce"²⁰.

¹⁸ Hébert, Pierre. (2001). Animation and Other Arts, an Unanswered Question. Simposio sobre la animación y otras artes, Casa da animacao, Porto, Portugal, noviembre de 2001. En Gehman, Chris y Renke, Steve (Eds.) *The Sharpest Point, Animation at the End of Cinema*. YYZ Books: Toronto. Trad. a.

¹⁹ Cholodenko, Alan. (1991). *The Illusion of Life: Essays on Animation*. Sydney: Power Institute of Fine Arts. Trad. a.

²⁰ Pilling, Jayne (ed.) (1997). *A Reader in Animation Studies*. Londres: John Libbey & Company Limited. Trad. a.

Según la última versión del diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, en su acepción 5 referida a la cinematografía, animación es: "En las películas de figuras animadas, sistema para desarrollar los movimientos de los personajes o de los objetos y elementos." Aunque quizás parece más precisa la definición incluida en la edición del diccionario 1960-1996, que reza: "En cine: Técnica que permite producir imágenes en movimiento, mediante el dibujo o la fotografía de una serie de imágenes fijas."

The Technique of Film Animation de Halas y Manvel (1959) es uno de los primeros manuales publicados en torno a la práctica de la animación, en el que se trata desde los fundamentos de la propia animación como son las leyes físicas, hasta cuestiones estéticas, pasando por los diferentes géneros audiovisuales en los que se emplea la animación, así como los diversos procedimientos para crear imágenes animadas. En este trabajo se apunta que "las cualidades esenciales de la animación empiezan en el punto donde terminan las de la imagen real". Y continúan los autores: "Esta es una de las razones por las que la animación es un arte dentro del arte, una extensión de los principios fundamentales del cine al mundo especializado de las artes gráficas." Ya en 1959, los autores apuntan a esta cualidad singular de la animación que la hace difícilmente aprehensible por los diferentes campos de estudio, el estar a mitad de camino entre la cinematografía y las bellas artes, aunque reproduce la percepción mantenida durante décadas, de que la animación era una disciplina menor dentro del cine "con mayúsculas."

Otra de las definiciones más citadas sobre la animación, es la del animador experimental Norman McLaren, que aparece en diferentes publicaciones a partir de los años 50 del siglo XX:

La animación no es el arte de los dibujos que se mueven, sino el arte de los movimientos que se dibujan. Lo que ocurre entre cada fotograma es mucho más importante que lo que existe en cada fotograma. La animación es, por tanto, el arte de manipular los intersticios invisibles que hay entre fotograma y fotograma.²¹

Esta definición, en apariencia filosófica, nos habla en realidad de la práctica misma de la animación, y de cómo cuando se crean imágenes en movimiento, una de las claves es anticipar cómo el cerebro "llenará" la información que no hay entre una imagen y la siguiente.

En el libro *Animation in Cinema*²² Ralph Stevenson realizó uno de los primeros intentos de componer un marco teórico para definir la animación como campo de estudio independiente, a la vez que proponía una de las primeras historiografías sobre el cine de animación. En esta obra de 1967 define las películas de animación como "aquellas que se crean fotograma a fotograma", una definición de las más simples posibles, y sin embargo de las más precisas. De una forma muy simplificada podríamos definir la práctica de la animación, según sus palabras, como la creación

²¹ Sifianos, George. (1995). The Definition of Animation: A letter from Norman McLaren. *Animation Journal* Vol. 3, primavera 1995. Trad. a.

²² Stephenson, Ralph. (1967). *Animation in the Cinema*. Londres: A. Zwemmer. Trad. a.

de una serie de imágenes fijas consecutivas que reproducidas a una velocidad adecuada dan lugar a la ilusión del movimiento.

El título del capítulo publicado por Philip Kelly Denslow en el libro en *A Reader in Animation Studies*²³ resulta muy elocuente: *¿Qué es la animación y quién necesita saberlo?* En este texto comenta el desacuerdo que existe entre investigadores, profesores y cineastas que (haciendo referencia al título) son quienes necesitan establecer una descripción precisa de la disciplina artística que estudian o en la que trabajan. Según este autor el debate “independientemente de la definición que se elija, se enfrenta a los retos que plantean los nuevos avances en la tecnología utilizada para producir y distribuir animación”²⁴, haciendo ver que a la complejidad de definir qué es la animación, se suma el hecho de que es un concepto que está en permanente expansión.

Una de las definiciones más reproducidas en textos posteriores es la aportada por el investigador y académico especializado en animación Paul Wells en el libro *Understanding Animation*:

Animar, y las palabras relacionadas, animación, animado y animador derivan del verbo en latín *animare*, que significa “dar vida”, y en el contexto de la animación significa ampliamente, la creación artificial de la ilusión de movimiento con líneas y formas inanimadas.²⁵

La historiadora y teórica de la animación Maureen Furniss en su libro *Art in Motion*, también recopila diversas propuestas e intentos por acotar el significado de la palabra animación. Una de las cuestiones sobre las que reflexiona esta autora en este y otros textos es la necesidad de diferenciar entre la práctica de la animación, la teoría o los estilos, lo cual hace más complejo todavía este debate. La autora propone abandonar el término definición, para abrazar lo que ella denomina *continuum*, una forma de conceptualizar las diferentes técnicas, estilos plásticos y estéticas de la animación, así como la teoría sobre ellas, en la que ninguna de las propuestas se perciba como predominante con respecto a otras. Sin embargo, a pesar de lo pertinente que resulta este punto de vista expansivo e inclusivo, hay ocasiones en las que cuando reflexionamos, investigamos, escribimos o enseñamos, necesitamos saber de qué hablamos cuando hablamos de animación.

ASIFA (Association of International Film Animation) usa una definición que se puede resumir como “lo que no es *live action*”²⁶ Parece que es la descripción más inclusiva de las posibles, ya que propone ampliar la animación a cualquier forma de creación de imágenes en movimiento que no implique la grabación de la realidad, desde las metodologías más tradicionales, como puedan ser los dibujos animados, hasta la creación de CGI mediante procedimientos digitales. Sin embargo, parece

²³ Pilling, Jayne (ed.) (1997). *A Reader in Animation Studies*. Londres: John Libbey & Company Limited.

²⁴ Denslow, Philip. (1997). What is Animation and who Needs to Know? An Essay on Definitions. En Pilling, Jayne (Ed.). *A Reader in Animation Studies*. Londres: John Libbey & Company Limited. Trad. a.

²⁵ Wells, Paul. (1998). *Understanding Animation*. London: Routledge. Trad. a.

²⁶ Denslow, Philip. (1997). What is Animation and who Needs to Know? An Essay on Definitions. En Pilling, Jayne (Ed.). *A Reader in Animation Studies*. Londres: John Libbey & Company Limited. Trad. a.

demasiado simplista definir la animación por aquello que no es, en lugar de tratar de acotar conceptualmente esta forma de creación artística. Además, podemos confrontarla tomando como ejemplo la pixilación, la técnica que se sirve de personas “utilizadas” como marionetas para crear imágenes animadas.

Se ha descrito la animación erróneamente como un género y, también, en palabras de Steve Reinke, no como un concepto en sí mismo, sino como un conjunto de técnicas a través de las cuales desarrollar conceptos particulares, sin embargo:

Se puede afirmar que la animación es ahora y seguirá siendo la fuerza motriz de los nuevos medios y de la imagen en movimiento: el punto más agudo.²⁷

De esta forma, Reinke pone el acento en cómo en la animación se expresa como en ningún otro medio los diferentes avances tecnológicos que se dan en el audiovisual, ya que esta evolución contribuye a que se vayan alcanzando retos técnicos o artísticos que van cambiando la percepción de lo posible en cuanto a la creación de imágenes animadas.

Otros autores sostienen que cualquier definición lo suficientemente amplia como para abarcar la amplitud de “todo lo animado” sería demasiado amplia para tener sentido como indica el animador y profesor de animación Brian Wells, quien, si ha de definir la animación, escoge una fórmula abierta (basada en definiciones anteriores de investigadores como Dan McLaughlin) que apunta: “Movimiento, o cambio registrado de la imagen creada en tiempo²⁸”.

También hay investigadores que afirman que enmarcar la animación en una definición formal, impondría necesariamente límites intelectuales a la investigación. Y que a veces, parece más urgente realizar otras labores en el ámbito de los estudios de animación:

Y aunque puedo entender las razones del atractivo del cuestionamiento ontológico y, más recientemente, la prisa por aplicar enfoques críticos literarios y postestructuralistas al tema, sigo sin estar convencido de hasta qué punto está justificado, dada la relativa falta de investigación sobre los aspectos más obvios de la animación: sus historias, sus técnicas, sus estilos, sus tipos y géneros, sus especificidades y sus contextos de recepción, producción y cultura.²⁹

Los cineastas especializados en animación también han intentado acotar el significado de la técnica cinematográfica con la que trabajan. Alexandre Alexeïeff, inventor junto a Claire Parker del dispositivo de animación *pinscreen* describe la animación de la siguiente forma:

²⁷ Gehman, Chris y Renke, Steve (Eds.) (2005). *The Sharpest Point, Animation at the End of Cinema*. Toronto: YYZ Books. Trad. a.

²⁸ Wells, Brian. (2011). Frame of Reference: Toward a Definition of Animation. *Animation Practice, Process and Production*. Vol. 1. Trad. a.

²⁹ Darley, A. (2007). Bones of Contention: Thoughts on the Study of Animation. *Animation*, Vol. 2 (1), 63–76. Trad. a.

A diferencia del cine de imagen real, la animación extrae los elementos de sus futuras obras de una materia prima formada exclusivamente por ideas humanas, esas ideas que los distintos animadores tienen sobre las cosas, los seres vivos y sus formas, movimientos y significados. Representan estas ideas a través de imágenes creadas por sus propias manos. En la concatenación causal de sus imágenes (concatenación que ellos mismos conciben) nada puede dejarse al azar. Por esta razón, la creación requiere un tiempo excesivamente largo que no guarda proporción con el cine de acción en vivo. Pero el repertorio de ideas humanas es inagotable.³⁰

El artista plástico y animador Jan Švankmajer, cuyo trabajo se relaciona con una suerte de postsurrealismo, afirma sobre la animación:

La animación me permite dar poderes mágicos a las cosas. En mis películas muevo muchos objetos, objetos reales. De repente, el contacto cotidiano con las cosas a las que la gente está acostumbrada, adquiere una nueva dimensión y de este modo se pone en duda la realidad. En otras palabras, utilizo la animación como medio de subversión.³¹

Hemos de señalar, que excepto la propuesta aportada por Maureen Furniss, el resto de las recopiladas en este apartado, han sido realizadas por hombres, ya que como se ha apuntado previamente, son ellos quienes se han dedicado en mayor medida a desarrollar una teoría sobre el campo de la animación. Es destacable que la investigadora huya del concepto "definición", cerrado y sólido, para sugerir una opción como es el *continuum*, aportando un punto de vista más abierto y orgánico, posiblemente influido por los enfoques más interdisciplinares de la teoría feminista.

Existen más ejemplos sobre esta discusión casi ontológica, sin embargo, este no es un estudio centrado en la teoría de la animación, sino que está realizado desde el punto de vista de la producción artística y las metodologías con las que se lleva a cabo. Con todo, parece relevante dentro de la investigación realizar este análisis de las diferentes propuestas y dar cuenta de los diversos puntos de vista que se dan en este debate, para concluir con una definición propia.

Así pues, ¿cómo definimos la animación? Podríamos proponer, basándonos en la definición de Alexeïeff y centrándonos en la práctica de este medio, que animación es el tipo de cine creado únicamente a partir de la imaginación humana, que a través de un conjunto de técnicas revela un mundo visual y narrativo que no existía previamente.

2.1.3 La animación en la era predigital y la animación en la era digital

Según el historiador del cine de animación Giannalberto Bendazzi "El suceso más importante y potencialmente sucedido en el mundo de la animación ha sido la invención del ordenador"³², es decir, que ese evento marca un punto de inflexión tan trascendental que podemos dividir la práctica de la animación y sus

³⁰ Alexeïeff, Alexandre. (2016). *Ecrits et entretiens sur l'art et l'animation (1926-1981)*. Francia: PUV Presses Universitaires de Vincennes. Trad. a.

³¹ Švankmajer, Jan. (2012). *Para ver, cierra los ojos*. Madrid: Pepitas de calabaza.

³² Bendazzi, Giannalberto. (2003). *110 años de animación*. Ed. española. Ocho y Medio.

procedimientos en dos grandes eras: la predigital y la digital. Esta investigación, se ciñe a la primera época, en la que se implementaron diversas técnicas manuales previas a la irrupción de los ordenadores en la creación y postproducción de imágenes cinematográficas. Pero, antes de definir cuáles son las metodologías para crear animación y proponer una taxonomía de las mismas, se describirán brevemente las características distintivas de estas dos eras.

Como se ha apuntado, en la historia de los procedimientos para crear imágenes animadas se pueden diferenciar entre los mecánicos y los digitales. Durante décadas, los departamentos técnicos y artísticos de los grandes estudios de cine, así como los laboratorios de algunas empresas tecnológicas, abordaron el reto de implementar nuevas metodologías que permitieran, por un lado, facilitar procesos que eran muy laboriosos y, por otro, ampliar las posibilidades creativas en las artes cinematográficas. Podemos nombrar muchos de estos desafíos de la era predigital, como la creación de figuras fantásticas, que se realizaban primero mediante animación *stop-motion* y después combinando esta técnica con la robótica; la integración de imagen real en fondos pintados o maquetas a través de procedimientos como el *matte painting*, el *glass shot*, la doble exposición, el *traveling matte* o el proceso del vapor de sodio, que derivaron en el *chroma key*; los efectos visuales integrados mediante técnicas de rotoscopia manuales, mediante retroproyección o mediante impresora óptica, y un largo etcétera de innovaciones que contribuyeron desde el surgimiento de los *trick films*³³ a crear mundos imaginados.

Durante esta era predigital, los procedimientos para crear imágenes animadas fueron principalmente los dibujos animados y el *stop-motion*, además de las metodologías derivadas de esta técnica como la animación de recortes o *cutout*, y la animación de arena, entre otras. Tanto el cine de animación industrial, como en el independiente estaba supeditado a procesos manuales, en los que poco a poco se fueron introduciendo elementos tecnológicos que facilitaban la producción. En el caso de los dibujos animados, algunos de estos avances fueron las hojas de acetato, la cámara multiplano o la xerografía. En la animación *stop-motion* fueron los materiales, los que propiciaron mejoras en la técnica, como la implementación de figuras de *foam latex*, o *armatures* más ligeras y mejor articuladas, aunque la práctica de la animación en sí, continuó siendo igual de laboriosa que en las primeras producciones de este medio.

Aunque el primer ordenador mecánico fue creado en 1822 por Charles Babbage, no es hasta los años 30 del siglo XX, cuando se empiezan a sentar las bases de la informática actual, con dispositivos como la "máquina de Turing". En 1943, Tommy Flowers desarrolló *The Colossus*, el primer ordenador eléctrico programable, que fue usado para descifrar mensajes encriptados durante la II Guerra Mundial. Años después, en 1958, John Whitney modificó el mecanismo de una computadora parte del sistema antiaéreo M-5 utilizado también durante la Segunda Guerra Mundial para

³³ Los *trick films* o películas de trucos, eran obras creadas en los primeros años de la historia del cine, más que con una intención narrativa, con el objetivo de sorprender al público presentando efectos especiales y visuales.

crear las primeras imágenes generadas con ayuda de un ordenador aparecidas en una película. Para crear estas imágenes, que formaban parte de los títulos de crédito de *Vértigo* (Hitchcock, 1958), Whitney construyó un sistema por el cual la computadora dirigía los movimientos de un brazo robótica que dibujaba las espirales.

No es hasta 1973, en *Westworld* (Heffron), cuando vemos en una obra cinematográfica, imágenes realmente creadas por ordenador. En su secuela, *Futureworld* (1976, Heffron), Ed Catmull y Fred Parke, realizaron las primeras imágenes en 3D, técnica que habían desarrollado al crear *A Computer Hand* (1972), la primera animación en 3D de la historia, cuando eran estudiantes en la Universidad de Utah. En 1977, Larry Cuba, otro de los pioneros de la animación digital, realiza la primera animación vectorial de la historia del cine en la película *Star Wars. Episodio IV* (Lucas, 1977). A partir de ese momento las innovaciones mediante tecnología digital no dejan de sucederse: *Tron* (Lisberger, 1982) es la primera película en incluir secuencias enteras de imágenes creadas por ordenador con planos a pantalla completa; en *The Young Sherlock Holmes* (Levinson, 1985) aparece el primer personaje poligonal (3D) creado por ordenador e integrado en una escena de imagen real; en *The Abyss* (Cameron, 1989), aparece la primera simulación digital realista de fluidos; en 1991, se estrena *Terminator II* (Cameron, 1991), la primera película, que además de contener efectos digitales muy logrados, estos están compuestos digitalmente; en *Jurassic Park* (Spielberg, 1993), aparecen los primeros personajes fotorrealistas creados en 3D e integrados en escenas de imagen real; esta evolución técnica culmina cuando en 1995 Pixar estrena *Toy Story*, dirigida por Jonh Lasster, el primer largometraje creado totalmente por computadora que marca un punto de inflexión e inicia un nuevo rumbo en el cine de animación.

Desde ese momento, el cine de animación ha estado dominado por técnicas digitales, habiendo sustituido la animación 3D a los dibujos animados, que habían dominado la industria durante décadas. Sin embargo, en los últimos años estamos viendo algunas producciones que, aunque se sirven de la tecnología digital para facilitar los procedimientos, están recuperando la estética e incluso en algunos casos, las técnicas del cine de animación anteriores al predominio del 3D.

2.1.4 Taxonomía de las técnicas de animación en la era predigital

Igual que sucede cuando intentamos encontrar una definición de animación, a día de hoy no existe un acuerdo académico con respecto a cómo ordenar y categorizar las técnicas particulares del propio medio. Intentaremos, no obstante, describir las diferentes formas de organizar la animación que han sido propuestas recientemente por algunos investigadores, analizando, en singular, cuáles son sus ventajas e inconvenientes.

Amanda López Guillermo en su tesis doctoral *Desarrollo y Evolución de las técnicas de animación e influencia en la significación filmica*, propone una taxonomía de las técnicas de animación dividiéndolas en dos grandes categorías: las técnicas planas o 2D y las técnicas volumétricas o 3D. En la primera categoría encontraríamos los dibujos animados, la rotoscopia, y la animación *cutout*, ya sean realizadas de forma

tradicional o mediante herramientas digitales. En la segunda, la que abarca las técnicas tridimensionales, estaría el *stop-motion* y sus derivadas: marionetas, *cutout* (que también estaría según esta autora en las técnicas planas), plastilina o arcilla, pixilación, arena y alfileres como técnicas físicas, así como la animación digital de objetos tridimensionales. En este caso, la sugerencia de dividir las técnicas de animación en función de si son volumétricas o planas, parece basarse en una cuestión poco significativa, ya que estamos hablando de la puesta en práctica de diferentes metodologías, y las propiedades materiales de aquello que es animado, aunque por supuesto influye, no parece lo determinante. Por ejemplo, poner en la misma categoría, técnicas tan diferentes en cuanto a procedimiento y resultados, como son los dibujos animados y el *cutout*, no parece lo más adecuado.

Existe otra propuesta para categorizar las técnicas de animación, basada, no tanto en el objeto a animar, sino en la relación del animador o animadora con el propio trabajo de la animación, de esta forma hablaríamos de animación indirecta y directa. Esta taxonomía la podemos encontrar en trabajos como la tesis doctoral de Raúl González Monaj, *La animación de tóner, procesos y principios*.

En las técnicas de animación indirecta se genera una imagen única para cada fotograma, que queda conservada. En muchas ocasiones, esta imagen es el resultado de un complejo proceso de producción llevado a cabo por diferentes personas y departamentos. Según González Monaj, las técnicas de animación indirecta serían: 2D clásico (dibujos animados realizados de forma manual), 3D infográfico y 2D vectorial. Hemos de tener en cuenta que este trabajo se publicó en el año 2008, y desde entonces, las técnicas digitales han avanzado mediante diferentes softwares que ofrecen múltiples posibilidades que el autor no contempla.

En las técnicas de animación directa, el animador o animadora va modificando el objeto a animar y tras cada modificación realiza una fotografía, son técnicas destructivas, en las que no se conserva la posición precedente una vez fotografiada. En este tipo de técnicas se da una relación íntima y personal entre animador o animadora y el objeto de la animación, ya que lo manipulan con sus manos o a través de instrumentos. Estas técnicas de animación directa serían: animación sobre celuloide (*direct animation*), pintura sobre cristal, pantalla de agujas, animación *cutout*, animación de arena, pixilación, *stop-motion*, plastilina sobre cristal, pantalla de agujas, animación de tóner (metodología que el autor implementó en esta investigación) y placas de yeso.

Esta sugerencia de taxonomía, parece más acertada, ya que al tratarse de la ordenación de técnicas atiende a la puesta en práctica de las mismas, sin embargo, se basa en la experiencia del animador o animadora y no en las características particulares de cada técnica.

Por otro lado, Maureen Funiss, en su libro *Art in motion* diferencia en dos grandes grupos según los modos de producción: la animación industrial y la animación independiente. Aunque esta ordenación no afecta directamente a las técnicas, que

es lo que aquí nos ocupa, es interesante hacer referencia a ella, ya que uno de los factores determinantes en las obras de las autoras estudiadas en esta tesis es el haber trabajado de forma "independiente". Según Furniss, la animación industrial/hegemónica/tradicional tiene las siguientes características: grandes presupuestos, hecha por grupos de personas, utiliza técnicas tradicionales, dirigida a grandes audiencias, dominado por cuestiones de marketing, es narrativa, mimética y lineal, refleja las normas sociales tradicionales y occidentales, apoya las creencias dominantes y está hecha por parte de grupos sociales dominantes y refleja sus ideas. Por otro lado, la animación independiente/experimental tiende a: tener presupuestos pequeños, estar hecha por individuos, usar técnicas distintas a las tradicionales, estar dirigida a proyecciones a pequeña escala, está dominada por cuestiones estéticas, es no narrativa, es abstracta, es no lineal, refleja estilos de vida alternativos, desafía las creencias dominantes y está hecha por artistas de grupos sociales discriminados y refleja sus preocupaciones. Así, podemos distinguir entre la animación realizada como un producto con fines comerciales, aunque tenga cualidades artísticas, y la animación independiente, que se asemeja más a una obra plástica que a una producción industrial.

Al margen del análisis de estas y otras propuestas, se propone, en el marco de esta investigación, otra forma de organizar las principales metodologías para crear imágenes animadas. Hemos de apuntar, que esta tesis no se centra en la ordenación de las categorías de las diferentes técnicas de animación, y aunque la sugerencia que aquí se propone deriva del estudio, la reflexión y la práctica, parece deseable una profundización en el ámbito académico, para poder establecer un consenso en torno a cómo ordenar las diferentes técnicas de animación, estableciendo categorías claras, así como una terminología que defina más claramente los diferentes procedimientos para crear imágenes animadas.

La taxonomía que proponemos, por tanto, se basa en la puesta en práctica de las técnicas usadas para crear imágenes animadas y así como el origen e invención de estos procedimientos. De una forma esquemática podemos decir que diferenciamos, por un lado, entre aquellas metodologías en las que se crea una imagen y después otra diferente y consecutiva, dando como resultado una serie de imágenes con variaciones entre sí que se pueden conservar. En segundo lugar, tendríamos aquellas técnicas con las que se crean imágenes animadas a partir de las modificaciones en un objeto físico, que se va fotografiando en cada cambio. De esta forma, partiremos de dos grandes categorías para organizar las técnicas predigitales, **la animación imagen a imagen** y la **animación stop-motion**. También Luc Plantier establece una distinción similar entre las técnicas de animación, dividiéndolas en estas dos grandes categorías:

El cine de animación se divide en dos grandes familias. La primera, aúna aquellas en las que cada imagen es conservada, más allá de la película en sí. Es la técnica principal de los dibujos animados y la animación por ordenador. El otro es un grupo de técnicas que utilizan material animado directamente delante de la cámara, y los movimientos

sólo aparecen realmente durante la proyección. Podemos citar las marionetas, la pixilación, la plastilina, la pantalla de agujas, etc. Y por supuesto, la arena.³⁴

Estos dos grandes grupos de técnicas de animación tienen orígenes diferentes. La animación imagen a imagen tiene su precedente más antiguo en el teatro óptico de Charles-Emile Reynaud. Este dispositivo era una evolución del praxinoscopio pero que permitía proyectar los dibujos que éste reproducía, aunque en este procedimiento no intervenía una cámara de cine. Reynaud creó una serie de dibujos consecutivos en una larga tira de papel, que al ser reproducidos de forma consecutiva a la velocidad adecuada creaban la ilusión de movimiento. Por otro lado, la categoría *stop-motion* tiene su origen en el truco de la parada de cámara reivindicado paralelamente por Méliès y Clark. El llamado *stop trick* o *jump cut* fue utilizada por James Stuart Blackton en *The Enchanted Drawing* de 1900, considerada una de las primeras películas de animación de la historia del cine, y fue desarrollado más adelante por Segundo de Chomón, denominándolo paso de manivela, como se describirá más adelante. Además de sus diferentes orígenes, la práctica de estas categorías o grupos de técnicas para crear imágenes animadas es a su vez distinta, lo cual justifica esta forma de ordenarlas.

2.1.4.1 La animación imagen a imagen

Esta primera categoría la hemos denominado animación imagen a imagen y su característica principal es que no es destructiva, es decir, se crean y se conservan cada una de las imágenes que darán lugar a la película animada, que son susceptibles de ser modificadas o sustituidas por otras. Además, todas estas técnicas, excepto la animación directa sobre celuloide, tienen en común el ser métodos de animación indirecta, es decir, las imágenes pasan durante el proceso de producción por diferentes manos, y el proceso en vez de personal es industrial en la mayoría de los casos. Para un único plano pueden estar implicadas diferentes especialidades: animador, *clean up*, colorista, fondista, etc.

En esta categoría estarían insertas los diferentes procedimientos de los llamados dibujos animados o animación tradicional, pero también otras metodologías como la rotoscopia o la animación directa o la animación con bordado.

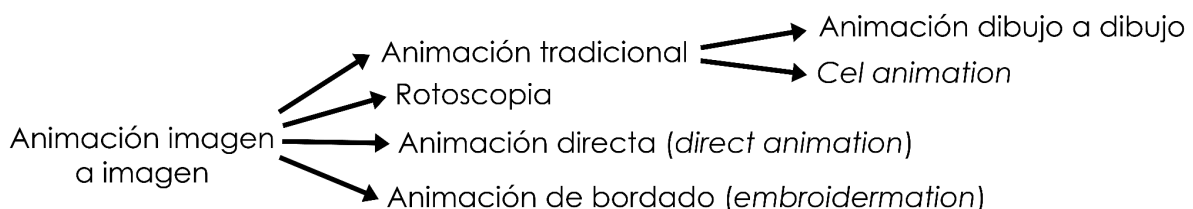


Figura 2. Esquema de las técnicas de animación "imagen a imagen".

La **animación tradicional o dibujos animados**, es el procedimiento para crear imágenes animadas en el que se realizan varios dibujos consecutivos, de forma

³⁴ Plantier, Luc (1994). *Pris dans les sables mouvants, Gisèle et Nag Ansorge*. Centre International du Cinéma d'Animation, Festival d'Annecy. Trad. a.

independiente, con pequeñas variaciones entre sí, y que al ser proyectados uno tras otro a la velocidad adecuada, dan lugar a la ilusión de movimiento. Dentro de esta técnica son dos los procedimientos más utilizados.

Por un lado, la versión simple de esta técnica, en la que se realiza un dibujo para cada uno de los fotogramas, con todos los elementos que formarán parte de la imagen final, como son las figuras, el color y el fondo.

Por otro lado, está la metodología usada más comúnmente en el cine de animación industrial, llamada *cel animation*. En este procedimiento, se dibujan y colorean las figuras animadas sobre hojas de acetato y el fondo se realiza aparte, para después filmar las dos imágenes conjuntamente, es decir, los elementos que componen la imagen final se realizan en diferentes capas.

El primer antecedente de esta técnica tiene lugar el 28 de octubre de 1892 cuando Reynaud presenta sus primeras *pantomimes lumineuses*, sin embargo, tradicionalmente, al no intervenir ni una cámara ni un proyector de bobinas de celuloide, la academia no las considera películas, sino que pertenecen a la llamada tecnología pre cinematográfica.

Unos años después, en 1908, **Emile Cohl** dirige *Fantasmagories*, considerada la primera película realizada con la técnica de la animación tradicional o dibujos animados. Su estela fue continuada por Windsor McCay con *Little Nemo* (1911), otra de las obras pioneras realizadas con esta técnica. Este tipo de animación fue el más popular durante el siglo XX, encarnado en las producciones de grandes compañías como Disney Studios o Studio Ghibli, pero también realizada de forma independiente por artistas como Johana Quinn. En el caso de la animación industrial hay un complicado proceso de producción en el que intervienen diversos departamentos que se encargan de cada una de las etapas de la producción, desde el *concept art*, el diseño de personajes, la creación de fondos, animadores, personas encargadas del *clean-up*, entintadores, coloristas y un largo etc. En producciones de carácter artístico, como las películas de Johana Quinn, es fundamental el trazo personal de la creadora que realiza la obra, al igual que sucede en las películas del también animador independiente Bill Plympton.



Figura 3. De izquierda a derecha: *Fantasmagories*, Emile Cohl, 1908. *Snow White and the Seven Dwarfs*, Walt Disney, 1937. *Sen to Chihiro no Kamikakushi*, Hayao Miyazaki, 2001.

La **rotoscopia**, es la técnica de animación en la que se usa una grabación de imagen real para usarla como referencia a la hora de dibujar o pintar la animación y, de esta

forma, los movimientos, resultan muy realistas y fluidos. Este procedimiento fue inventado por **Max Fleischer**, que comenzó a usar el rotoscopio a partir de 1914 en su serie de cortometrajes *Out of the Inkwell*. Este dispositivo consistía en un proyector cuyas imágenes se visualizan sobre una pantalla translúcida en la que se coloca el papel o acetato sobre el que se va a dibujar. Esta técnica se ha usado en producciones de animación comercial para facilitar el trabajo de los animadores, como en el caso de Disney Studios, que conservan multitud de archivos de referencia de películas tan emblemáticas como *Alice in Wonderland* (Disney, 1951) o *Sleeping Beauty* (Disney, 1959).

La rotoscopia también se ha utilizado como técnica en obras de animación artística, por primera vez, en la pieza *Rainbow Dance* de Len Lye realizada en 1936. Años después se intentó mecanizar este procedimiento para intentar diseñar un proceso por el cual se pudiera traducir de forma semiautomática la imagen real en imagen animada, con técnicas como la M-Tecnofantasy de Francisco Macián, los métodos implementados por Ralph Bakshi en *Wizards* (1977) y *El señor de los anillos* (1979), o mediante el software Rotoshop utilizado en las películas de Richard Linklater, *Waking Life* (2001) o *A Scanner Darkly* (2006)³⁵. Estos intentos fueron mayoritariamente infructuosos y en los últimos años se han realizado obras como la película *Loving Vincent* (Kobiela y Welchman, 2017), o la serie *Undone* (Hulsing, 2022), en las que se han puesto en valor las técnicas tradicionales y manuales de rotoscopia, con el apoyo de tecnología digital.



Figura 4. De izquierda a derecha: *The Clown's Pup* (*Out of the Inkwell*), Fleischer Studios, 1919. *Rainbow Dance*, Len Lye, 1936. *Loving Vincent*, Dorota Kobiela y Hugh Welchman, 2017.

La **animación directa**,³⁶ (en inglés *direct animation*) es la técnica en la que se pinta directamente sobre cada uno de los fotogramas de la cinta de celuloide. Hay cierta controversia sobre quién empleó esta técnica por primera vez. Según algunas fuentes bibliográficas en 1911 los hermanos Ginanni-Corradini, emplearon esta metodología en *Accordo di colore*, considerada la primera película abstracta de la

³⁵ Martínez, Elisa y Fernández Torres, Fernando. (2023). La épica de la rotoscopia: Ralph Bakshi y El Señor de los Anillos. En Martínez Fabre, Mario-Paul y Fran Mateu (Eds.). *Territorios de la Alta Fantasía*. Tirant Humanidades. ISBN: 978-84-1183-091-1

³⁶ En castellano llamamos animación directa a tres cuestiones diferentes. En primer lugar, a la animación pintada directamente sobre el celuloide (*direct animation*). En segundo lugar, a lo que en inglés se conoce como método *straight ahead*, es decir, en la puesta en práctica de los dibujos animados, cuando animamos un fotograma tras otro (opuesto al método *pose to pose*). En tercer lugar, llamamos también animación directa a la animación creada en contacto físico directo con el objeto a animar.

historia del cine, pero de esta obra no se conservan más que algunos bocetos, así que no lo podemos afirmar con seguridad.

Unos años más tarde, a mediados de los años 30 del siglo XX, **Norman McLaren** y **Len Lye** de forma paralela crearon películas pintando directamente sobre celuloide. En 1935, el animador y artista neozelandés Len Lye creó *A color box*, una película en la que pintaba sobre el celuloide y también lo rayaba. Más o menos a la vez, y sin conocer el trabajo de Lye, el cineasta experimental Norman McLaren hizo su propio descubrimiento de la que sería una de las técnicas fundamentales de su carrera. McLaren quería hacer animación, pero no disponía de medios técnicos. Consiguió un viejo proyector y algunas películas antiguas, que lavó y utilizó como soporte para sus dibujos. La primera película que se conserva del artista de origen escocés es *Love on the Wing* de 1938, y un año después trabajó para Mary Ellen Bute en *Spook Sports*, realizada mediante el mismo procedimiento.

En España, cuando nos referimos a esta técnica, tenemos como máximo exponente a Juan Antonio Sistiaga que, en 1970, realizó el primer largometraje realizado mediante este procedimiento, titulado *...ere erera baleibu izik subua aruaren....*. Para crear esta obra pintó 108.000 fotogramas completamente únicos y no utilizó truca o efectos fotográficos en su realización.



Figura 5. De izquierda a derecha: *A color box*, Len Lye, 1935. *Love on the Wing*, Norman McLaren, 1938.... *ere erera baleibu izik subua aruaren ...*, José Antonio Sistiaga, 1970.

La **animación de bordado**, en inglés *embroiderment*, es un procedimiento por el cual se realiza un bordado por cada uno de los fotogramas que compondrán la secuencia animada. Aunque el bordado es un arte milenario, tradicionalmente practicado por mujeres, no encontramos obras realizadas con esta técnica hasta hace pocos años. El único precedente que se ha hallado en el cine primitivo es *Animated Cotton* (1909) dirigida por Walter R. Booth, en colaboración con el naturalista F. Percy Smith. Sin embargo, aunque es una película animada realizada con hilos, no está hecha imagen a imagen, sino mediante la técnica *stop-motion*. Resulta llamativo que en una época en la que la tecnología digital parece inundar casi toda la producción cinematográfica, es en la última década cuando han proliferado este tipo de películas de animación. La animadora experimental **Nina Paley** ha realizado algunos trabajos con esta técnica, como el cortometraje *Chad Gadya* de 2015, en colaboración con Theodore Gray. Juntos, han implementado el *stitchcoding*, un uso del software Mathematica, con el que a través de la codificación de puntadas pueden optimizar el trabajo. En cuanto a esta técnica, se

han planteado dudas sobre si debía ser incluida o no en esta taxonomía de técnicas predigitales, los ejemplos encontrados sobre esta metodología son posteriores al siglo XXI, sin embargo, el procedimiento en sí es manual (aunque en algunos casos se ha apoyado de planificación mediante software), con lo que se ha decidido incluir, ya que es posible que más adelante se hallen precedentes realizados durante la era predigital.

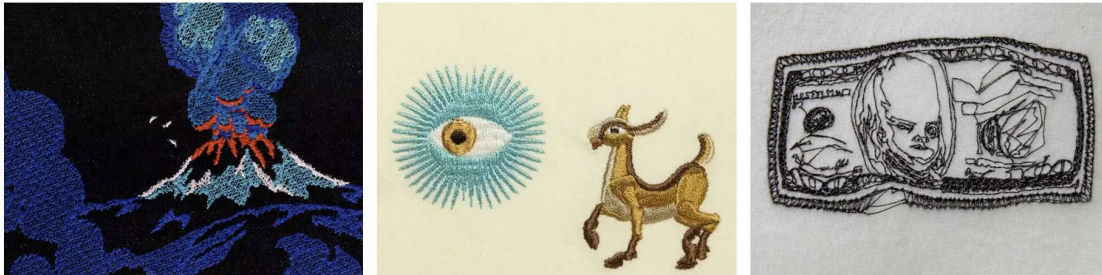


Figura 6. De izquierda a derecha: *Tharsis Sleeps*, Nicos Livesey, 2014. *Chad Gadya*, Nina Paley, 2015. *A Dime Buck Grand*, Huy Messie, 2022.

2.1.4.2 La animación *stop-motion*

La segunda gran categoría técnica, el *stop-motion* es una técnica de animación directa, en la que el animador o animadora manipula el objeto (entendiendo por objeto desde una marioneta tridimensional hasta un puñado de arena) que va a ser animado. Cada vez que se produce un cambio sobre este objeto, se realiza una fotografía, y así sucesivamente. Esta secuencia de imágenes, proyectadas de forma consecutiva generan la percepción de movimiento de dicho objeto. Es una metodología destructiva, ya que una vez se modifica el objeto a animar, lo único que permanece es el registro fotográfico. Dentro de la categoría de la animación *stop-motion* podemos situar a la animación *stop-motion* tridimensional (marionetas, plastilina y objetos), la pixilación, la animación con *pinscreen* o pantalla de agujas, la animación con *waschmaschine*, la animación *cutout* (de recortes y siluetas) y la animación de fluidos en plano (pintura sobre cristal, arena o plastilina sobre cristal).

Dentro de las técnicas *stop-motion* podemos distinguir entre dos grupos de procedimientos, aquellos que se realizan "frente a cámara" y las que se ejecutan "bajo cámara". También podríamos denominarlas, en palabras de Maureen Furniss *3D stop-motion media* y *2D stop-motion media*. Las técnicas frente a cámara o *stop-motion* 3D, son aquellas en las que la cámara se sitúa frente al objeto a animar, normalmente tridimensional, y en las que el dispositivo de grabación se manipula con todas las posibilidades de variación de encuadres y movimientos de cámara que hay en una producción de imagen real. En esta categoría encontramos las diferentes variantes del *stop-motion* tridimensional, la pixilación y la animación con pantalla de agujas o *pinscreen*. Las técnicas bajo cámara o *stop-motion* 2D son aquellas en las que tradicionalmente se trabaja mediante un dispositivo similar a la mesa multiplano. En estas metodologías para crear imágenes animadas la cámara está fijada en cenital y los objetos a animar, normalmente bidimensionales están situados debajo. Estos procedimientos son las dos variaciones de la animación *cutout* y las técnicas

de animación de fluidos sobre plano, como son la animación *paint-on-glass*, la animación de arena, la animación de plastilina en plano y la animación de tóner.

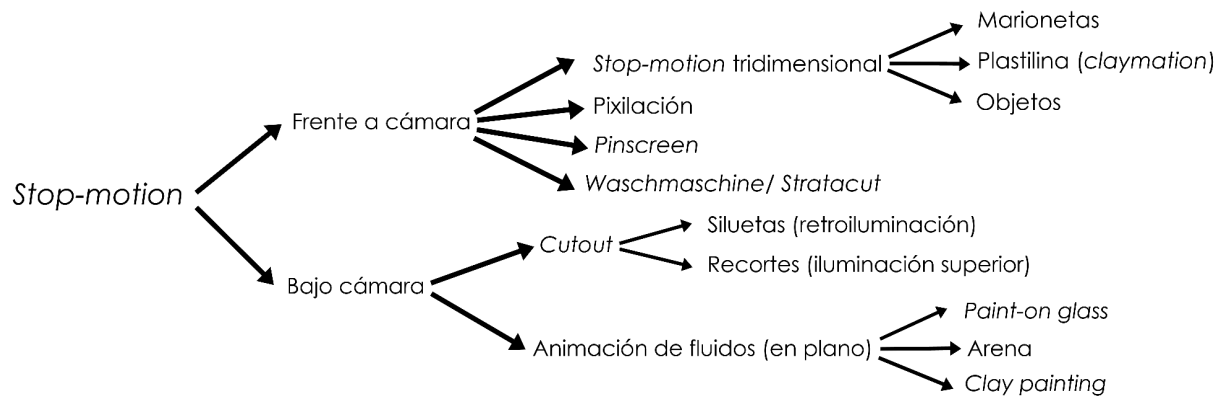


Figura 7. Esquema de las técnicas de animación *stop-motion*.

La animación *stop-motion* tiene su origen en el descubrimiento de que la cámara de cine puede detener la grabación para luego reanudarla. Hay cierta controversia sobre si fue el norteamericano Alfred Clark o el francés Méliès quien descubrió que esta particularidad de la cámara de cine podía tener su aplicación para los trucajes cinematográficos. En 1895, Clark estaba realizando la película *The Execution of Mary, Queen of Scots*, cuando paró la cámara para sustituir a la actriz por un maniquí que fue decapitado. La otra versión relata que más o menos en la misma época, Méliès estaba grabando las calles de París cuando la cámara se atascó, al proyectar la película, su sorpresa fue mayúscula al descubrir que mágicamente un omnibús se convertía en un coche fúnebre y un hombre en una mujer. En palabras del propio Méliès: "Así fue como descubrí el truco por sustitución, y al cabo de dos días ejecutaba las primeras metamorfosis de hombres a mujeres y las primeras desapariciones repentinas"³⁷. Esta técnica, llamada *stop trick* o *jump cut*, fue usada en principio para crear efectos especiales como desapariciones y transformaciones de un personaje o un objeto en otro. Alice Guy Blanché la empleó en las películas *Scene d'escamotage*, *Chez le Magnétiseur*, o *Faust et Méphistophélè*, rodadas entre 1898 y 1903. En poco tiempo, otros directores verían en este truco, además de la posibilidad de realizar sustituciones, apariciones y desapariciones mágicas, una vía para desarrollar una nueva técnica con la que dar vida a objetos inanimados.

Segundo de Chomón hizo evolucionar esta técnica y la denominó paso de manivela, modificando una cámara para fotografiar un cuadro con cada movimiento de la manivela. Son incontables los descubrimientos e innovación que implementó Chomón entre finales del siglo XIX y principios del XX, muchos de ellos fueron precursores de algunas de las metodologías que las mujeres protagonistas de este estudio, elevaron a categoría cinematográfica. En 1908 asombró a los espectadores con *Hôtel électrique*, la película en la que mediante la animación *stop-motion* tridimensional los objetos cobraban vida, aunque hay que apuntar que esta película

³⁷ Méliès, Georges. (1907). *Les vues cinématographiques. Annuaire général et international de la photographie*. Trad. a.

tiene muchas similitudes con *The Haunted Hotel* (1907) de James Stuart Blackton. Ese mismo año, realizó *Les Ombres chinoises*, obra en la que el cineasta turolense experimentó con la animación *cutout*, y también utilizó arcilla animada en *Sculpteur moderne*. En 1909 filma para la productora Pathé *Le Théâtre électrique de Bob*, en la que, tras una introducción rodada en imagen real, vemos una escena de guiñol en la que unos pequeños muñecos de porcelana realizan varias acciones.

Paralelamente en EEUU se realizan otras películas con técnicas de *stop-motion* primitivas, como *Humorous Phases of Funny Faces* de 1906, dirigida por James Stuart Blackton. En esta obra vemos dibujarse mágicamente a dos personajes en una pizarra que realizan algunos gestos. La animación está realizada mediante la técnica de dibujar, grabar, borrar, dibujar, grabar, etc. antecediendo los procedimientos como la animación de arena, pintura sobre cristal y otros fluidos sobre plano. Blackton había dirigido en el año 1900 *The Enchanted Drawing*, un *trick film*³⁸, en el que mediante el truco de parada de cámara introducía algunos cambios en un dibujo que él mismo había realizado ante la cámara.

Una de las películas icónicas de estas primeras obras realizadas con técnicas *stop-motion* primitivas es *Matches, an Appeal*, dirigida por Arthur Melbourne-Cooper supuestamente en 1899³⁹. El autor denominaba a su técnica *stop-and-start-film*, en ella, vemos dos figuras construidas con cerillas que, animadas fotograma a fotograma, escriben en una pizarra un mensaje destinado a recaudar fondos para el ejército. Como se ha apuntado anteriormente, dentro de la categoría de la animación *stop-motion*, encontramos multitud de técnicas que describiremos a continuación.



Figura 8. De izquierda a derecha: *Matches: an Appeal*, Arthur Melbourne-Cooper, 1899 (fecha en cuestión). *The Haunted Hotel*, James Stuart Blackton, 1907. *Humorous Phases of Funny Faces*, James Stuart Blackton, 1906.

La **animación *stop-motion* tridimensional**, es heredera directa de las técnicas implementadas por Segundo de Chomón o James Stuart Blackton, entre otros. En el caso de esta metodología, se anima frente a cámara un elemento volumétrico, que podemos diferenciar entre marionetas o *puppets*, figuras de plastilina u objetos. En el

³⁸ Los *trick films* son un tipo de películas realizadas en las primeras décadas tras el nacimiento del cine, que, frente a los primeros filmes documentales, presentaban todo tipo de trucajes para asombrar al espectador como si estuviera en un espectáculo de magia.

³⁹ Durante décadas se ha considerado la primera película realizada completamente con animación *stop-motion*, y a su vez el primer anuncio publicitario, sin embargo, actualmente, esa fecha está en disputa y hay quienes afirman que pudo ser creada incluso en 1914.

primer caso hablamos generalmente de una marioneta creada a partir de un esqueleto articulado recubierto de un material como la espuma o la silicona, como las realizadas por Willis O'Brien en las primeras décadas del siglo XX. Las figuras tienen partes articuladas, y en la actualidad se suelen fabricar con elementos reemplazables, como ojos y bocas, para crear las diferentes expresiones, como en los trabajos del animador húngaro George Pal, que realizaba figuras de madera que eran reemplazadas para dar lugar a la ilusión de movimiento y deformación. Es una técnica que, aunque artesanal y laboriosa se sigue empleando hoy en día, por ejemplo, en las películas de animación que ha dirigido Tim Burton o Wes Anderson.

En el segundo, tenemos las figuras modeladas en plastilina, que también suelen tener en su interior un esqueleto articulado. Al estar recubiertas de un material fácilmente moldeable, se pueden deformar para crear expresiones o movimientos. Esta técnica, comenzó a utilizarse como efecto especial en películas como *The Sculptor's Nightmare* (1907) de Edwin S. Porter o, la ya mencionada *Sculpteur moderne* (1908) de Segundo de Chomón. Pocos años después, fue la escultora y animadora americana **Helena Smith Dayton** a la que se le ha dedicado un capítulo en esta investigación, la artista que realizó las primeras películas realizadas completamente con esta técnica. La animación de plastilina sigue produciéndose en la actualidad, por parte de compañías como Aardman, que combinan esta metodología con la de marionetas articuladas con elementos reemplazables, con gran éxito por parte del público.

En tercer lugar, tenemos la animación de objetos, que modificados o no, se han usado para realizar películas de animación desde *Hôtel électrique* de **Segundo de Chomón**, hasta las obras que en los últimos años ha realizado el artista Pes, pasando por el ingente trabajo del animador checo Jan Svankmajer.



Figura 9. De izquierda a derecha: *The "Teddy" Bears*, Edwin S. Porter, 1907. *Darkness/Light/Darkness*, Jan Svankmajer, 1990. *La Isla de los Perros*, Wes Anderson, 2018.

La **pixilación**, es la técnica de animación que consiste en usar humanos en vez de marionetas, para ser posicionados y fotografiados fotograma a fotograma, y así dar lugar a secuencias animadas. El término 'pixilación' fue acuñado en la década de 1950 por el animador Grant Munro, para referirse a la película *Neighbours* (1952) realizada por **Norman McLaren**. Podemos encontrar algunos antecedentes de la pixilación en películas como las ya citadas *The Haunted Hotel* (Blackton, 1907), en *Hôtel électrique* (Chomón, 1908) o en *Jobard ne peut pas voir les Femmes travailler* dirigida por Emile Cohl en 1911. El artista checo Jan Svankmajer ha realizado varias

obras mediante esta técnica que sigue de plena vigencia en la actualidad, como lo demuestran películas como *Luminaris* (2011) de Juan Pablo Zaramella, cortometraje que ostenta el récord Guinness al más premiado de la historia.



Figura 10. De izquierda a derecha: *Neighbours*, Norman McLaren, 1952. *Food*, Jan Svankmajer, 1992. *Luminaris*, Juan Pablo Zaramella, 2011.

La animación con **pantalla de agujas** o **pinscreen** se sirve de un dispositivo diseñado para realizar películas de animación mediante una metodología única. La *pinscreen* es una pantalla vertical blanca en la que hay incluso más de un millón de alfileres repartidos uniformemente. Se coloca una fuente de luz a un lado de la pantalla, con lo que cada alfiler proyecta una sombra oblicua, la suma de todas las sombras oscurecen la pantalla por completo. Al retraer un grupo determinado de alfileres, las sombras se acortan y dejan ver la luz en la zona correspondiente. De este modo se pueden crear figuras en toda la escala de grises. Y así, fotograma a fotograma resultaba posible hacer una película de animación con grabados. La pantalla de agujas, fue diseñada por **Alexandre Alexeïeff** y **Claire Parker**, quien también tiene un capítulo monográfico en esta investigación. Gracias a la labor de restauración y conservación de dicho dispositivo por parte de la National Film Board of Canadá y del Centre National du cinéma et de l'image animée de Francia, en la actualidad hay algunos artistas que lo han empleado para la creación de sus obras cinematográficas.



Figura 11. De izquierda a derecha: *Le Nez*, Alexandre Alexeïeff y Claire Parker, 1963. *Mindscape*, Jacques Drouin, 1976. *Here and the Great Elsewhere*, Michèle Lemieux, 2014.

La animación mediante la **waschmaschine** es un procedimiento para crear imágenes animadas inventado por Oskar Fischinger en torno a 1920. La técnica estaba asociada a un dispositivo que consistía en un soporte a través del cual pasaba un conglomerado de ceras de colores con forma de tubo que se iba cortando mediante una cuchilla giratoria. De forma sincronizada se abría el obturador de la cámara al tiempo que se realizaba un corte en el conglomerado de cera. Esta técnica fue empleada por Walter

Ruttman para realizar algunos efectos en *Las Aventuras del Príncipe Achmed*, después de haber comprado a Fischinger los derechos para utilizar el procedimiento inventado por éste. En las últimas décadas, artistas como David Daniels le han dado una segunda vida a esta técnica rebautizándola como *stratacut*.

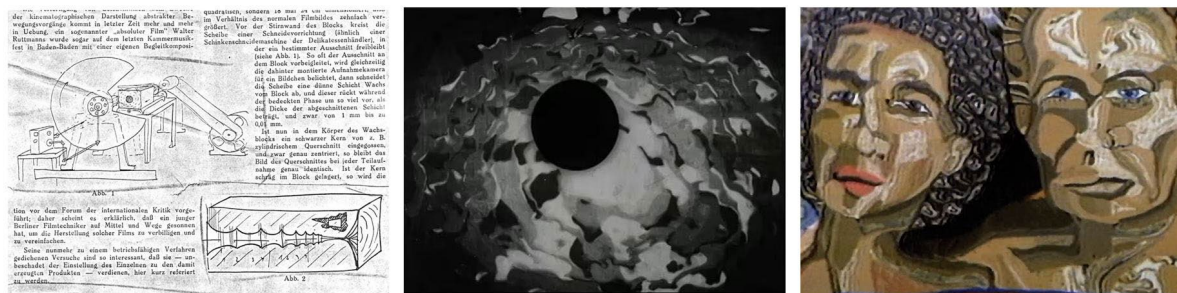


Figura 12. De izquierda a derecha: Boceto de la *waschmaschine*, Oskar Fischinger, fecha desconocida. Fotogramas de los *Wax Experiments*, Oskar Fischinger, 1921-1926. *Journey Through A Melting Brain*, David Daniels, 2009.

La **animación cutout**, es la metodología “bajo cámara” con la que se crean imágenes animadas a partir de figuras planas recortadas en papel o cartón, normalmente articuladas. Este tipo de animación de elementos planos se trabaja bajo cámara, es decir, con el dispositivo de grabación situado en cenital y con el objeto a animar depositado sobre una mesa, en muchos casos, una mesa multiplano, como la diseñada por Lotte Reiniger. En este caso, también podemos diferenciar dos tipos de animación *cutout*, en función de cómo se ilumine la escena.

Por un lado, tenemos la animación de siluetas, en la que se colocan las figuras, realizadas en cartón negro sobre una superficie retroiluminada, lo que potencia el contraste, el perfilado de las formas, y sus correspondientes movimientos. La primera vez que se observa en la historia del cine este tipo de imágenes es en *Les Ombres chinoises* (Chomón, 1908), película que combina este tipo de animación con imagen real. Pero fue la animadora alemana **Lotte Reiniger** a quien se le ha dedicado un capítulo monográfico, la artista que elevó esta técnica a metodología cinematográfica que, por sí misma, se podía utilizar para la narración audiovisual.

Por otro lado, tenemos la animación de recortes que se diferencia de la anterior por estar iluminada desde arriba, con lo que nos permite observar los colores, texturas, dibujos o impresiones realizadas sobre el papel. Fue usada por primera vez en dos películas de imagen real de Edwin S. Porter filmadas en 1905, con trozos de papel cortado animó los títulos de crédito de *How Jones Lost His Roll* y los títulos de crédito e intertítulos de *The Whole Dam Family and the Dam Dog*, y en *Humorous Phases of Funny Faces* de 1906, dirigida por James Stuart Blackton.

Más adelante, **Quirino Cristiani** realizó *El apóstol* (Cristiani, 1917), que, según la historiografía del cine de animación, fue el primer largometraje de animación de la historia, aunque no se conserva. En esta obra, Cristiani empleó, por un lado, marionetas de cartón negro articuladas, con dibujos de línea blanca, que marcaban detalles y expresiones. Por otro lado, empleó una suerte de animación tradicional combinada con

cutout, ya que realizaba por separado los diferentes dibujos, que requería una acción, y los recortaba, sustituyendo unos por otros durante la filmación.



Figura 13. De izquierda a derecha: *Las aventuras del príncipe Achmed*, Lotte Reiniger, 1926. *Storytime*, Terry Gilliam, 1968. *Mr. Frog Went A-Courting*, Evelyn Lambart, 1974.

Dentro de la llamada **animación de fluidos en plano** encontramos a su vez varias metodologías, y como en el caso del *cutout* son procedimientos que se realizan bajo cámara. En primer lugar, la técnica *paint-on-glass* o pintura sobre cristal, utilizada por Walter Ruttmann en sus obras abstractas realizadas en los años 20 del siglo XX, y que consiste en, a partir de un primer fotograma realizado con pintura de secado lento (como el óleo), se realizan modificaciones sobre este, y se van filmando. Muy similar es la técnica de plastilina sobre cristal o *clay painting*, en la que se parte de una primera imagen creada con plastilina en plano, que se va alterando y fotografiando. En este caso, se trabaja o bien con retroiluminación (desde abajo del cristal) y con material monocromático, o con iluminación superior, y una amplia paleta de color. En tercer lugar, tenemos la animación de arena, que consiste en a partir de cierta cantidad de este material, realizar dibujos, que se van transformando para dar lugar a imágenes animadas. La pionera de esta técnica es **Gisèle Ansgore**, a la que se le ha dedicado un capítulo monográfico.



Figura 14. De izquierda a derecha: *Le Chat chaméléon*, Gisèle y Nag Ansgore, 1975. *El viejo y el mar*, Alexander Petrov, 1999. *El Ruido del Mundo*, Coke Riobóo, 2013.

A finales de los años 40 y principios de los 50, surgen los primeros usos de dispositivos electrónicos, y más tarde, de computadoras analógicas, para generar imágenes animadas, en lo que podríamos denominar como el cine digital primitivo. La pionera en la creación de imágenes animadas con un dispositivo electrónico es **Mary Ellen Bute**, la quinta artista que protagoniza un capítulo monográfico en este estudio, su trabajo, precursor del arte electrónico y por tanto de la animación digital, es un puente entre la era estudiada, la predigital, y la siguiente. Este tipo de animación, creada a través de un dispositivo denominado osciloscopio es difícil de encuadrar

en alguna de las categorías que proponemos, por eso afirmamos que es el procedimiento puente entre las metodologías manuales y artesanales, y las digitales.

Con la llegada de la era digital, podemos hablar de nuevas herramientas o procesos de trabajo, pero las técnicas que se usan en la actualidad siguen perteneciendo de alguna forma a estas dos categorías, o bien se realiza una imagen independiente tras otra que al reproducirse da lugar a la sensación de movimiento, o bien se mueven “marionetas” que pueden ser desde figuras digitales planas al estilo *cutout*, o tridimensionales, que en vez de estar modeladas con plastilina, lo están mediante un software 3D.

2.1.5 Las mujeres y la animación

Las mujeres trabajaron en la industria del cine desde sus inicios y, también, en el cine de animación. Es posible, que debido a que muchas mujeres pertenecientes a la burguesía a partir de las últimas décadas del siglo XIX recibían como parte de su educación nociones de dibujo, pintura, bordado, costura, y otras artes decorativas⁴⁰, disponían de habilidades manuales que posibilitaron su incorporación a este sector profesional. Aunque había muchas mujeres trabajando en los grandes estudios de animación, como Disney o Fleischer, su tarea, sobre todo en las primeras décadas, se limitaba a labores mecánicas como el coloreado de los planos animados o el entintado de la línea. Con el paso de los años, las mujeres han ido abriéndose paso dentro de la industria de la animación, pero de forma muy paulatina. Tanto es así, que la primera mujer en ganar un premio Oscar a la mejor película de animación fue Brenda Chapman por *Brave* en el año 2012, codirigida junto a Marc Andrews.

En las primeras décadas de la historia del cine, otras artistas que querían llevar las riendas de sus proyectos, tomar las decisiones narrativas y estéticas, es decir, dirigir sus propias películas de animación o crear obras experimentales y artísticas, tuvieron que hacerlo fuera de la industria, de forma independiente. En este contexto de autonomía y emancipación creativa, varias mujeres artistas inventaron nuevos métodos y técnicas para crear imágenes animadas y así poder llevar a cabo sus producciones cinematográficas. Es en ellas en las que se centra este estudio: Helena Smith Dayton, Lotte Reiniger, Claire Parker, Mary Ellen Bute y Gisèle Ansorge, que fueron pioneras en técnicas de animación y su trabajo ha sido fundamental para la historia de esta disciplina artística y también para la historia de las mujeres en el cine y en el arte.

Esta investigación se centrará en estas artistas que trabajaron de forma independiente, e incidirá en cómo esa independencia y libertad fue la condición que hizo posible que desarrollaran nuevas técnicas. Podemos analizar múltiples factores por los que estas artistas realizaron su obra fuera de la industria.

⁴⁰ Gallotta, Barbara. (2021). Una aproximación al lugar de las mujeres en la conformación del campo de las artes decorativas. XIV Jornadas Estudios e Investigaciones Interdisciplinariedad y abordajes teórico-metodológicos en la Historia de las Artes.

Por un lado, trabajando fuera del paraguas de una gran compañía, había precariedad e infrafinanciación, pero también libertad creativa y absoluto control narrativo o artístico sobre sus películas, lo cual hubiera sido imposible en una gran producción. Por otro lado, siendo mujeres a principios del siglo veinte, debían conciliar la vida profesional y artística con la personal. Todas ellas estaban casadas y algunas tuvieron hijos, así que realizar este tipo de producciones, sin la presión de formar parte de un gran engranaje industrial, hacía posible la conciliación. Aunque este trabajo no es un estudio de género, es evidente que esta cuestión atraviesa la vida y obra de estas creadoras, así que esta perspectiva estará presente en toda la investigación.



Figura 15. De izquierda a derecha: Helena Smith Dayton, Lotte Reiniger, Mary Ellen Bute, Claire Parker y Gisèle Ansorge.

En el apartado anterior hemos propuesto una taxonomía de las técnicas de animación predigitales, muchas de ellas inventadas por las mujeres que ocupan este estudio: Helena Smith Dayton y la animación *stop-motion* tridimensional realizada con plastilina; Lotte Reiniger y la animación *cutout* de siluetas; Claire Parker, quien junto a Alexandre Alexeïeff inventó la animación mediante pantalla de agujas; Mary Ellen Bute, que entre muchas otras metodologías para crear animación, implementó el uso de dispositivos electrónicos con tal fin; y Gisèle Ansorge, pionera de la animación de arena. Estas artistas, trabajando de forma independiente inventaron procedimientos para generar imágenes animadas que dieron lugar a obras trascendentales en la historia del cine, y que hoy en día se siguen utilizando.

Como ya se ha apuntado, podemos diferenciar entre las mujeres que han trabajado en la industria de la animación y aquellas que han realizado películas animadas de forma independiente, aunque esta investigación versa sobre este segundo grupo, podemos apuntar brevemente, las cuestiones más significativas que se han dado con respecto a la inserción profesional de las mujeres en el campo de la animación industrial.

Son de sobra conocidas, entre las personas que investigamos la historia y la práctica de la animación, las cartas enviadas desde Disney Productions a las mujeres que se

postulaban a algunos puestos de trabajo en esta gran empresa. En la carta⁴¹ del 7 de junio de 1938 que responde a la solicitud de empleo de Mary V. Ford leemos:

Su carta con fecha reciente ha sido recibida por el departamento de entintado y pintura.

Las mujeres no realizan ningún tipo de trabajo creativo relacionado con la preparación de dibujos para la pantalla, este trabajo es realizado completamente por hombres jóvenes. Por esta razón las mujeres no son admitidas en la escuela de formación.

Encontramos algunas excepciones dentro de la animación industrial dirigida al gran público, por ejemplo, el trabajo de Joy Batchelor que junto a su marido John Halas dirigió Halas & Batchelor Cartoon Films, fundada en 1940, y una de las compañías de animación más longevas del continente europeo, con la que realizaron más de 100 obras de animación, entre ellas el largometraje *Animal Farm*, de 1954.

En la extinta URSS también encontramos casos excepcionales, como las carreras profesionales de las Hermanas Brumberg o Alexandra Snezhko-Blotskaya en la compañía estatal Soyuzmultfilm. Dentro de la llamada Escuela Checa, vinculada a Estudios Bat'a (compañía estatal de producción cinematográfica), desarrolló su trabajo la directora de animación Hermínia Týrlová, una gran artista de la animación *stop-motion* tridimensional. Sin embargo, como ya se ha apuntado, son algunas excepciones dentro de la extensa historia del cine, y no fue hasta el año 2012 cuando una mujer recogió un Oscar a la mejor película de animación.

Las mujeres interesadas en trabajar en el mundo de la animación se veían relegadas predominantemente a trabajos serviles, mientras que a sus homólogos masculinos se les concedían puestos más lucrativos. Incluso cuando el medio cinematográfico desafiaba las nociones elevadas de valor artístico, las mujeres permanecían al margen.⁴²

El carácter extraordinario del hecho de que algunas mujeres hayan alcanzado el éxito dentro del cine de animación más industrial o comercial, no debe servir para conformarnos y pensar que son dignas representantes de nuestro género, o que sólo ellas tenían la valía para adquirir una gran notoriedad en la historia del cine. Al revés, debe hacernos reflexionar sobre por qué, a lo largo del siglo XX no fueron apoyadas por la industria cinematográfica más mujeres de talento.

El problema (de la exclusión femenina) no puede resolverse señalando a célebres practicantes femeninas de la disciplina.... La situación colectiva del sujeto sexuado ideológicamente constituido-constituyente en la producción y como objeto situacional

⁴¹ El nieto de Mary V. Ford expuso públicamente esta carta en su cuenta de la web Flickr en el año 2007. <https://www.flickr.com/photos/polaroid/632255233/> Trad. a.

⁴² Taylor, Vivian K. (2011). *National Identity, Gender, and Genre: The Multiple Marginalization of Lotte Reiniger and The Adventures of Prince Achmed*. South Florida: USF Tampa Graduate Theses and Dissertations. Trad. a.

del discurso histórico es un problema estructural que obviamente va más allá del reconocimiento de dignas excepciones.⁴³

Desde 1995, la asociación Women in animation (WIA) tiene como objetivo promover y apoyar a las mujeres dentro del campo de la animación, además realiza periódicamente estudios en los que refleja cuál es la situación de las mujeres dentro de este ámbito. En España, existe MIA (Mujeres en la industria de la animación) que realiza labores similares. Las investigaciones realizadas en los últimos años a nivel internacional por la asociación WIA, demuestran que mientras las mujeres que estudian animación son mayoría, sólo una parte de ellas acceden a un puesto de trabajo en la industria, y de este porcentaje, únicamente un 3% recibe la confianza para dirigir proyectos.

El informe de WIA (Women In Animation) refleja que el 60% del estudiantado de animación en Estados Unidos y en Europa son mujeres. Sin embargo, la cifra obtenida en ocupación laboral baja hasta el 37% de mujeres profesionales en el medio. En los puestos de poder creativo el número cae hasta el 19%. Y es en la cabeza de las producciones, en la dirección, donde la desigualdad en las cifras es abismal: solo un 3% de la dirección en largometrajes es realizada por mujeres, menos de un 1% de ellas son mujeres racializadas, y en producciones para televisión es un 13%, donde un 2% son mujeres racializadas.⁴⁴

Según este informe, en la actualidad, encontramos muchas mejoras y avances con respecto a décadas pasadas gracias a las distintas olas feministas. Sin embargo, el problema constitutivo que representan cuestiones como la estructura social patriarcal, el "techo de cristal", la desigualdad de sexos, etc. aún tienen como consecuencia que las mujeres: aunque puedan acceder al mercado laboral en todos los ámbitos (por supuesto refiriéndonos a zonas geográficas avanzadas en temas de igualdad), tienen muy complicado escalar en puestos de responsabilidad, ya que quienes toman las decisiones sobre quien ocupara estos cargos son mayoritariamente hombres (en concreto hombres cis, hetero, blancos y de clase alta).

Un hecho decepcionante, es que incluso después de los movimientos para la liberación femenina de los años 60 y 70, las mujeres aún estaban limitadas dentro de la industria de la animación y no fue hasta el boom de los dibujos animados de finales del siglo XX cuando empezaron a afirmarse como algo más que engranajes de apoyo y como vitales para el futuro de la animación.⁴⁵

Además de los prejuicios en torno a la capacidad de las mujeres para asumir responsabilidades, se da por hecho que los hombres son capaces de aportar un

⁴³ Taylor, Vivian K. (2011). *National Identity, Gender, and Genre: The Multiple Marginalization of Lotte Reiniger and The Adventures of Prince Achmed*. South Florida: USF Tampa Graduate Theses and Dissertations. Trad. a.

⁴⁴ Roca Vera, Dácil y Ruiz Rallo, Alfonso. (2022). ¿Purplewashing o feminismo? Un cambio de paradigma en la industria de la animación. *Con A de animación* (Nº15)

⁴⁵ Grace, Whitney. (2017). *Lotte Reiniger: Pioneer of Film Animation*. EEUU: McFarland & Co Inc. Trad. a.

punto de vista universal, y que las obras creadas por mujeres están dirigidas o solo interesan a otras mujeres.

En su libro *Understanding Animation*, Paul Wells habla de una *estética femenina* en las películas de animación hechas por mujeres. El investigador describe este tipo de obras mediante cuatro características principales: el cambio en la representación de la mujer como objeto a la mujer como sujeto; la desconfianza en el lenguaje, con una preferencia por lo visual; abandono de las formas conservadoras, con narrativas más radicales de cara a provocar una reflexión en el espectador; y, por último, el tratamiento de temas políticos, como el cuerpo, las relaciones entre hombres y mujeres, el lugar social de esta, los roles de género, etc. Aunque seguramente de forma bienintencionada, lo que hace Wells en este texto es perpetuar esa percepción social del arte femenino, replegado sobre sí mismo, e incapaz de apelar a un público universal. Afortunadamente, el cine de los últimos años demuestra que las mujeres también pueden dirigir películas de superhéroes, de terror o de violencia extrema, junto con comedias, o dramas intimistas y poéticos, al igual que los hombres.

Las mujeres animadoras no son una raza aparte, confinándose a sí mismas a temas de mujeres o puntos de vista subjetivos.⁴⁶

Además del problema de las pocas mujeres a las que se les ha permitido tener responsabilidades creativas en el campo de la animación, se añade que muchas de ellas no han sido acreditadas convenientemente, o se ha minusvalorado su contribución. En el prólogo al libro *Doing Women's Film History*, las editoras Christine Gledhill y Julia Knight explican:

Nos enfrentamos al problema particular de que muchas mujeres han dejado pocas huellas históricas, su papel en la producción o en la cultura cinematográfica ha sido oscurecido por compañeros masculinos más visibles o autopromocionados, o se ha ocultado tras una práctica colectiva o de colaboración.⁴⁷

Entre muchos ejemplos, podemos citar, el caso de Elaine Makatura, esposa de Saul Bass, que entró a trabajar en el estudio del diseñador en 1955, pero no fue hasta 1989 cuando ella pudo firmar por primera vez uno de sus trabajos. Muchos de los títulos de crédito más emblemáticos firmados por el estudio de Bass, como los de *Espartaco* (Kubrick, 1960), llevan el sello estilístico de Makatura muy distinto a las características de la Escuela de New York que identificamos con Bass.

Otro caso similar es el de Evelyn Lambart que, durante mucho tiempo se consideró la ayudante de Norman McLaren, cuando la realidad es que habían codirigido juntos algunas de las películas cuya autoría solo se le atribuía a él. En la bibliografía más antigua sobre historia de la animación podemos leer descripciones como "una de las más estrechas colaboradoras"⁴⁸ y no se acredita su participación en obras

⁴⁶ Pilling, Jayne (ed.) (1992). *Women And Animation: A Compendium*. London: British Film Institute, Exhibition & Distribution Division. Trad. a.

⁴⁷ Gledhill & Knight. (2015). *Doing Women's Film History*. University of Illinois Press. Trad. a.

⁴⁸ Bendazzi, Giannalberto. (2003). *110 años de animación*. Ed. española. Ocho y Medio.

emblemáticas como *Begone Dull Care* (Lambart y McLaren, 1949). Son sólo un par de las muchas historias de mujeres, que en palabras de Maureen Furniss “han tendido a ser enormemente ensombrecidas por los hombres con los que trabajaron”⁴⁹

Hemos relatado de forma muy resumida la situación histórica de las mujeres en el campo de la animación industrial y comercial, y sus principales problemáticas en este ámbito. Sin embargo, la animación independiente sí ofreció una posibilidad a algunas mujeres artistas que pudieron desarrollarse profesionalmente como animadoras y directoras de animación. Según la novelista Jeanette Winterson, citada por Jayne Pilling en su libro *Women in animation*:

Para las mujeres con talento para el arte e interesadas en hacer películas, la animación ofrece a la vez un reto y un lugar seguro”. Un reto por su ilimitado potencial de expresión (y auto experimentar” expresión), y un lugar seguro porque puede ofrecer un espacio privado en el que experimentar.⁵⁰

Cuando hablamos de que estas mujeres creadoras trabajaban en sus casas o pequeños estudios, de forma independiente y con bajos presupuestos, no lo hacemos con ánimo de romantizar esta situación, hubiera sido preferible que hubieran desarrollado sus obras con grandes equipos humanos e infraestructuras técnicas menos precarias, que su tendencia no fuera “trabajar con lo que tienen más a mano”⁵¹, o que lo fuera por voluntad, no por falta de medios.

Maureen Furniss cita sin dar su nombre a la primera directora en un gran estudio de Hollywood, que le comentó en un correo personal: el momento de celebrarlo será cuando las mujeres en la industria sean tan comunes que apenas signifique nada.⁵²

⁴⁹ Furniss, Maureen. (1998). *Art in motion. Animation Aesthetics*. Londres: John Libbey & Company Limited. Trad. a.

⁵⁰ Pilling, Jayne (Ed.) (1992). *Women And Animation: A Compendium*. London: British Film Institute, Exhibition & Distribution Division. Trad. a.

⁵¹ Beams, Mary. (1994). Subverting Time: a Woman's Perspective. *Animation Journal* 2, primavera de 1994. Trad. a.

⁵² Furniss, Maureen. (1998). *Art in Motion. Animation Aesthetics*. London: John Libbey & Company Limited. Trad. a.

2.2 Helena Smith Dayton: La animación de plastilina

Helena Smith Dayton fue una de las primeras mujeres animadoras de la historia, y la primera persona en crear películas realizadas completamente con pasta de modelar, la técnica que actualmente conocemos como *claymation*⁵³. También fue ilustradora, escultora, periodista, escritora, y activista por el sufragio femenino.



Figura 16. Helena Smith Dayton. *Cartoons magazine*. Vol.12 nº5, 1917.

2.2.1 Helena Smith Dayton y sus películas desaparecidas

A pesar de ser la primera persona en realizar películas con la técnica más popular de animación después de los dibujos animados, la *claymation*, su nombre no aparece prácticamente en ninguna de las historiografías sobre animación, y menos aún en las publicaciones sobre historia del cine en general. Satirizando sobre este hecho, el investigador Jason Cody Douglass explica:

Los académicos de la animación, conscientes de la marginación de Smith Dayton en la historia del cine, dirían irónicamente ¡porque ella era animadora!, las académicas feministas familiarizadas con los títulos de los capítulos de libros como *Animation: A World History*⁵⁴ (Capítulo 3: Los padres o Capítulo 4: Los hijos de los padres⁵⁵) podrían agregar ¡porque ella era una mujer!⁵⁶

A estas dos circunstancias que motivaron su olvido, *animadora* y *mujer*, en la bibliografía sobre historia de la animación, se añade el hecho de que ninguna de las películas que realizó Helena Smith Dayton se ha conservado, aunque sí numerosa

⁵³ *Claymation* es la palabra compuesta que, en lengua inglesa, define a la animación realizada con pasta de modelar y está formada a partir de las palabras *clay* y *animation*. Hay que aclarar que, en inglés la palabra *clay* describe tanto a la plastilina como a la arcilla, cuando no podamos determinar cuál es el material empleado en las obras pioneras de este tipo de animación, usaremos el término "pasta de modelar" o *clay*.

⁵⁴ Bendazzi, Giannalberto. (2017). *Animation: A World History*. Reino Unido: Routledge.

⁵⁵ Podría entenderse de la traducción, que se ha empleado el masculino genérico propio del castellano, sin embargo, los títulos originales de los capítulos son: *Chapter 3: The Fathers, or Chapter 4: The Fathers' Sons*.

⁵⁶ Douglass, Jason Cody. (2017.) Artist, Author, and Pioneering Motion Picture Animator: The Career of Helena Smith Dayton (runner-up). *Animation Studies* (Online Journal). Trad. a.

documentación cuyo origen es la prensa de la época que dan fe de su existencia y de la repercusión que tuvieron.

El académico Eric Smoodin⁵⁷ explica que, durante las primeras décadas de los estudios de cine como disciplina académica, la investigación se basó sobre todo en fuentes textuales: se hacía historia a partir de la historia, y teoría cinematográfica a partir de la teoría. Sin embargo, a partir de los años ochenta encontramos un cambio de paradigma, una corriente académica archivística que rescataba obras y otra documentación primaria y con ellos a sus creadores y creadoras que, por un motivo u otro, no entraron en su momento a formar parte de los grandes nombres de la historia del séptimo arte.

Estos investigadores que proponían el giro archivístico en los estudios cinematográficos, realizaron una labor arqueológica volviendo a revisar las obras del cine primitivo para analizarlas de primera mano. El objetivo era examinar dichas películas y sus autores o autoras desde una nueva óptica, como podría ser la perspectiva de género, u otras cuestiones políticas y sociales.

Pero para poder realizar este trabajo prospectivo en torno a las fuentes originales, estas debían haberse conservado, y para que esto sucediera, los historiadores, conservadores e investigadores debieron, en su momento, constatar la importancia de dicha obra y de su autor o autora. Aquí entra en juego el sesgo o simplemente el punto de vista o criterio de tales intervenciones, con lo que muchas obras que podrían ser fundamentales, no se conservan. En palabras de Jason Cody Douglass:

Las políticas de preservación perpetúan un ciclo de prejuicios en el que las películas más identificadas y salvadas son aquellas de cineastas que ya se consideran dignos de ser rescatados.⁵⁸

En 1993 un estudio realizado por la Biblioteca del Congreso de EEUU definió el concepto "película huérfana". Dícese de aquella película "que carece de titulares de derechos de autor claros o potencial comercial⁵⁹" para pagar por su conservación. En una acepción extendida hablamos de "película huérfana" cuando nos referimos a toda película que ha sido descuidada o abandonada.

En 1999 tuvo lugar el I Simposio sobre películas huérfanas en la Universidad de Carolina del Sur, el primer foro de investigación académica sobre este tipo de obras, el título del evento fue "Huérfanas de la tormenta: salvar películas huérfanas en la era digital". Tras este primer encuentro se han sucedido las ediciones, y también podemos encontrar muchas publicaciones académicas en torno a este tipo de

⁵⁷ Eric Smoodin. (2014). As the Archive Turned: Writing Film Histories without Films. *The Moving Image: The Journal of the Association of Moving Image Archivists*, 14(2), 96–100.

⁵⁸ Douglass, Jason Cody (2017). Artist, Author, and Pioneering Motion Picture Animator: The Career of Helena Smith Dayton (runner-up). *Animation Studies* (Online Journal). Trad. a.

⁵⁹ Melville, Annette y Simmon, Scott. (1993). Film Preservation 1993: A Study of the Current State of American Film Preservation: Report of the Librarian Of Congress, Washington, DC: NFPB/LOC. <https://www.loc.gov/film/study.html> Trad. a.

filmes⁶⁰. A raíz de estas iniciativas, como congresos y estudios académicos, instituciones a nivel mundial están actuando para conservar estas películas huérfanas, por ejemplo, tanto World Cinema Foundation como la Federación Internacional de Archivos Cinematográficos buscan localizar y preservar dichas obras.

Volviendo al caso de Helena Smith Dayton, sus obras pertenecen a la categoría de películas huérfanas, nadie les dio la importancia que merecían y se perdieron. No sabemos si en algún momento un hallazgo en un archivo o en una colección privada nos permitirá recuperarlas. Como afirma Jason Cody Douglass, es necesario que las instituciones dedicadas al rescate y conservación de obras de los primeros años del cine, hagan una labor de búsqueda de las obras de esta pionera fundamental en la historia de la animación:

Declarar que las películas de Dayton ya no existen garantiza que nadie irá a buscarlas, y el ritmo de descomposición del nitrato, sugiere que cualquier posibilidad de tal descubrimiento, pronto se irá al traste.⁶¹

Ante la imposibilidad de poder estudiar películas visionándolas, algunos académicos han planteado más recientemente la posibilidad de investigar sobre el cine a pesar de su ausencia. En este sentido, Eric Smoodin reflexiona en su artículo *Writing Film Histories without Films*⁶², sobre cómo algunos medios actuales, como bases de datos y archivos online⁶³, en los que se guarda gran cantidad de documentación digitalizada, nos permiten hacer arqueología del cine aun careciendo de la obra cinematográfica. Esto sería posible a través de otras fuentes primarias no filmográficas, como textos, fotografías, artículos de prensa, examinando también el contexto social y político en el que se crearon.

No podemos visionar y analizar las películas de Smith Dayton, pero sí existe una cantidad considerable de reseñas, artículos, entrevistas y reportajes publicados en la prensa escrita de su época que dan fe del éxito de sus “esculturas en movimiento”. Como Smith Dayton era conocida por sus esculturas caricaturescas, este es el término que usará la prensa para definir las películas de animación de plastilina. Mediante esta documentación, entre la que se incluyen numerosas imágenes, podemos conocer cómo realizaba este trabajo, y contextualizar la importancia que tuvieron estas películas cuando se crearon y, además, desde una perspectiva más amplia, podemos poner en valor la trascendencia del trabajo de Smith Dayton en la historia del cine de animación y por lo tanto en la historia del cine.

⁶⁰ Streible, Dan. (2009). The State of Orphan Films: Editor's Introduction. *The Moving Image: The Journal of the Association of Moving Image Archivists*, 9(1), vi–xix. <http://www.jstor.org/stable/41167314> Trad. a.

⁶¹ Douglass, Jason Cody. (2017). Artist, Author, and Pioneering Motion Picture Animator: The Career of Helena Smith Dayton (runner-up). *Animation Studies* (Online Journal). Trad. a.

⁶² Smoodin, Eric. (2014). As the Archive Turned: Writing Film Histories without Films. *The Moving Image: The Journal of the Association of Moving Image Archivists*, 14(2), 96–100.

⁶³ Han sido de especial ayuda para este capítulo las bases de datos <https://lantern.mediahist.org/>, <https://archive.org/>, <https://www.loc.gov/> y <https://www.hathitrust.org/>

2.2.2 Periodista, ilustradora y escultora

Helena Smith nació en 1879 en el condado de Burke, en la frontera entre el estado de New York y Canadá. Tras el fallecimiento de su padre, su familia se trasladó a Massachusetts y, al graduarse, comenzó a escribir historias de ficción y a trabajar como reportera para el periódico *The Hartford Courant* (el periódico más leído del estado de Connecticut, fundado en 1764), allí conoció al también periodista Fred Erving Dayton, con el que se mudó a New York tras su matrimonio en 1905⁶⁴.

En New York ambos continúan con sus carreras en diferentes ámbitos, él dedicándose a la publicidad y a ventas, y ella "continuando su trabajo literario"⁶⁵. Hacia 1914, Helena comienza a esculpir figuras de arcilla con las que retrata escenas callejeras y cotidianas, y en las que también caricaturiza a personajes de la alta y la baja sociedad neoyorkina. Como ella misma relató en 1915:

En un día hice de todo, desde escribir sobre el último escándalo de la alta sociedad hasta la muerte de una familia entera por gas, aparte de ocho horas de trabajo ordinario. De reportera pasé a escribir en revista, y (a principios de 1914) estaba sentada frente a mi máquina de escribir, cuando los dedos empezaron a desear algo para modelar, aunque no sabía que era un artista de la plastilina, y nunca había visto a un artista o escultor trabajar. ⁶⁶



Figura 17. Reportaje sobre las caricaturas de arcilla de Helena Smith Dayton: Fashionable Society Leaders in the New Clay Cartoons. *Austin American Sun*, 30 de agosto de 1914.

Rápidamente sus esculturas se popularizan en todo el país, forman parte de exposiciones y aparecen fotografiadas en prensa, como el *St. Louis Post*, *The New York Tribune* y *Richmond Times-Dispatch*, donde se publican reseñas en las que se habla del proceso creativo de las bautizadas como *Mud People* (gente de barro). El 6 de enero de 1915 la revista *Puck* anunciaba (Figura 18):

La Sra. Helena Smith-Dayton, creadora de maravillas en arcilla, se lleva los \$250.00 de *Puck* por la mejor portada presentada antes del 1 de enero. Su participación en el concurso de premios es, en todos los sentidos, la propuesta más pintoresca que ha llegado al santuario de *Puck* en muchas lunas. Es tan original, tan sorprendentemente

⁶⁴ Los datos biográficos sobre Helena Smith Dayton se han extraído principalmente del libro *Clay Animation. American Highlights 1908 to the Present* (Frierson, 1994), de los artículos publicados sobre la animadora por Jason Cody Douglas en la revista *Animation Studies* y el artículo publicado por la investigadora Mindy Johnson en la Biographical Database of NAWSA Suffragists, 1890-1920 que se puede encontrar en Alexander Street.

⁶⁵ *Hartford Woman Wins 250 \$ Prize* (7 de febrero de 1915). *The Hartford Courant*.

⁶⁶ *Caricatures in Clay Are Her Contribution* (28 de febrero de 1915). *New York Tribune*, p. B12. Trad. a.

nuevo en su concepción, que nos sentimos obligados a reprimir un impulso natural de imprimir una reproducción en blanco y negro en esta página. Preferimos dejar que la portada hable por sí sola desde su aparición el 6 de febrero, para que su sorpresa sea tan completa como *la nuestra*, cuando nos la mostraron por primera vez.⁶⁷

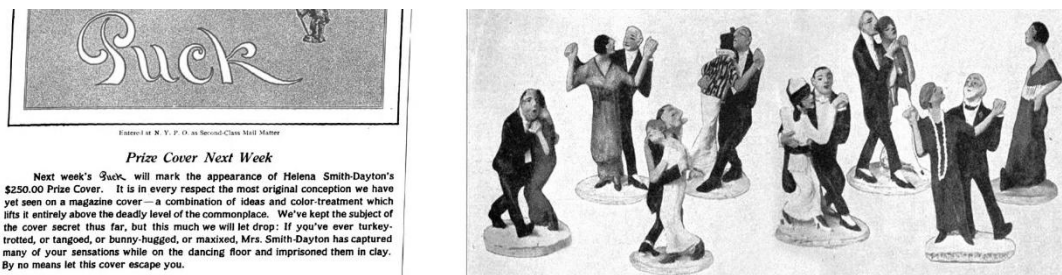


Figura 18. De izquierda a derecha: Anuncio del premio a la mejor portada de la Revista Puck, 1915. Figuras con las que ganó el premio, Helena Smith Dayton, 1915.

Ese mismo año comienza a registrar sus obras, como se puede leer en el *Catalog of Copyright entries: Works of art* de 1915⁶⁸. Su estudio, en su casa del famoso barrio neoyorquino Greenwich Village, se convirtió en el centro de reunión de artistas locales. Más tarde, como presidenta del Comité de Arte del Partido del Sufragio Femenino del Empire State organizó allí eventos de recaudación de fondos antes del fallido referéndum estatal de noviembre de 1915.

Entre 1915 y 1918 podemos encontrar decenas de páginas de revistas como *Cartoons Magazine* y *Puck* en las que Helena Dayton Smith narra historias humorísticas ilustradas por sus esculturas, y páginas de publicidad anunciando la venta de dichas figuras, con un precio de entre 75 centavos y un dólar.

2.2.3 El invento de la plastilina y su uso en el cine primitivo

La plastilina fue inventada por el farmacéutico alemán Franz Kolb en 1880, esta masilla para modelar está compuesta de sales de calcio, ácido esteárico y vaselina. Kolb tenía varios amigos escultores y conocía la problemática derivada del uso de la arcilla, que secaba rápidamente y se resquebrajaba. Con su invento, pretendía solucionar estas dificultades y a partir de 1887 Faber-Castell, la conocida marca de materiales de bellas artes, comenzó a comercializarla como *plastilina*.

En 1887, el profesor de arte inglés William Harbutt creó un compuesto casi idéntico, al que llamó *plasticine* y además escribió el manual *Harbutt's Pastic Method and the Use of Plasticine in the Arts of Writing, Drawing, & Modelling in Educational Work*⁶⁹, en el que describía diferentes técnicas con las que trabajar con este nuevo material. Posteriormente añadió una característica que hoy nos parece inseparable de dicha pasta de modelar, el color, y dirigió su producto hacia el mundo escolar para su uso como herramienta educativa, con gran éxito hasta la actualidad.

⁶⁷ Prize Cover Next Week. (6 de enero de 1915). *Puck Magazine*. New York: Puck Publishing Corporation,

⁶⁸ *Catalog of Copyright Entries, 1915 Engravings, Prints Etc. Fine Arts For the Year 1915 New Series Vol. 10 Part 4*, pp. 450-451. <https://archive.org/details/catalogofcopyrig104libr/page/450/mode/2up>

⁶⁹ Harbutt, William M. (1897). *Harbutt's Pastic Method and the Use of Plasticine in the Arts of Writing, Drawing, & Modelling in Educational Work*. Londres: Chapman & Hall Ltd.



Figura 19. Ilustraciones del manual de Harbutt para el uso de la plastilina, 1897.

Así durante los primeros años tras su invención, la plastilina sirvió tanto a artistas, como a docentes. No es extraño pues, que, en los albores del cine, este material sirviera, primero para realizar trucajes y, después, para convertirse en el material principal de una técnica de animación, la *claymation*. Según Michel Frierson⁷⁰, en el manual de Harbutt ya estaba la idea incipiente de poder animar con dicho material, ya que en muchos de los ejercicios que proponía, estaban fotografiados los pasos a seguir, con lo que parecían fotogramas de una animación impresos.

A continuación, analizaremos los precedentes cinematográficos en las que la animación con pasta de modelar⁷¹ se usó como recurso en algunas obras de las llamadas *trick films*, anteriores a que Helena Smith Dayton elevara la animación de plastilina a técnica cinematográfica.

A partir de 1901, Edwin S. Porter trabajó para Edison creando películas que han pasado a la historia por su contribución a las técnicas cinematográficas, sobre todo, en cuanto a los efectos y trucajes se refiere. En 1902, Porter filma *Fun in Bakery Shop*, un cortometraje de un minuto y medio de duración filmado en un único plano. La acción consiste en un panadero, que va usando una supuesta masa de pan para ir modelando diferentes rostros, mientras la cámara le filma a tiempo real. Aunque no hay ningún tipo de animación fotograma a fotograma, ni *jump cut* o *stop trick*⁷² este es el precedente más antiguo que conocemos sobre la aparición de pasta de modelar en el cine. En 1908, Wallace McCutcheon realizó para Edison *The Sculptor's Nightmare*. En esta película, tras varias escenas de imagen real en las que se narra como el escultor protagonista de la película acaba en prisión tras una borrachera, lo vemos dormido en la celda, entonces, tres peanas de escultor aparecen mágicamente, y sobre cada una de ellas una masa informe de pasta de modelar. Mediante la técnica del *stop trick*, y con fotogramas grabados para ser reproducidos a la inversa, cada una de estas masas va dando lugar a un busto perfectamente esculpido. Estas esculturas "cobran vida", una de ellas fuma, dejando ver el humo que sale de su boca, otra abre y cierra la boca (parece que habla), mientras otro de

⁷⁰ Frierson, Michael. (1993). *The Invention of Plasticine and use of Clay in Early Motion Pictures*. Film History vol. 5, pp.142-157. Great Britain: John Libbery & company.

⁷¹ Usamos el sintagma "pasta de modelar" cuando no conocemos si era arcilla, plastilina u otro material, ya que no se ha hallado información al respecto.

⁷² El *jump cut* o *stop trick* es uno de los primeros efectos del cine de trucaje, consiste en detener la grabación de la cámara para reemplazar una persona u objeto, o realizar otro tipo de cambio en la escena, y así, al reanudar la grabación se produce un efecto mágico. Este truco, es el primer antecedente del cine *stop-motion* y su descubrimiento se acredita a Mèlies o a Alfred Clark, dependiendo del historiador.

los bustos bebe de una copa que flota en el aire. Finalmente, el escultor se despierta, ve las esculturas y alucinado, coge de una de ellas la copa de vino y de otra el cigarro, y al beber de la copa, las esculturas desaparecen, y así, volvemos a ver al escultor dormido, entendiendo que todo ha sido un sueño.

Ese mismo año, Segundo de Chomón realiza *Sculpteur moderne* (1908), en esa película, vamos viendo una serie de escenas en las que actores y actrices caracterizados como esculturas van componiendo diferentes poses que la actriz conductora de la película va desvelando conforme levanta un paño. En torno a la mitad de la obra, al levantarse ese pañuelo, vemos una masa informe de pasta de modelar, que se va transformando mediante la técnica del *stop trick* hasta mostrar un sombrero de copa invertido y unos gatitos. En este caso, sí hay cierta intención de animar la escena, y Chomón mueve a los gatitos, aunque sus miembros están rígidos y no cambian de posición, por lo tanto “no cobran vida”. En la siguiente escena, grabada para ser reproducida al revés, vemos una masa informe que se va “desplegando” hasta mostrarnos una bota de la que surgen unos cordones que se atan solos, aunque aquí sí encontramos un ejemplo de animación, los cordones son de material textil o piel, no de pasta de modelar. Después de la bota vuelve a entrar en plano otra masa sin forma, que con el mismo truco que en la escena anterior, “se despliega” hasta mostrarnos un ave, ahora sí, los miembros del pájaro se van moviendo hasta simular un aleteo y el pico se abre y se cierra (Figura 20). En las siguientes escenas vemos un mono que fuma en pipa y se rasca el trasero, un cocodrilo que abre la boca y mueve la cola, una cabeza de león que abre las fauces y cuya lengua también está animada.



Figura 20. Fotogramas de la película *Sculpteur moderne*, Segundo de Chomón, 1908.

The Sculptor's Nightmare y *Sculpteur moderne*, por tanto, son dos obras del mismo año. Una filmada en EEUU y otra en Francia, sorprendentemente parecidas ya que están realizadas con la misma técnica y ambas tienen como protagonistas a escultores cuyo trabajo cobra vida. Al no haber podido constatar cuál de las dos se realizó en primer lugar, consideramos a ambas el primer precedente de animación con pasta de modelar.

También entre estas primeras películas creadas con materiales maleables animados, se encuentra *Animated Putty* (1911) otro *trick film* dirigido por Walter R. Booth, que como Méliès había sido mago, reconvertido a cineasta. En esta película, de la misma forma que en las citadas de Chomón y Porter, la masilla (que es como aparece en el título) va dando forma a algunas figuras, en las que luego vemos algunos elementos animados.

El 9 de diciembre de 1916 Willie Hopkins estrenaba sus *Miracles in Mud*, unas piezas cortas incluidas en los informativos semanales llamados *Universal Screen Magazine*. En *Swat the Fly*, el barro forma una cabeza humana que realiza de forma bastante precaria algunos gestos y transformaciones, mientras una mosca molesta al personaje. En *We Accuse*, con una técnica más depurada, la arcilla forma un pulpo, de entre los tentáculos surgen unas manos acusando con el dedo. La cabeza del pulpo se transforma en la del Kaiser Guillermo II, en estas manos leemos Rumania, Polonia, Serbia, y Bélgica, finalmente esta mano, que es la que está en el centro del plano se convierte en la cara de una mujer, aparece el rótulo Bélgica, y la película termina. Estos pequeños sketches animados, eran muy similares a las obras antes citadas de Edwin S. Porter y Segundo de Chomón, empiezan con masas informes de arcilla que mediante la técnica del *stop-trick*, se van transformando en una figura reconocible.

Tampoco podemos olvidar el trabajo de Willis O'Brien, contemporáneo de Smith Dayton y maestro de Harryhausen, quien realizó un pequeño test de animación -otra película huérfana- con arcilla que nunca llegó a ser distribuido en salas de cine. Willis O'Brien fue boxeador y topógrafo antes de entrar a trabajar como escultor en una tienda de mármoles, donde tendría la posibilidad de desarrollar su verdadera vocación. Según cuenta Adrián Encinas⁷³, en los descansos del trabajo modelaba pequeñas figuras con arcilla, cuando un compañero le retó a que interpretara una pelea entre ellas, aquello le dio la idea de que podría crear películas con la misma técnica con la que se hacían los dibujos animados. Entre 1914 y 1915 alquiló un pequeño cobertizo donde empezó a experimentar con la construcción de figuras, allí se dio cuenta de que estas necesitaban un esqueleto interno que sujetara el peso, también alquiló una cámara y contrató a un camarógrafo para que le ayudara en sus primeros experimentos. Su primer test de animación consistía en un brontosaurio, pero la arcilla con la que trabajaba era demasiado blanda y tenía que volver a esculpir y suavizar la figura cada vez que la manipulaba. Con esa pequeña prueba en el bolsillo pudo buscar financiación y el productor Herman Wobber invirtió cinco mil dólares para filmar la que sería la primera película de O'Brien: *The Dinosaur & the Missing Link*, de 1915. Para realizar esta película abandonó la arcilla que había usado en sus primeras pruebas, y creó un sistema muy parecido al que se sigue usando hoy en día en la animación *stop-motion* de marionetas. Construyó una *armature*⁷⁴, que recubrió con guata de algodón que cubría con caucho líquido, pelo o tela, inaugurando el método *build up technique*⁷⁵, que se continúa usando hoy en día. Por lo tanto, a excepción de la pequeña prueba del brontosaurio relatada anteriormente realizada con arcilla, la técnica de O'Brien era bien distinta a la de

⁷³ Encinas, Adrián. (2017). *Animando lo imposible. Los orígenes de la animación stop-motion (1899-1945)*. Diábolo Ediciones.

⁷⁴ *Armature* es como se denomina al esqueleto interno que tienen las figuras empleadas en la animación *stop-motion*, y está formado a partir de varillas metálicas y esferas u otras articulaciones, que permiten que las extremidades de los personajes giren 360°. Estas figuras pueden ser recubiertas de plastilina, guata, espuma de foam látex, etc.

⁷⁵ La *build up technique*, es el método de construcción de marionetas destinadas a animación que consiste en ir añadiendo capas de diversos sobre una estructura articulada de metal.

Smith Dayton, los precedentes a su metodología fueron las películas creadas con muñecos, marionetas, figuras construidas expresamente para la animación, como *Dreams in Toyland* (1908) de Arthur Melbourne-Cooper.

Es importante detenerse a describir estas obras para marcar claramente la diferencia entre el uso de la animación de pasta de modelar como efecto especial o truco en una película de imagen real y las obras de animación de plastilina realizadas por Helena Smith Dayton. En el caso de la autora que nos ocupa, sus películas están creadas por completo con *claymation* como técnica cinematográfica, y este procedimiento, está al servicio de la creación de una obra narrativa, más allá del truco. En este sentido se pronuncia el animador, investigador y profesor de la North Carolina University, Michel Frierson:

Basándome en las fotos y capturas de *Scientific American*, su uso de pequeñas figuras humanas para sus *playettes* pueden ser los precursores de las películas de pasta de modelar, la mayoría de los cuales son en esencia películas de marionetas hechas con pasta de modelar, películas en las que se animan personajes de plastilina sobre una mesa con un discurso narrativo. Por muy cómico que sea su estilo, las películas de Dayton debían tener una ambición narrativa; después de todo, aborda a un muy conocido clásico de Shakespeare que sitúa personajes humanos en un contexto histórico lejano. En resumen, las *playettes* de pasta de modelar de Dayton abrieron las puertas a lo que se convertiría en una posibilidad ascendente para la *clay animation*.⁷⁶

2.2.4 La técnica de animación de Helena Smith Dayton

En noviembre de 1916 *The Green Book Magazine* anunciaba “¡Y ahora, la gente de barro de Smith Dayton saldrá en películas!”, más adelante continuaba describiendo el proceso técnico necesario para realizar esta hazaña:

Se convertirán en reyes y reinas de la pantalla (...) sus actuaciones requieren un trabajo infinito por parte de su creadora. Cada movimiento de la manivela de la cámara significa implícitamente, que la arcilla ha de estar blanda en al menos una figura, y a veces tal vez en un grupo, que debe ser alterado para dar movimiento- y la manivela gira dieciséis veces para un pie de película.⁷⁷

Como titulaba esta revista fueron sus caricaturas modeladas en barro (que cambiará por la plastilina para animarlas) las protagonistas de sus películas, al igual que estas figuras creadas para ilustrar artículos y pequeñas narraciones humorísticas, tendrán una vocación satírica y caricaturesca. A excepción de *Romeo y Julieta* (que no hemos podido visionar y, por tanto, no podemos saber cuál es su tono narrativo), sus otras cuatro películas están protagonizadas por personajes populares, y con una vocación humorística y, presumiblemente, también de crítica social. Estos personajes representan escenas de la época, podemos ver a un señor rico y poderoso que, sin embargo, teme a una serpiente, o la lucha feroz entre dos mujeres que se dedican

⁷⁶ Frierson, Michael. (1994) *Clay Animation. American Highlights 1908 to the Present*. Twayne Publishers. Trad. a.

⁷⁷ Comedy in clay. (1916). *The Green Book Magazine*. Vol. 16 nº 5. Trad. a.

a la limpieza, que podemos interpretar como la clásica lucha de pobres contra pobres.

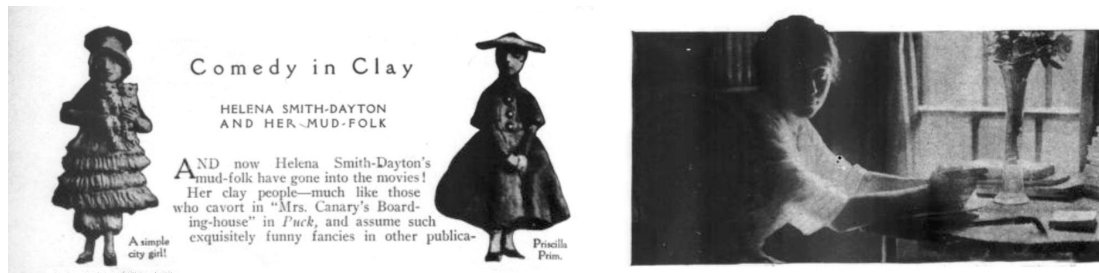


Figura 21. Comedy in clay, 1916, *The Green Book Magazine*. Vol. 16 nº 5

Un mes después, aparecía en la revista *Scientific American* un extenso artículo titulado *Motion Pictures comedy in clay* en el que se describe de forma pormenorizada el método de trabajo de Helena Smith Dayton, y a partir de ahí se sucedieron las reseñas y reportajes en los que se destacaba este nuevo hito cinematográfico.

2.2.4.1 El modelado y la fabricación de las figuras

En el reportaje de *Scientific American* antes mencionado, encontramos las claves técnicas del proceso de creación de las películas animadas de Smith Dayton, la primera, en cuanto al material empleado. Como ya se ha comentado, existía la dificultad al analizar la bibliografía de que en inglés la palabra *clay* sirve para designar tanto la arcilla como la plastilina, por lo que en las obras precedentes al trabajo de Dayton como *The Sculptor's Nightmare* (Porter, 1908) y *Sculpteur modern* (Chomón, 1908), no podemos saber cuál de los dos materiales era el empleado.

Este reportaje de *Scientific American* nos aporta claridad en este sentido ya que habla de figuras modeladas con *plastic clay*, pasta de modelar plástica, es decir, plastilina. El dato sobre el material de trabajo queda confirmado ya que en el artículo de *Popular Science Monthly* también se habla de *plastic figures*.

En un artículo publicado en *The Hartford Courant*⁷⁸ (periódico en el que Smith Dayton había trabajado) en 1915, sobre el premio Puck antes mencionado y en el que también se narra una exposición en la que participó Smith Dayton con sus esculturas, ya se apunta a que Smith Dayton realizaba sus películas con plastilina, (en ese texto denominada *plaster*). Las figuras, diseñadas para ser animadas, fueron modeladas con plastilina de diferentes tonos, algunas se pintaron para que resultaran más atractivas, y otras fueron vestidas con ropas de tela o se les añadió pelo real. Cuando era necesario, las figuras estaban reforzadas interiormente con alambre o material similar.

⁷⁸ Hartford Woman Wins 250\$ Prize. (7 de febrero de 1915). *The Hartford Courant*.

2.2.4.2 El estudio del movimiento

Volviendo al reportaje de *Scientific American*, también se explica en él el proceso de estudio sobre el movimiento humano que fue necesario para animar las esculturas:

Miss Dayton ha pasado días enteros en una ajetreada esquina, observando cómo caminan hombres y mujeres; y al volver a su estudio ha encontrado necesario dedicarle algunos días a poner sus observaciones en práctica.⁷⁹

Una vez estudiado el movimiento, también hubo un proceso de ensayo error en torno a la animación de las figuras, para que los movimientos tuvieran todos los pasos intermedios y las pausas necesarios para que cada acción pudiera ser apreciados al ser reproducida, como se indica en la misma publicación:

Sus primeros intentos fueron desalentadores, ya que las figuras realizaron sus payasadas tan rápido que los ojos del espectador no podían seguirles cuando las imágenes (eran proyectadas) en la pantalla.

También, en este sentido, explica el reportaje como Smith Dayton consideró a partir de la experiencia, que no todos los elementos en escena debían estar animados con la misma profusión de detalles y movimientos, debía haber una acción principal, en la que el espectador pudiera centrarse, y el resto de personajes, aunque no podían permanecer sin vida, porque esto también habría llamado la atención, han de moverse de forma mucho más sutil.

2.2.4.3 La animación de las figuras de plastilina

Una vez descrito el proceso de diseño y modelado de las marionetas, así como los estudios en cuanto al movimiento de los personajes para hacer verosímil la animación, se habla en el reportaje de *Scientific American* (Figura 22) del proceso de grabación de las películas. Hay que mencionar que este reportaje no es una entrevista ni hay citas textuales, esto es importante, ya que aparece un dato que ha sido objeto de controversia en publicaciones posteriores. La frase: "Nos ha dicho Miss Dayton que no es inusual grabar doscientos pies en un día de trabajo", ha traído consigo especulaciones y polémica, ya que de ella se podía inferir que Smith Dayton hacía en cada jornada de trabajo 3.200 fotografías de diferentes poses o acciones de sus personajes.

A lo largo de los siguientes párrafos, y a través de un concienzudo estudio de otros artículos, imágenes y, sobre todo, de fotogramas que sí se han conservado de sus películas, se tratará de resolver esta cuestión.

⁷⁹ Motion Picture Comedies in Clay. (1916). *Scientific American*. Vol. 115 nº 25. Trad. a.



One would at first suppose that the photographing process is slow, considering that the sculptor must alter the pose of the figures 16 times to produce a foot of film. Yet we are told by Miss Dayton that 200 feet of film is by no means unusual for a day's work. To one who has mastered the production of animated sculptures it is a simple matter to give the required twist to the little figures, or a touch here and there on the soft clay faces to change the facial expressions. Compared to this the preparing of 16 separate and finished drawings for every foot of animated cartoon film is infinitely more laborious. Obviously, some productions require more time than others, as for example a recent playette in which three chorus girls, a full orchestra, and a "bald-headed row" took part. Here it was necessary to have the three girls move in unison, and animate the orchestra to a considerable degree, particularly the leader, while the "bald-headed row" had to receive slight attention so as to add life to the picture. Each picture required as many as two dozen alterations to give the desired effect to the finished production.

Figura 22. Motion Picture Comedies in Clay (18 de diciembre de 1916). *Scientific American*. Vol. 115 n° 25.

En *Experimental Animation 1976*, al hablar de los orígenes de la animación *stop-motion* los autores relatan:

Ocasionalmente podemos encontrar información sobre películas anteriores a 1918 fuera de esta estructura (la del cine comercial). Las figuras animadas hechas con pasta de modelar de Helena Smith Dayton fueron descritas en *Scientific American* (1916). La publicación afirmaba que, después de haber aprendido a evitar que sus grotescos hombres y mujeres se movieran demasiado deprisa, y después de haber aprendido a simplificar sus historias limitando la acción principal a una sola figura cada vez, Helena Dayton era capaz de rodar hasta 200 pies de película en un día.⁸⁰

Adrián Encinas señala en su libro *Animando lo imposible* que parece lógico pensar que nos encontramos ante un error publicado en el artículo de 1916 y que se ha ido arrastrando desde entonces. "Este dato, probablemente sea erróneo dado que esa longitud equivaldría a tres minutos de película animada fotograma a fotograma, es decir, $16 \times 200 = 3.200$ instantáneas. Es más realista pensar que Helena tuviera una ratio de animación cercano a los 20 pies al día."⁸¹ Otra posibilidad a tener en cuenta, como apunta Jason Cody Douglass⁸² en su extenso artículo sobre Smith Dayton, es que ella no animara a unos (una pose por cada uno de los fotogramas de la película), sino a doses, realizando dos fotografías de cada una de las poses.

Otro libro esencial en la historia técnica de este tipo de cine de animación, *Clay Animation*⁸³, de Michal Frierson, dedica nada menos que ocho páginas a hablar del trabajo de Helena Smith Dayton, de hecho, la mayoría de publicaciones de las siguientes décadas, parten de esas páginas para hablar de ella. Sin embargo,

⁸⁰ Starr, Cecile y Russett, Robert. (1976). *Experimental Animation: An Illustrated Anthology*. Van Nostrand Reinhold Co. Trad. a.

⁸¹ Encinas, Adrián. (2017). *Animando lo imposible. Los orígenes de la animación stop-motion (1899-1945)*. Diábolo Ediciones.

⁸² Douglass, Jason Cody (2017) Artist, Author, and Pioneering Motion Picture Animator: The Career of Helena Smith Dayton (runner-up). *Animation Studies* (Online Journal).

⁸³ Frierson, Michael. (1993). The Invention of Plasticine and use of Clay in Early Motion Pictures. *Film History* Vol. 5, pp.142-157. Great Britain: John Libbery & Company.

hay cierto tono de incredulidad e incluso de descrédito, cuando Frierson habla de la manera de trabajar de Smith Dayton, y es debido al ya mencionado dato de los 200 pies de celuloide. Cuesta creer que, en un trabajo tan bien documentado, el autor base gran parte de su capítulo sobre Helena Smith Dayton únicamente en el artículo antes mencionado de *Scientific America*, heredando, sin cuestionar, el dato que ya reprodujeran en 1976 los autores de *Experimental Animation*.



Figura 23. Fotogramas de la película *Animated sculpture*, Helena Smith Dayton, 1916. Extraídos de la revista *Popular Science Monthly* de febrero de 1916.

En el número de febrero de 1916 de la revista *Popular Science Monthly*, encontramos un reportaje de dos páginas titulado "Estatuas que corren, bailan y luchan", con el subtítulo "El último invento en películas son las divertidas figuras animadas de pasta de modelar"⁸⁴. Este reportaje es especialmente interesante ya que, además de una fotografía de Smith Dayton trabajando, y otra de unas figuras suyas modeladas en primer plano, nos encontramos con dos imágenes que corresponden a dos segmentos de la película *Animated sculpture* (Fig. 23). Las cuales, empleando un software de edición se han podido volver a transformar en imagen en movimiento, para poder volver a ser visionadas más de cien años después⁸⁵.

El dato propuesto por Jason Cody Douglass sobre la grabación de la animación en el artículo mencionado anteriormente, ha podido ser confirmado gracias a este pequeño trabajo de restauración, Smith Dayton grababa dos fotogramas de cada pose. Solo en este reportaje aparecen tres películas, *Battle of the Suds* (la única con título de este reportaje) con varias fotografías, y dos piezas de celuloide, el pie de foto de la primera dice "Las tres coristas bailando y los músicos", y en la segunda leemos "Incluso una figura de pasta de modelar se asusta de una serpiente animada".

En la revista *Film Fun*, en el número publicado el 2 de noviembre de 1917, bajo el título *Romeo and Juliet in clay* hay un amplio reportaje a toda página sobre el estreno de la película ilustrado con varias fotografías, en el que podemos leer:

⁸⁴ "Statues that Run, Dance and Fight" y "The latest invention in film is fun animated figures made of modelling clay", respectivamente. Trad. a.

⁸⁵ Estas pequeñas secuencias se pueden ver en la ficha técnica de la película o en los siguientes links: https://drive.google.com/file/d/1k_2KHjF9UF_NX0B4KLFY62-iPx1Q_H9/view?usp=sharing https://drive.google.com/file/d/1_Yr4insJYnnBVSZturf0llm1rgJbZQ2/view?usp=sharing

“No hay ruedas”, sonrió la señora Dayton, “y tampoco cables”. La técnica se conoce como parada y acción. Las figuras están modeladas en pasta blanda, situadas en su posición y fotografiadas.

“Me llevó una semana animar Romeo y Julieta. El elenco ya estaba preparado, y los escenarios fabricados antes de empezar a trabajar. La pose de las figuras está alterada dieciséis veces para cada pie de celuloide. El rollo de película tiene una longitud de cien pies. Puedo hacer cien pies al día. Es un trabajo tedioso, pero fascinante” [...]

“Puedo hacer dos si me apetece, pero es mucha tensión, en la escena del baile de Romeo y Julieta hay treinta figuras, cada una ha de moverse para cada fotograma”.⁸⁶

Esta entrevista, puede aclarar la controversia antes mencionada sobre la posibilidad de que Dayton Smith fuera capaz de rodar 200 pies de película al día. En este artículo, y citada textualmente habla de cien, y no de doscientos pies de película, con lo que las imágenes, animadas “a doses⁸⁷”, como ha podido confirmarse gracias al estudio de los fotogramas reproducidos en *Popular Science Monthly*, quedarían reducidas a 800, un trabajo ímprobo, pero no imposible.

Esta entrevista, puede aclarar la controversia antes mencionada sobre la posibilidad de que Dayton Smith fuera capaz de rodar 200 pies de película al día. En este artículo, y citada textualmente habla de “cien”, y no de “doscientos pies de película”. Con lo que las imágenes, animadas “a doses”, como ha podido confirmarse gracias al estudio de los fotogramas reproducidos en *Popular Science Monthly*, quedarían reducidas a 800, un trabajo ímprobo, pero no imposible. Se cita también en el texto que, antes de trabajar con plastilina, “deformando las figuras en cada uno de los fotogramas que iba a fotografiar”, empleó otro método, anticipando la técnica de *animación por reemplazo* que, décadas más tarde, emplearía el animador húngaro George Pal. Para realizar, por tanto, la primera de sus películas de la que se tiene constancia, *Battle of the suds* (1916) fabricó una figura diferente para cada una de las poses que darían lugar a la animación: “Antes de que la película se haya completado, cientos de señoras Murphy y señoras Flynn han sido diseñadas para proporcionar la acción en la más enérgica batalla real”.

2.2.5 La filmografía desaparecida de Helena Smith Dayton

Como puede leerse, la prensa del momento dio buena cuenta de las actividades y de los estrenos de las películas de Smith Dayton, así como de la técnica del *claymation* con la que trabajaba. Revisando estas publicaciones podemos afirmar que la animadora realizó cinco películas entre 1916 y 1917. Tenemos constancia de las películas *Battle of the Suds* (1916); *Animated Sculpture* (1916), un programa compuesto por varios cortos realizado para el *Strand Theater* de New York con *Romeo and Juliet* (1917); *Pride Goeth Before a Fall* (1917); y, por último, *Banquets* (1917).

También, podemos leer en la prensa de la época se hace referencias a otras películas en producción, pero no se ha podido comprobar que se llegaron a realizar.

⁸⁶ “Romeo and Juliet — in clay!”, (2 de noviembre de 1917). Revista *Film Fun*. Trad. a.

⁸⁷ En la práctica de la animación, llamamos animar a doses, repetir la misma posición o dibujo dos veces.

En la revista *Motography*, del 15 de septiembre de 1917 hay una pequeña reseña titulada "Se presenta la escultura animada" en la que podemos leer:

La escultura animada es lo último en películas. The S.S. Company of New York está filmando las caricaturas de pasta de modelar de Helena Smith Dayton. La película, producida por la S.S. Film Company, para el partido sufragista femenino, fue enseñada al Gobernador Whitman y su personal el 29 de agosto.⁸⁸

En la revista *Film Fun*, al final de la reseña sobre *Romeo y Julieta*, aparece la siguiente información: "Educational Films estrenará *Clay Folks*, probablemente una película al mes." Pero no se ha hallado ninguna otra referencia a esta serie llamada *Gente de plastilina*. En esta misma revista Smith Dayton expresa su intención de producir su propia versión de la famosa ópera *Carmen* de Bizet, así como de *Rubaiyat*, el poema del matemático y poeta persa Omar Jayam.

Como ya se ha comentado, no tenemos las obras (excepto los pequeños extractos restaurados en el marco de esta investigación), ni datos técnicos como su duración, así que es imposible realizar una ficha técnica completa, y tampoco un análisis de las películas, por lo tanto, se aportarán los escasos datos extraídos de periódicos y revistas.

⁸⁸ (15 de septiembre de 1917). *Motography*

Battle of the Suds

Guerra de la espuma

1916

Dirección y animación: Helena Smith Dayton

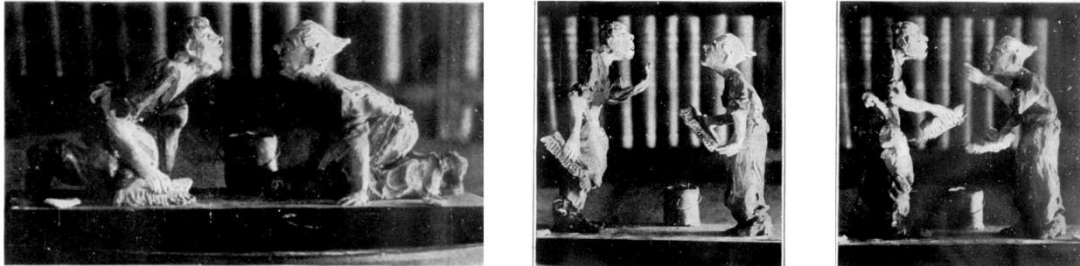


Figura 24. Fotogramas de la película *Guerra de la espuma*. Publicadas en *Scientific American*, 16 de diciembre de 1916.

Battle of the suds, es la primera película de Smith Dayton de la que se tiene constancia. Según el reportaje aparecido en *Scientific American* en febrero de 1917, “La señora Murphy le dice a la señora Flynn una cosa o dos en la obra de escultura animada *Battle of the suds*. Antes de que la película se haya completado, cientos de señoras Murphy y señoras Flynn han sido diseñadas para proporcionar la acción en la más enérgica batalla real.⁸⁹”

⁸⁹ Statues that Run, Dance, and Fight. (febrero de 1917). *Popular Science Monthly*, Vol. 90, no. 2, pp. 257-258. Trad. a.

Animated Sculpture

Escultura animada

1916

Dirección y animación: Helena Smith Dayton

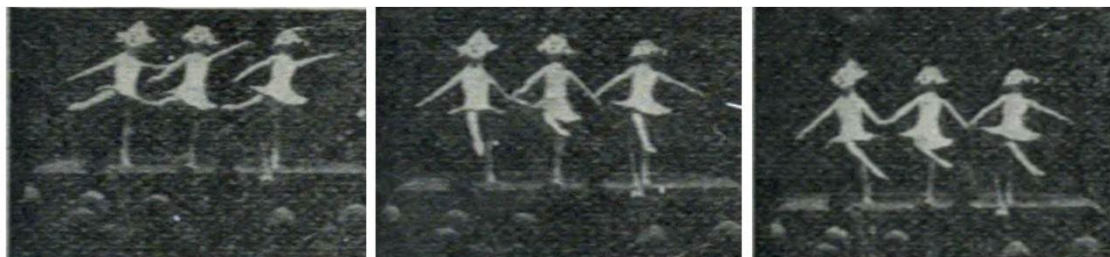


Figura 25. Fotogramas de la película *Animated Sculpture*. Publicadas en *Popular Science Monthly*, febrero de 1916.

Animated Sculpture, fue la segunda película de Smith Dayton, constaba de al menos dos escenas diferentes. En la primera (figura 25) vemos a un grupo de coristas bailando y la orquesta tocando música. Según el reportaje aparecido en *Scientific America*, "una obrera reciente en la que tres coristas, una orquesta completa y una fila de cabezas calvas toman parte. Aquí era necesario que las tres chicas se movieran al unísono, así como animar la orquesta en un grado considerable, mientras que la fila de cabezas calvas debe recibir menos atención, pero a la vez aportar vida a la película. Cada fotografía requiere al menos de dos docenas de alteraciones para aportar el efecto deseado a la producción acabada."⁹⁰

En la otra escena que forma parte de esta película, vemos a un señor con chistera (Figura 23), y junto a la imagen publicada en *Popular Science Monthly* leemos: "Incluso una figura de plastilina se asusta de una serpiente animada."⁹¹

Como se ha comentado anteriormente, se han podido recuperar unas pequeñas escenas de esta película a partir de los fotogramas impresos en el reportaje de la revista *Popular Science Monthly*, que se pueden visionar en los siguientes enlaces:

[Animated sculpture 1.mp4](#)

[Animated sculpture 2.mp4](#)

⁹⁰ Motion picture comedies in clay. (18 de diciembre de 1916). *Scientific American*. Vol. 115 nº 25. Trad. a.

⁹¹ Statues that Run, Dance, and Fight. (febrero de 1917). *Popular Science Monthly*, vol. 90, no. 2, pp. 257-258. Trad. a.

Romeo and Juliet

Romeo y Julieta

1917

Guion: Helena Smith Dayton basado en la obra de William Shakespeare *Romeo y Julieta*

Dirección y animación: Helena Smith Dayton

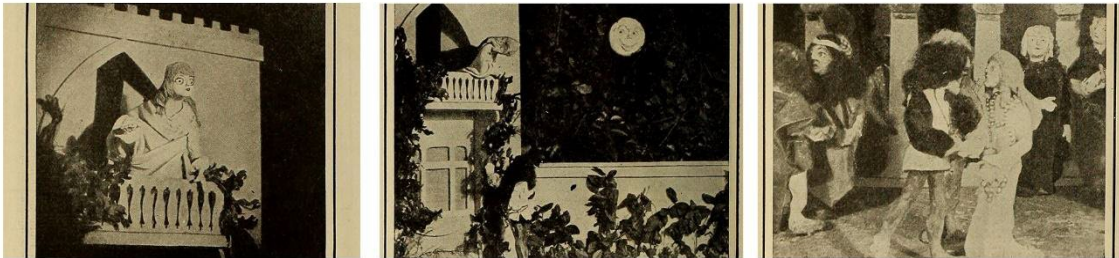


Figura 26. Fotogramas de la película *Romeo y Julieta*, 1917, Helena Smith Dayton. Publicadas en la revista *Film Fun*.

El dos de noviembre de 1917 aparecía en la revista *Film fun* un reportaje a toda página titulado: *Romeo y Julieta ¡En plastilina!* Ilustrado con tres fotografías (Figura 26) y el siguiente texto se describe tanto la técnica de Smith Dayton como algunos momentos de la película.

Para un empleado en una revista de cine, asistir a una proyección es un asunto de todos los días, y a menudo de dos veces al día, la novedad desaparece pronto, y uno aprende a pensar que no hay nada nuevo bajo el sol o la cámara.

Y es por esto que *Romeo y Julieta* es algo completamente nuevo. De verdad, Julieta se inclinaba en su balcón, y Romeo le hacía el amor ardientemente mientras la luna los miraba, y los crueles Montescos y Capuletos arruinaban la vida de los amantes. ¡Pero todo (balcón, luna, Montescos, Capuletos, Romeo y Julieta) estaba modelado en plastilina! Cuando nos dimos cuenta de la inmensidad del asunto, nos apresuramos a ir al estudio para averiguar cómo giraban los engranajes.⁹²

⁹² Romeo and Juliet – In Clay! (2 de noviembre de 1917). *Film Fun*, p. 434. Trad. a.

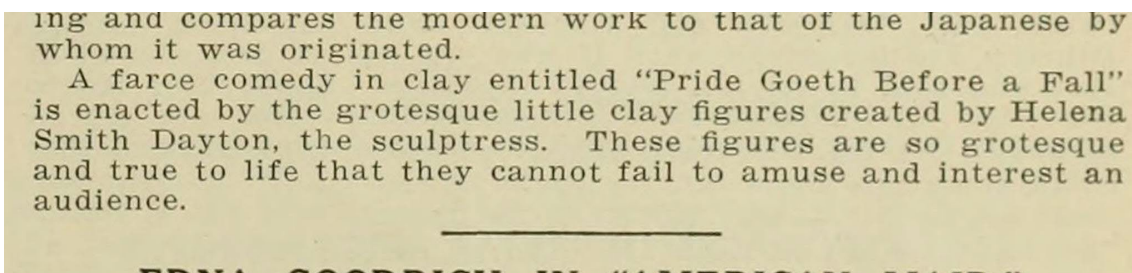
Pride Goeth Before a Fall

La soberbia precede a la caída

1917

Producción: Pathé

Dirección y animación: Helena Smith Dayton



ing and compares the modern work to that of the Japanese by whom it was originated.

A farce comedy in clay entitled "Pride Goeth Before a Fall" is enacted by the grotesque little clay figures created by Helena Smith Dayton, the sculptress. These figures are so grotesque and true to life that they cannot fail to amuse and interest an audience.

EDNA GODDICH IN "AMERICAN MAID"

Figura 27. Nota de prensa aparecida en diciembre de 1917 en *The moving picture world*.

Pride Goeth Before a Fall formó parte del programa *Argus Pictorial* número 2, de la compañía Pathé. Según la nota de prensa aparecida en *The moving picture world*⁹³, la película "está representada por las pequeñas figuras grotescas de Helena Smith Dayton, la escultora. Estas figuras son tan grotescas y fieles a la realidad que no pueden fallar en divertir e interesar a la audiencia."

⁹³ Pathé's *Argus Pictorial* no. 2. (8 de diciembre de 1917). *The moving picture world*. Trad. a.

Banquets

1917

Producción: Pathé.

Dirección y animación: Helena Smith Dayton.

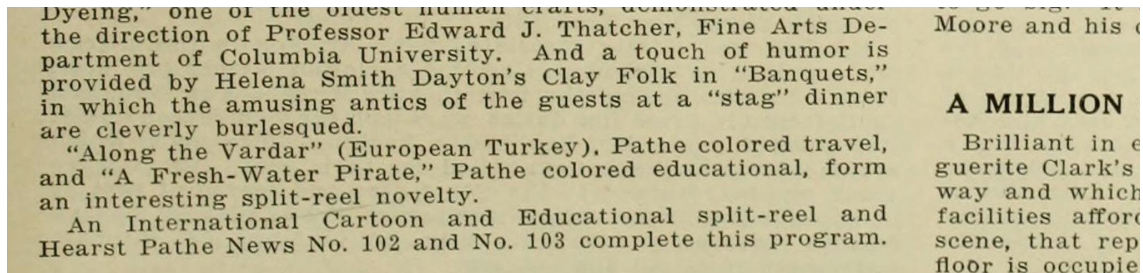


Figura 28. Nota de prensa aparecida en diciembre de 1917 en *The Moving Picture World*.

Banquets formó parte del programa *Argus Pictorial* número 3 producido por la compañía Pathé, que incluía, además de la película de Smith Dayton, piezas educativas sobre temas tan diversos como *Rocas calcáreas coralinas* o *Cristalizaciones*, y se proyectaba junto a un capítulo de la serie de misterio *The Tower of Death*, además de la película de cinco bobinas *Vengeance is Mine*.

Según la nota de prensa publicada en *The Moving Picture World*, la película de Smith Dayton, "en la que las divertidas payasadas de los invitados a una cena de gala son inteligentemente divertidas"⁹⁴

⁹⁴ Pathé program. Three Scintillating stars head the schedule with the Argus Pictorial, a scenic and The News Reel. (15 de diciembre de 1917). *The Moving Picture World*. Trad. a.

2.2.6 La vida de Smith Dayton después del cine

Después del gran éxito de sus películas, la vida de Helena Smith Dayton da un giro radical, ya que los EEUU abandonan la neutralidad y declararon la guerra a Alemania. Sabemos que estuvo en Francia al menos un año, según su obituario dirigió la cantina de la YMCA⁹⁵ en París⁹⁶, aunque los archivos de la YMCA muestran que desde el 8 de septiembre de 1918 al 10 de agosto de 1919 sirvió como "responsable de compras" y secretaria, como aclara Michael Frierson⁹⁷.

A la vuelta de Europa, una vez finalizada la I Guerra Mundial, Smith Dayton volvió a New York y publicó dos libros a cuatro manos con Louise Bascom Barratt para la compañía de Robert McBride: *The Book of Entertainments and Theatricals* (1923) y *New York in Seven Days* (1925). En 1927 se estrena la obra teatral *The Sweet Buy and Buy*, co-escrita con Louise Bascom Barratt (que también se publicó como libro). En 1929 estrena en el teatro *Lucille La Verne* otra obra teatral escrita junto a Barratt, *Hot Water*, y en 1931 vuelven a estrenar otra obra escrita por ambas, *Casanova's Son*.

En 1933 seguía apareciendo como miembro de la Sociedad de ilustradores, y según Adrián Encinas, en estos años volvió a comercializar caricaturas modeladas en plastilina o arcilla. Más tarde inaugura dos exposiciones, en 1939 en el Decorathor's Club Gallery de New York y en 1943 en la Monstross Gallery. El crítico Howard Devree hizo una reseña de la exposición de 1943 en la que relataba: "retratos, paisajes, y temas florales de Helena Smith Dayton componen la actual exposición en Montross. Sus retratos son la parte más chocante de su trabajo, sin estridencias ni ruidos, con la extracción de los rasgos individuales como en los de Fanie Hurst e Ian Hay Beith."⁹⁸

A partir de 1943, cuando tenía 64 años, hasta la publicación de su obituario el 23 de febrero de 1960 en *The New York Times*, no tenemos datos sobre sus actividades.

2.2.7 La estética en las películas de Helena Smith Dayton

Como se ha relatado, las películas que realizó Helena Smith Dayton están desaparecidas, apenas existen unas pocas imágenes de estas obras, que ya han sido aportadas en esta investigación. Con tan poca documentación, hay muchas cuestiones que no podemos conocer, pero sí podemos esbozar una aproximación a la estética de su trabajo a través de las escasas imágenes de sus películas y atendiendo a los diseños de las esculturas con las que ilustraba sus artículos humorísticos. Buceando en la hemeroteca sí hemos podido hallar muchas páginas

⁹⁵ En inglés Young Men's Christian Association.

⁹⁶ La YMCA (Asociación de jóvenes cristianos) estableció durante la Primera Guerra Mundial al menos 250 centros recreativos por toda Europa. Estos centros tenían un primer objetivo de servir de apoyo a los jóvenes soldados, aunque más adelante la YMCA ayudó a los refugiados, en particular a los judíos desplazados.

⁹⁷ Frierson, Michael. (1994) *Clay Animation. American Highlights 1908 to the Present*. Twayne Publishers. pp. 74-8.

⁹⁸ Devree, Howard (1943). A reviewer 's notebook. *New York Times*, 25 de abril de 1943. Trad. a.

de prensa en las que sus *mud people*⁹⁹ ilustran los textos que ella misma escribió, y algunas de estas imágenes incluso están impresas en color (Figura 29).



Figura 29. Ilustraciones de Helena Smith Dayton, 1915. Revista Puck

Observando estas figuras, vemos que están diseñadas con el mismo estilo que las que modelaría después para animar en sus películas. La gente de barro de Smith Dayton recreaba situaciones en las que se retrataba de forma humorística a personas de toda condición y ámbito social, con el fin de proponer una sátira de las gentes y ambientes de su época. En estas historietas parodiaba especialmente a los miembros de la alta sociedad, realizando una suerte de crítica social, a través de semblanzas de personajes que, siendo ficticios retrataban perfectamente cuestiones como la vanidad, la soberbia o el clasismo. Estos personajes, tienen un diseño peculiar y reconocible, que se mantiene desde las ilustraciones en revistas como *Puck* y *Cartoon Magazine* hasta sus películas.

Aunque la ilustración y la viñeta satírica o humorística estaban presentes en la prensa escrita desde su popularización a finales del siglo XIX, la revista *Puck* (1876-1918) fue la primera publicación estadounidense especializada en humor de éxito. En ella tenían cabida obras de diverso contenido, desde chistes gráficos costumbristas hasta crítica política y social, y es entre estos dos géneros donde podemos ubicar los trabajos de Helena Smith Dayton. Como hemos apuntado, sus publicaciones en revistas incluían una pequeña narración acompañada de fotografías de sus esculturas que servían para ilustrarla. En algunos de estos trabajos, encontramos ciertas similitudes con el cómic o con el storyboard, ya que a partir de dos o tres imágenes la artista recrea una narración visual. A veces, mediante diferentes poses de una figura, y otras, mediante el recurso del plano-contraplano para representar un diálogo, avanzando así su obra cinematográfica posterior.

Podemos aventurar que, Helena Smith Dayton, periodista y cautivada por la actualidad social y cultural, estaría al tanto de la incipiente popularidad del arte secuencial a partir del gran éxito de la tira humorística *The Yellow Kid* (1895-1898). De esta forma podemos aventurar, cierta influencia del cómic o de una suerte de gráfica narrativa en los trabajos como ilustradora de Smith Dayton. Como curiosidad, podemos apuntar que casualmente, el autor de *The Yellow Kid*, Richard F. Outcault y Smith Dayton compartirían la cabecera de la revista *Puck*, aunque no en la misma época.

⁹⁹ Gente de barro.



Figura 30. De izquierda a derecha: *The Yellow Kid*, Outcault, 1895-1898. Propaganda a favor del sufragio femenino, Rose O'Neill, sin datar. *American First*, Winsor MacCay, 1910.

También en la revista *Puck* publicaba sus trabajos gráficos la caricaturista Rose O'Neill, que como Smith Dayton fue defensora del derecho al sufragio femenino. O'Neill¹⁰⁰ fue una de las primeras artistas en inaugurar el subgénero de la viñeta humorística dedicada al público femenino, ya que las primeras publicaciones en las que trabajó a partir de finales del siglo XIX estaban destinadas a estas lectoras. Más adelante sería la primera mujer en formar parte oficialmente del *staff* de la revista *Puck*, lo que la convirtió en un referente para artistas posteriores como Smith Dayton.

Aunque más conocida como pintora, la artista May Wilson Preston también fue una de las mujeres que se dedicó a la ilustración humorística en los principios del siglo XX, y que formó parte junto a Smith Dayton, O'Neill, y otras como Nina E. Allender del grupo que, desde la perspectiva actual, podemos denominar "ilustradoras sufragistas". Si bien el estilo y la técnica con las que trabajaron todas ellas es diverso y aparentemente inconexo, sí encontramos en sus trabajos una serie de temas principales comunes: las cuestiones domésticas, las relaciones amorosas, la desigualdad entre mujeres y hombres, etc.

También se puede trazar un paralelismo entre la trayectoria de Winsor McCay y Helena Smith Dayton, ya que ambos realizaron un recorrido que comienza en la ilustración humorística centrada en la sátira política y social, que deriva en la realización de películas de animación. McCay, considerado junto a Emile Cohl, uno de los padres de los dibujos animados, y que adaptó al cine una de sus famosas tiras cómicas bajo el título de *Little Nemo* (1911).

Hemos de apuntar que estas conexiones o posibles referentes que pudo tener Smith Dayton de cara a crear su propia obra, son especulaciones que podemos inferir a partir del contexto de la animadora estadounidense, ya que no se ha encontrado ninguna fuente que corrobore estas posibles influencias.

Volviendo a las caricaturas modeladas en arcilla de Smith Dayton, la artista participó en 1915 en la exposición titulada *Wanted: An American Saloon of Humorists* sobre la que Louis Baury publicó un extenso reportaje en la revista *The Bookman*, en él escribió sobre el trabajo de Smith Dayton:

¹⁰⁰ Sheppard, Alice. (1984). *There Were Ladies Present: American Women Cartoonists and Comic Artists in the Early Twentieth Century*. *The Journal of American Culture*.

Tanto si uno lo considera una parodia de las nuevas formas de arte, o como un enfoque absolutamente personal, es igualmente interesante. No es poca la tolerancia que se manifiesta a través de toda la diversión y la sátira con que se concibe ese batiburrillo humano en "Mrs Canray's Boarding House Steps"¹⁰¹. Y el mismo espíritu acompaña a la señora Dayton a todas partes: a los restaurantes y salones de tango donde los forasteros se codean para enriquecimiento de los camareros, a lo largo de la Quinta Avenida cuando los herederos de la tierra comercian a capa y espada, a los parques donde el niño es el padre del hombre, dondequiera, de hecho, que el capricho del momento lo sugiera.¹⁰²

El estilo de estas ilustraciones de Helena Smith Dayton lo podemos definir como caricaturesco, ya que busca exagerar los rasgos de los personajes con fines humorísticos. Precisamente, la palabra caricatura, tiene su origen en la palabra italiana *caricare*, es decir, exagerar. Con este tipo de imágenes se busca plasmar la apariencia o cualidades de una persona con fines humorísticos y/o críticos, huyendo del realismo¹⁰³.



Figura 31. De izquierda a derecha. *Cabezas grotescas*, Leonardo Da Vinci, sin datar. *Dieciséis cabezas caricaturescas*, Francisco de Goya, 1797-98. *El pasado, el presente y el futuro*, Honoré Daumier, 1834.

Es en la prensa escrita donde la caricatura alcanza gran relevancia, siendo el instrumento apropiado para la sátira y la crítica política y social, es en esta tradición en la que se enmarcan las esculturas de Helena Smith Dayton que después llevaría al cine. De hecho, la palabra *cartoon* (caricatura en inglés) se usó por primera vez en la revista *Punch* en 1840, precedente británico de *Puck*, en la que Smith Dayton

¹⁰¹ Título de una de las obras que Smith Dayton presentaba en la exposición.

¹⁰² Baur, Louis. (2015). *Wanted: An American Salon of Humorists*. The bookman.

¹⁰³ Aunque encontramos referencias de este tipo de imágenes satíricas en el antiguo Egipto o en la Grecia clásica, fue en el siglo XVI, durante el Renacimiento, cuando en la escuela de pintores Carracci de Bolina, se populariza entre los estudiantes. Una vez los artistas habían alcanzado el dominio de las técnicas pictóricas y escultóricas de representación de la realidad, algunos de estos creadores comenzaron a subvertir esa visión objetiva y naturalista, y comenzaron a dibujar caricaturas, entre ellos Leonardo Da Vinci (Figura 31a). Durante los siglos siguientes, estos retratos adquieren cada vez más popularidad, sobre todo a partir del invento del linotipo, cuando los periódicos se abaratan y se convierten en diarios. Multitud de artistas que han practicado la caricatura y a través de este tipo de representación hicieron sátira social o crítica política. Honoré Daumier estuvo preso por ilustrar al rey Felipe I de Orleans como *Gargantúa* (personaje de Rabelais) en 1831 (Figura 31b). En España, también hay una gran tradición de este tipo de ilustración, desde Francisco de Goya, hasta publicaciones actuales especializadas en humor gráfico, como *El Jueves*. A lo largo del siglo XX, el arte de la caricatura proliferó en periódicos y revistas, y son incontables los artistas que lo practicaron.

colaboraría casi un siglo después. Ella fue la primera persona (que tengamos constancia) que realizó ilustración de prensa mediante esculturas, en vez de dibujos.

Estas figuras, que modelaba Smith Dayton, se caracterizan por una simplificación de los rasgos, las manos por ejemplo en muchos casos no tienen dedos o apenas están insinuados. Las proporciones entre la cabeza y el cuerpo, no se corresponden con la realidad anatómica, si en la realidad, una cabeza corresponde a una octava parte de la altura, en estas esculturas, la cabeza es una quinta parte de la altura total del personaje, y los ojos, que tienen una gran función expresiva, también son mucho más grandes de lo que serían en la realidad. Los cuerpos también están simplificados, y son los atuendos los que definen las características anatómicas.

Así pues, las figuras creadas por Smith Dayton tanto para ilustrar sus artículos, como las modeladas para protagonizar sus películas, están diseñadas con una función expresiva, con el objetivo de representar iconos identificables, como el señor empresario, la señora de clase alta, la joven profesional, el mendigo, el mayordomo o la criada, caricaturizados con el fin de resultar divertidos y reconocibles.

2.2.8 Cuestiones de género en torno a la vida y obra de Helena Smith Dayton

Al contrario que en el caso de otras animadoras que ocupan esta investigación, en el caso de Smith Dayton, no necesitamos hablar de feminismo "de facto" ni inferir un pensamiento político a partir de su manera de trabajar y vivir: Helena Smith Dayton fue activista por el sufragio femenino y feminista militante.

Un primer dato, anecdótico pero significativo es que, tras su boda con Fred Erving Dayton en 1905, conserva su primer apellido, una costumbre inusual en EEUU y que podemos enmarcar en unos ideales de igualdad entre hombres y mujeres.

Unos años más tarde, en la primavera de 1915 *The New York Evening Post* publicaba un reportaje sobre la Exposición de pintura y escultura de mujeres artistas para recaudar fondos para la Campaña del voto femenino, y destacaba: "Esta es la primera vez que las mujeres artistas expresan con preocupación su actitud ante el sufragio igualitario"¹⁰⁴. Casi cien mujeres exhibieron su trabajo, entre ellas Helena Smith Dayton, una de las obras que expuso mostraba a un hombre blanco y de clase alta, el título de la escultura era *Él puede votar*. El *New York Tribune* le dedicó una página entera en la que se mostraban algunas de las obras expuestas. El artículo de Mariea Caudill Dennison sobre esta exposición reconoce cómo sufragistas se representaban a sí mismas estratégicamente como apropiadamente maternales y femeninas, "no asexuadas", por su deseo de derechos políticos. No obstante,

¹⁰⁴ Dennison, Mariea Caudill (2003). Babies for Suffrage: "The Exhibition of Painting and Sculpture by Women Artists for the Benefit of the Woman Suffrage Campaign". *Woman's Art Journal*, Vol. 24, No. 2 (Autumn, 2003 - Winter, 2004), pp. 24-30.

considera a Theresa Bernstein y Helena Smith Dayton las "dos únicas" artistas cuyas obras expuestas "abordaban el debate sobre el sufragio de forma directa".¹⁰⁵

A finales de verano de ese mismo año, la célebre actriz May Irwin movilizó a más de 5.000 voluntarias para *El ejército de las mujeres que vigilan y esperan* de cara a movilizarse en el Desfile por el sufragio femenino que iba a acontecer el 23 de octubre. Helena Smith Dayton fue nombrada presidenta del Comité de publicidad, y desde su estudio se organizaron las actividades de propaganda y difusión del evento. En la imagen, portada de la edición de tarde de *The Evening World* del mismo día del evento (Figura 32), vemos a Smith Dayton como una de las cabezas visibles de la organización de la manifestación. En el titular leemos: "Un ejército de brillantes mujeres de blanco en el desfile de la Quinta Avenida pidiendo el voto" y en el subtítulo, "Figuras destacadas en el gran desfile de hoy por la Quinta Avenida"¹⁰⁶. Lamentablemente, aunque la marcha fue un éxito y recabaron más de un millón de firmas a favor del sufragio femenino, la votación de 1915 fracasó, y el derecho a voto para las mujeres de Nueva York, no se logró hasta noviembre de 1917, aunque como afirma la investigadora especializada en animación Mindy Johnson "el desfile demostró que el sufragio femenino ya no era una broma"¹⁰⁷.



Figura 32. Helena Smith Dayton (tercera desde la derecha). Brilliant women in white in Fifth Avenue Parade for votes, 1915. *The Evening World*. New York.

En otro artículo, publicado en el *New York Tribune* en 1916, bajo el irónico título "El lugar de la mujer, si insistes, está en el hogar; pero ¿quién va a protestar si quiere

¹⁰⁵ Dennison, Marica Caudill (2003). Babies for Suffrage: "The Exhibition of Painting and Sculpture by Women Artists for the Benefit of the Woman Suffrage Campaign". *Woman's Art Journal*, Vol. 24, No. 2 (Autumn, 2003 - Winter, 2004), pp. 24-30. Trad. a.

¹⁰⁶ Brilliant women in white in Fifth Avenue Parade for votes. (1915). *The Evening World*. New York. 23 de octubre de 1915. (Esta imagen no había sido descubierta hasta ahora, ha sido fruto de la casualidad, que buscando en la prensa de la época una imagen para ilustrar el desfile sufragista, se ha detectado que una de las protagonistas es Helena Smith Dayton.) Trad. a.

¹⁰⁷ Johnson, Mindy. (fecha desconocida) Biographical Sketch of Helena Smith Dayton. Incluido en Part III: Mainstream Suffragists—National American Woman Suffrage Association. Alexander Street <https://documents.alexanderstreet.com/d/1009932339>

ganar unos 10.000 dólares al año en otro sitio?", leemos el perfil de siete mujeres con éxito profesional: Una pintora de vidrieras, una galerista de arte, una arquitecta, una publicista, una ceramista, y una diseñadora de lámparas, además de Helena Smith Dayton, sobre la que se comenta: "La señora Helena Smith Dayton ha dado con el novedoso plan de crear figuras cómicas con arcilla. Su estudio de Washington Square es popular por esas divertidas imágenes, cada una da para una carcajada. La gente se ha reído tanto este año, que de hecho La señora Dayton ha incrementado su cuenta bancaria en 12.000 \$."¹⁰⁸

Aunque este frívolo artículo sitúa casi al borde del ridículo a sus protagonistas, de forma involuntaria está afirmando su capacidad profesional y su posibilidad de independencia económica, así estas mujeres expertas en diversos oficios, contravenían la figura del "ángel del hogar" que desde la época victoriana instaba a las mujeres a quedarse en casa y a ser pasivas y sumisas con respecto a sus maridos.



Figura 33. *Woman's Place, If You Insist, Is in the Home; but Who's Going to Fuss About It If She Wants to Earn \$10,000 Or So a Year Somewhere Else?*, 17 de diciembre de 1916, p.57. *New York Tribune*,

Aunque los datos biográficos sobre Smith Dayton son escasos, es indudable su compromiso por la igualdad entre hombres y mujeres, así como su voluntad de mantener su independencia económica y profesional, a pesar de que su marido estaba bien posicionado económicamente y ella, no necesitaba trabajar para contribuir a la economía familiar.

2.2.9 Herederos y herederas de la técnica de animación con plastilina

Aunque no se han podido visionar las películas de Smith Dayton, sí se ha podido reconstruir su técnica de trabajo y con una selección de las publicaciones en prensa de la época se ha demostrado la importancia que sus películas tuvieron en su momento. Es innegable, la trascendencia que el trabajo de esta pionera ha tenido para la historia del cine de animación, ya que fue la primera persona en crear películas realizadas con *claymation*.

A pesar de la injusta indiferencia o desconocimiento de gran parte de los historiadores del cine de animación, son multitud los herederos y herederas de su trabajo. Como se ha comentado, la *claymation* ha sido tradicionalmente la técnica de animación más popular después de los dibujos animados, hoy en día ambas desbancadas por la animación 3D. Pero, como trataremos a continuación, se hace

¹⁰⁸ *Woman's Place, If You Insist, Is in the Home; but Who's Going to Fuss About It If She Wants to Earn \$10,000 Or So a Year Somewhere Else?* (17 de diciembre de 1916) *New York Tribune*, p.57. Trad. a.

necesario realizar un breve repaso sobre los y las artistas continuadores de la estela de Helena Smith Dayton, así como las productoras que han hecho de esta técnica su rasgo principal. Hay que matizar que, al estar perdidas las películas de Smith Dayton, y al haber tan pocas referencias sobre su trabajo en los libros sobre historia de la animación, no podemos considerar a los y las artistas que hicieron después de ella películas con plastilina, continuadores directos de su obra, ya que generalmente la desconocen. Es más correcto afirmar que ella fue la que sembró la semilla para que la *claymation* acabara siendo una de las técnicas de animación más populares, aun en nuestros días.

Es necesario destacar brevemente el trabajo de otra creadora absolutamente desconocida, incluso más que Smith Dayton, la escultora y animadora inglesa Virginia May, que en 1923 realizó para la serie *Pathé Reviews* el cortometraje *Monsters of the Past* (Figura 34a), una película con intenciones educativas, que combinaba escenas de imagen real con escenas realizadas con animación de plastilina¹⁰⁹. Siguiendo la estela de la película *Sculpteur moderne* (Chomón, 1908), vemos a la propia artista modelando las piezas que luego veremos animadas, un brontosaurio, un triceratops y un T-rex que vuelven a la vida mediante la animación. Esta artista trabajó durante los años 20 y principios de los 30 en algunas producciones de Hall Studios y en la serie *American Holidays* de James FitzPatrick, pero después es casi imposible seguir su rastro más allá de estos escasos datos.

Continuando la estela de Segundo de Chomón y McCutcheon, la *claymation* siguió usándose como efecto especial o trucaje en películas que van desde *The Three Ages* de Buster Keaton de 1923 hasta obras como *The Day Time Ended* (Cardos, 1979). Desde las películas realizadas por Helena Smith Dayton entre 1915 y 1917 no será hasta el año 1926 cuando encontramos de nuevo una obra cinematográfica realizada totalmente con animación de pasta de modelar. Dirigidas y animadas por el cineasta chino-estadounidense Joseph Sunn Jue, *Long Live the Bull*, *The Penwiper* y *Green Pastures*, agrupadas bajo el título *Mud Stuff*, son las películas realizadas por completo con *claymation* más antiguas que se conservan. Como en los trabajos de Helena Smith Dayton las tres piezas son comedias, y ambas tienen a animales como protagonistas: un toro, un caballo y un pingüino.

La evolución de esta técnica continúa y en 1935 se estrenó el primer largometraje realizado con animación de plastilina, *Novyy Gulliver*¹¹⁰, del director soviético Aleksandr Prushko. Como Helena Smith Dayton con *Romeo y Julieta*, o Lotte Reiniger y Disney con los cuentos de hadas, Prushko se inspiró en una obra literaria conocida para crear su obra. Aunque esta incluye escenas grabadas totalmente con imagen real al principio y al final de la película, y el personaje de Gulliver es interpretado por un niño, la mayoría de las escenas están realizadas con *claymation*. Además, en esta película sonora podemos ver un intento primitivo de sincronización labial con figuras

¹⁰⁹ Encinas, Adrián. (2017). *Animando lo imposible. Los orígenes de la animación stop-motion (1899-1945)*. Madrid: Diábolo Ediciones.

¹¹⁰ *El nuevo Gulliver*.

de plastilina que será perfeccionado en *Wild Oysters* de la que hablaremos más adelante.

Entre 1936 y 1938, el artista francés René Bertrand y el cineasta Jean Painlevé dedicaron tres años a realizar la que sería la primera película en color de animación de plastilina, *Barbe-Bleue*¹¹¹, y acuñaron el término *patamod* contrayendo las palabras *pâte à modeler* (pasta de modelar). Sabemos por la documentación consultada que Helena Smith Dayton usaba plastilina de diferentes colores, pero las películas se rodaron en blanco y negro. También es destacable, que como lo había hecho antes Smith Dayton y Willis O'Brien, Bertrand usó esqueletos articulados, en este caso de tubos de aluminio unidos por hilos de plomo y sobre esta base se colocaba la plastilina.

Otra obra notable es *Wild Oysters* de Charles R. Bowers de 1940, producida por Max Fleischer, inventor de la rotoscopia, que ya había incluido una escena realizada con plastilina en uno de los capítulos de *Out of the inkwell* titulado *Modelling*¹¹². *Wild Oysters* es un cortometraje de diez minutos de duración en el que una pareja de ratones de plastilina acompañados de un perro y un gato se defienden de un grupo de ostras. Esta obra es la primera película sonora realizada por entero con animación de plastilina, en la que los personajes dialogan entre ellos mediante una perfeccionada técnica de sincronización labial con el doblaje.

En 1948, el químico estadounidense, inventor de diversas técnicas fotográficas Leonard W. Tregillis, realizó junto a Ralph W. Luce la película abstracta *No Credit*, y un año después crearon *Proem*, siendo ambas de los pocos ejemplos que existen de animación no figurativa realizada con plastilina. En estas obras vanguardistas a color, las formas modeladas con plastilina van cambiando de geométricas a orgánicas, aunque la segunda tiene una intención más narrativa, y aunque es básicamente abstracta, algunas de las formas interpretan personajes.



Figura 34. De izquierda a derecha: *Monsters of the past*, Virginia May, 1923. *The adventures of Gumby*, Art Clokey, 1955. *Shaun the Sheep*, Aardman Animations, 2007.

En 1955, la *claymation* da el salto de la pantalla de cine a la de televisión a través de *The Adventures of Gumby* (Figura 34), un personaje animado que protagonizó una

¹¹¹ Barba Azul.

¹¹² En este cortometraje, de 1921, no podemos hablar de animación de plastilina, ya que de forma muy parecida a *The Sculptor's Nightmare* (Porter, 1908) en la que una cabeza esculpida en pasta de modelar sufre pequeñas modificaciones, para finalmente, una porción de esta pasta sale reptando de la escena como una serpiente.

serie que se emitió en EEUU entre 1955 y 1971. La serie, creada por Art Clokey estaba protagonizada por una figura inspirada en las famosas galletas americanas *ginger bread man*¹¹³, pero realizada en un brillante color verde. En Europa otras series creadas para televisión continuaron la estela de *Gumby*, *Mio mao*, emitida en Italia entre 1970 y 1976 y de nuevo entre los años 2000 y 2007 creada y dirigida por Francesco Misseri, o *Pingu*, de los suizos Otmar Gutmann y Erika Brueggemann, de la que se realizaron más de 150 episodios entre 1986 y 2006.

Estas series, igual que sus sucesoras, han tenido y siguen teniendo un inmenso éxito entre el público infantil, lo cual parece razonable ya que los niños y niñas tienen un vínculo directo con este material. Como hemos comentado en el apartado dedicado a la invención de la plastilina, William Harbutt tenía una enorme confianza en su potencial educativo, como se sigue demostrando más de 150 años después. En el extremo opuesto nos encontramos series como *Celebrity Deathmatch*¹¹⁴ creada por Eric Fogel y emitida por MTV entre 1998 y 2007. En cada capítulo de esta serie destinada en exclusiva al público adulto, podemos ver una pelea ultra violenta entre famosos, y a pesar de lo repetitivo de esta premisa la serie cuenta con casi 100 episodios que han tenido un gran éxito de audiencia.

Los británicos Peter Lord y David Sproxton se conocieron en la escuela y allí comenzaron a realizar sus primeros experimentos con animación. En 1972, la BBC les compró la idea para el programa infantil de televisión *On Visions*, como ellos mismos cuentan en su web, necesitaban un nombre de empresa para crear una cuenta bancaria común, y usaron Aardman Animations. En 1977 se estrenó *Morph*, una serie de animación destinada al público infantil protagonizada por un muñeco de plastilina cuyas aventuras se desarrollan en entornos reales. Después de emitirse desde finales de los 70 hasta finales de los 80, la serie ha vuelto recientemente con nuevos capítulos.

También en los años 80 fueron muy populares sus videoclips, como *Sledgehammer* de Peter Gabriel o *My Baby Just Cares for Me* de Nina Simone. En 1985 se les unió Nick Park, que en 1990 dirigió el cortometraje *Creature Comforts*, que supuso el primer premio Oscar para la compañía inglesa, que repetiría galardón con *The Wrong Pants* tres años después. Esta productora, a pesar de la actual supremacía de la animación 3D, continúa realizando largometrajes y series de televisión con la técnica *claymation* (entre otras) con gran éxito entre público y crítica. Obras como las películas *Chicken Run* o *The Pirates!* y personajes como *Shaun the Sheep* (Figura 34c) o *Wallace & Gromit*, que han protagonizado series y largometrajes, y que forman parte de la cultura popular de todo el mundo y tienen su origen en las primitivas películas de *claymation* de Helena Smith Dayton.

Paralelamente a los inicios de Aardman, en EEUU, Will Vinton comenzaba a realizar sus primeros experimentos con animación de plastilina a principios de los años 70. En 1975 ganó el premio Oscar al mejor cortometraje de animación con *Closed*

¹¹³ Hombre de pan de jengibre.

¹¹⁴ Combate a muerte entre famosos.

Mondays. Desde entonces, su productora Vinton Studios ha producido varias series de televisión y películas, como *The PJs*, coproducida por el actor Eddie Murphy. Durante la producción de esta serie fueron reemplazando las figuras de plastilina por otras creadas con *foam* (espuma de látex) y Vinton acuñó el término *foamation* para designar la técnica que consiste en animar figuras, realizadas a partir de piezas de espuma creadas en moldes, sobre un esqueleto metálico (*armature*). En el año 2005, Vinton se rebautiza como Laika y desde entonces la compañía ha producido películas tan exitosas como *Coraline* (Selick, 2009), *ParaNorman* (Fell y Butler, 2012) o *The Missing Link* (Butler, 2019).

Además de en el cine industrial y comercial, también se siguen realizando obras producidas de forma independiente, como realizaba sus trabajos Helena Smith Dayton. Podemos señalar algunos ejemplos, como las secuencias y cortinillas de la serie *Rick y Morty* realizadas por el animador de plastilina y director de cortometrajes Lee Hardcastle, que también realizó en 2022 un especial de esta conocida serie titulado *Summer 's Sleepover*. También hemos de destacar los trabajos de Adam Elliot, galardonado en 2003 con el Oscar al mejor corto de animación por *Harvie Krumpet*, que recientemente ha terminado *Memoir of a Snail*.

En España, también contamos con destacados animadores que trabajan con animación de plastilina, el más destacado es Pablo Llorens, que ha ganado dos veces el Goya al mejor cortometraje de animación con *Caracol col col* de 1995, y *El enigma del chico croqueta* de 2004, y que también realizó en 1999 el largometraje *Juego de Niños*. Junto a Llorens, el otro referente de la *claymation* española, es Sam Ortí, sus cortometrajes han sido nominados a los Goya en diversas ocasiones, y su largometraje *Pos Eso* de 2014 fue nominado a mejor película en el Festival Internacional de Annecy. Ambos animadores españoles continúan en activo en este momento.

En los últimos párrafos hemos dado cuenta de algunos de los hitos cinematográficos y televisivos más importantes de los realizados con *claymation*, obras herederas en mayor o menor medida del trabajo de Helena Smith Dayton. La mayoría de ellas (y más si hablamos de cine destinado a un público familiar) son películas humorísticas, ya que la técnica de animación de plastilina posee un potencial en este sentido que ya presagiaban los trabajos de la animadora americana. Los procedimientos para crear imágenes animadas favorecen o no, algunos tipos de narrativa, por ejemplo, las siluetas de Reiniger o la animación de arena de Ansoorge parecen más indicadas para obras más poéticas o de tono lírico. Sin embargo, en el caso de la animación de plastilina, ya desde sus orígenes cuando Helena Smith Dayton puso a pelear a las dos señoras de la limpieza en *Battle of the Suds* (1916), resulta la técnica indicada para la comedia. Hay algo en las cualidades materiales como la blandura y elasticidad de la plastilina, que la hacen propicia a las deformaciones y las exageraciones y, por lo tanto, al humor y a la pantomima cinematográfica.

2.2.10 Un vacío en la historia de la animación

A pesar de la trascendencia que ha tenido la figura de Smith Dayton en la historia de la animación, su gran contribución es prácticamente desconocida. Realizando esta investigación, nos encontramos con que existe muy poca bibliografía académica o divulgativa sobre Helena Smith Dayton. Únicamente existen dos artículos académicos del investigador Jason Cody Douglass publicados en *Animation Studies*, una revista que actualmente se edita de forma digital. En los libros sobre historia de la animación hay un poco más de información sobre esta artista, que analizaremos a continuación.

En 1919, Scientific American Publishing Company publicó el libro *Behind the Motion Picture Screen*. En el capítulo titulado *Cartoons that Move and Sculpture that Lives*, tras una primera parte en la que el autor, Austin Lescarbourea, describe el proceso de la animación hecha con dibujos animados, aparece la técnica de animación de Smith Dayton. Aunque no aparece su nombre, si hay una fotografía de ella trabajando, y otras dos de figuras hechas por ella. La descripción de su método de animación parece extraída de los reportajes antes descritos publicados en *Film Fun* y *Scientific American*. Lo que es más destacable, es el hecho que un libro de tirada nacional, en el que se explicaban los entresijos del cine, de las 22 páginas dedicadas a la animación, más de seis hablen del trabajo de Smith Dayton.

En *Experimental Animation*¹¹⁵, como ya se ha comentado, hay un pequeño apartado dedicado a la técnica de animación de Smith Dayton: "Fuera de este marco, ocasionalmente uno encuentra información sobre las películas anteriores a 1918. Las figuras animadas de plastilina de la escultora de New York llamada Helena Smith Dayton que fueron descritas en *Scientific American* (16 de diciembre de 1916) por ejemplo".

En el libro *Clay Animation*, Michael Frierson dedica la mitad del capítulo *Animadores de plastilina en los primeros días de la cel (dibujos animados)*¹¹⁶ al trabajo de Helena Smith Dayton, en este texto el autor traza una biografía sobre la artista y describe su proceso de trabajo a partir del artículo de *Scientific America* de 1916, como ya se ha comentado anteriormente. Frierson destaca que, aunque no se hayan recuperado las obras, la documentación sobre ellas crea el primer antecedente de este tipo de cine de animación como una técnica viable y valorada por el público.

En *Understanding Animation*, de Paul Wells, hay una breve, pero muy interesante mención al trabajo de Smith Dayton, en la que da cuenta tanto de la importancia de su obra como del olvido de la misma:

Cumpliendo el propósito de Harbutt de ver la plastilina usada en los ámbitos educativos, Helena Smith Dayton creó Romeo y Julieta para distribuirlo a través de la Educational Film Corporation of America en 1917, y está claro que su papel como una de las

¹¹⁵ Russett, Robert y Starr, Cecile. (1976). *Experimental Animation: An Illustrated Anthology*. Van Nostrand Reinhold Co. Trad. a.

¹¹⁶ Frierson, Michael. (1994). *Clay Animation. American Highlights 1908 to the Present*. New York-Ontario: Twayne.

primeras mujeres animadoras es un hito trascendental, aunque evidentemente ignorado.¹¹⁷

En *Animation: The Global History* de Maureen Furniss también hay una pequeña nota que se refiere a ella:

Helena Smith Dayton fue una de las primeras mujeres animadoras de la historia de la animación americana. Durante finales de la década de 1910 trabajó con plastilina, pero ninguna de sus películas ha sobrevivido. Principalmente es recordada como escritora y pintora con conexiones con el movimiento sufragista que culminó con la aprobación de la decimonovena enmienda de la Constitución, garantizando a las mujeres el derecho al voto.¹¹⁸

Más recientemente podemos encontrar en el libro de Adrián Encinas *Animando lo imposible*, un pequeño apartado de tres páginas en el capítulo dedicado a la animación con plastilina sobre Smith Dayton.

Sin embargo, en otras publicaciones fundamentales sobre la historia de la animación como *Cartoons. 110 años de animación*, o *Animation a World Story*, ambos de Giannalberto Bendazzi o en *Before Mickey*, de Donald Crafton, centrado en las primeras décadas de producción de animación en EEUU, ni siquiera aparece el nombre de Smith Dayton.

Retomando lo propuesto por Eric Smoodin en su artículo *Writing Film Histories without Films*, hemos vuelto a las fuentes primarias que, como se ha indicado, en este caso no pueden ser las obras, pero si las publicaciones de la época que hablaban de ellas, en las que encontramos valiosas y detalladas explicaciones de la propia Smith Dayton.

Se han hallado en diferentes archivos más de una veintena de noticias y reportajes sobre sus películas publicados en prensa entre noviembre de 1916 y finales de 1917, en medios como *The Green Book Magazine*, *Scientific American*, *Popular Science Monthly*, *The Billboard*, *Motography*, *Film Fun*, *The Moving Picture World*, *The Moving Picture News*, *Motion Picture News*, e incluso se la nombra en la revista en castellano *Cine Mundial*¹¹⁹, en un artículo sobre Charles Chaplin.

Estos artículos, reportajes y críticas son de un solo año, ya se han descrito anteriormente la cantidad de publicaciones que entre el año 1914 y 1918 dieron cuenta de su trabajo como escultora satírica, esta repercusión sólo puede deberse a lo enormemente innovador y sorprendente de su trabajo, un tipo de películas nunca antes realizadas, como destacan en todas estas publicaciones.

¹¹⁷ Wells, Paul (1998). *Understanding Animation*. London: Routledge. Trad. a.

¹¹⁸ Furniss, Maureen. (2017). *Animation: The Global History*. Londres: Thames & Hudson. Trad. a.

¹¹⁹ Edición en español de *Moving Picture World*, dedicada exclusivamente a los intereses de la industria del cine en toda Sudamérica y países hispanohablantes.

En palabras de Jason Cody Douglass, es necesario rescatar la obra de Smith Dayton, no por ser una de las primeras mujeres animadoras, sino por el valor real de su obra dentro de la historia del cine y de su aportación a la técnica de la animación:

Del mismo modo, situar a Dayton a la vanguardia de la historia de la animación con plastilina en Estados Unidos no debería servir únicamente para consagrar a una pionera del cine femenino, ya que los estudios previos revelan que esto es más un obstáculo para el debate que un acicate. Por el contrario, el género de Dayton debe ir unido a la peculiaridad e innovación de sus películas de animación, con el fin de reexaminar por qué se han generado tantos estudios sobre artistas como Winsor McCay, J. Stuart Blackton y Willie Hopkins, mientras que Dayton permanece confinada al reino de la trivialidad cinematográfica.¹²⁰

2.2.11 Conclusiones sobre la figura y la obra de Helena Smith Dayton

A lo largo de este capítulo, se ha descrito, como, aunque Helena Smith Dayton realizó pocas películas, y estas no se han conservado, su trabajo fue iniciador de una técnica, la animación de plastilina, con la que posteriormente se han creado algunas de las obras más icónicas del cine de animación mundial. Su obra tuvo una gran repercusión en los medios de comunicación escritos de su época, pero a pesar de ello sus trabajos están desaparecidos, posiblemente por un sesgo de género que hizo que se les quitara importancia a sus películas.

Además de la trascendencia de la figura de Helena Smith Dayton como pionera de la *claymation* hay otras cuestiones que atañen a esta autora que también merecen ser destacadas. En primer lugar, su trabajo como caricaturista e ilustradora de sus propios textos, destinados a la crónica satírica de la sociedad norteamericana que se publicaron en varias revistas. Podemos apreciar, por un lado, el notable ingenio que supone inventar este tipo de ilustración tridimensional que no tenía precedentes en su época, y que como ya hemos descrito, consistía en modelar y pintar figuras de arcilla y luego fotografiarlas para acompañar a sus textos. Por otro lado, es reseñable el contenido de dichos trabajos, que retrataban con sorna a las clases altas y bajas, muchas veces haciendo hincapié en las desigualdades, en especial a las que afectaban a las mujeres. Como ya se ha comentado, Smith Dayton fue una de las ilustradoras sufragistas que pusieron su arte al servicio de la reivindicación del sufragio universal, y la revista *Puck* dio cabida a mucha de esta obra gráfica "militante".

¹²⁰ Douglass, Jason Cody. (2017). Artist, Author, and Pioneering Motion Picture Animator: The Career of Helena Smith Dayton (runner up). *Animation Studies Online Journal*. Trad. a.



Figura 35. Helena Smith Dayton junto a Fred Erving Dayton. Fecha y autor desconocidos.

A este legado, que forma parte de lo que podríamos llamar arte feminista¹²¹ primitivo, también contribuyó en cierta medida Smith Dayton con su trabajo. No sólo señalando las desigualdades entre hombres y mujeres, sino también entre clases sociales, haciendo caricatura de los estereotipos de unos y otros. Eso sí, hemos de tener en cuenta que, como muchas sufragistas, Smith Dayton pertenecía a la clase media alta, por lo que no debemos confundirnos y tachar su trabajo de revolucionario, ni siquiera de transgresor como pudo ser la obra de la cineasta Alice Guy. Es importante apuntar que el contexto en el que nació y vivió, primero una familia y después un marido cultos y progresistas, le permitieron estudiar y realizarse artísticamente. En este sentido, encontramos similitudes entre Smith Dayton y las otras dos artistas norteamericanas que forman parte de esta investigación, Claire Parker y Mary Ellen Bute, las tres pudieron estudiar y pertenecían a un entorno liberal y acomodado en el que la formación artística (en periodismo en el caso de Smith Dayton) eran una opción posible siendo mujeres. La consecuencia directa de que pudieran primero estudiar, y después dedicarse a la creación, es que las Parker, Bute y Smith Dayton fueron figuras muy relevantes para la historia del cine de animación.

Helena Smith Dayton fue, además de la pionera de la animación de plastilina, una de las primeras mujeres del mundo en dedicarse a la animación, y seguramente la primera mujer directora de este tipo de cine. Además, no realizó sus películas trabajando para la gran industria, sino que produjo sus proyectos por su cuenta, por lo que podemos decir también que fue de las primeras mujeres cineastas dedicadas al cine independiente y que, de esta forma, abrió camino para aquellas que la sucedieron. Y todo ello, desde una conciencia feminista, que no podemos aventurar

¹²¹ Llamamos arte feminista, no al arte realizado por mujeres, sino a aquellas manifestaciones artísticas que tienen un marcado carácter político y que señalan de forma directa las desigualdades que sufrimos las mujeres. Podemos situar el surgimiento de este movimiento, en los últimos años de la Segunda ola feminista, a principios de los 70 del siglo XX, que en EEUU tiene uno de sus mitos fundacionales con la creación del Womanhouse, el primer programa académico de arte feminista, asociado al Instituto de las Artes de California y dirigido por Judy Chicago y Miriam Schapiro.

hasta qué punto ha trascendido a través de su obra, pero que en este caso es innegable.

2.3 Lotte Reiniger: La animación de siluetas

Lotte Reiniger, fue una de las cineastas más prolíficas de la historia de las artes cinematográficas, reconocida por la academia y la crítica internacional gracias a aportación como artista de la animación y como mujer pionera en la dirección de cine.



Figura 36. Lotte Reiniger, autor y fechas desconocidos.

La trascendencia de su trabajo se asienta sobre tres hitos fundamentales: ser la creadora de la técnica de animación de siluetas, y posiblemente la pionera en la técnica de animación con arena; ser la inventora de la cámara multiplano, un dispositivo diseñado para grabar animación; y ser la primera mujer en dirigir un largometraje de animación. A continuación, se analizará la obra de Reiniger, comenzando por sus antecedentes en el mundo del cine, se examinará pormenorizadamente la técnica de animación de siluetas que inventó, poniendo el foco en algunas de las cuarenta y tres películas que dirigió y animó, y se razonará la relevancia que ha tenido su trabajo para la historia de la animación.

2.3.1 De niña aficionada a las manualidades a artista de la animación

Lotte Reiniger nació en Berlín en 1899. En 1907 su abuela la llevó al cine a ver *La Bella durmiente*, lloró tanto al saber que había terminado, que el proyccionista volvió a proyectarla, solo para ella¹²². Con 12 años ya había construido su primer teatro de papel, y así podía recrear sus cuentos de hadas favoritos, una y otra vez.

Mientras otros niños estaban afuera jugando, yo estaba “animando” mis siluetas (...) Mis padres estaban encantados de verme sentada en casa con mi pacífico hobby de cortar siluetas, y ni siquiera ocupaba mucho espacio en la habitación. Construí mi propio teatro de marionetas.¹²³

¹²² Esta anécdota, contada por ella misma, está recogida en Marschall, S., Bieberstein, y K. Schneider (2012). Lotte Reiniger. *Tanz der Schatten*. Berlin: *Absolute Medien*. Sin embargo, no se ha podido encontrar el dato de la película a la que se refiere Reiniger ni su director.

¹²³ Bastianich, Alfio. (1980). Entrevista con Lotte Reiniger. Publicado en: Pilling, Jayne (ed.) (1992). *Women and Animation: A Compendium*. London: British Film Institute, Exhibition & Distribution Division. Trad. a.

En 1915 o 1916 asistió a una conferencia de Paul Wegener en la que el actor y director vinculado al expresionismo, habló sobre técnicas cinematográficas, efectos especiales y visuales y sobre el potencial de la animación. Al parecer, quedó impactada y decidida a entrar en la industria del cine, y convenció a sus padres para inscribirse en la Escuela Max Reinhardt para convertirse en actriz. Reiniger sabía que Wegener seleccionaba artistas de esta escuela para sus películas, escogiendo alumnos como extras y secundarios¹²⁴.

En los tiempos de espera de los rodajes, Reiniger recortaba siluetas de los actores y actrices que se publicaron en el libro *Schauspieler Silhouetten* en 1916 o 17. Algunos de los retratados fueron Emil Jannings y Ernst Lubitsch que la animaron a seguir con este trabajo, y estas siluetas fueron vistas por Wegener, que le encargó algunas, para los intertítulos de *Rübezahls Hochzeit*, en 1916.

En 1918, también realizó siluetas para la película *Apokalypse* de Rochus Gliese, y ese mismo año Wegener contrató a Reiniger para su película *Der Rattenfänger von Hameln*, en la que además de los intertítulos realizó escenas completas creadas con siluetas. También los efectos visuales, siendo destacable las ratas realizadas en madera y animadas con la técnica *stop-motion*. Reiniger era una apasionada de las películas de trucajes de Méliès, y entre 1916 y 1921, realizó efectos especiales en varias películas, entre ellas *Rübezahls Hochzeit* (Wegener, 1916), *Der Fremde Fürst* (Wegener, 1916), *Die Schöne Prinzessin von China* (Gliese, 1917), y *Der Verlorene Schatten* (Wegener, 1921), además de las ya citadas.

En 1919, pasó a formar parte del Institut für Kulturforschung, un grupo fundado por Hans Cürliß con la intención de aunar arte y ciencia, donde se potenciaban el cine y la animación como forma de experimentación artística. Allí conoció a Carl Koch, que más adelante sería su marido y colaborador en casi todas sus películas, al animador Berthold Bartosch, que también participó en varias de sus obras, y al periodista, geógrafo e historiador cultural Edwin Hanslik.

Según contó Reiniger al historiador del cine de animación Bendazzi, Wegener la presentó en el grupo diciendo en broma: "Por el amor de dios, libradme de esta loca de las siluetas. Las hace muy bien y está pidiendo a gritos que alguien las anime. ¿No podéis hacer una película con esas siluetas, de la misma forma que se hacen dibujos animados?"¹²⁵. Lotte pasó a formar parte del grupo, y colaboró con Bartosch en la realización de películas educativas sobre geografía¹²⁶, que le sirvieron como aprendizaje en técnicas de animación. En el Institut für Kulturforschung, realizó su primera película de siluetas, *Das Ornament des verliebten Herzens* (Reiniger, 1919), se iniciaba así su prolífico recorrido como creadora de cuentos de hadas animados.

¹²⁴ Grace, Whitney. (2017). *Lotte Reiniger: Pioneer of Film Animation*. McFarland & Co Inc.

¹²⁵ Carta de Lotte Reiniger a Bendazzi, Citada en Bendazzi, Giannalberto. (2003). *110 años de animación*. España. Ocho y Medio.

¹²⁶ Bendazzi, Giannalberto. (2003). *110 años de animación*. Ed. española. Ocho y Medio.

2.3.2 Cuentos de hadas de cartón

Para desarrollar su particular estilo, combinó dos elementos aparentemente muy sencillos, pero que unidos dan lugar a una carrera artística de 60 años. Estos dos elementos son, las siluetas recortadas en cartón negro (con algunas excepciones de películas en color), y los cuentos de hadas, y ambos elementos provienen de la infancia de Reiniger, como se desarrollará a continuación. El animador checo Jan Švankmajer escribe en el punto segundo de su decálogo las bases en las que se asienta la obra de Lotte Reiniger:

II. Sé un completo sumiso de tus obsesiones. Tus obsesiones son, con mucho, lo mejor que posees. Son reliquias de la infancia. Y es de las profundidades de la infancia de donde proceden los mayores tesoros.¹²⁷

El recorte de siluetas (*scherschnitte* en alemán) tiene una gran tradición en Europa como se explicará más adelante, y Lotte Reiniger practicaba esta manualidad desde niña para regocijo de sus familiares y allegados. Además de los trabajos manuales, su otra pasión infantil fueron los cuentos de hadas; el folklore tradicional de Alemania, país de origen de Reiniger, es uno de los antecedentes fundamentales de este tipo de narrativa. Sin embargo, resulta llamativo que, durante seis décadas de carrera, Reiniger no tuviera la inquietud de trabajar con otras técnicas o de evolucionar estéticamente, pareciera que, de alguna manera, no quisiera abandonar a la niña que había sido, y así, continuó poniendo en práctica sus aficiones de la infancia, haciendo de ellas el motor de su obra cinematográfica. Si continuamos leyendo el Decálogo del animador checo Jan Švankmajer citado anteriormente, éste escribe:

Todas tus obsesiones y tu infancia entera se trasladarán al film, antes de que llegues a darte cuenta de ello conscientemente. Tu película será un triunfo del infantilismo. Y de eso se trata.

En el caso de la obra de Lotte Reiniger estas premisas se cumplen a rajatabla, dos elementos u "obsesiones" de su infancia conforman la técnica, la estética, la plástica y la narrativa de toda su filmografía. En sus propias palabras:

Básicamente nunca crecí, esa fue mi suerte.¹²⁸

El arte de vanguardia de principios del siglo XX está ampliamente relacionado con la infancia. Muchos artistas pertenecientes a movimientos como el *dadá*, el *surrealismo* y el *expresionismo* vieron en la infancia una fuente de inspiración como fuerza creativa, e intentaron recuperar el instinto, la espontaneidad y la libertad propios de los primeros años de la vida, para enfrentarse a la obra plástica. También existen corrientes artísticas, como el arte *naïf* o el *primitivismo*, en los que esta inspiración en la infancia, no se adopta tanto de cara al método de inspiración

¹²⁷ Švankmajer, Jan. (1999). *Decálogo. Para ver, cierra los ojos*. Trad. cast. Eugenio Castro, Silvia Guiard y Román Dergam, Logroño: Pepitas de calabaza, pp. 111-116.

¹²⁸ Reiniger, Lotte. 1986. *Einladung in die Zauberwelt der Träume*. Trierischer Volksfreund, 8.1. Trad. a. con ayuda de DeepL.

creativa, o no solo, sino también en cuanto a la práctica de la disciplina artística, haciendo del autodidactismo y la falta de conocimientos técnicos y teóricos, rasgos característicos de estos movimientos. Ninguna de estas dos formas de buscar la inspiración en la infancia, sin embargo, se pueden aplicar a Reiniger: no trabaja de una forma espontánea o instintiva, sino con un método meticuloso y racional, ni sus obras tienen un estilo gráfico que pueda asemejarse a los dibujos de los niños.

2.3.2.1 Siluetas de cartón y sombras dibujadas

Reiniger denominaba a sus películas realizadas con siluetas, *shadow films*¹²⁹. Podemos remontarnos, para hablar de los antecedentes del uso artístico de las sombras a los *teatros de sombras chinescas* que tienen su origen en la dinastía Han (206 AC- 220 DC), al *wayang kulit*,¹³⁰ o también a la metáfora usada por Platón en el Mito de la Caverna. Pero ella misma contaba que su trabajo estaba influido por una tradición mucho más reciente, los retratos con siluetas, populares en Europa a partir del siglo XVIII y los libros para niños ilustrados con esta técnica. En cierta literatura, se ha atribuido falsamente una inspiración de la obra de Reiniger en las sombras chinescas, que ella misma desmiente. En esta entrevista realizada por Alfio Bastiancich, responde a la pregunta:

- ¿Había algún teatro de sombras chinescas en Berlín?

-No. Había marionetas en los museos, las cuales no vi hasta mucho después. No es cierto que yo haya tenido la influencia del teatro de sombras chinescas.¹³¹

La palabra silueta es un epónimo que proviene del ministro de Hacienda de Luis XV, Étienne de Silhouette, que en Francia impuso medidas de austeridad económica, sobre todo a la nobleza, durante la Guerra de los Siete Años (1756-1763). Durante esos años se popularizó la expresión *faire à la Silhouette*, y su nombre acabó asociado a todo aquello hecho de forma barata. La leyenda popular cuenta que Étienne de Silhouette era aficionado a recortar siluetas, la propia Reiniger habla de ello en su libro de 1970 *Shadow Puppets, Shadow Theatres, and Shadow Films*¹³², pero no hay documentación o registros que permitan saber si el ministro francés practicaba estas manualidades.

La economía de medios es el sentido fundamental de los retratos hechos en silueta que se hicieron populares en Europa a partir del siglo XVIII. Era una forma de preservar la imagen de una persona, sin recurrir a las carísimas miniaturas o retratos pintados, así, las clases populares pudieron acceder a este tipo de imagen para el recuerdo. Estos retratos, además de su bajo coste, tenían una cualidad única, ya que no se trataba de la interpretación del artista sobre la persona retratada,

¹²⁹ Películas de sombras.

¹³⁰ El *wayang kulit* es un tipo de teatro tradicional de títeres, cuyas sombras se proyectan sobre una pantalla blanca, que ha sido representado en Malasia e Indonesia desde al menos el siglo X.

¹³¹ Alfio Bastiancich. (1980). Entrevista con Lotte Reiniger. En Pilling, Jayne (Ed.) (1992). *Women And Animation: A Compendium*. London: British Film Institute, Exhibition & Distribution Division. Trad. a.

¹³² Reiniger, Lotte. (1970). *Shadow puppets, shadow theaters, and shadow films*. Boston: PLAYS, INC.

sino que eran la huella directa de la persona real, con lo que esta silueta quedaba impregnada por la verdad física de la persona retratada.¹³³ La técnica predominante para crear una silueta era trazar la sombra producida directamente por la persona a retratar. Incluso existían dispositivos, como el fisionotrazo¹³⁴ o el pantógrafo¹³⁵, con los que se pretendía mecanizar el trabajo del contorneado de la silueta.

Con el nacimiento de la fotografía, los retratos de siluetas fueron quedando en desuso paulatinamente, aunque aún hoy se pueden encontrar artistas que los realizan, por ejemplo, entre los caricaturistas que ofrecen sus servicios en el barrio de Montmartre, en París. También se generalizaron durante el siglo XIX nuevas aplicaciones de las siluetas, como la publicidad y la ilustración de cuentos infantiles, cuya reproducción era mucho más barata que la realizada con otras técnicas. Artistas como Paul Konewka o Karl Fröhlich se especializaron en ilustrar fábulas, poesía y cuentos de hadas destinados al público infantil, usando una técnica denominada psaligrafía, al arte del recorte de filigranas en papel.

Todo esto, apunta a una nueva definición de la silueta: Dejó de ser una huella, un recuerdo o una herramienta científica, la forma se asociaba ahora a una especie de "inocencia" visual, y con una nueva perspectiva de la pedagogía infantil, en gran medida opuesto al mundo "adulto" de la fotografía.¹³⁶



Figura 37: Karl Fröhlich's *Frolicks with Scissors and Pen*. Karl Fröhlich, 1898.

Los cimientos para las películas de Reiniger los encontramos en estas obras infantiles ilustradas, así como en las manualidades que ella misma realizaba. La educación femenina¹³⁷ a finales del siglo XIX y principios del XX, se asentaba básicamente en labores domésticas y actividades artísticas, como la música o el

¹³³ Cowan, Michael. (2013) *The Ambivalence of Ornament: Silhouette Advertisements in Print and Film in Early Twentieth-Century Germany*. *Art History*, September pp. 784-809.

¹³⁴ El fisionotrazo es un instrumento para trazar de forma semiautomática la silueta de una persona a partir de la proyección de su sombra en una pantalla.

¹³⁵ El pantógrafo, precursor del fisionotrazo, es un instrumento articulado formado por varillas paralelas conectadas, que se mueven con respecto a un punto fijo, su uso principal es el copiar una imagen para ampliarla manteniendo las proporciones.

¹³⁶ Cowan, Michael. (2013) *The Ambivalence of Ornament: Silhouette Advertisements in Print and Film in Early Twentieth-Century Germany*. *Art History*, septiembre 2013 pp. 784-809. Trad. a.

¹³⁷ Por supuesto nos referimos a la educación de las niñas y jóvenes de clase media alta, que eran las que recibían algún tipo de educación.

dibujo, y también el recorte de siluetas. La propia Reiniger explica que recortar siluetas era una actividad en la que destacaba desde niña:

Nunca he sentido que mi recorte de siluetas fuera una idea. Lo que ocurrió es que siempre lo pude hacer fácilmente, como verá a continuación. Podía cortar siluetas tan pronto como pude manejar un par de tijeras. Podía pintar también, y leer, y recitar, pero estas cosas no sorprendían mucho a nadie. Pero todo el mundo estaba asombrado con los recortes, que parecían un logro más insólito. Las siluetas eran muy elogiadas, las cortaba para todos los cumpleaños de la familia. ¿Alguien me avisó de a dónde me conduciría este camino? En absoluto, me animaron a seguir.¹³⁸

Otra de las influencias en la estética y la plástica de la obra de Reiniger son los teatros de papel. Como ella misma cuenta en la anécdota citada al principio de este capítulo, había fabricado uno a la edad de 12 años. Estos teatros se popularizaron en Europa a partir de principios del siglo XIX; por todo el continente había una gran pasión por las artes escénicas, y empezaron a venderse planchas impresas, que una vez recortadas y montadas daban forma a un teatro, actores y actrices incluidos, con el que poder representar los libretos preferidos de quien lo adquiriera. Estos teatros también influirán en la plástica y el lenguaje audiovisual de las obras cinematográficas de Reiniger, como se detallará más adelante.

2.3.2.2 Cuentos maravillosos, de la tradición alemana a la oriental

Si las siluetas fueron el pilar sobre el que se asentaba la técnica y la estética de las películas de Reiniger, la narrativa se apoyaba fundamentalmente, como ya se ha comentado, en cuentos infantiles. Basó los guiones de sus películas en tres fuentes narrativas: los cuentos de hadas, las historias de oriente y, en menor medida, algunas óperas. La expresión *cuento de hadas*, proviene del término alemán *wundermärchen*, que también se puede traducir como *cuento maravilloso*, y designa la cualidad de estas historias de trasladarnos a un mundo mágico, en el que son posibles las hadas, los duendes, los gigantes y las brujas, entre otras criaturas de fantasía. Reiniger, además de la afición por recortar siluetas, fue una apasionada en su infancia y lo seguiría siendo durante toda su vida, de estas historias destinadas a los niños y niñas. *Cenicienta*, *El Príncipe sapo*, *Hansel y Gretel*, *Blancanieves* y *La Bella durmiente*¹³⁹ fueron algunos de los cuentos de hadas llevados al cine por Lotte Reiniger.

Existe en Alemania una larga tradición de leyendas y fábulas narradas oralmente de generación en generación, base del folklore nacional, que dio lugar a toda una narrativa, de la que los Hermanos Grimm fueron el máximo exponente. Recopilaron cuentos tradicionales, con la intención de proporcionar al pueblo

¹³⁸ Reiniger, Lotte. (1936). Scissors make films. *Sight and Sound*, primavera de 1936. pp.13. British Film Institute. Trad. a.

¹³⁹ *Cenicienta*, *El Príncipe Sapo*, *Hansel y Gretel* y *Blancanieves* se hicieron populares tras las versiones de los Hermanos Grimm, aunque muchas de estas historias tienen su origen en leyendas populares. De *La Bella durmiente* hay una versión de los Hermanos Grimm y otra de Charles Perrault.

alemán una tradición cultural popular, aunque finalmente, no lograron su objetivo, y sus cuentos acabaron formando parte del patrimonio narrativo universal.

Cualquier lector de los cuentos originales sabe que estas versiones son oscuras, llenas de sangre, vísceras y muerte, y se considerarían inapropiados para niños según los criterios actuales...Pero usando la animación de siluetas, ella pudo revertir el lado oscuro del cine alemán expresionista, inspirándose en aspectos románticos anteriores presentó una versión más alegre y luminosa de los cuentos de hadas a través de la intensa emoción que se expresa mediante la "actuación" de las marionetas.¹⁴⁰

Reiniger adaptó esas historias herederas de la mitología alemana dulcificando su contenido y haciéndolas aptas para todos los públicos, como años más tarde haría Walt Disney, que también escogió muchas de estas historias como base narrativa para sus películas.

Además de basarse en los cuentos de hadas, Reiniger se inspiró en la narrativa oriental. Hay que tener en cuenta que sus inicios en el cine son contemporáneos a la corriente *art decó*¹⁴¹ que impregnó de *orientalismo*¹⁴² el arte, el diseño, la arquitectura, y hasta la moda.

Una de sus obras más conocidas, es el largometraje *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (Reiniger, 1926), basada en algunas historias de *Las Mil y una Noches*. Otras de sus obras inspiradas en oriente son *The Scheintote Chinese* (1927) o *Aladdin* (1954). Como comentábamos, otra de las fuentes narrativas de su trabajo fueron grandes óperas como *Carmen* de Bizet o *La flauta mágica* de Mozart, cuya música fue usada como banda sonora.

2.3.3 Cine de papel: Precedentes del trabajo de Lotte Reiniger

El uso del papel ya está presente en la tecnología precinematográfica como elemento principal en el caso del taumatropo, o como soporte para las imágenes,

¹⁴⁰ Whitney, Grace. (2017). *Lotte Reiniger: Pioneer of Film Animation*. Jefferson, North Carolina, USA: Mcfarland & Company, Inc., Publishers. Trad. a.

¹⁴¹ El *art decó* es un movimiento artístico y estético, influido por las vanguardias artísticas de principios del s. XX, que evolucionó del *art nouveau*, y como en este, no hay fronteras entre las artes plásticas y decorativas (el propio nombre "decó" es una apócope de la palabra francesa *décoratif*) y hay manifestaciones de esta corriente en pintura, arquitectura, ilustración o diseño de mobiliario. Sin embargo, sus principios estilísticos son muy diferentes al *art nouveau*, si en este la línea curva era un rasgo fundamental, en el *art decó*, la línea recta, la simetría y la inspiración geométrica son sus características básicas, y aunque hay inspiración en el mundo natural, siempre es desde la reducción a la mínima esencia.

¹⁴² El *Orientalismo*, podría considerarse una moda de finales del s.XIX y principios del XX, que formaba parte del gusto y los intereses de la burguesía de la época, la afición por la arqueología y los viajes a lugares exóticos eran muy populares entre las clases adineradas. Grandes artistas como Eugène Delacroix o Mariano Fortuny cultivaron la representación de estampas de un oriente soñado, en el que los paraísos exóticos, los palacios, los harenes, formaban parte de la fantasía europea que idealizaba (basándose en tópicos) estos lugares remotos. Tanto en el *art nouveau* como en el *art decó* había un poso de *orientalismo*, que podemos encontrar en diversas manifestaciones culturales de la época. Esto se reflejaba en el gran éxito de montajes teatrales y operísticos, como *Cleopatra* y la traducción a diversas lenguas europeas de *Las mil y una noches*, incluso en la moda, era común en las mujeres adornarse con turbantes o llevar pantalones bombachos como extravagante ropa de gala.

en el zoótropo o el praxinoscopio. Una vez el cinematógrafo comienza su andadura a finales del siglo XIX, se empiezan a realizar los primeros experimentos animando papel recortado, una técnica, la animación *cutout* que, por su economía de medios, resulta barata y accesible, y además es relativamente sencilla de ejecutar.

La animación con recortes de cartulina fue una de las primeras técnicas que desarrolló el cine de animación debido, probablemente, a la influencia de los teatros de sombras chinas, pero también al hecho de que, una vez realizadas las figuras planas, con los respectivos remaches que permiten mover sus articulaciones, resulta muy ágil ponerlas en movimiento fotograma a fotograma.¹⁴³

La animación *cutout* o de recortes pertenece a la categoría del *stop-motion*, y tiene dos variantes principales. Por un lado, la animación de recortes de papel pintado, dibujado, o solo recortado, y la animación *collage* creada a partir de fotografías u otras imágenes preexistentes. Por otro lado, la animación de siluetas, que es la que desarrolló Lotte Reiniger, salvo en algunas excepciones. Además de los materiales empleados, la diferencia entre estas dos subcategorías del *cutout* es la iluminación, en palabras de Maureen Furniss:

Hay, en general, dos técnicas que se incluyen en el epígrafe animación de recortes, siendo la iluminación, la mayor diferencia entre ellas. Como la mayoría de imágenes animadas, los recortes, en general son iluminados desde arriba, permitiendo al espectador ver sus colores, texturas y demás. Sin embargo, unos pocos artistas se han especializado en siluetas, que están iluminadas desde abajo, dando como resultado que las figuras recortadas sean una forma negra sólida.¹⁴⁴

A continuación, analizaremos los precursores fundamentales de las películas de animación *cutout* que realizó Reiniger. Estos precedentes son, en primer lugar, los títulos de crédito e intertítulos de las películas cortas de imagen real *How Jones Lost His Roll* (Porter, 1905) y *The Whole Dam Family and the Dam Dog* (Porter, 1905); el cortometraje de animación *Humorous Phases of Funny Faces* (Blackton, 1906); *Ombres chinoises* (Chomón, 1908); y, por último, *The Clown & his Donkey* (Amstrong, 1910). Años más tarde, en 1917, Quirino Cristiani realizó *El apóstol*, una película realizada con animación *cutout*, que está considerada el primer largometraje de animación de la historia, pero al no existir en la actualidad ninguna copia de esta película, es *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (Reiniger, 1926) el primer largometraje de animación de la historia que ha llegado a nuestros días.

Las primeras obras cinematográficas en las que se tiene constancia de que se usó la animación de recortes, fueron dos películas de imagen real, *How Jones Lost His Roll* y *The Whole Dam Family and the Dam Dog* ambas de Edwin S. Porter y del año 1905. En el primer caso, los títulos de crédito y los intertítulos están realizados con letras recortadas que fueron animadas para aparecer en pantalla y formar los textos, además en uno de estos intertítulos, vemos un par de manos recortadas que entran

¹⁴³ Encinas, Adrián. (2017). *Animando lo imposible. Los orígenes de la animación stop-motion (1899-1945)*. Diábolo Ediciones.

¹⁴⁴ Furniss, Maureen. (1998). *Art in Motion. Animation Aesthetics*. Londres: John Libbey & Company Limited. Trad. a.

en el encuadre y se unen. En el segundo caso, además de los textos formados por recortes de papel o cartón, en un intertítulo aparecen una serie de piezas recortadas que acaban dando lugar a la figura de un perro.

Humorous Phases of Funny Faces (Blackton, 1906), es una de las primeras películas de animación de la historia del cine. El cortometraje comienza con unos títulos de crédito de papel recortado que van formando las letras, después vemos una serie de personajes trazados en tiza sobre pizarra dibujados por una mano humana (es decir, imagen real) y mediante la técnica de borrar y volver a dibujar realizan una serie de acciones y gestos. Más adelante, hay una secuencia en la que vemos un payaso dibujado con línea blanca sobre cartón negro y este sí está animado mediante la técnica *stop-motion* hecho con recortes.

En el caso de *Ombres chinoises* (Chomón, 1908), la película comienza con una escena de imagen real, en el que dos actrices caracterizadas con atuendo oriental nos muestran una especie de teatro de sombras, después en un plano corto, vemos este teatro de sombras animado, con piezas de cartón negro recortado. Sin embargo, hay que considerar esta escena, más como un truco en una película de imagen real que como una técnica de animación. El cineasta inglés Charles Amstrong, realizó en 1909 el cortometraje *The Sporting Mice*, que no se ha conservado, y un año después *The Clown & his Donkey*, ambos, intentos primitivos de realizar animación con siluetas blancas sobre fondo negro.

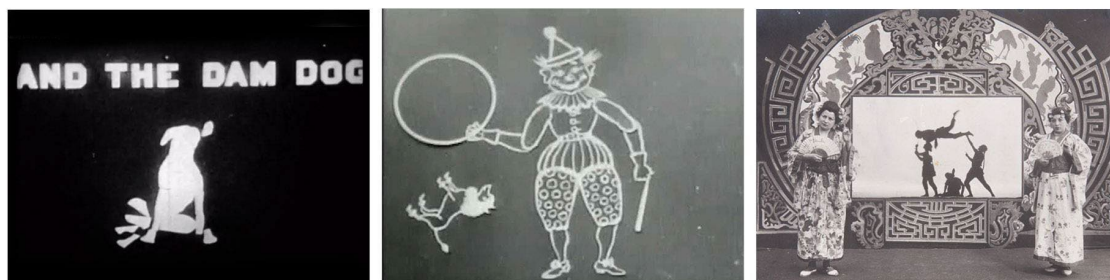


Figura 38. De izquierda a derecha: *The Whole Damn Family and the Dam Dog*, Porter, 1905. *Humorous Phases of Funny Faces*, Blackton, 1906. *Ombres chinoises*, Chomón, 1908.

Es imprescindible destacar la obra de Quirino Cristiani como antecedente del trabajo de Reiniger, aunque ella lo desconociera. Cristiani, nacido en 1896, era un joven dedicado a realizar caricaturas satíricas para periódicos y revistas argentinas, en 1916, cuando tenía tan sólo 19 años fue contratado por el camarógrafo reconvertido en director de noticiarios, Federico Valle. Este le enseñó *Les Allumettes animées* (Cohl, 1908) con el fin de que copiara la técnica para realizar estas caricaturas para una serie de cortometrajes informativos, así que se enfrentó al reto de dar movimiento a sus dibujos. Según él mismo relata en una entrevista de 1983¹⁴⁵, lo más sencillo que se le ocurrió fue recortar uno de sus dibujos y así creó una especie de marioneta de papel que podía mover y filmar delante de la cámara (Figura 39). Estas marionetas de papel estaban realizadas con dibujos hechos con pintura blanca sobre cartón

¹⁴⁵ Entrevista a Quirino Cristiani. (1983). Jorge Surraco.
<https://www.youtube.com/watch?v=x5Yks1ec9O8&t=3s>

negro, y cuando el celuloide se revelaba en el laboratorio se invertía la imagen de tal forma que el resultado era línea negra sobre blanco.

En 1917, Cristiani filmó¹⁴⁶ el primer largometraje de animación de la historia del cine *El apóstol*, y un año después *Sin dejar rastros*, otro largometraje, y en 1931 estrenó *Peludópolis*, el primer largometraje sonoro de animación de la historia del cine. Lamentablemente estas obras no han llegado a nuestros días, dos incendios en su estudio, uno en 1957 y otro en 1961 hicieron desaparecer las bobinas de celuloide de la mayoría de sus obras, así como los documentos y dibujos que daban fe de la existencia de estas películas¹⁴⁷.

Sus películas podrían enmarcarse en la sátira política, y tuvo muchos problemas con la censura, y poco éxito comercial, así que su productora acabó dedicada durante décadas al doblaje y subtítulo de películas extranjeras. Cristiani fue olvidado para los libros de historia del cine hasta que, en 1983, su figura fue reivindicada por el investigador y crítico italiano Giannalberto Bendazzi quien escribió un libro sobre su vida titulado *Due Volte al Oceano (Vita de Quirino Cristiani)*.

Hay que apuntar que la técnica de animación de recortes de Cristiani, no es la misma que la de animación de siluetas que desarrolló poco más tarde Reiniger, ya que las figuras de papel que animaba el argentino eran dibujos recortados, iluminados desde arriba, para poder apreciar los detalles dibujados en ellas. Además, Cristiani combinaba las marionetas de piezas articuladas de papel con una combinación de animación imagen a imagen con animación de recortes. Realizaba un dibujo para cada uno de los fotogramas que componían la animación, que luego recortaba y reemplazaba uno por otro durante el rodaje. Esta técnica fue empleada décadas después por René Laloux en *La Planete sauvage* (1973) y también se ha usado en el apartado práctico de esta investigación.



Figura 39. De izquierda a derecha: Imagen extraída de una entrevista a Cristiani, Jorge Surraco, 1983. Imágenes extraídas del programa de Discovery Channel, *Ideas e Inventos*, 1993.

Excepto en el caso de los planos de sombras animadas en *Ombres chinoises*, el resto de los ejemplos aquí expuestos, pertenecen a la primera subcategoría de la

¹⁴⁶ No podemos afirmar con toda seguridad que *El Apóstol* y *Peludópolis* sean largometrajes, porque la información técnica que hay sobre ambas es escasa, y sobre todo porque ambas obras no se conservan, sin embargo, así lo han asegurado historiadores como Giannalberto Bendazzi o Maureen Furniss.

¹⁴⁷ Bendazzi, Giannalberto. (2003). *110 años de animación*. Ed. española. Ocho y Medio.

animación *cutout*, la animación de recortes iluminados desde arriba, no la animación de siluetas, según la definición de Maureen Furniss antes citada. Cabe señalar, además que, al parecer, Lotte Reiniger desconocía la existencia de estos precedentes de la técnica que usó para sus obras. Para ella, la invención de su método para crear películas animadas fue una evolución natural de su afición infantil a recortar siluetas, sumada a su interés en la adolescencia y primera juventud por el mundo de la creación cinematográfica. Si bien existe algún precedente del uso de la técnica de animación con recortes e incluso con siluetas, fue Reiniger quien la elevó a categoría de técnica cinematográfica y a forma de expresión plástica en sí misma.

2.3.4 La animación de siluetas: una técnica para una carrera cinematográfica de 60 años.

Las películas de Lotte Reiniger están realizadas mediante la técnica de animación de siluetas, una de las formas más baratas y relativamente sencillas de realizar una película, y seguramente una de las más accesibles, si hablamos de películas de animación. También hay que destacar que es una metodología de animación directa en la que la artista interactúa físicamente con la figura a animar, con lo que el trabajo adquiere un carácter personal e íntimo. Otro de los marcos en los que podemos encuadrar la obra de Reiniger es el de la animación artística, que podemos definir como aquella en la que tanto el modo de producción como el fin último de la obra son completamente opuestos a la animación industrial, en la que él o la artista es una simple pieza de un enorme engranaje. En la animación artística la mano del creador o creadora es insustituible, igual que el trazo de un pintor, no puede ser reemplazado por el de otra persona.

En las películas de Reiniger, los personajes están contruidos mediante piezas de cartón negro recortado, unidas por articulaciones hechas con cable. Estos personajes se depositan sobre una mesa de cristal retro iluminada, y la animadora va modificando la posición o rotación de cada una de las piezas, o reemplazando una pieza por otra diferente, y tras cada modificación se fotografía un fotograma. Así, como en todas las técnicas de la categoría del *stop-motion*, se modifica la figura u objeto a animar, se fotografía, y así sucesivamente hasta completar una secuencia. Al reproducirse esta secuencia de fotogramas, el espectador percibe la ilusión del movimiento.

Esta técnica, aparentemente sencilla, que consiste en mover bajo la cámara una marioneta articulada de cartón, implica, sin embargo, un conocimiento profundo de *los principios de la animación*¹⁴⁸, así como del movimiento de humanos y animales, para interpretarlo y traducirlo al lenguaje propio del medio. En el artículo *Scissors*

¹⁴⁸ Se considera, que todo animador o animadora debe conocer los doce principios básicos de la animación: aplastar y estirar, anticipación, puesta en escena, animación directa o pose a pose, acción complementaria y acción superpuesta, acelerar y desacelerar, arcos, acción secundaria, *timing*, exageración, dibujo sólido y atractivo. Estos fueron definidos por los animadores de Disney Disney Ollie Johnston y Frank Thomas en su libro *The Illusion of Life: Disney Animation*.

Make Films, redactado en 1936 por la propia Reiniger en la revista *Sight & Sound*, relata de forma muy resumida la técnica con la que trabajaba:

La técnica de este tipo de película es muy sencilla. Como en los dibujos animados, las películas de siluetas son fotografiadas movimiento a movimiento. Pero en vez de usar dibujos, se usan marionetas de siluetas. Estas marionetas están recortadas en cartón negro o fino plomo, cada extremidad se corta por separado y se une con bisagras de cable.¹⁴⁹

Sobre el movimiento de las marionetas, tanto de figuras humanas como de animales, Reiniger da una de las claves que todo animador debería tener en cuenta, en su libro *Shadow Puppets, Shadow Theatres, and Shadow Films*:

No debes copiar el movimiento natural, debes sentir el movimiento en ti mismo, cuando animas un animal debes ser ese animal, moviéndote como él lo hace. La animación siempre es una estilización, pero la estilización ha de ser verdad.¹⁵⁰

Aunque la mayoría de las películas de Reiniger están hechas con siluetas de cartón negro retroiluminado, hay casos en los que el resultado no es un film en blanco y negro, sino en color. En sus primeras películas usó técnicas de *tinting* y *toning*¹⁵¹ para teñir de color las imágenes, y más adelante usa en los fondos gelatinas de color superpuestas para los fondos. Además, en algunas ocasiones Reiniger filmó películas en la que los personajes, los fondos o ambos no eran siluetas, sino figuras coloreadas, como se detallará más adelante.

Para el libro *The Technique of Film Animation*, John Halas y Roger Manvell contaron con la explicación de la propia Lotte Reiniger y de Carl Koch sobre cómo realizaban sus películas. Aunque es un texto largo, nunca se ha traducido al castellano y consideramos que, al ser un testimonio directo de la artista, tiene interés en aportarlo aquí completo, con imágenes intercaladas extraídas del libro de Reiniger *Shadow Puppets, Shadow Theatres, and Shadow Films*, estos dibujos, realizados por la propia Reiniger no estaban incluidos en el texto original publicado en el manual de Halas y Manvell:¹⁵²

El proceso de producción

¹⁴⁹ Reiniger, Lotte. (1936). *Scissors make films*. *Sight & Sound*. Reino Unido: British Film Institute. Trad. a.

¹⁵⁰ Reiniger, Lotte. (1970). *Shadow Puppets, Shadow Theatres, and Shadow Films*. Boston: PLAYS, INC. Trad. a.

¹⁵¹ Las técnicas *tinting* y *toning* se usaron en el cine primitivo para teñir de color las películas. El *tinting* es un proceso de agregar color a una película en blanco y negro mediante un baño de color al celuloide ya filmado, tiene como consecuencia que la luz blanca de la película también queda tintada. El *toning* (virado) es el proceso de laboratorio en el que reemplazan las partículas de plata en la emulsión por sales de plata coloreadas, por medio de productos químicos, de esta forma las zonas blancas de la imagen permanecían intactas.

¹⁵² Halas, John y Manvell, Roger. (1976). *The Technique of Film Animation*. London & New York: Focal Press Limited. Trad. a.

1. Una vez has elegido el tema de la película, que frecuentemente deriva de una conocida ópera o ballet, Lotte Reiniger empieza dibujando los primeros bocetos. Exploramos escenas imaginarias o situaciones que evoquen la atmósfera general de personajes y escenarios, y también por supuesto, la música. Estos dibujos son momentos clave de cada una de las partes que desarrollaremos en nuestra película – agrupaciones, fondos, personajes en varias posturas, situaciones cómicas, cualquier cosa que nos estimule inicialmente.

2. Paralelamente al trabajo de bocetos, empezamos a discutir cómo acortar la banda sonora original a los diez u once minutos que necesitamos para nuestra película. Seleccionamos aquellos pasajes de la música que encajan mejor en nuestro tratamiento de la historia que estamos ideando y contienen las partes que probablemente sean más familiares para nuestro público.

3. Lo siguiente, con la música en mente, preparamos un guion escrito de nuestra historia, que es en gran medida de nuestra invención – una especie de “variación sobre el tema” de la historia completa.

4. Después del guion viene la preparación de los bocetos del storyboard, derivados por supuesto, de nuestro primer libro de recortes de bocetos iniciales.



Figura 40. Storyboard de la película *Dr. Dolittle und Seine Tiere*, 1928.¹⁵³

5. En colaboración con nuestro director musical, que es el responsable de los arreglos de la banda sonora reducida, grabamos la pista con la música de la película. El arreglo musical normalmente se interpreta por una pequeña orquesta, con los instrumentos elegidos para adaptarse al estado de ánimo de la película tal y como la hemos concebido.

6. Después analizamos cada compás de la pieza musical en una partitura, para ver exactamente la duración de la pieza en términos de compases y fotogramas de animación. Esta tabla sirve como guía para detallar el movimiento de las figuras, ya que cada golpe musical está medido por nosotros en la banda sonora y así sabemos el número de frames requeridos en la banda de imagen.

¹⁵³ Reiniger, Lotte. (1970). *Shadow Puppets, Shadow Theatres, and Shadow Films*. Boston: PLAYS, INC.

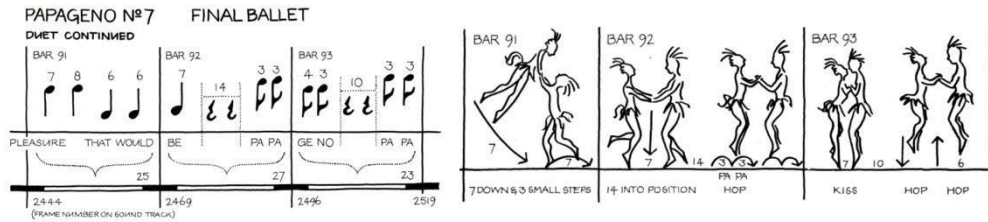


Figura 41. Planificación de la animación en función de la música.¹⁵⁴

7. Todo este tiempo hemos estado preparando nuestros personajes. Estos surgen gradualmente a partir de muchos bocetos. Tan pronto como sentimos que estamos listos para experimentar los dibujamos en un cartón fino, los cortamos y los unimos. Lo que buscamos por ahora es el movimiento de la cara y el cuerpo el cual empieza a cobrar una vida interior propia que nos atrae. Tienen que tener las posturas y movimientos que revelan de una vez la distintiva, dramática caracterización que pertenece de forma natural a este particular tipo de figura plana y móvil. Nuestro estilo particular de diseñar las figuras se afirma a sí mismo, enfatizando lo plano con una estilización muy parecida a las figuras del antiguo Egipto, las caras siempre son vistas de perfil (en el caso de nuestros personajes principales), pero sus cuerpos giran hacia adelante.

8. Las proporciones de cada personaje han sido determinadas en las etapas de abocetado y storyboard, naturalmente necesitamos tener a cada personaje diseñado y recortado en diferentes tamaños y versiones conforme la naturaleza de los planos (plano general, plano medio o primer plano) y las expresiones requeridas en cada escena. Los tamaños básicos son más o menos cinco en total, variando desde las 24 pulgadas hasta tan pequeños como una pulgada. También necesitamos segmentos de las figuras para ciertos primeros planos, por ejemplo, una cabeza o una mano, todos elaboradamente unidos para el detallado movimiento. Las figuras, recortadas en cartón fino, están vestidas con varias clases de papel (traslúcido, con filigranas u opaco) y por otro tipo de materiales.

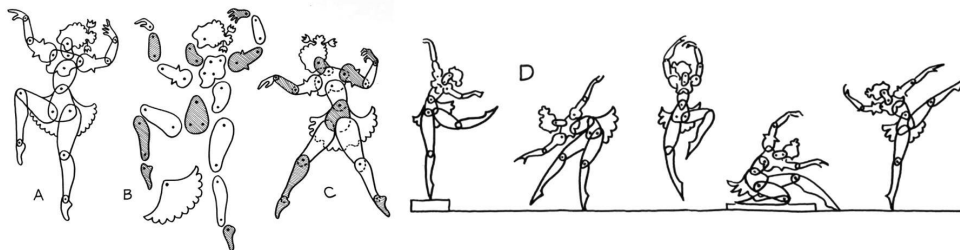


Figura 42. Diseño y construcción de las marionetas.¹⁵⁵

Además del tamaño, tenemos que aprobar los diferentes tipos de postura que nuestros personajes deben asumir en las escenas individuales (sentarse, correr, y demás) Para cada tamaño estándar de una figura, normalmente es necesario hacer un gran rango de manos, pies y caras (con ojos y bocas móviles). Si la película es con animación de figuras

¹⁵⁴ Reiniger, Lotte. (1970). *Shadow Puppets, Shadow Theatres, and Shadow Films*. Boston: PLAYS, INC.

¹⁵⁵ Reiniger, Lotte. (1970). *Shadow Puppets, Shadow Theatres, and Shadow Films*. Boston: PLAYS, INC.

planas (en distinción a las de siluetas), la línea de contorno y los colores de las figuras son un factor añadido a su diseño. Pero el método actual de fabricar figuras móviles con uniones, continúa siendo por supuesto, el mismo para ambos, las siluetas y las figuras planas animadas.

El tipo de vida que intentamos lograr a través de estas figuras es por supuesto, una artificial en sí misma, creamos una clasificación especial del mundo del personaje y de sus ajustes y acción. Nuestras figuras se mueven con sus propios límites simplificados, liberados de las restricciones de la actualidad. Son criaturas intemporales de fantasía con sus propias leyes para el movimiento y la acción (de hecho, poseen su propio modo de estilización).

9. Paralelamente a este trabajo de diseñar y recortar las figuras realizamos el diseño de escenarios. Como las figuras de los personajes, también son recortes. Usamos fondos no pintados en hojas de papel como en la animación normal. Los escenarios están recortados en secciones, y las figuras pueden moverse dentro o fuera de estas secciones con el tiempo controlado necesario para la acción. Algunos de nuestros decorados están hechos con materiales traslúcidos (en particular, gelatinas coloreadas) que se colocan unos encima de otros y proporcionan varias densidades de luz coloreada.

La iluminación en las películas de siluetas proviene únicamente de debajo de la mesa en la que las figuras y los decorados son manipulados bajo la cámara; en la película de siluetas se registra la imagen en términos de varias gradaciones del blanco al negro.



Figura 43. De izquierda a derecha: Boceto de fondo. Fotograma de *Dr. Doolittle*, 1928. Fotograma de *Aschenputtel*, 1954.¹⁵⁶

La iluminación de las películas de recortes a color proviene de atrás y del fondo, la luz trasera proporciona un alto grado de luminosidad a los elementos transparentes o translúcidos de nuestro decorado (como cielos y nubes) y la luz frontal acentúa el diseño de color de los personajes y los elementos opacos del set. Además, esta iluminación doble y opuesta, elimina cualquier pequeña e indeseada sombra sobre los personajes. La ilusión de distancia, en este mundo esencialmente plano puede ser sugerida de muchas formas mediante los diseños y la construcción de los decorados (incluyendo un ligero espaciado entre las diferentes capas. Por ejemplo, un mar en movimiento puede ser sugerido mediante múltiples sombras variables si la luz es emitida desde diferentes ángulos a través de una lámina de gelatina y es interrumpida por un sistema de espirales

¹⁵⁶ Reiniger, Lotte. (1970). *Shadow Puppets, Shadow Theatres, and Shadow Films*. Boston: PLAYS, INC.

hechas por materiales traslúcidos u opacos. Las diferentes espirales son giradas individualmente con una velocidad diferente según la impresión de distancia de retroceso que queremos crear.

10. La etapa de rodaje se alcanza cuando se han completado todos los preparativos para fotografiar cualquier secuencia de la película que hayamos elegido para iniciarnos en el tema. Nos gusta entrar en la película de esta forma, eligiendo la secuencia en particular que pensamos que será la mejor guía para nuestro trabajo en el resto de la película. Se convierte en una especie de secuencia de prueba.

Para la animación de siluetas o de figuras planas estas son las capas principales entre la cámara y la luz bajo la mesa:

- (i) una lámina de cristal que actúa como superficie traslúcida dónde manipular el trabajo;
- (ii) los fondos de color transparentes (como cielo, nubes, olas y ciertos elementos del paisaje);
- (iii) una lámina de plástico translúcido anti deslizante
- (iv) los elementos no transparentes del decorado (casa, muros, mobiliario, etc.)
- (v) las propias figuras que siempre estarán en primera línea cuando tengan que moverse.

Esta es la disposición básica, pero hay ciertos efectos adicionales que pueden ser requeridos que se instalarán entre la lámina de cristal y la fuente de luz (como olas móviles, neblina, nubes sombras y cierta clase de efectos sobrenaturales). Otro tipo de efectos pueden ser obtenidos de otra forma, por medio de objetos superpuestos situados entre el escenario y la cámara (lluvia, neblina en primer plano, por ejemplo, o elementos sobrenaturales).

Completamos el rodaje rodando fotograma a fotograma, y registrando cada exposición en el libro de rodaje. La acción está controlada por medio de la tabla de la música original, que sirve como guía para cada fase de los movimientos fotograma a fotograma. Pensamos en términos de tantos fotogramas para cada compás de música, y ajustamos las extremidades y las expresiones de nuestros personajes de modo que ellos responden a la música de la manera más sutil que podemos.

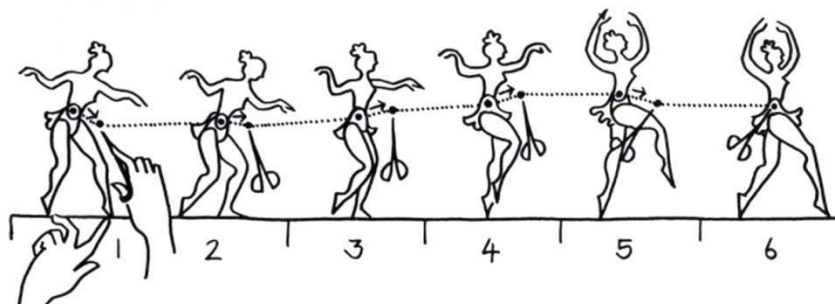


Figura 44. Esquema de una secuencia animada.¹⁵⁷

Esta es para nosotros la parte crucial del trabajo en nuestro medio, a la vez la raíz y el clímax de este arte. Es por ello que podemos sentir intuitivamente cómo crear la acción en vivo en términos de nuestros personajes en concreto en el tiempo dictado por las necesidades de la música. Ensayamos los movimientos en bocetos, así como manipulando las figuras mismas. Pero al final, el resultado depende de nuestra comprensión intuitiva de los que nuestras figuras planas de recortes unidos pueden realizar de forma más expresiva. Esto es para nosotros nuestro arte.

Como se ha explicado al inicio de esta sección, consideramos de especial interés este documento redactado por la propia Reiniger, sobre el proceso de producción de sus películas, publicado originalmente en 1959, y traducido ahora por primera vez al castellano. A continuación, se desglosarán los apartados, de los descritos en dicho documento, más relevantes para esta investigación, y se analizarán los pormenores técnicos que afectan a cuestiones como el diseño y la construcción de las marionetas, la creación de los fondos, los efectos especiales, y la mesa de trucos, es decir, el dispositivo con el que grababan la animación. Por último, se realizará un análisis de una selección de películas de Reiniger, atendiendo con especial atención a las cuestiones técnicas.

2.3.4.1 El diseño y la construcción de las marionetas

Reiniger animaba las marionetas que diseñaba, dibujaba y cortaba ella misma. Para la artista, las figuras de cartón eran la parte más importante de la producción, porque a través de sus movimientos, acciones y emociones implícitas, se contaba la historia.¹⁵⁸

Empezó fabricando las marionetas en finas planchas de plomo, pero descubrió que el cartón le daba mejor movimiento y eran más fáciles de cortar, aunque continuó realizando algunas partes con plomo, seguramente, aquellas que iban a sufrir más durante el proceso de animación. E.W. White, en su texto de 1931 *Walking Shadows: An Essay on Lotte Reiniger's Silhouette Film* escribe, ella "cortaba algunas partes móviles en láminas de metal blando, hasta que descubrió que el peso extra les hacía apoyar peor en la *tricktable*"¹⁵⁹. También en ese mismo artículo, White describe el proceso:

Como preludeo al recorte, la figura era abocetada con tiza o cera en el reverso del cartón; pero como bocetos, su única intención era evitar errores en las proporciones de la figura. El ritmo de las líneas, la expresión de los caracteres, y detalles del vestuario poseen la inequívoca cualidad que le viene dada del sutil e incisivo corte de un par de tijeras, y no del aleatorio deambular de un lápiz.

¹⁵⁷ Reiniger, Lotte. (1970). *Shadow Puppets, Shadow Theatres, and Shadow Films*. Boston: PLAYS, INC.

¹⁵⁸ Grace, Whitney. (2017). *Lotte Reiniger: Pioneer of Film Animation*. EEUU: McFarland & Co Inc.

¹⁵⁹ White, Eric Walter. 1931. *Walking Shadows: An Essay on Lotte Reiniger 's Silhouette Film*. *Newport Film Society*, 16. Trad. a.

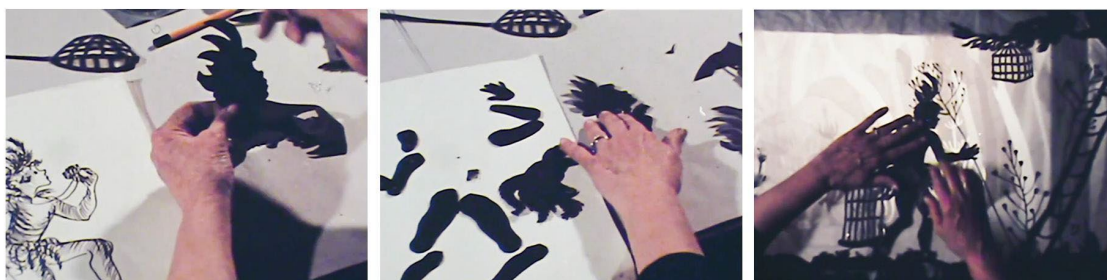


Figura 45. Lotte Reiniger construyendo y animando la marioneta de Papageno. Imágenes extraídas del documental *The art of Lotte Reiniger*, John Isaacs, 1970.¹⁶⁰

Después de cortar la silueta, usaba un punzón y un martillo para perforar las juntas y unirlas con un cable que sería la bisagra para la articulación, después usaba un rodillo para aplanar los personajes. En el documental *Ein Scherenschnitt Entsteht. Lotte Reiniger bei der Arbeit* (Isaacs, 1971), la propia Reiniger revela que no todas las marionetas tenían la misma "calidad". El número de articulaciones, así como el nivel de detalle en los diseños, dependían de la importancia y la cantidad de acciones que realizaba cada personaje en la historia. En *The Technique of Animation* de Manvel y Halas, Reiniger explica cómo además fabricaba varias marionetas del mismo personaje según los encuadres en los que se le iba a grabar, plano general, medio, primer plano, etc. Si se iba a rodar un primer plano de la mano, también se realizaba una marioneta de esa mano, cortando las piezas articuladas para las diferentes falanges de los dedos (Figura 46). Como explica la propia Reiniger:

Esta alternativa es preferible a aproximarse a la figura con la cámara, una cabeza pequeña nunca puede ser tan finamente recortada y parecería tosca si ocupara toda la pantalla.¹⁶¹

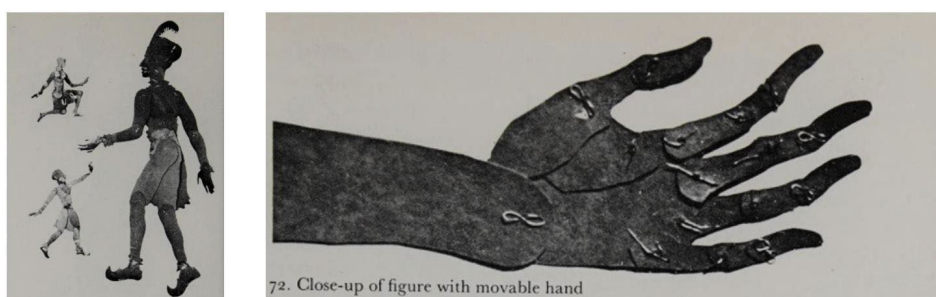


Figura 46. De izquierda a derecha: Príncipe Ahmed a diferentes escalas. Marioneta de mano para un plano detalle.¹⁶²

Existen tres excepciones en cuanto a marionetas en la filmografía de Reiniger, *Helen la Belle* (1957), *A Night in the Harem* (1958), y *The Frog Prince* (1961).

¹⁶⁰ Documental *The Art of Lotte Reiniger*. (1970). John Isaacs.

¹⁶¹ Reiniger, Lotte. (1970). *Shadow Puppets, Shadow Theatres, and Shadow Films*. Boston: PLAYS, INC. Trad. a.

¹⁶² Reiniger, Lotte. (1970). *Shadow Puppets, Shadow Theatres, and Shadow Films*. Boston: PLAYS, INC.

Como podemos ver en la Figura 47, en estas tres películas, las marionetas no son siluetas de cartón negro, sino que son marionetas de papel dibujado y pintado, con lo que se añaden varias dificultades a la ya compleja labor de realizar una marioneta articulada con cartón. En el caso de las figuras a color, además del contorno hay que añadir a su diseño, los rasgos expresivos de la cara, los detalles de la ropa, teniendo en cuenta los colores, el tipo de línea y mancha, ya que se convierten en valores expresivos añadidos a la imagen. Estas figuras a color, eran iluminadas frontalmente y desde arriba, y si en el caso de las siluetas, la iluminación desde abajo disimulaba las imperfecciones, en este caso, resaltaba cualquiera que pudiera haber. Reiniger ya había trabajado de esta forma en alguno de los cortometrajes publicitarios realizados para Pinschewer a principios de los años veinte: "El de los polvos de talco estaba hecho con siluetas blancas. Iluminamos a los personajes desde arriba, sobre un fondo negro"¹⁶³.



Figura 47. De izquierda a derecha: *Helen la Belle*, 1957, *A Night in the Harem*, 1958, y *The Frog Prince*, 1961.

Además, hay un asunto crucial que afecta a estas tres películas, las uniones entre las extremidades de la marioneta no quedaban a contraluz como en las siluetas, y por tanto eran fácilmente visibles. Aunque en sus textos, Reiniger no explica cómo resolvió este problema, estudiando la obra y técnica de otros animadores de recortes podemos aventurar que combinó piezas unidas con algún tipo de adhesivo reposicionable, como pasta semi adhesiva tipo *blu tack* o plastilina, o que usó uniones realizadas con hilo de nylon transparente, o incluso, piezas simplemente depositadas en la mesa de animación.

2.3.4.2 El diseño y elaboración de los fondos

En las películas de Reiniger, la atención se centraba principalmente en los personajes, aunque también dedicaba gran cuidado al mundo bidimensional en el que se desarrollaban las historias. Los puristas de los teatros de sombras ahorraban en fondos, pero ella se dio cuenta de que, en cine, un fondo blanco puro se rallaba fácilmente al rodarlo en celuloide, y además sin fondo perdía la posibilidad de envolver a los personajes en un entorno, con los valores narrativos y estéticos que esto podía aportar.

¹⁶³ Bastiancich, Alfio. (1980). Entrevista con Lotte Reiniger. En Pilling, Jayne (ed.) (1992). *Women And Animation: A Compendium*. London: British Film Institute, Exhibition & Distribution Division. Trad. a.

Las escenografías creadas por Reiniger, estaban creadas a partir de formas recortadas con papel semitransparente o *tissue*, y también con cartón negro. El cartón negro lo usaba para crear objetos opacos como casas, árboles, y objetos, que estaban en primer plano, o interactuaban con los personajes (Figura 48). Los fondos de papel *tissue* eran partes estáticas más alejadas y sin relación física con los personajes (Figura 48). También usaba gelatinas de colores para crear superposiciones de transparencias con ellos (Figura 48).

Más adelante, la técnica para realizar los fondos cambia, y aunque también contienen partes recortadas en cartón negro con las que interactúan los personajes, el resto del decorado está pintado con lo que parece ser guache en blanco y negro.



Figura 48. De izquierda a derecha: Fondo con elementos en primer plano. Fondo sin interacción con los personajes. Fondo realizado a partir de superposiciones de gelatinas de color. Imágenes extraídas del documental *The Art of Lotte Reiniger*, John Isaacs, 1970.¹⁶⁴

Mención aparte requieren los fondos a todo color creados para unas pocas películas (Figura 49). En este caso hemos de diferenciar entre dos tipos de películas, las realizadas con siluetas negras y fondos a color, y las realizadas con marionetas y fondos ambos coloreados. *The HPO: The Heavenly Post Office* (1938), *Mary's Birthday* (1951), *Jack and the Beanstalk* (1955), *The Star of Bethlehem* (1956), *Aucassin and Nicolette* (1975) y *The Rose & the Ring* (1979) son las seis películas de Reiniger en las que las siluetas de cartón negro convivían con fondos a color. En este caso han de quedar integrados en la imagen dos elementos muy diferentes plásticamente. Las siluetas tienen mucha potencia visual, así que los fondos la han de tener también, para no resultar indiferentes a la vista. El recurso de Reiniger, es usar colores muy saturados, así como trazo negro en los elementos a color cuando estos han de convivir con una silueta, como en el caso de *Jack and the Beanstalk*, cuando éste (creado con silueta) trepa por la planta mágica, diseñada en color. En estas películas, además usa para algunos elementos de los fondos y para algunos *props*¹⁶⁵, elementos recortados con materiales coloreados transparentes, que en algunos casos llevan línea de contorno y en otros no. Los fondos estaban pintados sobre algún material translúcido, para que al retroiluminarlos, se potenciara el contraste con la silueta.

¹⁶⁴ Documental *The Art of Lotte Reiniger*. (1970). John Isaacs.

¹⁶⁵ Este término que se usa en animación proviene del teatro y es una abreviatura de la palabra inglesa *property*, en referencia a las propiedades de cada personaje como objetos o accesorios propios de ese personaje.



Figura 49. De izquierda a derecha: *Mary 's Birthday*, Reiniger, 1951. *A Night in the Harem*, Reiniger, 1958. *Aucassin and Nicolette* Reiniger, 1975.

En las películas realizadas totalmente a color, *Helen la belle* (1957), *A Night in the Harem* (1958), y *The Frog Prince* (1961), los fondos conviven con personajes a color, así que el tratamiento de este elemento gráfico es muy diferente que en el caso de las películas de siluetas. En estos casos, se corría el peligro de que los personajes no destacaran lo suficiente con respecto al fondo, así que Reiniger debía buscar el contraste entre estos dos elementos, o bien mediante el uso de tonos complementarios, diferentes niveles de saturación o luminosidad, para las gamas de las figuras con respecto a los fondos.

2.3.4.3 Los efectos especiales

Para realizar los efectos especiales de sus películas, Reiniger y sus colaboradores daban rienda suelta a su imaginación y usaban todo tipo de técnicas experimentales. Al tratarse de cuentos de hadas, los efectos especiales son particularmente relevantes para apoyar la narrativa. La magia en múltiples versiones, así como las apariciones y desapariciones, son elementos presentes en casi todas las películas de Reiniger. Cuando son los personajes creados con siluetas los que requieren de estos efectos especiales, están realizados también en cartón negro. Por ejemplo, cuando en *Cinderella* (1922), aparece el carruaje, Reiniger utiliza la animación por reemplazo, es decir va sustituyendo varias siluetas a diferentes escalas para crear el efecto de que este elemento crece (Figura 50).



Figura 50. Efecto de aparición del carruaje. *Cinderella*, 1922.

Otra técnica para la creación de efectos es la adición de elementos, en *Jack and the Beanstalk* o en *The Sleeping Beauty* (1954), hay un crecimiento de vegetaciones, este efecto está logrado añadiendo partes vegetales, como hojas

o ramas, de tal forma que cuando se reproduce la escena, vemos cómo estas plantas van creciendo (Figura 51).



Figura 51. Efecto de crecimiento de la planta mágica. *Jack and the Beanstalk*, 1955.

Para la aparición del hada madrina, en la versión de 1954 de *Cinderella*, Reiniger fue introduciendo en el plano multitud de estrellas de cartón negro, hasta que estas ocupaban el espacio y tenían la forma del personaje que aparecía mágicamente, en un momento dado, quitaba del plano la mayoría de las estrellas y las reemplazaba por la marioneta (Figura 52). Este recurso también lo usó en *The Three Wishes* (1954), para la aparición mágica de diferentes elementos.



Figura 52. Efecto de aparición del hada madrina. *Cinderella*, 1954.

En el análisis de la película *Die Abenteuer des Prinzen Achmed*, hablaremos detalladamente de algunos de los recursos que usaron Reiniger y sus colaboradores para crear los efectos especiales, que dada la temática y la extensión de la obra fueron múltiples y muy variados.

2.3.4.4 Pionera de la animación con arena

Analizando la película *Die Abenteuer des Prinzen Achmed*, nos encontramos que la secuencia en la que el genio surge de la lámpara de Aladino, parece estar realizada con animación de arena (Figura 53). Según David Sterrit en esta película fueron usados materiales como arena, pintura y cera para conseguir efectos¹⁶⁶. En este caso, la arena no sólo fue utilizada para crear efectos especiales, sino que podemos ver un personaje animado con esta técnica. La propia Reiniger, en el texto *The*

¹⁶⁶ Sterrit, David. 2020. The Animated Adventures of Lotte Reiniger. *Quarterly Review of Film & Video*. Vol. 37, pp. 398-401.

Adventures of Prince Achmed, publicado en el libro *Experimental animation*, habla de cómo usaron arena, jabón y pintura en diferentes capas.



Figura 53. Escena del genio de la lámpara en *Die Abenteuer des Prinzen Achmed*, 1926.

Aunque popularmente se ha atribuido la invención de la técnica de animación con arena a Caroline Leaf, sabemos que Gisèle y Nag Ansorge (de los que se hablará más adelante) la emplearon años antes que la animadora americana. Los Ansorge usaron para sus películas arena de cuarzo, Caroline Leaf ha trabajado con arena de playa, pero al carecer de una fuente primaria que aporte esta información, no podemos saber con qué material exactamente se creó este personaje para la película de Reiniger, pero podemos afirmar, que es el primer ejemplo de la historia del cine de un personaje creado y animado con esta técnica.



Figura 54. Autor desconocido, entre 1923 y 1926, Lotte Reiniger, Carl Koch y Walter Ruttmann en el rodaje de *Die Abenteuer des Prinzen Achmed*. Detalle de la mano de Ruttmann trabajando con arena. Fotografía publicada en *Experimental Animation* (1976)

Tras analizar el metraje de *Die Abenteuer des Prinzen Achmed*, y sobre todo al hallar una fotografía¹⁶⁷ realizada durante el rodaje de dicha película, podemos afirmar que fue Lotte Reiniger en colaboración con Walter Ruttmann, quien usó la arena por primera vez para crear un personaje animado, ya que no se ha hallado ningún precedente. En la imagen superior (Figura 54), vemos a Lotte Reiniger, Ruttmann y Koch trabajando en la mesa de trucos, durante la filmación de la película, podemos observar a Ruttmann manipulando arena con un pincel, con lo que podemos afirmar, que efectivamente nos encontramos ante la primera secuencia de animación con arena de la historia del cine.

¹⁶⁷ Esta fotografía ha sido encontrada mediante un buscador online, lamentablemente no se ha podido hallar el autor o el año de realización.



Figura 55: Fotogramas de la película *Die Nibelungen*, 1924, Fritz Lang.

En la película de Fritz Lang *Die Nibelungen*, Reiniger y Ruttman realizaron una escena de animación onírica protagonizada por varios pájaros (Figura 55), en esta secuencia, vemos también la técnica de animación de arena, combinada con siluetas.

2.3.4.5 La *tricktisch* o cámara multiplano

Para su primera película, *Das Ornament des verliebten Herzens*, de 1919, Reiniger se dio cuenta de que necesitaba un dispositivo especial para grabarla. La cámara tenía que estar en un perfecto plano cenital, es decir en perpendicular a la mesa de trabajo, y debía de haber la distancia suficiente, entre la cámara y la mesa, para que ella pudiera trabajar cómodamente. Además, para potenciar el contraste de las siluetas, la zona de animación de la mesa debía ser de cristal, para dejar pasar la luz, que se emitía desde abajo.

Este sistema para grabar sus animaciones, que fue mejorando y ampliando con el paso del tiempo, fue llamado *tricktisch*, es decir mesa de trucos. Hay que apuntar que, en las primeras décadas del cine, en Alemania se conocía a las películas de animación como *trickfilms*, es decir, cine de trucos.

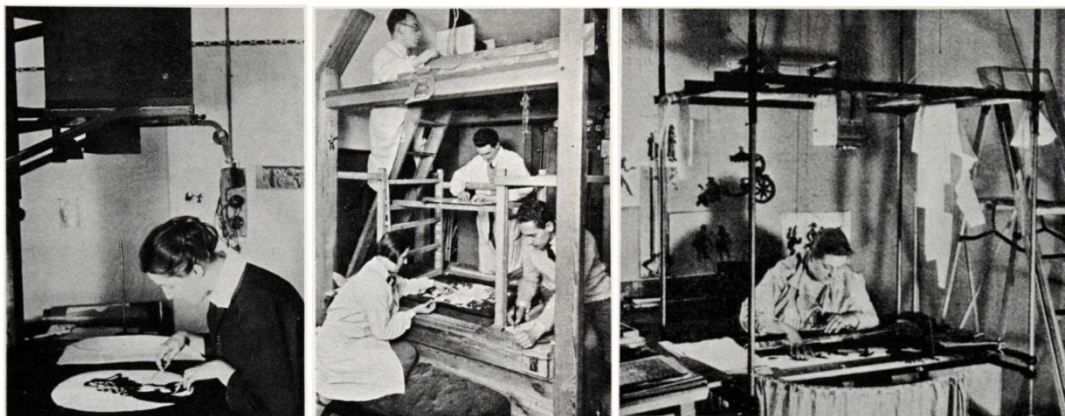


Figura 56. De izquierda a derecha: *Tricktisch* 1919, *Tricktisch* 1923 y *Tricktisch* 1927

En el libro *Shadow Puppets, Shadow Theatres, and Shadow Films*¹⁶⁸ de 1970, la propia Reiniger explica los diferentes modelos de la mesa de trucos, que diseñó a lo largo de los años (Figura 56). Como se ha señalado, para el cortometraje *Das Ornament des verliebten Herzens*, Lotte Reiniger diseñó un primer modelo de mesa

¹⁶⁸ Reiniger, Lotte. 1970. *Shadow Puppets, Shadow Theatres, and Shadow Films*. Boston: PLAYS, INC.

de animación. La cámara, en una posición cenital con respecto a la mesa, estaba sujeta a unos soportes de hierro que estaban atornillados a unos postes de madera, de tal forma que la cámara podía subir o bajar según las necesidades del encuadre. La mesa sobre la que se realizaba la animación tenía una placa de cristal y estaba iluminada desde abajo.

En 1923, para la producción del largometraje *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (Reiniger, 1926), necesitaban una mesa de animación que les permitiera realizar efectos especiales y en la que pudieran situar los elementos que componían el fondo a diferentes niveles de profundidad. De tal manera, que fabricaron una mesa de animación en la que varios soportes permitían hasta cinco láminas de cristal en las que situar personajes, efectos y fondos superpuestos.

El siguiente modelo de la *mesa de trucos*, fue usado para sus producciones realizadas entre 1927 y 1939. La mejora principal era que los postes metálicos que sujetaban el soporte de la cámara tenían unas clavijas que permitían que la cámara pudiera subir o bajar hasta cualquier posición. La cámara, a su vez, estaba sujeta a unos soportes que permitían que se moviera de izquierda a derecha, permitiendo realizar panorámicas.

Una de las mejoras que posibilita esta mesa es la de crear *parallax* o paralaje entre los diferentes planos de profundidad, al estar separados en distintas láminas de cristal. Esto es, cuando en animación se simula un movimiento de cámara, cada capa del fondo no debe desplazarse a la misma velocidad si deseamos que el efecto de profundidad sea creíble. Cuánto más lejano se supone que está un elemento, menos se desplaza, y esto da como resultado una apariencia de mayor tridimensionalidad. Además, permite que los diferentes planos de profundidad tengan iluminaciones distintas, así como superponer efectos animados sobre o bajo la animación.

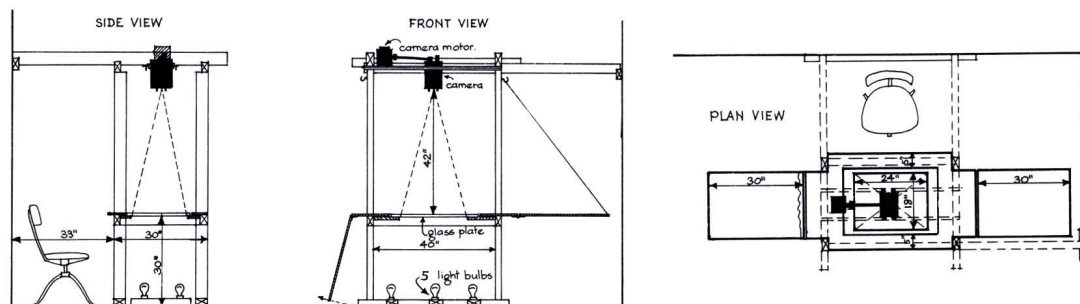


Figura 57. Diseños de la *tricktisch*.¹⁶⁹

En la actualidad, llamamos a este dispositivo, cámara multiplano, y ha tenido diferentes adaptaciones por parte de distintos estudios que se han dedicado a la animación. Disney Studios tenía su propia versión, así como Fleischer Studios, pero son los diseños de Reiniger los primeros de los que se tiene constancia.

¹⁶⁹ Reiniger, Lotte. 1970. *Shadow Puppets, Shadow Theatres, and Shadow Films*. Boston: PLAYS, INC.

En 1932, Berthold Bartosch, colaborador de Reiniger la usó para su película *L'Idée* (1932) llevando al máximo sus posibilidades. Había a la vez hasta cuatro niveles de animación diferentes, y hasta dieciocho capas superpuestas, entre fondos, animación y efectos.

En 1933, una versión destinada al rodaje de la animación tradicional (dibujo a dibujo) fue diseñada por Ub Iwerks, uno de los fundadores de Disney, que había abandonado la gran productora poco antes. Disney reclamó la patente en 1940 y usó su propia versión, para realizar sus afamados largometrajes, y así durante décadas se ha atribuido falsamente a la gran productora de animación la invención de este dispositivo. En 1934, Fleischer Studios patentó una versión evolucionada llamada cámara estereoscópica en la que los fondos de la animación 2D eran maquetas tridimensionales.

Lotte Reiniger diseñó la primera versión que se conoce de este dispositivo, o al menos, la primera documentada, este invento ha sido fundamental para la historia del cine de animación, en particular, para las técnicas *cutout* y para los dibujos animados.

2.3.5 Análisis de la filmografía seleccionada

Lotte Reiniger diseñó, dirigió, y animó más de setenta películas durante sesenta años de carrera. A continuación, se analizarán algunas de estas obras, el criterio para seleccionarlas, igual que en los capítulos dedicados a otras autoras, ha sido, elegir las películas que han supuesto un hito técnico y artístico en la carrera de la directora. En este caso se examinarán al detalle *Das Ornament des verliebten Herzens* (1919), su primera película; *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (1926), el largometraje que la ha hecho mundialmente famosa, y en el que nos extenderemos por la gran complejidad y trascendencia de dicha obra; *The HPO: The Heavenly Post Office* (1938), su primer experimento con el uso del color; *Mary's Birthday* (1951), su primer trabajo con fondos a color; y *Hellen le Belle* (1957), su primera película realizada con figuras y fondos a color, rodada con iluminación directa.

Das Ornament des verliebten Herzens

El ornamento del corazón enamorado

1919

Alemania

Producción: Hans Cürlis en el Institut für Kulturforschung, Berlín.

Guion: Lotte Reiniger

Dirección y animación: Lotte Reiniger

Colaboradores¹⁷⁰: Carl Koch, Berthold Bartosch y Helmut Krünger

Muda

5'

Blanco y negro tintado



Figura 58: Fotogramas de la película *Das Ornament des verliebten Herzens*.

La primera película de Lotte Reiniger, *Das Ornament des verliebten Herzens*, del año 1919, es un cortometraje de cinco minutos, y es su primera obra realizada con la técnica de animación de siluetas.

1919 es un año en el que ocurren muchos cambios en Alemania, después del final de la I Guerra Mundial comienza el periodo conocido como República de Weimar. Esta época se caracterizó por la inestabilidad política y económica, pero también por cambios sociales tan importantes como la aprobación del sufragio femenino. En el arte y la cultura, conviven varios de los movimientos de vanguardia más representativos de principios del siglo XX, y es ese mismo año cuando Walter Gropius funda la Escuela Bauhaus, de la que emerge un estilo que continúa teniendo influencia hoy en día en arquitectura, diseño industrial y gráfico, así como en las artes decorativas.

En este contexto de ebullición artística y cultural, comienza su carrera como cineasta, Lotte Reiniger, que tras haber colaborado en algunas películas de Paul Wegener y Rochus Gliese, se integra en Institut für Kulturforschung, donde conoce a Karl Koch y

¹⁷⁰ En las fichas técnicas de las películas se usará el término colaboradores, ya que, al tratarse de pequeñas producciones, las personas que trabajaban con Reiniger, realizaban las tareas más diversas, muchas veces de forma simultánea, desde encargarse de la grabación, ayudar en la animación, crear efectos especiales o ejecutar labores de producción.

comienza a trabajar en su primera película. La animadora, profesora e investigadora María Lorenzo apunta sobre esta primera obra de Reiniger:

Una trayectoria que logra un temprano e importante hito con el estreno de *Das Ornament des verliebten Herzens* en 1919, que convierte a Lotte Reiniger en la primera directora de la historia dedicada al cine de animación.¹⁷¹

En una entrevista de 1980, la propia Reiniger realiza una sinopsis de *Das Ornament des verliebten Herzens*:

Era un dueto de ballet: un hombre y una mujer moviéndose en torno a una guirnalda, que está hecha para expresar sus emociones. Al principio, el hombre y la mujer son muy dulces y amables, entonces se pelean, y la guirnalda se estremece. La mujer se va, y el hombre se queda muy triste y llora, pero ella vuelve y el ornamento se reconstruye con forma de corazón.¹⁷²

La obra comienza con el rótulo del nombre de la película, en torno al cual vemos el ornamento que da título a la misma, las letras se desplazan, forman un círculo, que se va haciendo pequeño hacia el centro del plano, eliminando paulatinamente alguno de los elementos, hasta que el conjunto es sustituido por un pequeño corazón de cartulina. Mientras, el propio ornamento, también va adquiriendo la representación de un corazón, y cuando ya está formado, aparecen por corte sobre él, los protagonistas de la obra, ella caracterizada de bailarina, y él como una especie de arlequín. El corazón, creado por el ornamento, se va abriendo, y los personajes despiertan, primero la mujer que al intentar alcanzar el pequeño corazón en el que se habían convertido las letras del título, cae, deformando el ornamento, y es entonces, cuando el hombre despierta. La mujer lanza suavemente el pequeño corazón, que el hombre toma y lanza fuera de plano, mientras la mujer permanece sentada, hasta que el hombre llega, y le da la mano para ayudarlo a levantarse. Mientras, el ornamento que los envuelve, va adquiriendo formas orgánicas, compuestas simétricamente, que recuerdan a la vegetación, el protagonista masculino, se pone de rodillas, le besa la mano a ella, se levanta, y juntos bailan y se abrazan, y el pequeño corazón que había salido de plano, vuelve a caer sobre ellos. El hombre salta para alcanzarlo, lo coge y comienzan un juego de tira y afloja, hasta que el corazón, huyendo, vuelve a salir del encuadre, y la mujer, como volando, sale tras él, dejando al hombre sólo, abatido, y encerrado por el ornamento, que ha formado una especie de caja cerrada en torno a él. El hombre, gesticula desesperado, y saca una especie de puñal, que se clava a sí mismo, mientras el ornamento, se abre como en tentáculos que acaban formando una especie de palmeras. El corazón vuelve a caer sobre él, precediendo a la mujer que, al ver al hombre caído, se lamenta, e introduce en su pecho el pequeño corazón, sacando el puñal. El hombre vuelve a la vida, salvado por ella, y el ornamento va formando

¹⁷¹ Lorenzo, María. 2013. *Lotte Reiniger: luces y sombras de la animación alemana de entreguerras*. Mujeres para la historia.

¹⁷² Bastiancich, Alfio. (1980). *Entrevista con Lotte Reiniger*. En Pilling, Jayne (ed.) (1992). *Women And Animation: A Compendium*. London: British Film Institute, Exhibition & Distribution Division. Trad. a.

un corazón al que se le van añadiendo más elementos geométricos de los que lo integran, hasta formar un corazón completo, que envuelve a los amantes.

La historia es muy sencilla y no muy original, y tiene algo de guion adolescente o de romanticismo simplista. Curiosamente, es de los pocos trabajos de Reiniger, cuyo guion no es una adaptación de una narración preexistente, sino una historia original de la artista. Podríamos interpretar esta historia desde una perspectiva feminista, y encontrar en ella una narración sobre las relaciones dependientes y tóxicas, pero no parece que esta fuera la intención de la autora, cuando describe su propia obra.

Hans Cürlis comentó sobre esta obra que se trataba de “un drama fino, amable, alegre, lleno de encanto en todos los movimientos, sin texto, con todo el contenido concentrado en el ritmo de los personajes y el ornamento resonante y brillante”¹⁷³

Das Ornament des verliebten Herzens, se crea en un contexto en el que Berlín era una de las capitales del arte de vanguardia. Influidos por el *expresionismo*, el *cubismo*, el *dadaísmo* y el *futurismo*, Richter y Eggeling, realizan en Alemania los primeros experimentos para una película abstracta que no terminarían, pero que sería el germen del *cine absoluto alemán*, la primera corriente de cine abstracto. Aunque, como se explicará más adelante, la relación de Reiniger con este movimiento es circunstancial, y no podemos encontrar una influencia de este tipo de cine abstracto en sus películas. En el caso concreto de esta obra, sí es significativo resaltar, que sin duda es la menos figurativa y realista de todas las películas de Reiniger. No hay una escenografía que ubique a los personajes, sino que, a través de unas pequeñas formas abstractas, se van formando unas guirnaldas que cobran vida, y a veces representan columnas, o palmeras, y otras, son simplemente ornamentos.

La corriente estética que sí es evidente como influencia en esta obra, es el *art déco*. Desde la estilización de las figuras, el marco que rodea el encuadre, o el propio ornamento, formado por pequeñas formas geométricas, nos remiten a los dejes estilísticos de este movimiento. La primera de estas características es la simetría, que es la forma en la que está compuesta la imagen, que funciona como un espejo entre la mitad izquierda y derecha del encuadre, sólo levemente descompensada en algunos momentos de tensión entre los personajes.

El gusto por la geometría, y los patrones decorativos basados en este tipo de formas, son también uno de los rasgos más significativos del *art déco*. En esta película, además de los dos protagonistas humanos, el ornamento al que hace referencia el título, está diseñado como uno de estos adornos, formado por pequeños triángulos, cuyos lados están un poco curvados. Incluso el color elegido para el tintado de la película es un dorado, siendo los metales, como el oro, y el bronce, muy usados en los elementos decorativos de esta corriente. También la inspiración natural, pero muy

¹⁷³ Citado en: Tello, Lucía. (2023). Lotte Reiniger: animación, Expresionismo, Jugendstil y narrativa visual de vanguardia frente a la conceptualización abstracta del Cinéma Pur. *Espacio, Tiempo y Forma*. Serie VII, Historia del Arte, (11), pp. 33–58.

sintetizada, es común en las decoraciones del *art decó*, a las que nos recuerda el ornamento cuando toma forma de palmeras u otras vegetaciones.

Sin embargo, la tipografía no puede ser enmarcada en el estilo *art decó*, no tiene formas rectas y estilizadas, no es de palo seco, ni están basadas en formas geométricas. Podemos ver en ella algo de escritura gótica, aunque muy sutil, que se aprecia en los acabados en punta de los trazos y en la morfología, de la r, la l, y la t. Otra influencia, también sutil, que encontramos en el rótulo del título, es el de las letras dibujadas propias *art nouveau*, cuyas tipografías eran asimétricas, basadas en formas curvas y orgánicas, y en las que se evidenciaba el trabajo manual. Estas letras recortadas a mano, con estas dos posibles influencias, funcionan, no sólo como un rótulo informativo, sino que también son un elemento expresivo que forma parte de la película.

Si buscamos algún influjo del *cine expresionista* en esta obra, podemos encontrarlo en la falta de realismo. Como ya hemos explicado, los personajes existen en especie de limbo, sobre una guirnalda que se mueve según sus estados de ánimo. Otras características de este tipo de cine son las composiciones teatrales, y los planos estáticos, que también son rasgos de esta obra.

La película, es un plano secuencia en el que la cámara está fija en un encuadre general, incluso los títulos de crédito, forman parte de ese plano secuencia. Así pues, apenas hay uso del lenguaje audiovisual, y podríamos pensar, más que en una película, en un pequeño teatro de sombras filmado o en una ilustración en movimiento, aunque es, evidentemente, una película de animación.

Como se ha relatado antes, en la anécdota de cómo Wegener presentó a Reiniger al llevarla a conocer a los miembros del Institut für Kulturforschung, ella fue allí a realizar animación con las siluetas que llevaba recortando desde niña. Durante los años anteriores, colaborando en producciones de imagen real, ya había adquirido conocimientos técnicos sobre cine, ya que se dedicó además de al diseño y realización de intertítulos y siluetas, a la creación de efectos especiales. Una vez se unió al grupo de Koch, Hanslik y Bartosch, colaboró con este último en unas películas educativas que estaba realizando por encargo, y así pudo adquirir conocimientos y práctica en animación.

Como se describe en el apartado del Estado de la cuestión dedicado a describir las técnicas de animación, y en el apartado de este capítulo dedicado a la técnica de Lotte Reiniger, la animación de siluetas es una variante de la animación *cutout* que pertenece a la categoría de la animación *stop-motion*. En este tipo de animación se trabaja con marionetas realizadas en cartulina plana, que se depositan en una mesa de cristal retroiluminada. Cada vez que se modifica la posición de la marioneta, se realiza una fotografía, y así sucesivamente hasta completar la escena. Además de desplazar y girar las piezas que componen las figuras y el ornamento, también hay efectos de sustitución, como el de las letras del principio que son reemplazadas por

un pequeño corazón, o elementos que aparecen por corte, como los protagonistas de la obra.

Como se detalla en el apartado dedicado a la *tricktisch*, ya para su primera película Reiniger se dio cuenta de que necesitaba un dispositivo especial para grabarla, que le permitiera situar la cámara en cenital, con un espacio suficiente entre esta y la mesa que le permitiera trabajar. Además, para reforzar el contraste de las siluetas negras sobre el fondo, la mesa de animación tenía que tener una zona de cristal que correspondiera al tamaño del encuadre, para poder iluminar desde abajo, y que las figuras quedarán a contraluz.

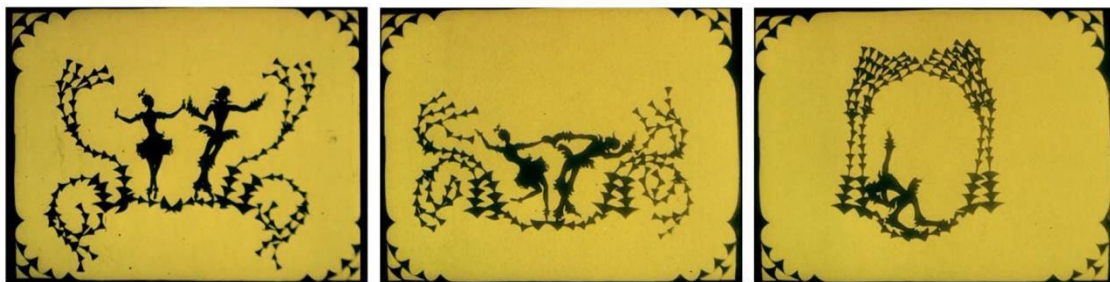


Figura 59. Fotogramas de la película.

Durante 1919, además de realizar su propio cortometraje, Lotte Reiniger continuó trabajando en películas de otros directores encargándose de los efectos visuales e ilustró el libro *Venus in Seide*.

Según le comentó Reiniger a Alfio Bastianich, la película "solo duraba cinco minutos, pero fue proyectada en cines y fue vendida casi inmediatamente en EEUU, por un precio bastante elevado."¹⁷⁴ Según cita Grace Whitney, Hans Cürliis dijo que la película se hizo tan popular que "estuvo 40 semanas en el circuito de cines de la UFA"¹⁷⁵¹⁷⁶. No tenemos más datos sobre la distribución de la obra, pero sí sabemos, que en esa misma entrevista Reiniger comentó que la daba por perdida. Actualmente se conserva en el George Eastman Museum.

La obra, aunque se puede considerar una película menor, por algunos defectos técnicos, o por la simplicidad narrativa, es de una gran importancia. *Das Ornament der verliebten Herzens* es la primera película de animación dirigida por una mujer en Europa. Recordemos que, en EEUU, Helena Smith Dayton, otra de las protagonistas de esta investigación, empezó a realizar piezas de animación de plastilina en 1916.

¹⁷⁴ Bastianich, Alfio. (1980). *Entrevista con Lotte Reiniger*. Publicado en: Pilling, Jayne (ed.) (1992). *Women And Animation: A Compendium*. London: British Film Institute, Exhibition & Distribution Division. Trad. a.

¹⁷⁵ La UFA, Universum Film AG, fue el estudio más importante de Alemania durante la República de Weimar, contaba con directores como Lang o Murnau.

¹⁷⁶ Whitney, Grace. 2017. *Lotte Reiniger: Pioneer of Film Animation*. Jefferson, North Carolina, USA: Mcfarland & Company, Inc., Publishers. Trad. a.

Este es el punto de partida de la carrera cinematográfica de Lotte Reiniger, una de las figuras más importantes de la historia de la animación a nivel mundial. Y también es la primera película realizada con animación de siluetas. En palabras de la propia Reiniger: "Entonces tuve la oportunidad de poner mis sombras en movimiento...Algo nuevo había nacido: el movimiento (de las siluetas) en la pantalla"¹⁷⁷

¹⁷⁷ Whitney, Grace. 2017. *Lotte Reiniger: Pioneer of Film Animation*. Jefferson, North Carolina, USA: Mcfarland & Company, Inc., Publishers. Trad. a.

Die Abenteuer des Prinzen Achmed

Las aventuras del príncipe Achmed

1926

Alemania

Producida por la compañía Comenius Film y Louis Hagen

Director de producción: Carl Koch

Guion: Lotte Reiniger, basado en *Las mil y una noches*

Dirección y animación Lotte Reiniger

Colaboradores: Carl Koch , Walter Ruttmann, Berthold Bartosch, Alexander Kardan y Walter Türeck

Títulos: Edmund Dulac

Música: Wolfgang Zeller (composición original para orquesta)

Muda

65'

Blanco y negro coloreado



Figura 60: Fotogramas de la película *Die Abenteuer des Prinzen Achmed*.

Die Abenteuer des Prinzen Achmed es la película más conocida de Lotte Reiniger, el largometraje de animación más antiguo que se conserva, y el primero realizado por una mujer.

La película, fue realizada entre 1923 y 1926, en el periodo conocido como República de Weimar que, como se ha comentado anteriormente, fue una época de gran inestabilidad en Alemania. En lo político, aunque es un periodo democrático, se sucedieron intentos de golpe de estado por parte de la ultraderecha y conatos revolucionarios por parte de la izquierda. Tras haber sido derrotada en la I Guerra Mundial, Alemania, se enfrentó a una posguerra en la que la hiperinflación, el paro y la carestía eran protagonistas de la vida de sus ciudadanos. Sin embargo, a nivel cultural y artístico, el país vivió una de las épocas más creativas de su historia, con movimientos como la *Neue Sachlichkeit*, el *expresionismo* y el *dadaísmo*, en artes plásticas, y con el *cine absoluto* y el *cine expresionista* en artes audiovisuales.

La película fue financiada por Louis Hagen, un banquero y mecenas berlinés, interesado especialmente en propuestas innovadoras y modernas. En esta búsqueda, acudió al estudio de Institut für Kulturforschung, y vio a Reiniger trabajando con sus siluetas junto a Carl Koch. Según relató ella misma años después, la propuesta de realizar un largometraje de animación de siluetas, le sorprendió enormemente:

Nos lo tuvimos que pensar dos veces. Era algo nunca visto. Las películas animadas eran, supuestamente para que la gente se riera a carcajadas, y nadie se había atrevido a entretener a una audiencia con ellas más de diez minutos.¹⁷⁸

Durante tres años, Reiniger y Koch y sus colaboradores trabajaron en el estudio que Hagen habilitó para ellos encima del garaje de su casa en Potsdam. Carl Koch fue el director de producción, camarógrafo e iluminador durante el rodaje. Para llevar a cabo esta película Reiniger y Koch registraron formalmente su primera productora, Comenius Films, aconsejados por Louis Hagen.

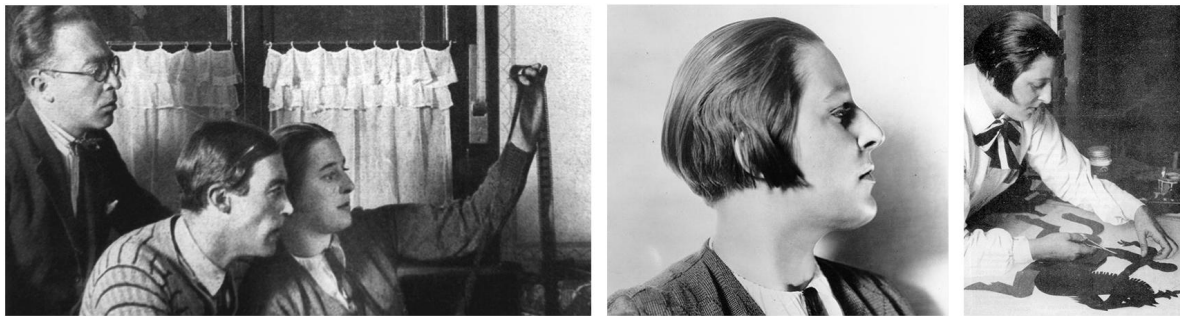


Figura 61: Imágenes del rodaje de *Die Abenteuer des Prinzen Achmed*. de izquierda a derecha: Lotte Reiniger, Walter Ruttmann y Walter Türck. Retrato de Lotte Reiniger. Lotte Reiniger animando una escena de la película.

Wolfgang Zeller fue contratado para componer la banda sonora original de la película, compuesta por piezas específicas para cada escena, que incluían algunos efectos de sonido para determinadas situaciones. Recordemos, que el cine sonoro aún estaba en una fase experimental¹⁷⁹, así que para cada proyección asistía la orquesta completa para interpretar la música. A partir de la restauración de la película en los años 90¹⁸⁰ se han compuesto diversas bandas sonoras para esta obra y hoy en día se siguen realizando proyecciones con música en directo cuyas partituras han sido creadas por diferentes compositores.

El guion de *Die Abenteuer des Prinzen Achmed*, estaba inspirado en dos de las historias de *Las mil y una noches*, y cuenta las aventuras de un príncipe de oriente que lucha contra un malvado hechicero. En 1970 se restauró la película, que se había

¹⁷⁸ Reiniger, Lotte. (1970). *The Adventures of Prince Ahmed, or What may Happen to Somebody Trying to Make a full Length Cartoon in 1926*. *Silent picture* nº 8, pp. 2-4. Trad. a.

¹⁷⁹ Tengamos en cuenta que se considera 1927 el año de estreno de la primera película sonora de la historia del cine, *The Jazz Singer* (Crosland), aunque en realidad sólo contenía algunas secuencias con sonido, mientras que otras eran mudas.

¹⁸⁰ La restauración se realizó entre 1998 y 1999 por el Museo Alemán de Cine de Frankfurt y en su web se pueden encontrar algunos datos sobre dicha restauración.

dado por perdida, y se editó un pequeño libro ilustrado con fotogramas de la misma, para el que Reiniger escribió:

Durante siglos, el Príncipe Achmed ha estado llevando una vida confortable como personaje de cuento de hadas de *Las mil y una noches*; ha sido feliz, amado y contenido. Un día, una artista de las siluetas que quiere usarlo para una película lo saca de su pacífica existencia. Para este propósito, él ha de renacer, igual que sus colegas de otros espacios literarios. Este cambio tendrá lugar de una forma mucho más drástica de la que es requerida normalmente para una manipulación de esta clase. No era suficiente con escribir una pieza para él, que encajara como un guante, y confiar en un actor de similar estatura que lo interpretara. Ha tenido que ser físicamente inventado, dibujado, cortado, unido, iluminado, movido y fotografiado fotograma a fotograma.¹⁸¹

La película comienza presentando a los personajes: El Hechicero, Dinarzade, Achmed, Peri Banu, Aladino y la Bruja, cada uno con una pequeña cortinilla en la que vemos al personaje y su nombre. Tras la presentación, leemos el primer intertítulo: "Grande fue el poder del Hechicero africano" y vemos al Hechicero realizando danzas rituales que hacen aparecer formas de animales, la última, un caballo. Emerge también un traje, que el Hechicero se pone antes de subir al caballo para volar hasta la ciudad, donde hay una celebración en honor al cumpleaños del Califa. Después de la actuación de unos artistas circenses, el Hechicero ofrece al Califa el caballo volador y realiza una demostración ante la mirada atónita de la Princesa Dinarzade, su hermano Achmed y el resto de asistentes. El Califa, quiere comprar el caballo, pero el Hechicero rehúsa cambiarlo solo por dinero, y cuando el soberano le dice que tome lo que quiera, el malvado brujo escoge a la Princesa. Achmed no puede consentirlo, y engañado por el brujo, sube al caballo mágico, que se lo lleva lejos del castillo, mientras el Hechicero es detenido.

Pasamos al segundo acto, titulado *La historia del Príncipe Achmed*. Vemos a este surcando los cielos, sin saber manejar el caballo, cuando una tormenta se cierne sobre ambos. Cuando consigue bajar a tierra, no está en su país, sino en las islas mágicas de Waq Waq. Achmed se esconde y ve llegar volando al hada Peri Banu y sus guardias, que una vez despojada de sus alas, se baña en un lago mágico. Achmed, roba el traje de pájaro de Peri Banu y tras un forcejeo aprovecha para subirla a su caballo, llevándola hasta China. Mientras, el hechicero, encarcelado, realiza un conjuro para averiguar dónde está el caballo mágico y ve a Achmed con Peri Banu, se transforma en un murciélago y huye volando. Aparece junto a Achmed y Peri Banu transformado en canguro, y roba el plumaje de Peri Banu. Achmed le persigue, pero cae en una gruta de la que no puede salir hasta que derrota a una serpiente gigante que vive allí, y consigue trepar por ella para escapar. Cuando Achmed regresa, el hechicero ha secuestrado a Peri Banu, y solo encuentra la ropa de su amada tirada en el suelo.

¹⁸¹ Reiniger, Lotte. 1970. *Die Abenteuer des Prinzen Achmed*. Tübingen, Wasmuth, p 7. Trad. a. con la ayuda de Deepl.

El tercer acto se titula *Aventuras en China*, y comienza con el Emperador, divertido ante las payasadas de su bufón, cuando llega el hechicero dispuesto a venderle a Peri Banu. El Hechicero lleva a Ahmed sobre un volcán y lo deja atrapado bajo una gran roca mientras le dice que se va en busca de su hermana Dinarzade. En ese volcán vive La bruja de la montaña de fuego, enemiga del Hechicero, Achmed le cuenta su historia y se alían frente al malvado mago, ella, le entrega una armadura y armas especiales que le protegerán de los espíritus. Mientras, en China, celebran la boda de Peri Banu, pero no con el emperador, sino con el bufón, mientras ella pelea para que no la obliguen a casarse, llega Achmed y se besan apasionadamente. Pero no terminan ahí los peligros, los espíritus Waq Waq los persiguen, y aunque la Bruja intenta ayudar a la pareja, se acaban llevando a Peri Banu. Achmed consigue montar en uno de los espíritus que le deja junto a unas montañas que se cierran en torno a él y leemos: Las puertas de Waq Waq solo se abren para quien posea la lámpara de Aladino.



Figura 62: Diferentes escenas de la película.

Empieza el cuarto acto, titulado *Aladino y la lámpara*. Desde las alturas, Achmed ve a un monstruo gigante intentando comerse a un joven, le dispara con una de las flechas que le había dado la Bruja, y consigue salvarle. El joven se presenta, es Aladino, Achmed le pregunta por la lámpara, y Aladino le cuenta su historia.

De cómo un misterioso extranjero lo llevó a las afueras de la ciudad prometiendo que conseguiría a la Princesa Dinarzade si le ayudaba a conseguir un tesoro. Cuando Aladino bajó al pozo en el que se encontraba el tesoro, el malvado forastero no quiso ayudarlo a subir, primero quería que le diera el preciado objeto, forcejearon, y Aladino cayó, quedando encerrado. Como estaba oscuro, encendió una lámpara, y cuál fue su sorpresa cuando de ella emergió el genio que le explicó que era su sirviente. Aladino, humildemente, pidió al genio que lo llevara a casa y después se dio cuenta de que mediante la lámpara podía conseguir a la princesa Dinarzade. Así que en una noche construyó un magnífico palacio, que fue visitado al día siguiente por el Califa y su hija, y tanta fue la riqueza que hallaron, que el gobernante le otorgó la mano de la Princesa. Aladino le cuenta a Achmed, como un día, desaparecieron Dinarzade, el palacio, y la lámpara, y cómo el Califa mandó que le cortaran la cabeza, pero él pudo huir. Subió a un pequeño velero, y una tormenta le hizo naufragar, pero consiguió llegar a una isla, donde Achmed acababa de salvarle. En ese momento aparece la Bruja que le alerta que los espíritus de Waq Waq van a matar a Peri Banu, Ahmed desesperado sabe que necesita la lámpara para

salir de allí y rescatar a su amada, y que el preciado objeto lo tiene el Hechicero. La Bruja decide ayudarles, y mediante su magia invoca al Hechicero y ambos se embarcan en un combate de transformaciones mágicas en animales¹⁸². Finalmente, la bruja resulta vencedora y entrega a Aladino la lámpara para que puedan abrir las puertas de Waq Waq y así salvar a Peri Banu.

El quinto acto, *La batalla de los espíritus de Waq Waq*, comienza con estos entes, atormentando a Peri Banu, su antigua ama, para que se lance por un acantilado. Achmed aparece y lucha contra los espíritus, que se multiplican, mientras, Aladino, invoca al genio de la lámpara, pero este no aparece y los Waq Waq se la roban, en ese momento interviene la Bruja. Entonces, legiones de espíritus benévolos emergen de la lámpara, que empiezan a tomar ventaja sobre los malignos Waq Waq, pero uno de ellos, el más grande y deforme, secuestra a la princesa, pero entre Achmed y la Bruja, consiguen vencerlo. El palacio de Aladino aparece volando, y suben a él, su legítimo propietario, Achmed y Peri Banu, que vuelven a la tierra de los mortales. Volando en el palacio, van en busca de Dinarzade, que había sido secuestrada por el Hechicero, y las dos parejas, vuelven felices al encuentro del Califa, finalizando así, la aventura de Achmed y la película.

El guion de *Die Abenteuer des Prinzen Achmed*, encaja perfectamente en el *monomito*, descrito por Joseph Campbell como “el viaje del héroe”, un modelo narrativo que se ha repetido una y otra vez, en literatura y cine, desde el viaje de Ulises en la *Odisea* de Homero, hasta las aventuras de Luc Skywalker en *La guerra de la Galaxias* (Lucas, 1977). El héroe, en este caso Achmed, comienza su viaje en su ciudad, con “la llamada de la aventura”, cuando sube al caballo mágico y llega a las islas Waq Waq y conoce a Peri Banu. Tras un periplo por el mundo sobrenatural, donde ha de realizar una serie de pruebas, para salvar a su amada de su antagonista y sus esbirros, logra superarlas, obtiene su recompensa y regresa a casa. Como ya se ha comentado, Reiniger escribió el guion a partir de los cuentos *El príncipe Achmed* y *el hada Peri Banu* y *Aladino y la lámpara maravillosa*. No estamos pues ante una historia muy original; lo poderoso de esta película, no es tanto lo narrativo o lo emotivo, como lo visual, que analizaremos a continuación

La película comienza con los títulos de crédito y unas pequeñas cortinillas en las que se presenta a los personajes principales. Los títulos de crédito e intertítulos de la película, fueron creados por el ilustrador franco-británico Edmund Dulac, que ya había trabajado en una versión ilustrada de *Las mil y una noches*. Este autor, además de ilustrador, era un brillante calígrafo y artista de *lettering*, estas cualidades son lógicamente las que llevaron a Reiniger a contratarlo para este trabajo. Las portadas de libro realizadas por Dulac, combinaban bellas tipografías con ornamentos preciosistas de estilo *art nouveau*, y así lo hizo para el título y los intertítulos de esta película.

¹⁸² Un combate de transformaciones mágicas muy similar, entre el mago Merlín y Madame Mim, apareció años más tarde en la película *The Sword in the Stone* de Walt Disney, de 1963.



Figura 63. Título e intertítulos de *Die Abenteuer des Prinzen Achmed*, realizados por Edmund Dulac.

El *orientalismo*, del que se ha hablado anteriormente, es una de las referencias estéticas que encontramos en la película de forma más evidente, no solo en las tipografías, que se inspiran en la caligrafía árabe, y en las decoraciones que las acompañan, sino en todos los elementos de la obra. Al tratarse de una historia ambientada en *Las mil y una noches*, encontramos la inspiración oriental, en el calzado y ropa de los personajes, en los edificios, en las decoraciones de estos, el mobiliario, etc. Ernst Lubitsch había dirigido en 1920 *Sumurun*, y Fritz Lang *Der Müde Tod* en 1921, ambas ambientadas en este Oriente idealizado que estaba de moda en la época. Así pues, esta tendencia estilística fue también adoptada por dos de los directores icónicos del *cine expresionista alemán*.

En esta corriente cinematográfica enmarcó su película la propia Lotte Reiniger, así como sus películas anteriores, como *Das Ornament des verliebten Herzens* o *Der Stern von Bethlehem*, y como se detalla en el apartado dedicado a la estética en la obra de Reiniger, hay rasgos estilísticos de dicho movimiento cinematográfico, presentes en la primera etapa de Reiniger como cineasta. Los fuertes contrastes entre la luz y la sombra son una de las características principales del *cine expresionista*, así como de la animación de siluetas, la estilización de las figuras y los decorados sintetizados para exaltar el dramatismo y la teatralidad en las composiciones de los planos, son características formales del *cine expresionista alemán*, y están presentes en *Die Abenteuer des Prinzen Achmed*.

Como ya se ha dicho, Reiniger estaba relacionada con los círculos artísticos de vanguardia de los años veinte, entre los que se encontraban los artistas creadores del *cine absoluto*. Para esta obra, contó con la colaboración de Walter Ruttmann que, aunque receloso con el tipo de película que estaban haciendo, trabajó realizando los efectos especiales de la misma. Según la carta que escribió Reiniger al académico e historiador Bendazzi, Ruttmann no estaba muy satisfecho trabajando en este proyecto:

Estaba un tanto avergonzado de participar en un cuento de hadas semejante..." ¿Qué tiene que ver esto con el año 1923?" me preguntó en una ocasión, Le tuve que responder, "nada", y era la verdad".¹⁸³

¹⁸³ Carta enviada por Lotte Reiniger a Gianalberto Bendazzi en 1972. Citada por Bendazzi en Bendazzi, Giannalberto. 2003. *110 años de animación*. España. Ocho y Medio.



Figura 64: Transición abstracta creada por Walter Ruttmann.

A pesar de su escepticismo, Ruttmann usó todos sus recursos técnicos y artísticos en esta película. Desde el principio de la obra, está presente su mano, en las cortinillas de presentación de los personajes, donde vemos unas transiciones fluidas y unos efectos abstractos, que nos remiten totalmente a las imágenes de *Opus 21*, la primera película abstracta del artista.

Este tipo de recursos, que creo Ruttmann para *Die Abenteuer des Prinzen Achmed*, a veces son abstractos, como en las cortinillas que nos referíamos anteriormente, o en algunas transiciones, como la que va cerrando el encuadre hasta dejar la pantalla en negro al final de la película. En otras ocasiones, Ruttmann realizó efectos como los diferentes tipos de magia, fuego, nubes o humo, y también imágenes más figurativas, como los diferentes animales del conjuro inicial del Hechicero, con el que crea el caballo volador, de los que más adelante detallaremos las técnicas con las que se crearon. Aunque las aportaciones de Ruttmann hacen que de alguna manera se quiebre el estilo de Reiniger, lo que se consigue, es resaltar lo sobrenatural del momento.¹⁸⁴

La obra es de una gran calidad y cuidado estético. El empleo de las referencias orientales es abrumador. Si los diseños de los personajes son sintéticos, todo lo demás está profusamente ornamentado y estilizado. Así explica William Moritz, el nivel de detalle y el preciosismo con el que están diseñados y recortados los diferentes elementos:

En detalles como las cortinas de encaje y el velo de Dinarzade, el palanquín del califa y las crines del caballo mágico (así como en la arquitectura del palacio del califa) vemos una intrincación imposible.¹⁸⁵

Como se detallará más adelante, el lenguaje audiovisual de Reiniger está muy limitado por la técnica, así que hay poca variedad de planos, y casi siempre se repite la misma estructura en el montaje de las escenas: gran general, general y medio, y sólo en algunos casos, planos más cerrados. Sin embargo, al ser tan alta la calidad gráfica de estas escenas, y estar tan bien ejecutada la animación en la mayoría de los casos, la película no resulta tediosa al ojo del espectador, más bien lo contrario.

¹⁸⁴ Flórez, David. (2011). The TDS Files (XIV): Die Abenteuer des Prinzen Achmed, Lotte Reiniger. <https://encirculos.blogspot.com/2011/09/tds-files-xiv-die-abenteuer-des-pinzen.html>

¹⁸⁵ Moritz, William. (1996). Some critical perspectives on Lotte Reiniger. *Animation journal* 5.1 (otoño). Trad. a.

La obra no fue concebida en blanco y negro, y afortunadamente la copia restaurada de la que disponemos hoy en día, tampoco es monocromática. Cada una de las escenas fue tratada con un tinte de diferente color, así como los títulos de crédito y los intertítulos. Sin embargo, no se ha podido encontrar una voluntad narrativa en el uso de este color, sino que parece más bien que se usa para diferenciar escenas, sobre todo cuando ocurren dos situaciones en paralelo y vamos de una a otra, y también, con intenciones decorativas.



Figura 65: Diferentes escenas de la película.

Reiniger, además de escribir el guion, diseñó y elaboró las marionetas de siluetas y los fondos sin escatimar en detalles. La animación de las siluetas está igualmente cuidada. Algo que puede constatarse, por ejemplo, en los reflejos en el agua, hechos de decenas de trocitos diminutos de cartulina negra, que se van moviendo al compás de las olas (Figura 65). También se aprecia una enorme evolución en la técnica de animación de Reiniger, resulta evidente que sus primeras películas le habían servido como un entrenamiento eficaz para ser capaz de dotar de vida a los personajes que, sin realizar gestos faciales, son transmiten emociones con multitud de matices.

Durante los tres años que tardaron en llevarla a cabo, Reiniger animó unos 250.000 fotogramas, al no poder previsualizar las imágenes hasta después del revelado, mucho trabajo tuvo que ser desechado o repetido, de todo ese trabajo sólo 96.000 fotogramas forman parte de los 65 minutos del metraje final¹⁸⁶.

Para hacer la película, contaban con la mesa de animación con la que trabajaba Reiniger, y además diseñaron un nuevo modelo con muchas más posibilidades (Figura 57). El uso de una nueva mesa multiplano, en la que podían convivir varias capas a la vez, enriquece cada escena de la película, en el que conviven en diferentes planos de profundidad, fondos que a su vez tienen distintas capas, según la distancia que se pretenda simular, personajes, y efectos especiales.

¹⁸⁶ Grace, Whitney. (2017). *Lotte Reiniger: Pioneer of Film Animation*. EEUU: McFarland & Co Inc.



Figura 66. Escena de la mar creada con papeles semitransparentes por Bartosch.

Además de la animación de los personajes, merece especial atención hablar de los efectos especiales, ya que, en esta película de corte fantástico, la magia es una de las principales protagonistas. Reiniger prefería hacer todos los elementos que fueran posibles con papel recortado, y así fueron creadas las olas en esta película, recortando múltiples capas de papel semitransparente, que se iban desplazando en la mesa de animación como se puede ver en la Figura 66. El encargado de crear este efecto en el largometraje de Reiniger fue el cineasta Berthold Bartosch, que trabajó durante meses animando las olas de esta escena:

Superponiendo piezas de papel semitransparente. Las movía con tanta habilidad como para transmitir la impresión del balanceo y oleaje natural del mar. El reflejo de la luz de la luna representado por medio de papel de plata; en este caso las olas se superponen más ampliamente, y la escena tuvo que ser iluminada desde el lado frontal (superior). Para conseguir las nubes, neblina y niebla animadas pintaron un cristal situado debajo de la *tricktisch* entre las siluetas y la iluminación.¹⁸⁷

Algunos efectos se realizaron con cartulina negra, como los reflejos en el agua comentados anteriormente y la construcción del palacio de Aladino, que mágicamente se va formando por el sencillo, pero laborioso método de ir añadiendo pequeños elementos que van entrando en el encuadre.

Sin embargo, otros efectos cuya naturaleza es más fluida como las nubes o el humo, se realizaban con pintura. Según apunta Eric Walter White, se pintaba directamente sobre una lámina de cristal de y se iba borrando y desplazando el material. Esta técnica, denominada en inglés *paint-on-glass animation*, y cuyo máximo exponente histórico es el ruso Aleksandr Petrov, fue usada en *Die Abenteuer des Prinzen Achmed*, aportada por el colaborador de Reiniger en esta película, el cineasta experimental Walter Ruttmann, que la había empleado en su primera película de animación, *Opus 1* (1921). También usaron la *waschmaschine*¹⁸⁸, cuyos derechos para uso comercial le había vendido Oskar Fischinger. Con este dispositivo realizaron la escena de la

¹⁸⁷ White, Eric Walter. 1931. *Walking Shadows: An Essay on Lotte Reiniger's Silhouette Film*. *Newport Film Society*, 16. Trad. a.

¹⁸⁸ *Die waschmaschine*, es decir, la máquina de cera fue un invento de Oskar Fischinger que consistía en un soporte con una cuchilla giratoria, en el que se colocaba un cilindro de cera (previamente confeccionado con partes de diferentes colores) y que estaba sincronizado con el obturador de la cámara, para que esta grabara un fotograma, cada vez que la cuchilla realizaba un corte de la pieza de cera.

aparición del caballo volador, cortando una fina capa de cera para cada fotograma (Figura 67).

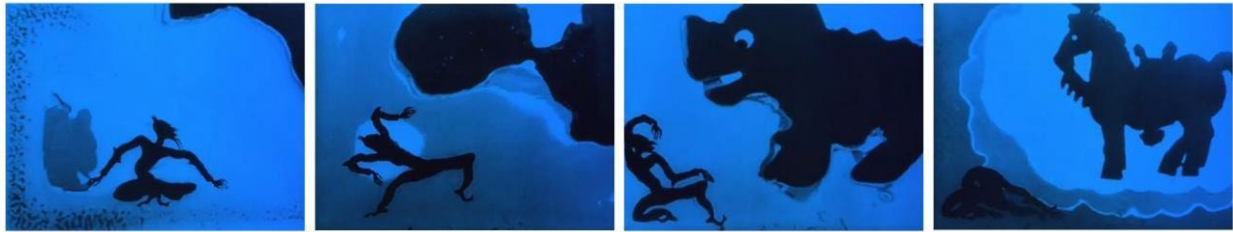


Figura 67. Escena de la aparición del caballo, creada con la máquina de cera.

Al ser *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* un largometraje, y además estar presente la magia en casi cada una de las escenas, Reiniger y sus colaboradores usaron multitud de técnicas para lograr los efectos especiales, y animaron pintura, arena y cera. Hemos dedicado el punto 4.4 para describir la animación con arena, ya que posiblemente nos encontramos ante la primera vez en la historia del cine en la que se usó esta técnica para animar a un personaje.

En la carta a Bendazzi antes mencionada, Reiniger describe la aportación de Ruttman en los siguientes términos:

Yo hice las escenas de las siluetas en blanco y negro y se las pasé a Ruttman, que compuso y ejecutó en su propia mesa de animación los fabulosos movimientos de su magia. Creo recordar que aquella fue la primera ocasión en que dos animadores de un temperamento artístico muy diferente trabajaban juntos en una misma escena. Utilizábamos negativos y nadie puede imaginarse la tensión con la que aguardábamos la llegada de la copia.¹⁸⁹

Como ya se ha explicado, la película no estaba concebida para proyectarse en blanco y negro, sino que había una planificación para que se colorearan las diferentes escenas, y es así como fue estrenada. El coloreado de la película, se realizó con la técnica *tinting*, que consiste en teñir el negativo o añadir el tinte en la emulsión reveladora de la película. Al aplicarse este tinte sobre todo el celuloide, desaparecen las zonas blancas de la imagen, quedando impregnadas también por el color. De esta forma los colores son muy potentes y saturados, y en este caso, el anular los blancos no va en perjuicio del contraste, que es suficientemente intenso. Antes de realizar este proceso, lo probaron proyectando las imágenes en blanco y negro sobre fondos de color, y así Reiniger podía decidir cual encajaba mejor en cada escena. Según Giannalberto Bendazzi, el bombardeo de Berlín durante la II Guerra Mundial destruyó el negativo original de la película, y todas las copias que había de la obra. En 1954, se encontró una copia sin color en los archivos del British Film Institute, y no fue hasta años más tarde, cuando se halló otra copia con las instrucciones técnicas

¹⁸⁹ Bendazzi, Giannalberto. (2003). *110 años de animación*. Ed. española. Ocho y Medio.

del proceso de coloreado escritas en 1926, de esa forma, en 1970, se pudo proyectar la película en su forma original.¹⁹⁰

El 2 de mayo de 1926 se estrenó el largometraje *Die Abenteuer des Prinzen Achmed*, en el Berlin Volksbühne am Bülow Platz, en una sesión privada dirigida a directores, productores y colegas del cine, el teatro y la cultura. Esta premiere no oficial, que Bertold Brecht había ayudado a organizar, fue un enorme éxito; la vieron 2.000 personas, incluido Fritz Lang. La película recibió buenas críticas por parte de la prensa especializada. El *Filmkurier* del 3 de mayo dice:

No estás acostumbrado a las siluetas en las películas. Así que te cansas un poco al principio. Pero poco a poco te vas cautivando hasta estar cada vez más emocionado, encantado y extasiado.¹⁹¹

El crítico Frank Warschauer escribió:

En un momento en el que el cine alemán está luchando, Lotte Reiniger presenta su gran película de sombras en varios actos. En un momento, cuando es dudoso que las vías tradicionales puedan conseguir algo, Lotte Reiniger abre nuevos caminos. ¿Un intento? ¿Una exploración o un experimento? Mucho más: la ejecución de ideas revolucionarias (...) La película es poesía visual, un milagro que merece ser experimentado, tan emocionante como artístico.¹⁹²

En el diario *Vorwärts* del 9 de mayo se puede leer:

Si se considera que cada una de las figuras que actúan tiene que ser flexible en todas sus articulaciones, se puede hacer una idea de la maravilla que se ha logrado aquí. Pero no es solo el nivel técnico lo que importa, lo principal es que el espíritu del cuento de hadas ha renacido felizmente aquí en la secuencia cinematográfica de imágenes y que el mundo de las maravillas orientales, los eventos fabulosos y los medios del arte de la silueta desarrollado en modelos turcos y japoneses.¹⁹³

En julio de 1926, se estrenó en la Louis Jouvet's Comédie des Champs-Élysées en París por mediación de Jean Renoir. Tuvo un enorme éxito entre el público parisino y la película volvió a Berlín donde se reestrenó en el Gloria Palace el 3 de septiembre, y a partir de ahí se proyectó en salas comerciales de cine para poder ser vista por el gran público.

En las primeras décadas del siglo XX todo estaba por inventar, y el cine era una gran hoja en blanco llena de posibilidades, y Lotte Reiniger tuvo la oportunidad de ser una artista libre que se dejaba guiar por su instinto. En el libro *Experimental Animation* se

¹⁹⁰ Bendazzi, Giannalberto. (2003). *110 años de animación*. Ed. española. Ocho y Medio.

¹⁹¹ Recogido de la web <https://www.lottereiniger.de/> propiedad de Agencia de Primrose Productions Ltd. Dedicada a la conservación y difusión del legado de Reiniger. Trad. a. con la ayuda de Deepl.

¹⁹² Warschauer, Frank. 1926. Folleto promocional de Comenius film p.3, citado en Schönfeld, Christiane. (2006). *Lotte Reiniger & the Art of Animation*. Trad. a. con la ayuda de Deepl.

¹⁹³ Recogido de la web <https://www.lottereiniger.de/> propiedad de Agencia de Primrose Productions Ltd. Dedicada a la conservación y difusión del legado de Reiniger. Trad. a. con la ayuda de Deepl.

reproduce un pequeño texto escrito por Reiniger titulado *The adventures of Prince Achmed*, en el que escribe:

Para los cineastas de ese período, esos fueron los días en los que con cada película podíamos hacer nuevos descubrimientos, encontrar nuevos problemas, nuevas posibilidades, técnicas y artísticas, que estábamos impacientes por ejecutar. Todo el campo era un suelo virgen, y nosotros teníamos toda la emoción de los exploradores en un país desconocido. Era maravilloso.¹⁹⁴

Whitney Grace, quien ha escrito la más completa monografía sobre Reiniger, resume los hitos que supone esta película para la historia del cine:

- Primer largometraje de siluetas animadas
- Primer largometraje de animación dirigido por una mujer
- Primer largometraje de animación creado en Europa
- Primer largometraje de animación con una narrativa de ficción¹⁹⁵

Como se ha descrito anteriormente, según la historiografía del cine de animación es *El Apóstol* (Cristiani, 1917) el primer largometraje de este tipo de cine, pero al no quedar ninguna copia superviviente es un dato que no se puede comprobar más que a través de fuentes secundarias que dan fe de su existencia. Por otro lado, nos encontramos con que la película de Disney Studios, *Snow White and Seven Dwarfs* (Hand, 1937) ha sido considerada histórica y erróneamente el primer largometraje de animación de la historia. Según la animadora e investigadora Guo Chunning (Maggie) no importa realmente si *Die Abenteuer des Prinzen Achmed*, es el primer largometraje animado de la historia, sino que su importancia reside en la práctica artística, intercultural e interdisciplinar de Reiniger.¹⁹⁶ Según la Doctora, Christiane Schönfeld, especialista en estudios alemanes cuya investigación está centrada en la relación entre arte y cultura y género:

En sus películas, y particularmente en *Die Abenteuer des Prinzen Achmed*, complejos recortes de papel cobran vida a través de una espectacular puesta en escena. Debido a su creatividad y pericia, las películas de animación fueron reconocidas en Alemania como una forma de arte en torno a los años 20.¹⁹⁷

Walter Schobert del Deutsches Filminstitut am Main, en la película *Lotte Reiniger: Homage to the Inventor of the Silhouette Film* también destaca la importancia capital de esta obra para la historia del cine:

¹⁹⁴ Reiniger, Lotte. (1970). *The Adventures of Prince Ahmed*. *The Silent Picture*, otoño 1970. Recogido en: Russett, Robert y Starr, Cecile. (1976). *Experimental Animation: An Illustrated Anthology*. Van Nostrand Reinhold Co. Trad. a.

¹⁹⁵ Whitney, Grace. 2017. *Lotte Reiniger: Pioneer of Film Animation*. Jefferson, North Carolina, USA: Mcfarland & Company, Inc., Publishers. Trad. a.

¹⁹⁶ Guo Chunning (Maggie). (2018). The Echo of Women through Silent Paper Cut-Out Animation: "Scissorhands" Lotte Reiniger's Reflection through Body Language. *Twisted Dreams of History. Vol. 4 Perspective on Propaganda, Ideology and Animation*. Wydawnictwa AGH, Kraków

¹⁹⁷ Schönfeld, Christiane. 2006. Lotte Reiniger & the Art of Animation. En Schönfeld, C. (Ed.) *Practicing Modernity: Female Creativity in the Weimar Republic*, Würzburg: Königshausen & Neumann, pp. 169-185. Trad. a.

Ella es la pionera. No solo de las películas de siluetas, también de las películas de animación *per se*. Hay uno o dos indicadores de que probablemente alguien en Argentina hizo una película de animación en 1910, pero no ha sido probado. Desde entonces no hay señal de otra película, puedo afirmar impunemente que ella hizo el primer largometraje animado de la historia del cine, *Die Abenteuer des Prinzen Achmed*. Podría además acentuar que su significancia no sólo puede ser buscada en el género que ella eligió. Ella es una gran e importante cineasta no solo por esto. Prinzen Achmed, no solo tiene vital importancia por su técnica sino también por su contenido y su mensaje, el cual es aún persuasivo y lleno de significado. Creo que debe ser mostrado a la gente por el poder curativo que proyecta. Por estas razones, pertenece a las grandes películas del cine del siglo veinte. ¹⁹⁸

¹⁹⁸ Raganelli, Katja. (1999). Lotte Reiniger: Homage to the Inventor of the Silhouette Film (Entrevista a Walter Schobert). Trad. a.

The HPO: Heavenly Post Office

La oficina de correos celestial

1938

Reino Unido

Producida por GPO (General Post Office) Film Unit

Guion, dirección y animación Lotte Reiniger

Colaborador: R.M. Harris

Música: Brian Easdale

Color



Figura 68. *Heavenly Post Office* Fotogramas de la película.

Heavenly Post Office es una película publicitaria que la General Post Office encargó a Lotte Reiniger en 1938. La obra es significativa por varios motivos, es la primera película de la autora en la que usa el color, y también es una de las primeras obras que realizó en Reino Unido, y en ella vemos claramente el cambio producido en el estilo de sus diseños desde sus primeras películas y que mantendría a partir de este momento.

El periodo de entreguerras se vivió con una calma aparente en la mayoría de países europeos, mientras en España, las tropas fascistas seguían avanzando tras el golpe de estado del 36. En Alemania, Hitler comenzaba su afán imperialista y emprendió la invasión de Austria tras proclamarse comandante supremo de las fuerzas armadas. Reino Unido, firmó en 1938 los acuerdos de Múnich junto a Francia e Italia, permitiendo así a Alemania, anexionarse la región de los Sudetes. El primer ministro británico, Chamberlain, consideraba que, con esta pequeña concesión a Hitler, este se conformaría y Europa quedaría definitivamente pacificada, como afirmó en su discurso *Paz para nuestro tiempo*, como luego demostró la historia, no podía estar más equivocado.

En 1938 se inauguró en Londres la exposición *Twentieth Century German*, que acogió algunos de los artistas considerados como degenerados por el III Reich, entre los que se encontraban Max Ernst, Franz Marc o Paul Klee. Quizá este contexto en el que las obras de sus compatriotas rechazados por el nazismo eran acogidas y valoradas, contribuyó a que Reiniger se sintiera cómoda en Inglaterra, que será su país de

adopción, tras dejar definitivamente Alemania a finales de los años cuarenta. En esta primera etapa inglesa, Reiniger realizó cuatro películas, entre 1936 y 1939, dos de ellas para la General Post Office. La GPO, contaba con la Film Unit, un departamento dedicado a la producción audiovisual, que dio la oportunidad de hacer algunos de sus primeros trabajos a artistas audiovisuales experimentales tan notables como Len Lye o Norman McLaren.

La obra, una película destinada a publicitar la labor de la General Post Office, tiene un guion muy sencillo. Comienza con unos ángeles que entre las nubes preparan varias cartas. Uno de los ángeles observa con un catalejo como la cigüeña, lleva un bebé a una pareja, un ángel cartero les lleva una carta de felicitación. Y así sucesivamente vemos una pareja que se acaban de comprometer para casarse, una niña que celebra su cumpleaños, un pescador que consigue pescar un pez, un boxeador que gana un combate, un zorro que consigue escapar de unos cazadores, y todos van recibiendo una felicitación. La pieza publicitaria termina con el rótulo "Es el cielo recibir un telegrama de felicitación, ¡Se un ángel y manda uno!"

En esta película ya no encontramos la influencia de movimientos artísticos y cinematográficos presente en sus primeras obras. Este es uno de los trabajos en los que ya se observa definido el que será el estilo gráfico de Reiniger de aquí en adelante. Las figuras y los fondos son más naturalistas, las formas son redondeadas y amables, y también hay algo en sus diseños, más comercial, y menos artístico.

Como es habitual en las películas de Reiniger, la cámara está fija en casi todos los planos, y el repertorio de encuadres es muy limitado. Sí que hay en este trabajo un recurso, que no es habitual en sus obras, hay una panorámica lateral en la escena de la persecución al zorro. A pesar de este recurso innovador, la obra se hace muy repetitiva visualmente, ya que una y otra vez sucede la misma acción en diferentes situaciones, y menos en la excepción comentada, se va repitiendo la estructura de planos, habitualmente dos por escena, uno general, uno medio y un fundido a negro.

En la película hay elementos realizados con diferentes técnicas, los ángeles están formados por trazos blancos sobre un fondo azul, con nubes también recortadas. Estos planos, están iluminados desde un ángulo lateral superior. Para esta obra retomó la técnica de *Das Geheimnis der Marquisin*, un trabajo comercial realizado en 1920 para el publicista Pinschewer, con el que se anunciaban polvos de talco de la marca Nivea. Según cuenta la propia Reiniger "estaba hecho con siluetas blancas. Las iluminamos desde arriba, contra un fondo negro"¹⁹⁹. Por otro lado, es el primer intento de Reiniger de combinar siluetas negras, con fondos de color, retro iluminados. Los fondos, no estaban pintados sobre acetato o celuloide transparente, como en la película que analizaremos a continuación, sino en un papel fino, con colores desvaídos.

¹⁹⁹ Bastiancich, Alfio. (1980). Entrevista con Lotte Reiniger. En Pilling, Jayne (ed.) (1992). *Women And Animation: A Compendium*. London: British Film Institute, Exhibition & Distribution Division. Trad. a.



Figura 69. De izquierda a derecha: Siluetas blancas en *Das Geheimnis der Marquesin*, y en *The HPO*.

En la película hay un efecto que provoca que la imagen quede quemada, y los detalles de los fondos se pierdan y, en principio, pensábamos que se debía o bien a la copia que se había podido analizar, o bien a la iluminación empleada en la filmación. Parecía razonable pensar, que como en muchos de los planos conviven siluetas retroiluminadas con otras con iluminación superior, una luz se sumaba a la otra con lo que los fondos quedaban sobreexpuestos y se perdían los detalles. Sin embargo, recientemente se ha podido examinar un material original que la propia Reiniger donó en 1960 a John Huntley, fundador del Huntley Film Archive.

Revisando estas imágenes (Figura 69) vemos que las figuras que aparecen en el principio de la pieza (la parte que peor se ve) no están creadas a partir de trazos recortados de cartulina blanca que se depositaban sobre el fondo, sino que dichos trazos están pintados directamente sobre un cartón negro. Por lo tanto, podemos pensar que esta parte de la animación se rodó a parte y luego fue compuesta con los fondos y el resto de los planos.

Así pues, en función del método usado y de la tecnología para llevar a cabo, la calidad del resultado sería diferente, y parece que es debido a algún fallo o carencia durante este proceso por lo que la imagen tiene tan poca calidad, sumado a la cuestión de la iluminación que comentábamos al principio del párrafo.



Figura 70. Originales de *The HPO: Heavenly Post Office*.

No tenemos información sobre si esta película fue encargada para televisión o para cine, entendemos que, habiéndose rodado en color, una innovación que aún no había llegado a las pantallas domésticas, se realizó pensando en las salas de cine.

Aunque es un trabajo de encargo, y ni siquiera es uno de los más logrados ni en cuanto a calidad plástica ni técnica, es interesante, ya que es la primera incursión

de Reiniger en el cine de animación en color. Realizando esta película, se tuvo que enfrentar a la búsqueda de soluciones metodológicas diferentes a las que había empleado hasta ese momento, que en este caso no logró resolver satisfactoriamente, pero que le sirvieron, para su siguiente proyecto en color, *Mary 's Birthday*.

Mary's Birthday

El cumpleaños de Mary

1951

Reino Unido

Producida por la Crown Film Unit, encargo del Ministerio de Salud, Reino Unido

Guión, dirección y animación: Lotte Reiniger

Música: Edward Williams

Sonora, con diálogos

Colaboradores: Carl Koch, Jane Phillips y Godfrey Jennison

11'

Color



Figura 71. *Mary 's Birthday*. Fotogramas de la película.

Mary 's Birthday es la segunda película en color de Reiniger después de *The HPO: The Heavenly Post Office*, un trabajo realizado por encargo para el Ministerio de Salud de Reino Unido.

Tras el fin de la II Guerra Mundial, Europa vive por fin tiempos de paz, en los que el continente, se intenta reconstruir de la devastación provocada por el conflicto. La Organización de las Naciones Unidas inaugura su sede oficial en New York y oficializan la creación de ACNUR, el Alto Comisionado de Naciones Unidas para el Refugiado, una institución que en su momento fue creada para reparar y prevenir el desamparo que sufrieron los millones de personas desplazadas por la II Guerra Mundial. En este contexto de postguerra y pobreza, proliferaban las enfermedades debido al mal estado de conservación de los alimentos y la falta de condiciones higiénicas. *Mary 's Birthday* es una película educativa que el Ministerio de Salud a través de la Crown Film Unit, encargó a Reiniger para advertir de los peligros de los gérmenes y las moscas en la transmisión de enfermedades.

La película comienza con un plano general en el que vemos un *cottage*, una casa de campo típicamente inglesa, rodeada de un jardín. Entra en plano una niña con una regadera, que va regando las flores mientras camina. En un plano detalle, vemos estas flores abrirse, y de ellas surgen unas pequeñas hadas, caracterizadas como las flores de las que han surgido, que le agradecen a Mary sus cuidados. En ese momento llega una fea mosca, que les habla de que los humanos son sus enemigos,

y que han planeado un ataque contra ellos al día siguiente y así conseguirán que se pongan enfermos. "¡Pero es el cumpleaños de Mary!" exclaman las hadas de las flores, que buscan la manera de ayudar a la niña y a su familia.

Al caer la noche, las hadas se reúnen en la habitación de Mary, y se llevan su espíritu para mostrarle algunas situaciones. Se asoman por la ventana de la taberna "Botella de leche sucia", donde las moscas cantan, brindan y planifican su ataque. Las moscas se revolcarán primero en el cubo de la basura, y después propagarán los gérmenes por toda la comida que estará servida para la fiesta. También se regocijan, ya que la tía de Mary acudirá al evento, aunque esté resfriada, vemos el interior de su garganta, donde los gérmenes están preparados para salir y contagiar a todos. Las bacterias están comandadas por una más grande que les advierte de que todas podrían morir por culpa del desinfectante. En la siguiente escena el jefe de las moscas se comunica con el jefe de los gérmenes por radio, ya que pretende que la familia se enferme al menos por una semana.

A la mañana siguiente, Mary desayuna con su madre y su hermano, que salen de la casa, y ella, recuerda lo que escuchó durante la noche, y rápidamente tapa los alimentos, los guarda para que no se estropeen, y saca la basura al cubo de la calle. Cuando llegan las moscas, no pueden ejecutar su plan, no hay basura en la casa, ni hay alimentos que puedan contaminar, y se marchan muy enfadadas. La tía de Mary llega y le regala una muñeca, pero se pone a estornudar en un pañuelo, que cae al suelo. Rápidamente, Mary lo coge y lo lleva al baño, donde lo mete en una palangana con desinfectante, y se lava las manos junto a su hermanito, mientras la tía se va a su casa. Por último, llegan los amiguitos de la niña y todos celebran el cumpleaños.

Mary 's Birthday es la segunda película en la que Reiniger usa el color, después de *The HPO*, pero si en la anterior únicamente los fondos tienen color, en este caso, también hay color en algunos personajes animados. Las figuras humanas, sí están realizadas con siluetas negras, sello de identidad de Reiniger, pero no así las moscas y gérmenes de los que habla la película, ni tampoco las hadas de las flores, que ayudan a la protagonista. Estos personajes, están creados con piezas móviles de acetato coloreado y con un trazo de contorno negro, que también marca algunos detalles. Estas piezas, al ser transparentes, no pueden estar perforadas y unidas mediante cable, porque resultaría muy evidente y afearía el resultado, observando las imágenes, da la sensación, que los segmentos que forman las figuras están apoyados en la mesa de trabajo.



Figura 72. Marionetas realizadas con acetato pintado.

Los fondos, también parecen haber sido pintados sobre una superficie transparente, con lo que, la retroiluminación potencia los colores y favorece el contraste con las siluetas. Los *props* o utilería que manejan los personajes, son sobre todo siluetas negras, aunque hay algunos en color, como la tarta de cumpleaños y las velas, cuyas llamas están animadas, mientras están encendidas, y que Mary apaga soplando. La película fue grabada en Technicolor, un proceso de cine en color, que contribuye a la riqueza y saturación de los colores.

En esta película, resuelve los problemas técnicos que había tenido en *The HPO*, en la que había combinado retroiluminación y luz emitida desde arriba, que están en constante competición, y en consecuencia los fondos quedan sobreexpuestos. *Mary's Birthday* está grabada con iluminación desde abajo, que atraviesa los fondos traslúcidos y potencia el contraste con las siluetas y los colores. Otra de las innovaciones de esta película, junto con el color, es que es una de las primeras con diálogos, y la primera en la que hay sincronización labial

Como ocurre con *The HPO*, no tenemos información sobre si *Mary's Birthday* fue encargada para proyectarse en salas de cine o para emitirse en televisión, teniendo en cuenta que en 1951 la televisión británica aún se emitía en blanco y negro, es posible que se proyectara en color en salas de cine, y se emitiera en blanco y negro, en televisión. Al ser un trabajo comercial, con fines educativos, no existen sobre esta pieza, reseñas o críticas en prensa, ni participó en festivales de cine.

A pesar de ser un trabajo realizado por encargo, *Mary's Birthday*, tiene valor dentro de la filmografía de Reiniger, ya que es su primer ensayo exitoso con el color, y en los años siguientes experimentará con dicha técnica en obras de ficción como *Jack and the Beanstalk* en 1955 y *The Star of Bethlehem* en 1956, en las que también trabajó con siluetas negras sobre fondos a color retro iluminados.

Helen la Belle

Helen la bella

1957

Reino Unido

Basada en la ópera de Jacques Offenbach *The beautiful Helena*

Producida por Fantasy Productions Ltd.

Guion, dirección y animación: Lotte Reiniger

Música: Jacques Offenbach con arreglos de Ludo Philip

Muda

Colaboradores: Carl Koch y Gerry Lee

Color

14'



Figura 73. Fotogramas de la película.

Hellen la belle es la primera película que Reiniger creó con la técnica de recortables de papel pintado y está basada en la ópera homónima de Offenbach.

A finales de los años cincuenta del siglo XX, la guerra empezaba a parecer un trauma lejano en Europa, aunque los EEUU seguían inmersos en la Guerra Fría. 1957 es el año en el que la URSS envió el primer satélite al espacio, el Sputnik, y también el año en que se firma el Tratado Constitutivo de la Comunidad Económica Europea.

La obra de Reiniger, como era habitual en ella, poco tiene que ver con la actualidad de la época en la que vivió, y para esta obra buscó una nueva fuente de inspiración narrativa, que no había abordado hasta ese momento. Esta es la primera película de Reiniger en la que la narración y su estética no proviene de los cuentos infantiles, ni de la tradición oriental, sino que la película está ambientada en una historia de la mitología griega, con lo que la estética también está inspirada en esta tradición.

En los títulos de crédito en vez de usar la fórmula habitual *Silhouette film* presenta la película como *Filigree Ballet* (ballet de filigranas), y como veremos más adelante, el término filigrana define perfectamente las imágenes que creó la artista para diseñar las figuras y los decorados con los que realizó esta película.

La película comienza con teatro, en cuyos palcos hay asomados varios espectadores, el telón está bajado, y en él leemos el título de la película. Se levanta el telón, y vemos a un director de orquesta en silueta negra al que le cae una manzana en color rodeada con un lazo en el que leemos "La más hermosa de las diosas". El director lanza la manzana hacia el cielo, que pasa entre nubes, pájaros y un ángel hasta llegar a las tres diosas: Juno, Minerva y Venus. Las tres se pelean por la manzana, y van a ver a Zeus para que resuelva el conflicto. Éste le entrega la manzana a un emisario que baja a la tierra y se la da a Paris. Aparecen las tres diosas, y cada una le ofrece al joven algo a cambio de que las elija. Las dos primeras le ofrecen poder, representado por la corona de laurel, y dinero, representado por una corona de oro, y la tercera, Venus le ofrece a Paris el amor de Helena, que es lo que el hijo de Príamo prefiere.

El joven troyano llega a Atenas con el emisario de Zeus, y se presenta primero a Helena y luego a Menelao, su marido, al que Paris enseña la manzana, mostrándole el favor de Venus, y juntos realizan una danza.

Mientras Zeus y las tres diosas observan desde el cielo, Paris seduce a Helena, y al darse cuenta, Menelao monta en cólera. Zeus lanza sus rayos desde el cielo, y hace bajar a su emisario, que sube a Menelao en una barca y se lo lleva al mar. Helena, parece encantada y después de una danza ejecutada por sus doncellas, invita a Paris a sus aposentos, donde se aman subidos a un columpio con forma de cisne. Los sabios del reino irrumpen en la habitación y echan a Paris, que huye llevando a Helena en brazos. Están a punto de subirse a una barca, cuando llega Menelao, que había logrado escapar del emisario de Zeus y se interpone en la fuga de los amantes. Paris zarpa solo y Helena se queda en tierra, desconsolada. Las lágrimas de Helena llegan hasta Venus que envía un ángel a la tierra, que coge el columpio de cisne en el que se habían amado Paris y Helena, y le hace cobrar vida. Helena se sube en él y alcanzan a Paris, que le devuelve al ángel la manzana con el título "La más hermosas de las diosas", y éste se lo lleva a Venus. Las tres diosas, un ángel, Zeus y el emisario de este bailan una danza de celebración en los cielos, mientras cae el telón con el rótulo *The end* impreso.

A pesar de los enormes esfuerzos técnicos y artísticos de Reiniger en esta película, el resultado no es para nada exitoso. La cantidad de detalles que en otras obras contribuyen a su estética característica, en este caso llenan demasiado las imágenes y dan una sensación de caos visual. La falta de contraste entre fondos y figuras, hace que estas no destaquen en la mayoría de las escenas, con lo que las imágenes resultan planas y poco atractivas, a pesar de las muchas decoraciones que elaboró primorosamente Reiniger.

Según Whitney Grace, Reiniger consideraba un resultado decepcionante sus experimentos con recortables coloreados, que había intentado llevar a cabo dada la demanda del cine en color. Continúa la autora, reflexionando sobre si, en caso de que Reiniger hubiera tenido ocasión de experimentar más con la técnica de la

animación de recortables en color, habría conseguido un resultado tan exitoso como con sus obras de siluetas²⁰⁰.

Esta película, es una de las más complejas y arriesgadas técnicamente de las creadas por Reiniger, ya que es la primera en la que los personajes no son siluetas. Aunque había ensayado la animación de recortes iluminados desde arriba, en 1920, cuando creó la pieza publicitaria *Das Geheimnis der Marquesin*, y en 1951, con *The HPO: The Heavenly Post Office*, son apenas unas pruebas, y aunque le serviría la experiencia, no es comparable con la envergadura de una película de 14 minutos llena de personajes, con una elaboración muy compleja.



Figura 74. Fotogramas de la película.

Las marionetas de papel están construidas a partir de piezas de papel o cartulina pintada. Es la primera vez, en la que vemos las caras de los personajes de Reiniger, con lo que hay una dificultad añadida, tanto al diseño como a la animación. Tengamos en cuenta que, en muchos de estos personajes, la cabeza, por ejemplo, está formada a su vez, por diferentes partes, ojos, nariz, pelo, boca, complementos, que también han de moverse. Y no por ser en color los personajes son más sencillos o sintéticos, al revés. Reiniger, aprovecha esta nueva técnica para seguir creando figuras y decorados profusamente ornamentados, solo que, en este caso, las filigranas no son monocromáticas sino multicolores, y muchas tienen diferentes capas de papel, con lo que Reiniger consigue crear volúmenes y texturas a partir de este material.

Además del reto en cuanto al diseño y la animación, una cuestión fundamental a tener en cuenta es que mientras que en las siluetas las uniones quedaban disimuladas al quedar a contraluz, en este caso, estaban iluminadas desde el frente y desde arriba, con lo que cualquier imperfección habría saltado a la vista. Se ve un poco de volumen en las juntas de las piezas articuladas, así que es posible, que Reiniger usara algún tipo de masilla reposicionable, o incluso, pequeñas cantidades de plastilina, porque siendo las figuras tan complejas, es imposible que simplemente las piezas apoyaran sobre la mesa, como en *Mary's Birthday*.

En 1967 Lotte Reiniger, quemada por su relación comercial con Louis Hagen Jr. y la enorme presión a la que éste le había sometido, fundó su propia empresa de

²⁰⁰ Whitney, Grace. 2017. *Lotte Reiniger: Pioneer of Film Animation*. Jefferson, North Carolina, USA: Mcfarland & Company, Inc., Publishers.

producción y distribución, Fantasy Productions Ltd. Sin embargo, sólo realizó dos películas con esta compañía, *Hellen la belle* y *A Night in the Harem* que se distribuyeron poco y mal, y solo fueron vistas en Inglaterra y en Japón, donde la obra de Reiniger era conocida y admirada. *Hellen la belle* se dio por perdida, ya que, al quebrar la empresa, todas sus propiedades fueron embargadas, hasta que después de la muerte de la artista sus archivos fueron al Stadtmuseum de Tübingen y allí descubrieron un rollo de 35 mm con la segunda parte, más tarde, se descubrió que otra copia se conservaba en el British Film Institute.

2.3.6 La estética de la obra de Lotte Reiniger

Reiniger comenzó su trayectoria como directora cinematográfica en Alemania en 1919. Durante la República de Weimar²⁰¹, como se ha apuntado, este país vivió un periodo de gran experimentación e innovación artística y cultural, que tuvo gran influencia en el panorama mundial: *expresionismo, surrealismo, dadaísmo, Bauhaus, nueva objetividad, constructivismo, futurismo* y otros movimientos de vanguardia, tuvieron representantes en la Alemania de entreguerras. Pensemos, que el mismo año que Reiniger crea su primera obra, Walter Gropius funda la *Escuela Bauhaus*, cuya influencia en la arquitectura, el diseño industrial y el diseño gráfico, perdura a día de hoy. No hay que olvidar, sin embargo, que, aunque la *Bauhaus* comienza su andadura en esa época, el diseño industrial y gráfico, así como la arquitectura y las artes decorativas, estaban aún influidas por el estilo *art decó*, predominante desde finales del s. XIX hasta las primeras décadas del XX.

En cuanto a las artes plásticas, los diferentes *expresionismos*, son las corrientes pictóricas más relevantes, la *Neue Sachlichkeit*, con Otto Dix o George Grosz como máximos exponentes de este estilo expresionista y crudo, y, pocos años antes, el grupo *Der Blaue Reiter*, fundado por Kandinski y Franz Marc, con su expresionismo lírico, que fue el punto de partida del arte abstracto y otras corrientes de vanguardia que se desarrollaron posteriormente. También, 1919 es el año en el que Fritz Lang, uno de los máximos exponentes del *cine expresionista alemán*, filmó la primera de sus obras que se conserva actualmente, *Die Spinnen* (Lang, 1919), después vendrán *Los nibelungos* (Lang, 1924) y su obra cumbre, *Metropolis* (Lang, 1927). 1919 es, a su vez, el año en el que Murnau funda su productora, con la que tres años más tarde filma *Nosferatu* (Murnau, 1922), y un año después, en 1920, Robert Wiene dirige *Das Cabinet des Dr. Caligari*. Además de ser contemporánea de estas corrientes artísticas y cinematográficas, Lotte Reiniger vivió en Berlín a la vez que otros artistas de vanguardia que trabajaron en el campo de la animación. Oskar Fischinger, Hans Richter y Walter Ruttmann, crearon obras no narrativas, abstractas y basadas en elementos formales simples, este tipo de obras audiovisuales fueron definidas como "cine absoluto" por el crítico y teórico Rudolf Kurtz.

¿Cuál fue la posible influencia de este contexto artístico en la obra de Reiniger? ¿Es posible enmarcar su obra en alguno de estos movimientos, como el *art decó*, la *Escuela Bauhaus*, el *cine expresionista*, o el *cine absoluto*? ¿O, por el contrario, fueron corrientes artísticas anteriores las que fueron el germen de su obra cinematográfica? Parece, en una primera revisión de las películas de Reiniger, que nada tienen que ver con los movimientos de vanguardia, ni artísticos ni cinematográficos. Pero tras un análisis menos superficial, y a través de la revisión bibliográfica, podemos observar, que sus películas de siluetas, aunque aparentemente anacrónicas, sí se vieron influidas por el contexto artístico y cultural en el que fueron creadas.

La investigadora en Estudios de Cine Tashi Petter reflexiona sobre la pregunta antes citada, que Walter Ruttmann le formuló a Reiniger: "¿Qué tiene que ver esto con el

²⁰¹ La República de Weimar es el periodo histórico que abarca de 1918 a 1933 en Alemania.

año 1923?". Petter habla de Reiniger como una anacronista, como una iniciadora de lo que hoy conocemos como arqueología de los medios.²⁰² Al contrario que los artistas con los que se relacionó Reiniger en el Berlín de los años 20, ella no anhelaba ser moderna. En una entrevista grabada en 1979 al ser preguntada sobre si la atmósfera artística de vanguardia de esos años se le había contagiado, ella contesta:

Sí, siempre fui consciente de ello, pero no me importó. Siempre hice lo que encajaba conmigo. Ellos siempre decían ¡si fueras moderna! No soy moderna. Soy...hago las cosas a mi manera.²⁰³

La académica Rachel Palfreyman también habla de anacronismo cuando analiza la obra de Reiniger, según ella, no sólo en cuanto al estilo plástico de las imágenes sino también en cuanto al espíritu con el que las realizaba.

Una de las paradojas más intrigantes sobre Reiniger como cineasta es que, en una época en la que está surgiendo un sentido de modernidad con respecto al cine, Reiniger parece ejemplificar una línea paralela entre modernidad y textualidad medieval. Reiniger no parecía ser parte del cine emergente de la industria de Weimar. Hizo sus películas como un monje ilustrando un manuscrito. Desde el ajetreado, incluso frenético entorno moderno de un estudio cinematográfico de los años veinte, Reiniger dibuja artesanía ancestral y arte folk.²⁰⁴

En este sentido, podemos encontrar en la obra de Reiniger algunos rasgos estilísticos del *Jugendstil*, llamado *art nouveau* en Francia y *Modernismo* en España. Este movimiento artístico tuvo su punto álgido en Alemania entre mitad de la década de 1890 y la I Guerra Mundial, y se caracterizaba por la profusión de detalles, la inspiración en la naturaleza, la estilización de las formas y la inspiración oriental. Los rasgos formales del *Jugendstil*, poco a poco fue avanzando hacia el estilo geométrico y abstracto que caracterizarían el *art decó* y la *Escuela Bauhaus*.

Sin embargo, aunque es innegable la inspiración de Reiniger en corrientes estéticas anteriores a su época, podemos observar cómo los movimientos de vanguardia en el cine y las artes que eclosionaron a la vez que ella comenzaba su carrera artística y establecía el estilo plástico característico de su trabajo, sí que permearon e influyeron en ella. Según Maureen Furniss, la *Escuela Bauhaus*, con su ruptura de las fronteras entre las artes decorativas, plásticas e industriales, propició, que la técnica de Reiniger pudiera evolucionar, de una forma de artesanía doméstica o infantil a un procedimiento para crear películas:

En la Bauhaus, los artistas estudiaban diseño industrial y debatían la importancia de la utilidad, en oposición a la belleza. Esta reevaluación sentó las bases para que objetos y

²⁰² Petter, Tashi. 2022. One Out of Harmony with Her Own Time: Lotte Reiniger, Anachronism and Doing Animation History through Film Society Reconstruction. *Animation: an interdisciplinary journal* 2022, Vol. 17(1), pp. 70–87

²⁰³ Biedermann, Werner y Reiniger, Lotte. (1979). Extracto de la entrevista *Gespräch mit Lotte Reiniger, publicado en: Lotte Reiniger. Silhouettenfilm und Schattentheater*. Puppentheatermuseum im Münchner Stadtmuseum, Munich 1979, pp. 46–59. Trad. a. con ayuda de Deepl.

²⁰⁴ Palfreyman, Rachel. 2011. Life & Death in the Shadows: Lotte Reiniger's Die Abenteuer des Prinzen Achmed. *German Life and Letters* 64:1 January 2011. Trad. a.

artesanía funcionales (como muebles, tejidos y cerámica) tuvieran un estatus cultural superior. Como resultado, una técnica como el recorte con tijeras, usado para crear figuras de papel (ampliamente practicado por las mujeres alemanas durante principios del siglo XX) pudo ser adoptado como forma de expresión artística cuando más bien había sido reducido a un pintoresco pasatiempo.²⁰⁵

Además de esta voluntad por derribar las barreras entre arte y artesanía, la *Escuela Bauhaus*, se caracterizó por la simplificación de la forma hasta su esencia mínima. La forma debía ser una consecuencia de la función. En las películas de Reiniger, aunque hay cierta ornamentación, los elementos están diseñados para cumplir una función comunicativa, en un formato tan limitado como las películas de siluetas. Una decoración excesiva en personajes o fondos hubiera complicado la comprensión por parte del espectador, así pues, la simplicidad, y la iconicidad de los diseños, es una característica clave en las obras de Reiniger. Esta simplificación de las formas, fue llevada a su máxima expresión por los miembros de la *Bauhaus*, sin embargo, un movimiento estético anterior ya avanzaba esta tendencia, el *art decó*, según Giannalberto Benzaddi, también podemos encontrar rasgos de esa corriente en la obra de Reiniger.



Figura 75. De izquierda a derecha: *Pas de deux*, Erté, sin fecha confirmada. *Le Morte d'Arthur*, Aubrey Beardsley, 1893-94. *Das Ornament des verliebten Herzens*, Lotte Reiniger, 1919.

Como se ha comentado anteriormente, es característica de este movimiento, la inspiración oriental, que podemos encontrar en la base narrativa y estética de muchas películas de Reiniger. Uno de los rasgos formales del estilo *art decó*, es la estilización de las formas, una cualidad destacable en los diseños de personajes y fondos, sobre todo en las primeras obras de la directora alemana (Fig. 39). En palabras de Bendazzi:

Este tipo de figuración, puede parecer excéntrica si se compara con las principales corrientes artísticas de los años 20. Lo cierto es que forma parte de la transición del modernismo al *art decó*, de la que los franceses Bourdelle y Maurice Denis fueron los más reconocidos exponentes. Las técnicas de Reiniger han inspirado a varios cineastas modernos y, sobre todo, a los que trabajaron en la República Democrática de Alemania. Sin embargo, nadie ha llegado a igualar la fluidez de su animación, ni la finura plástica de sus figurines.²⁰⁶

²⁰⁵ Furniss, Maureen. (2017). *Animation: The Global History*. Londres: Thames & Hudson. Trad. a.

²⁰⁶ Bendazzi, Giannalberto. (2003). *110 años de animación*. Ed. española. Ocho y Medio.

El influjo del *cine expresionista*, también está presente en el trabajo de Reiniger. Como se ha descrito anteriormente, ella comenzó su carrera colaborando con directores como Paul Wegener y Rochus Gliese, y la estética de las obras de esta corriente cinematográfica influenciaron su obra. Si una de las características de este cine es el fuerte contraste entre la luz y la sombra, las siluetas son la máxima expresión de esta característica, pero en vez de dar lugar a un imaginario gótico, oscuro y tenebroso, consigue crear un universo de fantasía luminoso.

El deleite y la confianza de Reiniger en el mundo de sombras que creaba podría considerarse muy diferente a ese tipo de ansiedades y crisis del denominado el expresionismo "masculino". Sus cuentos evidencian un deleite optimista en la transformación y metamorfosis, ofrecido por un mundo de sombras bastante tentador, donde no todo está atezado por un miedo viscoso a sí mismo o a lo siniestro, como un *doppelgänger* en las sombras.²⁰⁷



Figura 76. De izquierda a derecha: *Metropolis*, Fritz Lang, 1927. *Das Cabinet des Doktor Caligari*, Murnau, 1920. *Die Abenteuer des Prinzen Achmed*, Reiniger, 1926.

Además de este estilo plástico, cimentado en los juegos entre la luz y la sombra, podemos encontrar otras similitudes estilísticas entre sus primeras películas y el *cine expresionista*, los diseños estilizados y sintéticos de las figuras, poco naturalistas, así como los ornamentos y las tipografías, contienen algunos rasgos que provienen de este movimiento cinematográfico. En este sentido *Die Abenteuer des Prinzen Achmed*, es una película de transición, a mitad de camino entre las figuras más sintéticas, estilizadas y menos realistas de sus primeras obras, y el naturalismo estilizado que alcanzan sus diseños a partir de los años treinta, cuando ya se asienta definitivamente el estilo gráfico que permanecerá intacto hasta sus últimos trabajos.

A pesar de que la animación vanguardista pivotaba en torno al *cinéma pur*, que reivindicaba el movimiento, la luz y los volúmenes geométricos al margen de la narración, la animadora Reiniger propuso un cine íntimamente relacionado con el expresionismo alemán, estilo cinematográfico vanguardista y de acción real que ella adaptó a la animación.²⁰⁸

En cuanto a la relación de las películas de Reiniger con el *cine absoluto* o el *cinéma pur*, es mucho más contextual que formal o estilística. Mientras estos movimientos

²⁰⁷ Palfreyman, Rachel. 2011. Life & Death in the Shadows: Lotte Reiniger's Die Abenteuer des Prinzen Achmed. *German Life and Letters* 64:1 January 2011. Trad. a.

²⁰⁸ Tello, Lucía. (2023). Lotte Reiniger: animación, expresionismo, Jugendstil y narrativa visual de vanguardia frente a la conceptualización abstracta del *Cinéma Pur*. *Espacio, Tiempo y Forma. Serie VII, Historia del Arte*, (11), pp. 33–58.

aspiraban a la modernidad, el trabajo de Reiniger no busca romper con lo establecido, ni ser novedoso plásticamente. Quizá por ello, su trabajo fue considerado en círculos artísticos y académicos como extemporáneo, naïf y popular, en un sentido despectivo, y su obra durante décadas no fue tomada en serio como trabajo artístico. Sin embargo, Reiniger tenía relación con estos artistas y Ruttman, que como ya se ha detallado colaboró con ella realizando efectos especiales en *Die Abenteuer des Prinzen Achmed*, entre 1923 y 1926. Los efectos creados por este artista para la película de Reiniger hacen que las imágenes contengan características de la obra abstracta y experimental de Ruttman. Hans Richter reflexionaba sobre el trabajo de Reiniger en 1949, afirmando:

Sin duda ella pertenecía a la vanguardia en cuanto producción independiente y valentía se refiere. Pero el espíritu de sus adorables criaturas... me parecía pertenecer más bien al período victoriano que al que dio origen a las vanguardias en Alemania y Francia.²⁰⁹

Las obras de Reiniger no sólo no aspiraban a la modernidad, sino que ni siquiera parecía importarles el hecho de crear una estética propia, o imágenes nunca vistas, como era el objetivo de los artistas contemporáneos de su tiempo.

Reiniger tuvo ocasión de visitar Egipto durante tres meses, entre finales de 1926 y principios de 1927, ya que Koch filmó allí un documental durante tres meses para realizar un documental encargado por Louis Hagen. El arte egipcio impresionó enormemente a Reiniger, y seguro fue una inspiración para ella, si atendemos, sobre todo, a la cualidad plana tanto de los murales egipcios, como de las películas de esta. Unos años más tarde, en 1936, pudo viajar por Grecia, y contemplar sus vasijas, uno de los referentes más antiguos en el arte de las siluetas. Como se ha comentado, el trabajo de Reiniger bebe de una tradición milenaria, que se remonta desde la Grecia clásica, a la china imperial y a la ilustración de los libros para niños hecha con siluetas. Si el contexto de su trabajo son los movimientos artísticos de vanguardia, la plástica de sus películas no puede enmarcarse en estas corrientes. Como comenta Reichel Palfreyman:

Cuando los estudios sobre animación nombran a Reiniger, por ejemplo, tienden con bastante acierto a encuadrarla con sus asociados y colaboradores cineastas de vanguardia como Ruttman o Fischinger, llevándola aún más lejos del *expresionismo*. En este contexto ampliamente modernista, el contexto de las vanguardias, su amor por los cuentos de hadas como arquetipo de narración, y su interés por la figuración, enmarca su trabajo fuera, claramente diferente a las piezas abstractas.²¹⁰

La autora del libro *Lotte Reiniger. Pioneer of Film Animation*, Whitney Grace, tiene una definición muy precisa para la plástica de las películas de Reiniger. Según afirma "su

²⁰⁹ Richter, Hans. (1949). *Avant-Garde Film in Germany*. En Manvell, Roger *Experiment in the film*. London: Gray Walls Press. Trad. a.

²¹⁰ Palfreyman, Rachel. 2011. *Life & Death in the Shadows: Lotte Reiniger's Die Abenteuer des Prinzen Achmed*. *German Life and Letters* 64:1 January 2011. Trad. a.

estilo artístico debe ser definido como un ejemplo de *post-art nouveau*²¹¹ sin embargo, son muchas más las influencias y fuentes estéticas: el *art déco*, el *cine expresionista*, e incluso la *Bauhaus*, tuvieron relación con la manera en la que Reiniger definió el estilo plástico de sus películas.

Podemos diferenciar dos etapas en las películas de Reiniger, siempre teniendo en cuenta que usó la misma técnica y los mismos recursos plásticos durante toda su carrera, con lo cual estas diferencias son sutiles.

En una primera etapa, que abarcaría *Das Ornament des verliebten Herzens* (1919) hasta *Der Scheintote Chinese* (1928), los diseños, sobre todo de los personajes, están más cerca del expresionismo que del realismo, con anatomía estilizada y angulosas y manos desproporcionadas, que en algunos casos recuerdan a las de Nosferatu en la película de Murnau. Podríamos hablar de una serie de obras de transición desde esta época expresionista hasta que el estilo de Reiniger se asienta definitivamente y apenas sufre variaciones. Estaríamos hablando de trabajos como *Harlekin* (1931) o *Galatea* (1935) donde ya se adivina el tipo de diseños que hará Reiniger más adelante, pero que conserva algunos rasgos estilísticos de sus películas anteriores.

A partir de finales de los años 30, con trabajos como *The HPO: Heavenly Post Office* (1938), ya vemos perfectamente definido el estilo con el que Reiniger trabajará hasta el final de su carrera. Las formas son más orgánicas y redondeadas, más naturalistas y menos expresionistas, y los diseños más amables y comerciales recuerdan a las ilustraciones de Karl Fröhlich (Figura 70).

Siendo sus personajes siluetas, había que mantener un alto grado de realismo anatómico para que fueran comprensibles, buscando la iconicidad de los personajes y los fondos. Estos rasgos, derivados de la propia técnica, hicieron que conforme Reiniger iba depurando sus métodos de diseño y recorte hubiera un mayor realismo en las figuras. Una vez queda definido su propio estilo, dejamos de poder adivinar influencias de movimientos artísticos y corrientes cinematográficas en su trabajo.

Con el estilo de Reiniger ya asentado, la mayor innovación plástica que podemos ver en sus obras, está en aquellas películas en las que introdujo el color o las que realizó mediante recortes de papel dibujados y pintados, en vez de con siluetas, en las que hay un cambio en la plástica, pero no en la estética.

La primera película en la que no usó siluetas negras fue la pieza publicitaria *Das Geheimnis der Marquisin* (1920), en la que usó figuras blancas sobre fondo oscuro. En 1938, realiza *The HPO: Heavenly Post Office*, para la General Post Office, en Reino Unido, retomando esta técnica, y combinándola con diferentes recursos gráficos. Al comienzo de la obra, vemos varios ángeles, formados por trazos blancos, sobre un fondo de cielo de color azul, estas imágenes se combinan con otras en las que los

²¹¹ Whitney, Grace. 2017. *Lotte Reiniger: Pioneer of Film Animation*. Jefferson, North Carolina, USA: Mcfarland & Company, Inc., Publishers.

personajes sí son siluetas negras, pero sobre fondos de color, aunque hay que matizar que estos fondos, son de gamas casi monocromáticas, azules o magenta. Unos años más tarde, para la película *Mary's Birthday* (1951) sí usará fondos multicolores, así como en *Jack and the Beanstalk* (1955), *The Star of Bethlehem* (1956), *Aucassin and Nicolette* (1975) y *The Rose & the Ring* (1979).

Realizó también tres películas, creadas completamente a color, tanto personajes como fondos, como ya se ha comentado anteriormente, estas son *Helen la belle* (1957), *A Night in the Harem* (1958), y *The Frog Prince* (1961). Lotte Reiniger, dedicó toda su carrera artística a crear estos cuentos de hadas animados con siluetas de cartón. Resulta llamativo que, durante seis décadas de carrera, Reiniger no tuviera la inquietud de trabajar con otras técnicas o de evolucionar estéticamente, más allá del perfeccionamiento de los métodos de animación y de diseño de las figuras y fondos, o de sus experimentos con el color. Pareciera que, de alguna manera no quisiera abandonar a la niña que había sido, y así, continuó poniendo en práctica sus aficiones de la infancia, haciendo de ellas el motor de su obra cinematográfica.

En cuanto al lenguaje cinematográfico empleado por Reiniger, resulta evidente que es bastante limitado, en palabras de Bendazzi:

El diccionario fílmico de Reiniger, es mínimo: planos generales, planos medios, más un par de modestos planos detalles, casi sin movimientos de cámara. Su estilo está estrictamente basado en el teatro y la ilustración. Los personajes entran y salen de plano por los laterales, la escenografía es estática y elaborada, y cada fotograma está cuidadosamente equilibrado, como un cuadro (a menudo con una estructura de pirámide), y después, espléndidamente decorado.²¹²

Como comenta el historiador italiano, las películas de Reiniger, parecen ilustraciones en movimiento o teatros de papel o sombras. Los fondos y personajes basados en capas sin volumen, condicionan las posibilidades de la narración audiovisual. Esta cualidad plana, también tiene como consecuencia, que los movimientos de los personajes, estén constreñidos, solo se mueven en horizontal y vertical, y normalmente están de perfil, sin posibilidad de girar. Las escenas suelen comenzar con un plano general que ubique al espectador en la acción, contribuyendo a este carácter teatral o pictórico del que habla Bendazzi. Sin embargo, estas cuestiones que, en principio, parecen limitaciones, contribuyen a que Reiniger cree un estilo visual inconfundible.

A pesar de no adscribirse a las corrientes abstractas de la *avant garde* del cine animado, Reiniger bebió de las fuentes de la vanguardia para romper con el formalismo, dinamizando la producción de autor, investigando y experimentando de forma que pudiera mejorar y ampliar el lenguaje fílmico. Reiniger lo hizo aunando expresionismo alemán con *art nouveau* (*Jugendstil*), especialmente enmarcando sus piezas con el orientalismo que le era propio.

²¹² Bendazzi, Giannalberto. (2015- 2017). *Animation: A World History*. Londres: Routledge. Trad. a.

Al revisar las fuentes bibliográficas, hemos podido encontrar adjetivos como anacrónica, victoriana, e incluso medieval para referirse a la obra de Reiniger, hemos encontrado terminología como arte *folk*, o heredero de tradiciones artesanales ancestrales.

Bendazzi describe su trabajo como una transición entre el *art nouveau* y el *art déco*, y Whitney Grace lo define como *post art nouveau*, si observamos su filmografía, efectivamente, toda esta terminología acierta en parte cuando es usada para definir las películas de Reiniger. Sin embargo, hemos encontrado rasgos del cine expresionista en las obras de Reiniger, y también, hemos visto, cómo las corrientes artísticas de vanguardia, tuvieron una influencia, aunque menos evidente en apariencia, en su trabajo. Quizás, su intención era crear imágenes intemporales, que, aunque nuevas, de alguna manera ya formaran parte del inconsciente colectivo del público.

2.3.7 La producción independiente y la financiación de su obra

Reiniger, de entre las diferentes artistas que se analizan en esta investigación, fue seguramente la mejor financiada, sus películas eran relativamente conocidas y esto trajo como consecuencia que, desde inversores privados, a instituciones como la General Post Office en Reino Unido o la National Film Board of Canada, estuvieran interesados en producir algunas de sus obras o encargarle películas. No obstante, Reiniger realizó la mayoría de sus trabajos al amparo de compañías que ella misma había creado junto a su marido y colaborador Carl Koch. Además, tanto en el periodo de entreguerras, como durante la II Guerra Mundial, y los años sucesivos hasta su traslado definitivo a Reino Unido en 1949, Reiniger se vio realmente preocupada por sus ingresos, e incluso ella y su marido, pasaron hambre.

Sus películas tuvieron bastante éxito, sobre todo a partir de los años cincuenta, cuando se emitieron por televisión en diversos países. Sin embargo, la búsqueda de financiación, o de algún trabajo que le reportara ingresos, fue una constante durante casi toda su vida. Como comenta Whitney Grace:

Reiniger estaba muy enfadada con la industria cinematográfica porque reconocían el duro trabajo que suponía hacer una película de siluetas, pero los distribuidores de cine no estaban dispuestos a arriesgarse con sus películas, debido a su clasificación como arte y que, por lo tanto, no serían populares entre el público.²¹³

La carrera de Reiniger en el cine, como ya se ha apuntado, comienza cuando colabora con directores asociados al cine expresionista alemán como Wegener o Gliese. En 1919 realiza su primer cortometraje, *Das Ornament des verliebten Herzens*, bajo el amparo del Institut für Kulturforschung que, a pesar de su nombre, más que un instituto fue un grupo de artistas que además realizaban algunos encargos comerciales.

²¹³ Whitney, Grace. 2017. *Lotte Reiniger: Pioneer of Film Animation*. Jefferson, North Carolina, USA: Mcfarland & Company, Inc., Publishers. p. 116. Trad. a.

Después de este primer film en solitario, trabaja en películas publicitarias para Julius Pinschewer que le permiten, en parte, financiar sus obras *Amor und das standhafte Liebespaar* (1920), *Der fliegende Koffer* (1921), *Der Stern von Bethlehem* (1921), *Aschenputtel* (1922) y *Dornröschen* (1922).

Durante estos años Reiniger compagina el trabajo en películas de imagen real, sus propias creaciones y estas piezas publicitarias, *Das Geheimnis der Marquisin* y *Die barcarolle*, de 1920 y 1921. Pinschewer fue un pionero de la publicidad audiovisual en Alemania, y vio el potencial que tenía la animación para este tipo de trabajos. Además de colaborar con Reiniger, trabajó junto a Ruttman, y podemos ver en estos anuncios, el gran afán de experimentación y la libertad creativa y plástica con la que trabajaron los colaboradores de Pinschewer. En palabras de la propia Reiniger:

Hice algunos cortos publicitarios durante la creación de *Der Fliegende koffer* (uno para una marca de tinta, otro para Chocolates Hattman y otro de polvos de talco). Eran para Julius Pinschewer que inventó el cine publicitario: contrató con cines y sus iniciativas eran muy interesantes. Walter Ruttman también estuvo haciendo películas para él: todo el mundo amaba trabajar con Pinschewer porque pagaba muy bien.²¹⁴

En 1923, un banquero llamado Louis Hagen, le propuso a Reiniger financiar un largometraje, *Die Abenteuer des Prinzen Achmed*, que cien años después continúa siendo una de las obras fundamentales de la animación internacional. Una vez, Reiniger acepta la propuesta, registra junto a Coch el nombre de la productora Comenius Film, que este ya había usado para algunas de sus películas educativas. Fue una iniciativa inteligente, ya que, de esta forma, la película era una coproducción entre dos empresas, si no, es posible, que Reiniger hubiera perdido los derechos sobre su propia obra. Hagen dispuso un pequeño estudio de filmación en un garaje anexo a su casa de Postdam, en el que la pareja, junto a sus colaboradores trabajaron durante casi tres años. En estos años Reiniger realiza al menos una colaboración en otra película, en *Die Nibelungen*, dirigida por Fritz Lang en 1924, en la que animó la secuencia de un sueño en la que vemos unos halcones negros atacar a un pájaro blanco.

Tras el estreno de *Die Abenteuer des Prinzen Achmed*, Reiniger continuó trabajando en Alemania hasta el ascenso del nazismo en 1933. En este periodo, realiza algunas películas de animación propias como *Dr. Dolittle und Seine Tiere*, de 1928, también financiada por Hagen, y destinada en principio a ser otro largometraje compuesto por diferentes capítulos, pero que finalmente quedó en tres partes con un total de veinticinco minutos; *Der Scheintote Chinese*, del mismo año, y *Harlekin*, de 1931. También trabaja en algunos encargos, como la realización de efectos y siluetas animadas en la película de imagen real *Heut' tanzt Mariette* (Zelnik, 1927); el cortometraje de animación de siluetas *Zehn Minuten Mozart*, de 1930, realizado para

²¹⁴ Bastiancich, Alfio. (1980). Entrevista con Lotte Reiniger. Publicado en: Pilling, Jayne (ed.) (1992). *Women and Animation: A Compendium*. London: British Film Institute, Exhibition & Distribution Division. Trad. a.

Melophone Films; así como unos interludios de animación de siluetas para el estreno de la opereta *Sissi* de Fritz Kreisler, en 1932.

En 1930, se embarca en su primer proyecto de imagen real, *Die Jagd nach dem Glück*, dirigida por Rochus Gliese, con guion de él mismo, Reiniger y Coch, y producida por Comenius Film. La película incluía secuencias de animación de siluetas realizadas por Reiniger, y contaba con un elenco de actores y actrices internacionales, entre los que se encontraba Jean Renoir (amigo íntimo de Reiniger y Coch), Berthlod Bartosch (que también colaboró en las secuencias de animación) y la estadounidense Amy Wells, sin embargo, la película fue un fracaso comercial.

Con el nombramiento de Hitler como canciller de Alemania, Reiniger y Koch, compaginan temporadas en su país, con viajes profesionales a Francia, Italia, Grecia y Reino Unido, quizás buscando una ubicación futura, en previsión de que la situación en el país germánico empeorara y que Koch, que se había pronunciado contrario al nazismo, sufriera las consecuencias. De hecho, Koch estuvo durante 1933 trabajando con Jean Renoir en la producción de *Madame Bovary*. Ese año Reiniger, trabaja en la película de imagen real, *Don Quixote*, dirigida en Francia por Georg Wilhelm Pabst, realizando títulos de crédito, efectos especiales y animación de siluetas. También en 1933, realiza el cortometraje autoproducido, *Carmen*, basado en la famosa ópera de Bizet, pero no sabemos con certeza en qué país lo realizó.

De vuelta a Alemania, anima la película publicitaria *Das rollende Rad*, sobre la construcción de la Reichsautobahn.²¹⁵ En apariencia, Reiniger no estaba interesada por la política, pero en 1934 dirige *Das Gestohlene Herz*, una película que consiguió recibió el "aprobado nazi", y le fueron concedidas las calificaciones de "valor artístico" y "educativo" para el pueblo, siendo estrenada en la Casa de Mármol de Berlín durante la celebración del Día de la música alemana.

Sin embargo, *Das Gestohlene Herz*, es una película con una muy evidente lectura política camuflada como cuento de hadas. En ella, un ogro malvado quiere controlar todo y a todos, incluida la felicidad de las personas representadas por instrumentos musicales, pero finalmente es derrotado por una flauta que consigue liberarse y devolver la música a los demás instrumentos silenciados.

Entre 1934 y 1935, Reiniger realizó otras cuatro películas en Alemania: *Der Graf von Carabas* (1934), *Der Kleine Schornsteinfeger* (1935), *Papageno* (1935), *Galathea. Das Lebende Marmorbild* (1935). Estas películas no estaban realizadas bajo el amparo de la productora Comenius Film, sino por Lotte Reiniger Film Berlin. Después de *Carmen*, y tras las nuevas leyes de censura aplicadas por el partido nazi, nadie estaba interesado en financiar sus películas, y el nombre *Comenius Film*, estaba vinculado a Carl Koch, con lo que Reiniger fundó su propia productora. Como comenta Whitney Grace en su biografía de Lotte Reiniger, en 1935, la animadora intentó pedir un

²¹⁵ Sistema de autopistas de largo recorrido inaugurado en Alemania durante el Tercer Reich.

préstamo al Film Kreditbank, para realizar una película basada en el cuento de Andersen, *Pulgarcita*, y al serle denegado, lo intentó con un proyecto sobre *Lohengrin*, un cuento alemán de la tradición artúrica, pero tampoco le fue aprobado. Aunque las películas de Reiniger, nunca estuvieron oficialmente prohibidas por régimen nazi, sí se consideraban parte de un arte decadente y el grifo de la financiación se cerró definitivamente para ella.

A finales de 1935, Eric Walter White, que ya había compartido algunos proyectos con Reiniger, organizó una exposición sobre su trabajo en Bristol, en la que además de mostrarse marionetas de cartón, fondos y bocetos, se proyectaron algunas de sus películas, incluida *Die Abenteuer des Prinzen Achmed*. La exposición tuvo tanto éxito, que en febrero de 1936 se trasladó al Victoria & Albert Museum, Museo Nacional de Arte y Diseño, en Londres.

Después de un viaje a Grecia, del que hemos hablado anteriormente, Reiniger filma su primera película británica *The King 's Breakfast*, financiada por Thorold Dickinson, mediante su productora Facts and Fantasies. Un par de años más tarde, Dickinson volverá a contratar a Reiniger para otra película, *Dream Circus*, que no se pudo completar debido a las dificultades financieras de la productora Facts and Fantasies a consecuencia del comienzo de la II Guerra Mundial.

Entre 1937 y 1939, Koch iba y venía entre Londres y París, ya que estuvo colaborando con su amigo Jean Renoir, que además le encargó a Reiniger, unas secuencias de siluetas, para su película *La Marseillaise* de 1937. Mientras tanto, Reiniger realiza su primer trabajo para la General Post Office²¹⁶, que tenía una división dedicada a la producción de películas, la Film Unit. Esta película, *The Tocher*, será la primera de las muchas realizadas por Reiniger en el que más adelante será su país adoptivo. Al año siguiente, 1938, realiza otra película para la GPO, titulada *The HPO: Heavenly Post Office*, unos meses más tarde Reiniger y Koch viajan a Italia, donde estaba Renoir, y la productora Scalera Film contrata a Reiniger para la película *L'Elisir d'amore*, ahora desaparecida²¹⁷.

Entre 1940 y 1944, en plena II Guerra Mundial, Reiniger no realizó ninguna película de animación. En 1940, continuaron en Italia, donde Koch dirigió una versión cinematográfica de la ópera *Tosca*, un trabajo que había comenzado Jean Renoir, que abandonó el país para refugiarse en EEUU. Al ser alemán, Koch no era sospechoso de ser enemigo del fascismo, así que continuó el proyecto de Renoir, la película, estrenada en 1941 estaba protagonizada por Imperio Argentina, y en ella, Reiniger trabajó como asistente.

En 1942, Koch dirige otra película por encargo, *Una signora dell'ovest*, cuyo guion escribió a medias con Reiniger, que mientras tanto, se auto editó un libro ilustrado,

²¹⁶ La GPO fue el sistema estatal postal y de telecomunicaciones británico hasta 1969.

²¹⁷ Whitney, Grace. 2017. *Lotte Reiniger: Pioneer of Film Animation*. Jefferson, North Carolina, USA: Mcfarland & Company, Inc., Publishers.

Das Planetenbuch y, a la vez, intentó sacar adelante un proyecto de película de animación, *Mustafa*, que no logró ni siquiera comenzar a pre producir.

Se quedaron en Italia hasta finales de 1943, cuando los aliados entraron en el país, y ellos, con pasaporte alemán, vieron la vuelta a Berlín como la opción más segura. En principio, ella no quiso realizar películas de animación en esta nueva etapa alemana, ya que estas obras hubieran debido llevar el sello de aprobación nazi²¹⁸, sin embargo, necesitaba trabajar y fue admitida en el Reichsanstalt für Film und Bild in Wissenschaft und Unterricht (RWU)²¹⁹ donde, finalmente, comienza la producción de *Die Goldene Gans*, mientras las bombas caían sobre Berlín. En los años de postguerra, Reiniger intentaría terminarla, pero no lo lograría hasta 1963.

Terminado la II Guerra Mundial, Berlín estaba completamente en ruinas, y durante un año, no se realizó ni una sola película en toda Alemania. Koch empezó a trabajar en la Rundfunk²²⁰ y Reiniger fundó junto a Elsbeth Schulz el Berliner Schattenspiele, un teatro de sombras, en el que Reiniger construyó marionetas y decorados, y cuyas representaciones eran realizadas por ambas.

En Berlín, Reiniger recuperó la relación con Wegener y Gliese, y este último le dio trabajo en 1947 en una producción teatral. En 1948, Reiniger va a Londres para buscar alguna posibilidad de trabajo, pero volvió inmediatamente a Berlín para buscar a su marido ya que Koch estaba enfermo de malnutrición. Tras unos meses en Londres, Reiniger regresó a Alemania, donde a pesar de la escasez de alimentos y energía, estableció un pequeño estudio en Düsseldorf, con la intención de restaurar sus películas, que intentaba rentabilizar para proporcionar una fuente de ingresos a su madre. Finalmente, a principios de 1949, dejó definitivamente Alemania, y se reunió con Koch en Reino Unido, donde vivieron permanentemente hasta la muerte de este.

Una vez recuperada, ya que había llegado enferma debido a la escasez de alimentos, Reiniger consigue un permiso de trabajo y volvió a realizar películas para la GPO, los cortometrajes publicitarios *Greetings Telegram* (1949), *Post Early for Christmas* (1950) y *Radio Licence* (1951). Junto a Koch, entre 1950 y 1951, realiza *Wool Ballet* también llamada *The Dancing Fleece*, una película de encargo, para el Ministerio de Trabajo sobre la industria de la lana, que incluía animación de siluetas y también, imagen real. En 1951, filma contratada por la Crown Film Unit²²¹, un cortometraje educativo para el Ministerio de Sanidad, *Mary's Birthday*. Cuando la Crown Unit Film cierra en 1952, tanto Reiniger como Koch, se quedan sin trabajo, y se llegan a plantear volver a Alemania, hasta que a ella le sale la posibilidad de realizar las ilustraciones para la edición de bolsillo del libro *King Arthur & the Knights of the*

²¹⁸ Whitney, Grace. 2017. *Lotte Reiniger: Pioneer of Film Animation*. Jefferson, North Carolina, USA: McFarland & Company, Inc., Publishers.

²¹⁹ Instituto Nacional de Cine e Imagen para la Ciencia y la Educación.

²²⁰ Radio pública de la República Democrática Alemana entre 1945 y 1991.

²²¹ Crown Film Unit, fue una organización heredera de la Film Unit de la General Post Office, que entre 1940, y 1952, se dedicó a la producción de películas educativas y documentales.

Round Table. Ese mismo año, Reiniger es contratada para realizar pequeñas piezas de animación de siluetas para el ballet televisado *Sleeping Beauty*, y poco después la BBC le encarga la producción de varias obras de teatro de sombras para emitirlas por televisión.²²²

En 1953, Louis Hagen Jr.²²³ se pone en contacto con Reiniger y Koch para fundar Primrose Productions, una compañía dedicada a la producción de películas de animación de siluetas para televisión. La pareja se traslada al Abbey Arts Center, una especie de residencia creativa con viviendas y espacios de trabajo para artistas, donde pudieron instalar una nueva *tricktisch*, y volver a crear sus películas de siluetas. Primrose había firmado un contrato con el productor americano Richard Kaplan para la producción de veintiséis películas de diez minutos, para su emisión en la televisión americana. Este trabajo debía completarse a lo largo del año 1953 para ser emitido en 1954, pero a pesar de los esfuerzos de Reiniger, solo pudieron terminar trece²²⁴ de las veintiséis obras, que fueron emitidas en EEUU, Inglaterra y otros países. Una de estas películas, *The Gallant Little Tailor*, ganó el Delfín de plata del Festival de Venecia en 1955. En 1955, dirige también *Jack and the Beanstalk* y en 1956, *The Star of Bethlehem*, ambas con la misma técnica de *Mary's Birthay*, siluetas negras con fondos de color.

Esa época tan prolífica es recordada por Reiniger en los siguientes términos: "Trabajábamos como locos, solo yo y mi marido." Y al ser preguntada por si es una época que le gusta recordar, contesta: "Para ser honesta, no. Estábamos sometidos a muchísima presión. No es posible hacer películas a un ritmo tan rápido"²²⁵. Era tanto el apremio para entregar las películas conforme había acordado Hagen con Richard Kaplan, que Reiniger "recicló" algunos trabajos anteriores. Por ejemplo, *The Magic Horse*, o *Aladdin*, no están rodadas realmente en 1953, sino que son escenas extraídas de *Die Abenteuer des Prinzen Achmed*, con algunos añadidos, o directamente remontadas para conseguir una nueva película a partir de dicho material.

Después de algunas desavenencias termina su acuerdo comercial con Louis Hagen Jr.²²⁶ y funda Fantasy Productions Ltd., su propia compañía, para producir y distribuir sus películas. Para darle un nuevo empuje a esta nueva etapa, Reiniger decide realizar su siguiente película *Hellen, la belle* (1957), completamente a color, y un año después, *A Night in the Harem*, con la misma técnica. Reiniger deja de lado la

²²² Jorinde & Joringel, *The frog prince, Good king Wenceslas, Cinderella*, entre otros.

²²³ Louis Hagen Jr. era uno de los hijos del banquero Louis Hagen que produjo en su momento *The Adventures of Prince Achmed*.

²²⁴ *The Magic Horse, Aladdin, Snow White and Rose Red, The Three Wishes, The Grasshopper and the Ant, The Gallant Little Tailor, Kalif Storch, The Sleeping Beauty, The Frog Prince, Cinderella, Puss in Boots, Hansel and Gretel y Thumbelina*, fueron las trece películas que Reiniger realizó entre 1953 y 1954.

²²⁵ Bastiancich, Alfio. (1980). *Entrevista con Lotte Reiniger*. En Pilling, Jayne (ed.) (1992). *Women and Animation: A Compendium*. London: British Film Institute, Exhibition & Distribution Division. Trad. a.

²²⁶ Resulta curioso, que hoy en día, aún podemos encontrar a Primrose Film Productions en el registro del Gobierno británico de Empresas, dirigida por las herederas de Hagen, y que todavía ostentan derechos comerciales sobre el trabajo de Reiniger.

animación de siluetas y anima marionetas de papel pintado, en estas obras a las que llama *Filigree Ballets*, sin embargo, estas películas se distribuyeron poco y mal, y no le reportaron beneficios económicos.

En 1959 realizó las ilustraciones para la colección de libros *Ballet Stories for Young People*, y entre 1960 y 1963, realiza unos interludios animados que eran proyectados en las representaciones teatrales de *The Pied Piper of Hamelin*, *The Frog Prince*, *Wee Sandy* y *Cinderella*, que compagina con pequeños trabajos de ilustración. En 1963 muere Carl Koch y Reiniger deja de hacer películas de animación durante más de diez años, en este tiempo se dedica a realizar teatros de sombras para ser emitidos por televisión y a crear ilustraciones.

En 1976, la National Film Board of Canada, invita a Reiniger a que realice una nueva película producida por dicha institución, así, en 1976 se estrena en el Festival Internacional de Cine de Animación de Ottawa, *Aucassin et Nicolette*, una película de animación de siluetas sobre fondos a color. Poco después, el productor Gordon Martin, la convence para que se quede en Canadá a realizar una nueva película, producida por Canadian Broadcasting Corporation, *The Rose & the Ring* (1979). En estos últimos años, Reiniger, participa en charlas y talleres en diferentes universidades de EEUU y Canadá y recibe numerosos homenajes, como la Medalla de Hierro al Mérito, de la República Federal Alemana, o un reconocimiento en artes de las manos de la Reina Isabel II. En 1980, visita Düsseldorf, en cuyo Museo²²⁷ se inauguraba una exposición con números material como marionetas, fondos, bocetos, además de proyecciones de sus películas. Una de las piezas centrales, era su antigua *tricktisch*, en la que Reiniger trabajó de cara al público para crear la que sería su última película, *Düsselchen und die Vier Jahreszeiten*, una pequeña pieza de dos minutos de duración. Un año después, en 1981, Reiniger moría en Dettenhausen.

Después de este recorrido histórico por las películas de Reiniger, centrándonos en la financiación, hemos podido ver cómo, aunque ella vivió de su obra, y tuvo el control artístico sobre sus proyectos, la búsqueda de inversores para sus películas, e incluso otros empleos, como el de ilustradora, que le permitieran sufragar sus gastos, fueron una preocupación constante en su vida. Según Grace, Reiniger y Koch estaban muy satisfechos de su independencia, que les permitía, crear las películas que deseaban, pero esto tenía como consecuencia que Reiniger siempre estaba en apuros económicos²²⁸. La propia Reiniger escribió: "Nosotros no pertenecíamos a la industria. Siempre hemos sido *outsiders* y siempre hemos hecho lo que hemos querido hacer"²²⁹.

²²⁷ El Museo de Düsseldorf alberga en la actualidad una exposición permanente sobre Reiniger, y sus archivos custodian gran cantidad de documentación de su trabajo.

²²⁸ Grace, Whitney. (2017). *Lotte Reiniger: Pioneer of Film Animation*. EEUU: McFarland & Co Inc. p. 116.

²²⁹ Reiniger, Lotte. (1970). *The Adventures of Prince Ahmed. The Silent Picture*, otoño 1970. Recogido en Russett, Robert y Starr, Cecile. (1976). *Experimental Animation: An Illustrated Anthology*. Van Nostrand Reinhold Co. Trad. a.

Como las otras pioneras de las técnicas de animación que centran este trabajo, Reiniger trabajó de forma independiente, fuera de la industria, o en los márgenes de esta, lo que posibilitó que siendo mujer tuviera todo el poder de decisión sobre su obra. Reiniger atribuía al hecho de ser mujer el escaso apoyo financiero que recibió. Podemos especular y pensar que es comprensible que, usando una técnica tan particular, las grandes compañías cinematográficas no se plantearan financiar su trabajo, pero no parece una justificación plausible, ya que sus películas tenían éxito de crítica y público. Según Cecile Starr:

Reiniger no sintió que ella misma tuviera una desventaja por ser mujer. Lo que sí sentía era una especie de resentimiento porque el tipo de películas que ella quería hacer estuvieran rara vez financiadas.²³⁰

Más allá de las cuestiones financieras está el espíritu de independencia artística de Lotte Reiniger que comentó, con una frase muy parecida a otra de Mary Ellen Bute²³¹, que podemos encontrar en el capítulo dedicado a su trabajo:

Pero los beneficios es que puedes hacerlo todo tú sola, no necesitas dividir el trabajo entre un montón de gente que haga los dibujos. Por eso, puedes trabajar como un artista pinta sus cuadros. Eso es lo que me gusta de este estilo. Que lo hace más fácil.²³²

La animadora Evelyn Lambart, que codirigió con Norman McLaren algunas de sus películas más icónicas, y que después en solitario, realizó obras con la técnica de animación de recortes, de las que hablaremos más adelante, también hablaba en términos similares de esta forma de trabajar. En el documental *Making Movie History: Evelyn Lambart*²³³, dice:

Este es realmente el asunto. Me gusta hacer todo el trabajo yo sola. Imaginar qué hace falta para contar tu historia, y entonces, hacerla por mí misma. Diseñar los personajes y pintarlos, colocarlos bajo la cámara y moverlos. Hacia toda la filmación yo misma también.

Tanto Mary Ellen Bute, como Lotte Reiniger y Evelyn Lambart, están definiendo lo que actualmente conocemos como animación artística, y que también desarrollaron las otras mujeres protagonistas de esta investigación, una de cuyas cualidades es la autonomía y la independencia.

2.3.8 Cuestiones de género en torno a la vida y obra de Lotte Reiniger

Lotte Reiniger nació en 1899, y el simple hecho de haber tomado la decisión, siendo muy joven, de dedicarse al cine como autora, ya da cuenta del carácter valiente e independiente de la artista. Durante la República de Weimar, cuando Reiniger inició

²³⁰ Starr Cecile. Citada en Liebenson. 2011. *Dazzling Gem of Animation Rediscovered*. Los Angeles Times. Trad. a.

²³¹ Apartado 2.5 Mary Ellen Bute: Del stop-motion a la animación electrónica.

²³² Reiniger, Lotte. (1981). Citada en Whitney, Grace. 2017. *Lotte Reiniger: Pioneer of Film Animation*. Jefferson, North Carolina, USA: McFarland & Company, Inc., Publishers. p.13. Trad. a.

²³³ Robertson, Joanne. (2014). *Making Movie History: Evelyn Lambart*. National Film Board of Canada. Trad. a.

su carrera como cineasta, hubo un paréntesis en el que se permitió que las mujeres alemanas avanzaran en términos de igualdad. El sufragio femenino se logró en 1919, año en el que Reiniger dirigió su primera película.

Si contemplamos fotografías de su juventud, vemos a una Reiniger con el pelo corto, el gesto serio y duro, vestida con camisa y corbata. Estas fotografías nos pueden ilustrar sobre cómo era ella durante los primeros años de su carrera artística. Podemos interpretar estas imágenes pensando que Reiniger buscaba, por un lado, transgredir las convenciones sociales sobre la apariencia que debían tener las mujeres, y por otro, representar con su aspecto el rol directivo que, tradicionalmente, estaba reservado a los hombres. Como apunta Maureen Furniss, Reiniger comenzó a trabajar en el cine en un momento aperturista en el que "las mujeres, sin embargo, aún estaban en gran medida excluidas de los círculos creativos en las artes plásticas. Por ello, los logros alcanzados por Reiniger como directora, son aún más notables."²³⁴

Reiniger no sólo logró tener una carrera internacional en el campo de las artes cinematográficas, sino que lo hizo como guionista y directora de sus propios proyectos, es decir, asumiendo el control creativo de estos. Aunque no existen testimonios de primera mano o declaraciones de Reiniger reconociéndose como feminista, rompió con los roles de género impuestos por su condición de mujer, y dedicó su vida a sus proyectos profesionales (y no a las labores domésticas). Cuando en su libro *Lotte Reiniger: Pioneer of Film Animation*, Whitney Grace habla sobre cuestiones de género en torno a Lotte Reiniger comenta:

La definición básica de feminismo es la defensa de los derechos de la mujer para un tratamiento igual y justo en sociedad, cultura, economía y política. Una definición más libre del feminismo es la creencia en que cada mujer puede perseguir sus metas de la manera que considere. La posibilidad de elegir es una gran parte del feminismo, y en relación a Reiniger, ella eligió ser animadora y titerera, pero también eligió ser esposa y contar historias románticas en sus películas de siluetas.²³⁵

Paul Welles señala que frente al trabajo de otras autoras que realizaron obras más subversivas en cuanto a técnica y contenido, las películas de Reiniger, en todo caso, se han valorado entre las académicas feministas por estar creadas por una mujer en un mundo de hombres, y no tanto por los logros artísticos que supusieron estas obras.

De acuerdo con Vivian K. Taylor, las mujeres de la Alemania de Weimar estaban mayoritariamente excluidas de los círculos artísticos y culturales, como ya se ha comentado, y que hubiera algunas excepciones como Reiniger, "Thea von Harbou y Leni Riefenstahl, solo sirvieron para que el centro masculino siguiera ejerciendo su dominación cultural."²³⁶ Hay que señalar, sin embargo que, aunque el éxito de sus obras es mérito de la propia Reiniger, estuvo rodeada de hombres que creyeron en

²³⁴ Furniss, Maureen. (2017). *Animation: The Global History*. London: Thames & Hudson. Trad. a.

²³⁵ Whitney, Grace. 2017. *Lotte Reiniger: Pioneer of Film Animation*. Jefferson, North Carolina, USA: Mcfarland & Company, Inc., Publishers. p. 229. Trad. a.

²³⁶ Taylor, Vivian K. (2011). *National Identity, Gender, and Genre: The Multiple Marginalization of Lotte Reiniger and The Adventures of Prince Achmed*. South Florida: USF Tampa Graduate Theses and Dissertations. Trad. a.

su talento, y contribuyeron a que ella pudiera realizar sus propios proyectos. Desde Wegener, que le da sus primeras oportunidades de trabajar en el cine, Louis Hagen, que financia su largometraje, y su marido Carl Koch, que colaboró con ella como técnico, haciendo que su obra brillara y quedando en un discreto segundo plano. En palabras de Maureen Furniss "Como mujer, acceder al ámbito de la producción de largometrajes dependía en gran medida, de los hombres que le abrieran las puertas."²³⁷

Quizá, sorprendentemente, no ha sido adoptada por las corrientes contraculturales en la academia como las investigadoras feministas hasta muy recientemente. El actual reconocimiento de su importancia y logros como una pionera mujer artista no se extiende, sin embargo, a un análisis sustentado de su trabajo. Una razón para la acogida feminista algo tardía de Reiniger puede ser que ella no se veía a sí misma como una pionera de género, a pesar de que fue un gran logro para una mujer hacer un largometraje en Alemania a mitad de los años 20.²³⁸

Sobre esta falta de consideración por parte de la tradición académica feminista, hay que tener en cuenta dos factores fundamentales, la técnica de la animación de siluetas y la elección de cuentos de hadas como base narrativa para sus películas. Que Reiniger creara sus obras con una técnica que ni siquiera era una forma de artesanía, sino que más bien consistía en un pasatiempo para mujeres y niñas, no ha contribuido a dotar a su trabajo de una cualidad de arte rupturista, sino que parecía ser una prolongación de estos entretenimientos domésticos.

El género de las películas de siluetas también constituye para Reiniger una especie de validación feminista del arte popular femenino. Aunque el recorte de siluetas se había puesto de moda en la era anterior a la fotografía y la litografía permitió formas más fáciles de grabar y reproducir retratos, después de la mitad del siglo XIX se empezó a practicar por más y más mujeres, a las que no se les permitió acceder a formación artística, pero que aprendieron a hacer manualidades con tijeras como parte de sus deberes como amas de casa.²³⁹

Por otro lado, la teoría feminista ha analizado los cuentos de hadas, como transmisores de la ideología patriarcal y los ha señalado por contribuir a perpetuar los roles de género desde la más tierna infancia de niños y niñas. El tratamiento de las mujeres en las películas de Reiniger, al ser estas herederas de la narrativa tradicional de los cuentos de hadas, mayoritariamente no es empoderador. En estas historias las mujeres muchas veces son el objeto y no el sujeto de la historia. No siempre, sin embargo, se cumple esta situación; en un artículo citado anteriormente, la investigadora y animadora María Lorenzo apunta:

Lotte Reiniger (es) la primera directora de la historia dedicada al cine de animación, y por tanto un referente para el feminismo, que no solo está presente en su vida, sino

²³⁷ Furniss, Maureen. (2017). *Animation: The Global History*. London: Thames & Hudson. Trad. a.

²³⁸ Palfreyman, Rachel. (2011). Life and Death in the Shadows: Lotte Reiniger's Die Abenteuer des Prinzen Achmed. *German Life and Letters* 64:1 (January). Trad. a.

²³⁹ Moritz, William. (1996). Some Critical Perspectives on Lotte Reiniger. *Animation Journal* 5.1 (otoño). Trad. a.

también en su obra. Pues en ella encontraremos personajes femeninos que no siempre esperan que sea el príncipe azul quién las salve.²⁴⁰

Sobre la representación femenina, encontramos varias excepciones en las películas de Reiniger, que no corresponden a ese arquetipo pasivo que solemos encontrar en los cuentos de hadas. En *Die Abenteuer des Prinzen Achmed*, tanto Peri Banu como Dinarzade son tratadas como objetos que pueden ser reclamados por los hombres como si fueran un trofeo, sin embargo, la Bruja, es una mujer poderosa, y de hecho, es ella quien logra vencer al malvado Hechicero.

En *Galathea* (1935), cuando la estatua cobra vida, no está interesada en quedarse con Pigmalión y lucha para huir de sus besos, prefiere irse desnuda a la taberna de Baco a beber y a divertirse. Las mujeres del pueblo están muy indignadas, y avisan a Pigmalión para que vaya a buscarla y aunque él intenta seducirla con ropajes y joyas, ella vuelve a huir y él amenaza con matarse. Mientras la doncella, que ama a Pigmalión, reza a Afrodita, y esta devuelve a Galatea a su condición de estatua, reconciliando así a las mujeres del pueblo con sus esposos. Finalmente, Pigmalión besa a la doncella, ante la estatua de mármol de Galatea. Esta interpretación del mito clásico por parte de Reiniger es especialmente interesante. Encontramos una de las narrativas más difundidas por el pensamiento patriarcal, la dicotomía entre la mujer pecadora, Galatea, que se exhibe desnuda ante la mirada de los hombres bebiendo y bailando, y la mujer moral, la doncella, que representa los valores domésticos.

Aunque no podemos considerar las obras de Reiniger, ni mucho menos como películas de idolología feminista, ni siquiera veladamente políticas, sí abrió una brecha artística y personal que, con el paso de los años, se ha ido ampliando hasta dar cabida a mujeres que, con todo tipo de técnicas, han podido contar las historias que ellas querían, como hizo Reiniger. En este sentido, Paul Wells, afirma:

La estética femenina ha llegado a ser más reconocible, y más auto consciente, desde que en los 70, cuando comunicaba la abierta politización de las obras de arte femeninas *per se*, pero es importante no subestimar la importancia de las pioneras animadoras femeninas, que precedieron a este trabajo más dirigido políticamente. En cierto sentido, los incomparables trabajos de Lotte Reiniger, basados en los teatros de sombras chinescas, muestran una tendencia feminista, aunque el lenguaje de estas obras se expresa más específicamente en el movimiento lírico de las figuras y en la intensidad emocional de la gestualidad (una significativa salida de la agenda masculina en el contexto de la animación)²⁴¹.

2.3.9 Lotte Reiniger en la historiografía sobre animación

Lotte Reiniger fue la primera mujer en dirigir un largometraje de animación, y su ejemplo y carrera fueron condición de posibilidad para que mujeres posteriores

²⁴⁰ Lorenzo, María. (2013). Lotte Reiniger: luces y sombras de la animación alemana de entreguerras. *Mujeres para la historia*.

²⁴¹ Wells, Paul. (1998). *Understanding Animation*. London: Routledge. Trad. a.

podieran trabajar en este campo, contando las historias que ellas querían contar, dirigiendo sus proyectos, y creando sus propios lenguajes plásticos.

Lotte Reiniger también es considerada la madrina de un considerable número de directoras de animación que se mueven en el campo de la animación independiente, cuyos filmes suelen contener algún tinte feminista: autoras de filmes a medio camino entre lo cinematográfico y las bellas artes, Suzan Pitt, Joanna Quinn, Candy Guard, Alison de Vere, Joanna Priestley o Michéle Cournover, todas están en deuda de alguna forma, al titánico precedente que Lotte marcó como creadora.²⁴²

En el capítulo final del libro sobre Reiniger de la investigadora e historiadora del cine de animación Whitney Grace, preguntándose por qué la obra de Reiniger ha sido despreciada por la academia y desconocida por el gran público durante décadas, reflexiona:

La respuesta obvia es una combinación de su género, nacionalidad, independencia artística, y su elección por la animación de siluetas.²⁴³

Como se ha explicado con anterioridad, la obra de Reiniger no ha sido considerada tradicionalmente parte de la historia del arte con mayúsculas, como sí lo ha sido la obra de animación artística de sus compatriotas contemporáneos como Fischinger, Ruttman o Richer, ni tampoco como cine digno de ser tomado en serio e investigado desde los estudios de cine. Ser popular o tener sus raíces en la artesanía o en las artes decorativas, no respondía a los parámetros de los movimientos de vanguardia de su época y, además, realizar películas que contaban "historias para niños", fue algo que penalizó a Lotte Reiniger.

Los historiadores y críticos de arte, no han podido encajarla de forma fácil y evidente en un movimiento o grupo artístico, no podemos decir que era expresionista, o dadaísta, o que hacía *cine absoluto* así que quedó fuera de las investigaciones sobre historia del arte audiovisual. Por otro lado, nunca fue parte de la gran industria del cine, y sus películas no se consideraban un producto comercial al contrario de los films de Disney. Esta dualidad paradójica: no formar parte de los medios de masas, pero tampoco de la contracultura, ha provocado que durante mucho tiempo la inclasificable obra de Reiniger no haya encontrado su lugar, ni en los museos ni en las salas de cine destinadas al gran público, pero tampoco en los cines clubs donde se proyectaba cine experimental o de autor.

Y no es que no haya sido reconocida, seguramente es la animadora más conocida de todos los tiempos, pero ese conocimiento no ha ido más allá del aplauso por haber hecho un largometraje siendo una mujer joven en los años veinte del siglo pasado. Rachel Palfreyman propone una reflexión muy interesante sobre cómo se ha apreciado el trabajo de Reiniger:

²⁴² Grace, Whitney. (2017). *Lotte Reiniger: Pioneer of Film Animation*. EEUU: McFarland & Co Inc. Trad. a.

²⁴³ Grace, Whitney. (2017). *Lotte Reiniger: Pioneer of Film Animation*. EEUU: McFarland & Co Inc. p. 229. Trad. a.

Ella es nombrada, e incluso reconocida como importante, pero poco debatida. Argumentaré, con las dificultades que pueda tener, que necesitamos ir más allá de la sensación de asombro de los logros y comprometernos con su trabajo: una alabanza breve, aunque resulte extravagante, podría, después de todo, equivaler a una forma de negligencia. Se necesita menos admiración y más crítica. Para algunos, ella permanece en un limbo canónico, en una especie de pedestal junto a su "técnica única", no fácilmente contextualizada ni dentro de una tradición, y por lo tanto aislada por la propia percepción de su asombrosa singularidad, su incomparable técnica.²⁴⁴

Como hemos apuntado, de las cinco autoras estudiadas, Reiniger es la más conocida y reconocida, y su trabajo es relativamente accesible:

A sus estrenos asistieron algunos como Jean Renoir, Berthold Bretsch y Fritz Lang. Colaboró con Berthold Bartosch, Walater Ruttman, y usó técnicas innovadoras como la máquina rebanadora de cera desarrollada por Fischinger. No es difícil acceder a su trabajo: sus películas están disponibles en ediciones en DVD producidas meticulosamente por BFI o Arte, que incluyen documentales. Varios artefactos, incluida su *trickstisch*, se exhiben en el Filmmuseum de Düsseldorf. Ciertamente es respetada, pero su trabajo no recibe atención académica exhaustiva más allá del reconocimiento.²⁴⁵

2.3.10 Herederos y herederas de la obra de Lotte Reiniger

A pesar de la falta de consideración que durante décadas ha tenido la obra de Reiniger por parte de crítica especializada y academia, abrió una brecha para que las mujeres pudieran dedicarse a la animación de forma profesional, y no solo como una pieza dentro de un gran engranaje, sino tomando las riendas de sus proyectos. Además, su técnica, tanto la animación de siluetas como la animación de marionetas de papel, ha continuado usándose hasta nuestros días. En los siguientes párrafos, analizaremos las obras fundamentales herederas de la técnica de Lotte Reiniger, que se extiende desde sus coetáneos hasta nuestros días.



Figura 77. De izquierda a derecha: *Los ladrones del castillo de Bagdad*, Noburō Ōfuji, 1926. *L'idée*, Berthold Bartosch, 1932. Títulos de crédito de *Anatomy of a Murder*, Saul Bass, 1959.

Noburō Ōfuji, contemporáneo de Lotte Reiniger, es considerado uno de los padres del *anime*. Este animador japonés, nacido en 1900, inventó una técnica de

²⁴⁴ Palfreyman, Rachel. (2011). Life and Death in the Shadows: Lotte Reiniger's Die Abenteuer des Pinzen Achmed. *German Life and Letters* 64:1 (January). Trad. a.

²⁴⁵ Grace, Whitney. (2017). *Lotte Reiniger: Pioneer of Film Animation*. EEUU: McFarland & Co Inc. Trad. a.

animación *cutout* realizada con papel decorado *chiyogami*²⁴⁶, aunque también empleó en sus películas la animación dibujo a dibujo. Aunque el trabajo de Reiniger era conocido en Japón, esto no fue hasta más adelante, cuando Noburō Ōfuji ya era un cineasta reconocido, por lo que sería muy arriesgado hablar de influencia, pero sí encontramos paralelismos entre las obras de ambos artistas. Una de las primeras películas de Ōfuji es *Los ladrones del castillo de Bagdad*, de 1926, un cortometraje realizado con recortes pintados ambientado en el lejano oriente.

En 1932, el antiguo colaborador de Reiniger, Berthold Bartosh, realizó *L'idée*, una película de 25 minutos para la que el cineasta alemán diseñó su propia mesa multiplano, llevando al máximo sus posibilidades. Había a la vez, hasta cuatro niveles de animación diferentes, y hasta 18 capas superpuestas, entre fondos, animación y efectos. Las figuras no eran siluetas, sino marionetas de cartón pintado, iluminadas desde varios ángulos superiores. Los fondos estaban hechos con papeles de seda superpuestos, y para los efectos como humo o niebla usó espuma de jabón sobre una de las láminas de cristal. Según el académico e historiador especializado en animación William Moritz "es la primera película creada como una obra de arte sobre temas serios, incluso trágicos, sociales y filosóficos"²⁴⁷.

Otro de los artistas en cuyo trabajo podemos reconocer la influencia de la obra de Reiniger fue Saul Bass. El diseñador y animador americano, popular por sus carteles de cine y por sus títulos de crédito, revolucionó este último campo con los títulos de *The Man with the Golden Arm* (Preminger, 1955), trabajo realizado con recortes de cartulina blanca sobre fondo negro. Unos años más tarde, creó los títulos de crédito de *Anatomy of a Murder* (Preminger, 1959) en los que vamos viendo trozos de una figura humana recortada en cartón negro, imágenes que claramente nos remiten al trabajo de Reiniger.

La obra de Evelyn Lambart también se vio influida por el trabajo de Reiniger. La animadora canadiense fue la primera mujer en entrar en la plantilla de la NFB y co dirigió seis películas con Norman McLaren. También realizó varias obras en solitario, usando la técnica de animación de recortes con figuras realizadas con técnicas litográficas, como *Fine Feathers* en 1968, *The Hoarders* de 1969, *Paradise Lost* en 1970, o *Mr. Frog Went A-Courting*, de 1974. El influjo de la obra de Reiniger en el trabajo de Lambart es innegable, y es posible que ambas se encontraran cuando Reiniger realizó *Aucassin and Nicolette* en las instalaciones de la NFB.

El animador ruso Yuri Norstein, también se dedicó a la realización de películas de animación con recortables, y como Reiniger usaba una cámara o mesa multiplano. Comenzó su carrera como director artístico en varias producciones de la Soyuzmultfilm²⁴⁸, y entre 1968 y 1979 dirigió varias películas propias, entre ellas *Skazka*

²⁴⁶ El *chiyogami* es un tipo de papel decorado mediante técnicas serigráficas que tradicionalmente se usa en Japón para realizar origami y artesanía textil.

²⁴⁷ Moritz, William. (1997). Bartosh, The idea. En Pilling, Jayne (ed.) (1997). *A reader in animation studies*. London: J. Libbey. Trad. a.

²⁴⁸ Soyuzmultfilm fue un estudio de animación dependiente del Ministerio de Cultura fundado en 1935 en la URSS.

Skazok (El cuento de los cuentos). En esta película, considerada su obra maestra, perfeccionó una técnica muy personal, que consistía en manipular marionetas realizadas a partir de piezas de celuloide pintado, que nos pueden recordar a las realizadas por Reiniger en películas como *Mary's Birthday* o *Jack and the Beanstalk*. Cada una de estas piezas, tenía a su vez, varias capas, con lo que las texturas daban sensación de profundidad, lo cual resulta especialmente interesante, en los pelajes de los animales.



Figura 78. De izquierda a derecha: *La Planete Sauvage*, Laloux, 1973. *Mr. Frog Went A-Courting*, Lambart, 1974. *Skazka Skazok*, Yuri Norstein, 1979.

En Alemania, se mantuvo la tradición de las películas de animación de siluetas iniciada por Reiniger durante varias décadas. En la República Federal Alemana se continuaron realizando este tipo de obras en el DEFA-Studio für Trickfilm, la compañía estatal para películas de animación entre los años 50 y 90 del siglo pasado. Directores como Bruno J. Böttge y Manfred Henke fueron fieles herederos del estilo de Reiniger, y también tomaron como base narrativa para estas obras, los cuentos de hadas, las fábulas y las leyendas populares del folklore alemán.

Además de muchos cortometrajes, en los años 60 y 70 se realizaron con la técnica de la animación *cutout*, algunos largometrajes de cine independiente, como *Heaven & Earth Magic* (Everett Smith, 1962) o *La Planete sauvage* (Laloux, 1973) que hoy en día consideramos obras claves de la contracultura y el cine experimental.

El director de cine Terry Gilliam, miembro del grupo Monty Python, los humoristas que revolucionaron la televisión británica para después dedicarse a la realización de películas. En 1969 la cadena de televisión británica BBC estrenó el programa *The Monty Python Flying Circus* en el que se incluían además de los títulos de crédito, piezas de animación realizadas por Terry Gilliam. Estas piezas estaban creadas a partir de fotografías antiguas, recortes de periódico y dibujos del propio Gilliam animados con la técnica *cutout*, y constituían una especie de interludios humorísticos en el programa televisivo.

Larry Jordan y Harry Smith trabajaron entre 1983 y 1987 en el largometraje *Sophie's Place*, con una técnica y estilo plástico que recuerdan al trabajo de Gilliam, ya que animan todo tipo de recursos gráficos impresos, que provienen sobre todo de la época victoriana, y que están creados mediante grabados, recortados y pintados a mano. Esta película, de noventa minutos de duración, es el resultado de casi cinco

años de trabajo, y que, aunque sigue un pequeño hilo narrativo, se hizo sin ningún guion o planificación visual.

A día de hoy, el heredero directo del trabajo de Reiniger es el cineasta francés Michel Ocelot. Su filmografía puede considerarse un puente entre la animación *cutout* manual del siglo XX, y las técnicas digitales que han adaptado esta técnica en el siglo XXI. En 1976 realizó su primer proyecto profesional como director y animador, la serie infantil *Gédéon*, en la que usó marionetas de papel cortado combinadas con algunos elementos realizados con animación dibujo a dibujo. Su siguiente obra es *Les 3 inventeurs* (Ocelot, 1979), un cortometraje de trece minutos realizado con filigranas de papel cortado, realizadas a partir de las blondas troqueladas que se suelen usar como base para los pasteles.

Una de las muchas cosas que me criticaron cuando estaba haciendo *Gédéon* fue que usé papel cortado, una técnica amateur y no profesional. Fui en contra de esa idea e hice toda la siguiente película con papel, y papel blanco e iluminado lateralmente para que se pudiera ver claramente que era papel cortado, y jugando con el hecho de que era ese material, cortándolo, doblándolo y destruyéndolo.²⁴⁹

Tras algunos cortometrajes y proyectos televisivos, en 1998, Ocelot dirigió *Kirikou et la Sorcière*, de gran éxito internacional. Desde entonces ha ido alternando, las películas creadas con la técnica *cel animation*, con otras realizadas con siluetas *cutout* como *Princes et Princesses*, del año 2000, una película en seis partes estrenadas como capítulos en la televisión francesa. Dos de sus obras más recientes, *Les Contes de la Nuit* (Ocelot, 2011), e *Ivan Tsarévitch et la Princesse changeante* (Ocelot, 2016) fueron realizadas con técnicas digitales, reproduciendo la animación de siluetas inventada por Lotte Reiniger a principios del siglo XX. En estas obras replica la estética de las figuras negras y planas animadas mediante recortes articulados, sirviéndose del software para actualizar esta metodología de trabajo.



Figura 79. De izquierda a derecha: *Les 3 inventeurs*, Ocelot, 1979. *Princes et Princesses*, Ocelot, 2000. *Ivan Tsarévitch et la Princesse changeante*, Ocelot, 2016.

En los últimos años, largometrajes como *La nariz o la conspiración de los disidentes* del ruso Andrey Khrzhanovsky del año 2020, han continuado la tradición inaugurada cien años antes por Lotte Reiniger, y mediante la ayuda de técnicas digitales, continúan demostrando que la animación de recortes sigue ofreciendo infinitas posibilidades narrativas y plásticas. Hay que apuntar que, además de encontrar la

²⁴⁹ Ocelot, Michel. *Les 3 inventeurs*. <https://www.michelocelot.fr/les-3-inventeurs> Trad. a.

técnica de Reiniger en cortometrajes y largometrajes, seguimos viendo ejemplos hoy en día de animación de siluetas en otros formatos audiovisuales como la publicidad y los videoclips, y continuando la estela que inició Saul Bass, también en títulos de crédito de películas y series. Y no solo podemos ver estos ejemplos en el audiovisual, la influencia de Reiniger va más allá del cine de animación. Podemos apreciarla también en la obra de artistas visuales como Kara Walker, conocida por sus grandes cuadros e instalaciones, en las que enormes siluetas son el instrumento para reflexionar sobre la historia de la esclavitud y el racismo en EEUU. El ilustrador Jan Pienkowski, también ha hecho de las siluetas, uno de los recursos gráficos con los que ha contado para sus más de treinta libros publicados.

2.3.11 Conclusiones sobre la figura y la obra de Lotte Reiniger

Lotte Reiniger fue la primera mujer en dirigir un largometraje de animación (el primero hecho en Europa), y además fuera de la industria, abriendo camino a las mujeres que la sucedieron en este medio de expresión artística y en este tipo de producciones independientes. A pesar de las dificultades, Reiniger logró una trayectoria cinematográfica longeva y muy fructífera, y sigue siendo el referente principal (muchas veces el único) para mujeres que se encuentran con obstáculos para crear sus obras cinematográficas en un sector cultural, como es el del cine animado, que aún hoy sigue dominado por hombres.

La técnica de animación de siluetas o recortes que inventó ha influido y sigue influyendo en artistas, diseñadores, animadores y cineastas que la siguen utilizando, y de esta forma, su legado continúa vivo actualmente. Hoy en día, su trabajo y su técnica de animación han sido redescubiertos, y se estudian en facultades de Bellas Artes y escuelas de cine y animación, y sus películas son objeto de investigación por parte de académicos e historiadores, haciendo justicia a la importancia y trascendencia de su obra para la historia del cine universal.

Aparte de su procedimiento para crear imágenes animadas, realizó otra aportación fundamental para el cine de animación, la mesa o cámara multiplano, que, como ya se ha apuntado, fue adaptada por cineastas y compañías (desde Bartosch hasta Disney), y fue de las mayores innovaciones técnicas en el cine de animación y un dispositivo indispensable durante décadas para la creación de estas películas.



Figura 80: Lotte Reiniger.

Además de la metodología innovadora para crear imágenes animadas que implementó, Reiniger inició lo que casi puede considerarse un género cinematográfico, las películas basadas en los cuentos de hadas. Walt Disney continuó esta estela creando versiones de fábulas y narraciones destinadas al público infantil que Reiniger había anticipado. Incluso en la actualidad seguimos encontrando obras cinematográficas que beben de estas fuentes literarias, como *Frozen* (Lee y Buck, 2013), basada en *La reina de las nieves* de Hans Christian Andersen.

A nivel estético, y recapitulando, encontramos en sus trabajos la herencia de una técnica practicada por mujeres, desde décadas antes de su nacimiento, que Reiniger elevó a disciplina artística destinándola a la creación de imágenes animadas. Si antes hemos presentado la discusión entre sus contemporáneos que consideraban su obra como anacrónica, podemos dar la vuelta a este discurso y proponer que en un momento donde los y las artistas que la rodeaban aspiraban a la vanguardia, la modernidad, lo rupturista era precisamente no intentar ser moderna. Reiniger decidió no abandonar las denominadas por Svankmajer "reliquias de la infancia", para a partir de ellas crear obras de una belleza intemporal y universal. Las películas de Reiniger, hoy sí, son reconocidas por público y academia, inspiran a artistas mujeres y hombres, que quieren seguir su propio camino, sin las imposiciones del mercado o de las tendencias culturales.

2.4 Claire Parker: La animación con pinscreen

Claire Parker fue una animadora americana que, junto a Alexandre Alexeïeff, inventó las técnicas animación con *pinscreen* o pantalla de agujas, animación tridimensional y totalización, con estas metodologías realizaron películas de animación artística y también trabajos comerciales, entre 1933 y 1980.



Figura 81. Claire Parker trabajando en la pantalla de agujas.

La primera técnica, la animación con *pinscreen*, está vinculada a un dispositivo que ellos diseñaron, la pantalla de agujas, y al método para crear animaciones con dicho artefacto. La segunda, la animación tridimensional, es una técnica de animación *stop-motion* con objetos, que ya habían empleado otros artistas antes que la pareja. La tercera, la totalización, animación totalizada o totalización de los sólidos ilusorios, no es una técnica de animación, sino de grabación y creación de imágenes, como explicaremos más adelante. Por estos motivos, es la animación con pantalla de agujas la que centrará esta investigación, así como las películas realizadas mediante este método, y también los valores estéticos y plásticos que encontramos en dichas obras.

En la historia del cine existen muchos ejemplos, cuando se trata de parejas que realizaron películas juntos, en los que se considera a la mujer la ayudante o la colaboradora, este es el caso de Claire Parker. En la introducción al libro *Itinerary of a Master*, Giannalberto Bendazzi habla de la pareja en estos términos: "Si él era el artista, ella era feliz describiéndose a sí misma como "la animadora". Él creaba las imágenes, ella las hacía moverse y danzar."²⁵⁰ Como si ser la animadora fuera una cuestión menor y no implicara grandes cualidades artísticas.

Hay dos factores fundamentales por los que Claire Parker quedó relegada a un segundo lugar, el primero evidentemente es el género. Tradicionalmente se considera a Alexeïeff como el gran creador y a ella, su subalterna. En segundo lugar, podemos atribuir esta falta de consideración a que Alexeïeff escribió y publicó gran

²⁵⁰ Bendazzi, Giannalberto (Ed). (2001). *Alexeïeff, Itinerary of a Master*. Paris: Dreamland éditeurs. Trad. a.

cantidad de textos teorizando sobre los trabajos de la pareja, con lo que es, a través del punto de vista de él, la forma en la que conocemos el trabajo de ambos. Por este motivo, la mayoría de las citas que encontraremos en esta investigación sobre la pantalla de agujas pertenecen a escritos de Alexeïeff, y no de Parker. Sin embargo, en los créditos de todas sus películas, comparten la autoría, y tienen el mismo nivel de importancia. Además, la *pinscreen* fue diseñada por ambos, la patente está a nombre de ella, y como esta investigación versa sobre mujeres que inventaron técnicas de animación, es de justicia que Claire Parker tenga un lugar en ella, aunque lo comparta con Alexandre Alexeïeff.

2.4.1 Claire Parker y Alexandre Alexeïeff

Parker nació cerca de Boston (EEUU) en 1906, estudió en el Bryn Mwar de Pennsylvania, una universidad para mujeres, especializada en artes, y después de dos años, pasó a formarse en el MIT (Instituto de Tecnología de Massachusetts)²⁵¹. La familia de Parker era de clase media-alta y bastante progresista, sobre todo en lo que se refiere a la igualdad de las mujeres. Su madre había estudiado medicina a finales del siglo XIX, en la única facultad del país donde admitían a mujeres. Después de terminar sus estudios en el MIT, Parker pasó un breve periodo en Viena y Fontainebleau estudiando pintura, y después se trasladó a París para continuar su formación. Allí, descubrió en un escaparate²⁵² los libros ilustrados por Alexandre Alexeïeff, y consiguió contactar con él para que le enseñara grabado:

Señor,

He obtenido su dirección de vuestro editor, le escribo para decirle que vengo de un país donde los artistas son honrados después de su muerte. Me gustaría que me diera lecciones de grabado. Me llamo Claire Parker y esta es mi dirección. Estaré encantada de conocerle para mostrarle mis trabajos.²⁵³

Alexandre Alexeïeff nació en Kazán (Rusia) en 1901. Hijo de una directora de colegio y de un oficial del ejército, a los diez años ingresó en la escuela militar, donde recibió sus primeras lecciones de dibujo. Después de un tiempo, en el que pudo viajar por Japón, China, India y Egipto en un navío militar, se trasladó a París, donde lo contrataron como escenógrafo, mientras se formaba en dibujo y pintura en la Académie de la Grande Chaumière de Montparnasse. Comenzó a trabajar realizando ilustraciones y grabados para libros ilustrados y se casó con Alexandra Grinevsky, actriz y artista gráfica, con la que tuvo una hija.

Poco tiempo después de que Alexeïeff aceptara a Parker como discípula, comenzaron a trabajar juntos en el diseño de la *pinscreen*, sería el comienzo de una relación personal y profesional que duraría hasta la muerte de Parker. Les llevó un

²⁵¹ No está claro, cuáles fueron los estudios de Parker en el MIT, según la bibliografía que se consulte, se indica que se formó en ingeniería, artes o diseño industrial.

²⁵² Alexeïeff-Rockwell, Svetlana. The Circus. En Bendazzi, Giannalberto (Ed). (2001). *Alexeïeff, Itinerary of a Master*. París: Dreamland éditeurs.

²⁵³ Claire Parker. (1930 o 1931). Carta de Claire Parker a Alexandre Alexeïeff. En Salomon, Nicole y Just, Jakie. (1979). Entrevista con Alexandre Alexeïeff y Claire Parker. ASIFA, Festival internacional de Annecy. Trad. a.

año construir una versión practicable de la pantalla, y otros dieciocho meses realizar la primera película creada con este dispositivo, *Une nuit sur le mont chauve* de 1933.

2.4.2 La pinscreen y el grabado animado

2.4.2.1 Origen de la pantalla de agujas y el primer prototipo

Según cuenta Giannalberto Bendazzi, en 1925 Alexeïeff ya era un reconocido grabador e ilustrador de ediciones de lujo, pero tras unos problemas de salud provocados por el uso de sustancias químicas para grabados y aguafuertes, atravesó un periodo de insatisfacción²⁵⁴:

Tenía la sensación de que lo había probado todo... Al menos todo lo que era capaz de hacer. Ilustraba libros, y eso me daba dinero. Pero me repetía a mí mismo que eso ya no era arte, sino un negocio como cualquier otro. Era la época de *Caligari*, *Circus*, el vagabundo de Charles Chaplin y las películas de Einsestein. El cine merecía, sin duda, el interés que le prestaban mis amigos escritores. Así que me dije: voy a hacer cine. Por mi cuenta. No quiero un equipo numeroso. No estoy buscando El Dorado. No voy a hacer un producto, sino una obra de arte.²⁵⁵

Parece ser que Alexeïeff había visto *L'Idée* de Bartosch²⁵⁶ en 1932 que se anunciaba como *grabado animado*. En una entrevista de 1979 lo recordaba de esta manera:

Cuando vi esto del grabado animado, comenté ¿Cómo? ¿Eso existe? ¿¿Alguien lo ha inventado y no he sido yo? ¡Yo que he inventado todos mis grabados! ¡No hay una persona en el mundo que grave como yo! ¿Y no he sido yo quien ha inventado el grabado animado? No es posible ¡Tengo que inventar el grabado animado!²⁵⁷

Aunque para definir la obra de Bartosch se hablara de grabado animado, esto es debido a que Frans Masereel, el autor de la novela gráfica en la que se basaba la película era grabador, y con esta técnica se habían creado algunas de las imágenes de esta publicación gráfica. Sin embargo, la versión cinematográfica de *L'Idée*, está realizada fundamentalmente con animación *cutout*. Recordemos que Bartosch había colaborado con Lotte Reiniger en sus primeras películas, y de aquella experiencia surgió la técnica que empleó en esta obra. La película de Bartosch, fue un acicate para Alexeïeff, que ya estaba trabajando en el prototipo de la *pinscreen*: sería él junto a Claire Parker, el que realmente haría cine con grabado animado.

Esa tarde llegué a la siguiente etapa. Me dije: estos son los rasgos del grabado de Goya (son sombras proyectadas por la longitud, según el saliente de cada tallo, dado que los tallos están escalados, en el mismo ángulo, por una sola fuente de luz).

²⁵⁴ Bendazzi, Giannalberto. (2003). *110 años de animación*. Ed. española. Ocho y Medio.

²⁵⁵ Alexeïeff, Alexandre en Debeze, Maurice. (1971). *Portrait d'Alexeïeff*. Producido por la ORTF. Trad. a.

²⁵⁶ Hay algo que no encaja en esta cronología, según historiadores como Bendazzi Willoughby, o los textos del propio Alexeïeff, el primer prototipo fue diseñado en 1930 y la primera *pinscreen* a finales de 1931. La película de Bartosch no fue estrenada hasta 1932, cuando Alexeïeff y Parker ya habían construido la primera pantalla de agujas y estaban inmersos en la filmación de *Une nuit sur le mont chauve*.

²⁵⁷ Salomon, Nicole y Just, Jakie. (1979). *Entrevista con Alexandre Alexeïeff y Claire Parker*. ASIFA, Festival internacional de Annecy. Trad. a.



Figura 82. De izquierda a derecha: Fotograma de *L'idée*, Barthold Bartosch, 1932. Autorretrato de Goya, 1799. Detalle del autorretrato de Goya.

Alexeïeff buscaba una herramienta con la que poder hacer cine de animación, pero no con dibujos, sino con las características que le interesaban del grabado: la ausencia de línea de contorno y el modelado de las formas a través de la mancha. El grabado, además, es una técnica que favorece la espontaneidad, y con la que la expresividad de los trazos depende de la relación física del artista con la matriz.

Alexeïeff, como grabador, quería una herramienta para trabajar que fuera "individual, precisa, rápida y flexible", fácil de remodelar, borrar y retrazar y con la que un individuo pudiera trabajar solo, y crear todas las imágenes de una película.²⁵⁸

Quizás valoró otras posibilidades técnicas para lograrlo, pero tuvo que inventar su propia herramienta para conseguir los resultados que deseaba:

En principio, podría parecer fácil crear un cuadro con carboncillo, óleo o aerógrafo, y retocarlo tras haber tomado cada fotografía con la cámara, fotograma a fotograma; pero ninguno de los materiales que existen para pintura, dibujo o grabado, pueden permitir retoques tan numerosos y delicados como exige una película.²⁵⁹

Según explica el propio Alexeïeff, y de acuerdo en cómo está datado en las investigaciones sobre su trabajo, es a partir de 1930 cuando comienza a trabajar en un prototipo de la pantalla de agujas, que fue fotografiado por Yvonne Chevalier. Esta primera versión consistía en un bastidor con un lienzo, cubierto por una gruesa capa de cera de modelar "forado por unos cuantos kilos de alfileres de modista cuyas cabezas sobresalían del lienzo"²⁶⁰. Como no estaban distribuidos con una regularidad matemática, no consiguieron que las sombras fueran perfectamente negras, aun así, el resultado les pareció muy convincente.

Según cuenta Svetlana Alexeïeff-Rockwell, hija del artista ruso y de su primera esposa, esta primera versión fue realizada en 1930 por su padre y su madre, sin intervención de Claire Parker. De acuerdo con la anécdota narrada por la hija del artista, la única fotografía que documentó este primer prototipo, corresponde a un "retrato" de su juguete favorito: "Cuando acabamos de poner los cientos de agujas en el lienzo, mi

²⁵⁸ Willoughby, Dominique. (2001). *La synthèse cinématographique, des ombres aux nombres*. En Bendazzi, Giannalberto (Ed). (2001). *Alexeïeff, Itinerary of a Master*. Paris: Dreamland editeurs. Trad. a.

²⁵⁹ Parker, Claire y Alexeïeff, Alexandre. (1934). *New abstract process*. *Cinema Quarterly* Vol. 8 Otoño 1934. Trad. a.

²⁶⁰ Alexandre Alexeïeff. (1957). *L'écran d'épingles*. *Le technicien du film* n°27, abril 1957. Trad. a.

madre cogió a Bebé Nicolas y lo hizo rodar por la *pinscreen*"²⁶¹. Sin embargo, si nos fijamos en la (Figura 83), vemos claramente como es imposible que esta imagen sea provocada por la huella del muñeco al ser presionado contra los alfileres, hay una clara intención gráfica, que podemos apreciar en detalles como el brillo del sombrero o de la nariz. A pesar de lo entrañable de la anécdota, Alexeïev y Grinevsky modelaron el dibujo, presionando los alfileres para que se hundieran en la capa de cera blanca, con toda la delicadeza y el cuidado necesarios para que la imagen resultante fuera un éxito.



Figura 83. Fotografía y detalle de la primera prueba con el prototipo de la pantalla de agujas, Yvonne Chevalier, 1930.

2.4.2.2 La primera *pinscreen*

A partir de la experiencia proporcionada por este prototipo, Alexeïeff y Parker diseñaron un dispositivo que debía ser móvil, sensible pero resistente, y cuya imagen resultante tenía que poder ser modificada las veces necesarias, sin que el aparato sufriera daños. En este proceso de crear una herramienta destinada a la animación fue imprescindible la formación técnica de Claire Parker en el MIT. Debían encontrar los materiales adecuados y realizar un diseño que respondiera a las necesidades del grabado animado, y en esta búsqueda, es como inventaron su dispositivo para crear imágenes en movimiento, la *pinscreen*.

Esta idea no habría superado la fase conceptual (Alexeïeff pensó en realizar una versión animada de la música de Mussorgsky), de no haber sido por Claire Parker... Con el apoyo de Parker, Alexeïeff decidió acometer su proyecto.²⁶²

La patente de la *pinscreen* está registrada a nombre de Clare Parker, bajo el título "Aparato para producir imágenes de C. Parker" en la Oficina de Patentes de EEUU, con fecha de 8 de octubre de 1934 y nº de serie 747,470. Al año siguiente fue registrada en París²⁶³, y se fueron sucediendo actualizaciones, así como registros de las nuevas versiones del dispositivo, en las oficinas de patentes de tanto de Francia

²⁶¹ Alexeïeff-Rockwell, Svetlana. The Circus. En Bendazzi, Giannalberto (ed). (2001). *Alexeïeff, Itinerary of a Master*. Paris: Dreamland éditeurs.

²⁶² Bendazzi, Giannalberto. (2003). *110 años de animación*. Ed. española. Ocho y Medio.

²⁶³ Brevet d'Invention nº 792340 at the Direction de la Propriété Industrielle, Ministère du Commerce et de L'Industrie, République Française, Paris 1935.

como de EEUU. En la Figura 84 podemos ver las imágenes que corresponden a una actualización de la patente de 1937.

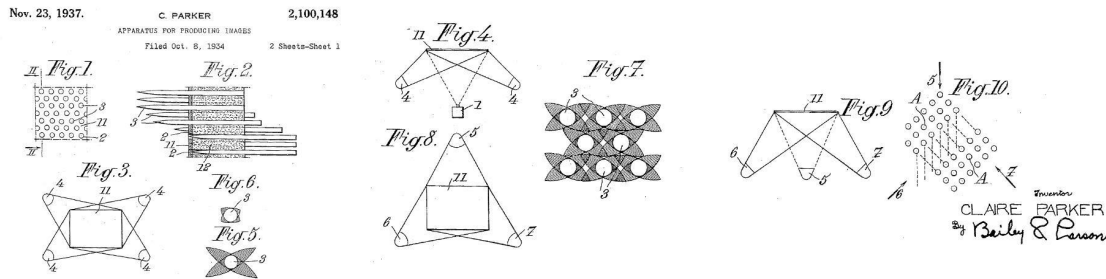


Figura 84. Actualización de la patente de la pinscreen, Claire Parker, 1937.

Este dispositivo se conoce como *pinscreen* o *pinboard* en inglés, o *écran d'épingles* en francés, en castellano hemos optado por la traducción, pantalla de agujas, aunque también podríamos usar panel de agujas o pantalla de alfileres. Si en otros casos, hay una relación importante entre la técnica de animación y un dispositivo, como podría ser el trabajo de Lotte Reiniger con la animación de siluetas y la *tricktirsh*, o la obra de Mary Ellen Bute, con la animación de imágenes electrónicas y el osciloscopio, en el caso de la animación con *pinscreen*, el dispositivo y la metodología para crear imágenes animadas son inseparables.

El artefacto consiste en una plancha de metal pintada de blanco enmarcada en un bastidor y con un sistema de apoyo para disponerla en posición vertical. La pantalla está perforada con cientos de miles de agujeros, distribuidos de forma precisa y uniforme por la misma, con una relación entre sí de 65°. Como se puede observar en la Figura 85a, cada uno de estos agujeros está atravesado por una aguja o varilla, que puede sobresalir hacia un lado u otro de la pantalla. Según la versión de la *pinscreen*, estas varillas podían ser afiladas por ambos lados, afiladas solo por un lado, o romas por los dos extremos.

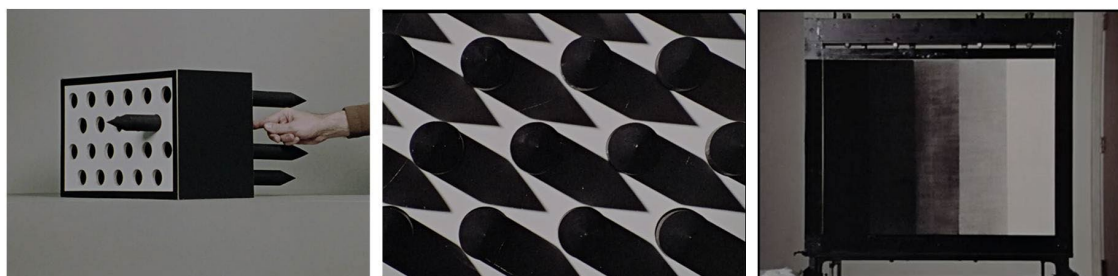


Figura 85. De izquierda a derecha: Maqueta de una pequeña porción de la pinscreen. Detalle de las agujas proyectando sombra. Pantalla de agujas con diferentes niveles de oscuridad, según la posición de las agujas. Las imágenes han sido extraídas del documental *Pinscreen*, Norman McLaren, 1973. NFB

La *pinscreen* se ilumina lateralmente, de tal forma que, las agujas proyectan sombra sobre la superficie blanca (Figura 85b). Según sobresalgan más o menos, proyectarán más o menos sombra, con lo que, jugando con el relieve de las agujas, se puede conseguir una amplia gama de semitonos grises, como vemos en la Figura 85c.

El trabajo con la pantalla comienza con todas las agujas sobresaliendo del lado del animador o animadora, es decir, con la pantalla en negro. Usando multitud de herramientas (Figura 86), va empujando con mucha delicadeza algunas zonas de la *pinscreen*, haciendo visibles zonas más o menos claras en función de la presión que ejerza con los instrumentos.



Figura 86. De izquierda a derecha: Herramientas de trabajo para la *pinscreen*. Pruebas con diferentes herramientas sobre la pantalla. Las imágenes han sido extraídas del documental *Pinscreen*, Norman McLaren, 1973.

Como vemos en la imagen superior, las herramientas de trabajo son, desde diferentes tipos de rodillo, con tamaños, materiales y texturas distintos, hasta una serie de objetos, con los que se pueden conseguir diferentes tramas y formas, así como degradados o texturas. En el documental *Pinscreen*, dirigido por Norman McLaren para la National Film Board of Canada, en el que explican el funcionamiento del dispositivo y comparten con algunos estudiantes la práctica de la animación con este aparato, Alexeïeff comenta:

Lo primero que quiero pedirlos es que os olvidéis de las agujas, las agujas individuales. Me gusta considerar la superficie de la pantalla de agujas como algo parecido al terciopelo, del que no te pones a contar cuántos pelos. No dibujas en la *pinscreen*, pintas, o en todo caso modelas.²⁶⁴

Así, como hiciera Lotte Reiniger, también Parker y Alexeïeff redactaron una descripción sobre su técnica para el libro de John Halas y Robert Manvell, *The Technique of Film Animation*, que aquí reproducimos traducido al castellano:

Animación con pantalla de agujas (desde 1931)

El aparato consiste en una placa blanca de 125 x 100 x 2,5 centímetros, perforada en ángulo recto a lo largo de toda su superficie con un millón de agujeros, de 0,5 mm de diámetro, en los que se deslizan otras tantas varillas de 0,45 mm de diámetro, 3 cm de largo, puntiagudas en los extremos. La placa es sostenida en posición vertical en un marco para tener acceso a la superficie frontal y trasera. Las varillas, más largas que el grosor de la placa, sobresalen más allá de uno u otro lado. Todos sus puntos están orientados hacia la cámara, que mira frontalmente a la superficie de la placa. Cuando todas las varillas se empujan hacia delante hasta su posición extrema (es decir, al ras de la superficie trasera), la superficie delantera, erizada con la masa de puntos que sobresalen, aparece negra, si se ilumina oblicuamente. (Este tono negro es el resultado de la superposición de una multitud de finas sombras negras proyectadas por las varillas

²⁶⁴ Alexeïeff. En McLaren, Norman. (1973). *Pinscreen*. National Film Board of Canada

que impiden que la luz llegue a la superficie blanca). Cuando, por el contrario, las varillas están alineadas a la parte delantera de la pantalla, no hay sombras, y aparece blanco. Al empujar las varillas entre estos dos extremos, se pueden obtener todos los tonos de grises.

La cara de la pantalla, se modela con pequeños rodillos en los blancos, grises y negros que constituyen la primera imagen. Cuando la cámara ha grabado la imagen, esta se remodela para la consecutiva, se graba el siguiente fotograma, etc.

La pantalla de alfileres está diseñada para películas en blanco y negro. Corresponde a las técnicas de grabado más refinadas y, por tanto, está especialmente indicado para obras líricas. Tan fácil como el carboncillo o el pastel, tiene valores de tono más precisos y es idealmente limpio. Le da al artista total autonomía sobre su trabajo. Su textura es análoga a la de la impresión de medio tono y permite sombreado, lo que es impracticable con la técnica de dibujos animados.²⁶⁵

Como hemos comentado, las imágenes se producen en la pantalla de agujas mediante la presión con determinados objetos sobre la superficie de esta. El proceso, a nivel conceptual es similar a la técnica de dibujo con grisalla, que consiste en aplicar una capa uniforme de carboncillo negro sobre un papel y después, con una gamuza, difumino y goma de borrar, ir limpiando las zonas de luz de la imagen. Esta técnica, como la de la pantalla de agujas, tiene la particularidad de que es como realizar una imagen en negativo, pintando las luces, en vez de las masas de sombra.

2.4.2.3 La animación con la pinscreen

La técnica de animación con pantalla de agujas, es un método que incluimos dentro de la categoría del *stop-motion*. El animador o animadora mueve un objeto, o en este caso realiza modificaciones sobre el dispositivo, graba o fotografía un fotograma, y así sucesivamente. Es una metodología de animación destructiva, en la que no se conservan los fotogramas creados, como sucede en los dibujos animados, sino que una vez que se manipula el dispositivo, la imagen que se había creado desaparece, y solo queda el registro fotográfico. También, es un procedimiento de animación directa, como la animación de siluetas o de plastilina, en la que el animador o animadora tiene una relación física y táctil con el objeto a animar.

La imposibilidad de retocar la escena en curso, nos hace reencontrar la aventura de la creación con aguatinta, donde los arrepentimientos están igualmente excluidos.²⁶⁶

Una vez diseñado un dispositivo que alcanzaba los estándares técnicos y las posibilidades estéticas exigidos por Alexeïeff en referencia a la creación del auténtico grabado animado, y que, además, era lo suficientemente estable y duradero como para realizar con él una película, han de plantearse la práctica de

²⁶⁵ Parkey y Alexeïeff. En Halas, John y Manvell, Roger. (1976). *The Technique of Film Animation*. New York: Hastings House. Trad. a.

²⁶⁶ Alexeïeff, Alexandre. (1957). *L'écran d'épingles*. En Alexeïeff, Alexandre. (2016). *Écrits et entretiens sur l'art et l'animation (1926-1981)*. Texto seleccionado, presentado y anotado por Dominique Willoughby. Francia: PUV Presses Universitaires de Vincennes. Trad. a.

la animación con dicho artefacto. El aprendizaje debía ser doble, pues tenían que aprender cómo sacar partido al dispositivo que habían creado y, además, aprender animación, disciplina que ambos desconocían totalmente.

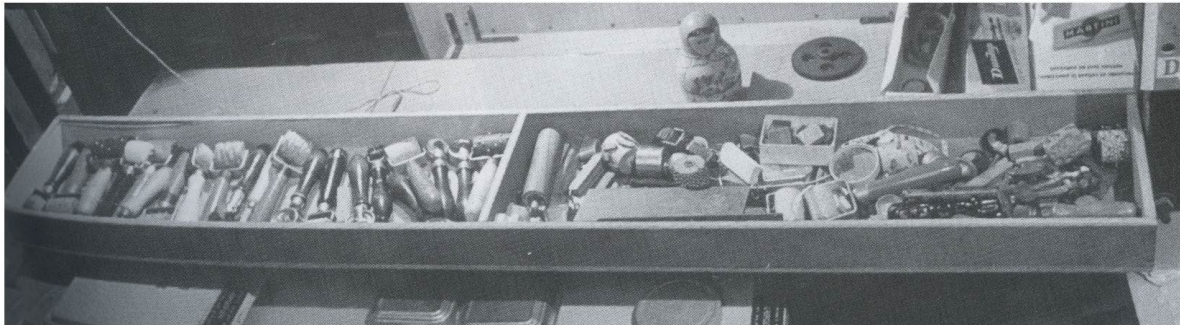


Figura 87. Herramientas de animación para la pantalla de agujas.

Como en las demás técnicas de *stop-motion* previas a la era del video, era imposible previsualizar un fotograma hasta que la película no pasaba por el revelado en el laboratorio, por lo que se puede decir que animaban a ciegas, dejándose llevar por su intuición. En un texto publicado por la pareja en 1934, explican como su metodología para crear imágenes, es opuesta a la producción de dibujos animados. En la popular técnica de animación dibujo a dibujo, al no ser una técnica destructiva, los animadores tienen la posibilidad de comprobar los fotogramas anteriores que han estado dibujando, lo cual facilita, y mucho, la planificación de los siguientes trazos.

Con la pantalla de agujas, parece que te abandones a tu suerte...Mientras que en el dibujo animado ves el andamiaje de las siluetas a través de una pila de hojas transparentes. Ves los bocetos, los filmas, y después de la proyección, los corriges.²⁶⁷



Figura 88. De izquierda a derecha, fotogramas de las películas: *Une nuit sur le Mont Chauve*, Claire Parker y Alexandre Alexeïeff, 1933. *Le nez*, Claire Parker y Alexandre Alexeïeff, 1963. *Tableaux d'une exposition*, Claire Parker y Alexandre Alexeïeff, 1972.

En el texto *Ecran d'épingles*²⁶⁸ Alexeïeff habla de los dos retos fundamentales que surgen al animar con la pantalla de agujas: el desplazamiento y la metamorfosis. La creación de desplazamiento de un objeto o un personaje en la *pinscreen* es relativamente sencilla. Se trata de mantener la forma trasladándola a otro lugar de

²⁶⁷ Alexeïeff, Alexandre. (1957). L'écran d'épingles. En Alexeïeff, Alexandre. (2016). *Écrits et entretiens sur l'art et l'animation (1926-1981)*. Texto seleccionado, presentado y anotado por Dominique Willoughby. Francia: PUV Presses Universitaires de Vincennes. Trad. a.

²⁶⁸ Alexeïeff, Alexandre (1957). L'écran d'épingles. *Le technicien du film* n°28.

la pantalla. Sin embargo, la metamorfosis requiere de un nivel de imaginación y de planificación mucho mayor. En el caso de un giro tenemos que ser capaces de imaginar cómo se vería el objeto o personaje en la siguiente posición. Si hablamos de un *morphing*, es decir, de la transformación de una imagen en otra, el artista ha de tener la habilidad no solo de visualizar el principio y el fin de esta metamorfosis, sino también todo lo que sucede entre ellos.

Como la arena, la pantalla de agujas proporciona al artista una superficie muy maleable, haciendo las metamorfosis relativamente fáciles. Por otro lado, permite un nivel mucho mayor de detalle que la arena, ya que las agujas son sostenidas rígidamente por la pantalla.²⁶⁹

Aunque en la práctica son diferentes, esta capacidad de metamorfosis también es una característica de la animación con arena, practicada por Gisèle y Nag Ansorge, de los que se hablará en otro capítulo de esta investigación, con la que guarda muchas semejanzas en lo estético y en la manera de conceptualizar la animación. Ambas técnicas, producen imágenes con resultados muy fluidos, que favorecen este tipo de transformaciones. Alexeïeff denominaba deslizamiento a esta cualidad de la animación con pantalla de agujas.

El deslizamiento es más bien un movimiento temporal de una acción limitada en curso de realización; en cambio, el deslizado se extiende como un método permanente, immanente a un mundo, a una situación prolongada, que se despliega por adhesión y traslación continuas, y se extiende a la totalidad aparente e interna de una película.²⁷⁰

Aunque la *pinscreen* fuera un artefacto creado a partir de materiales rígidos como el metal o la madera, el resultado de las imágenes creadas por este artefacto es de naturaleza fluida, como la ya citada animación con arena, la animación con pintura sobre cristal o la animación con plastilina en plano sobre cristal. El trabajo con estas técnicas, así como con la pantalla de agujas, es a la vez escultórico y pictórico y el factor tiempo posibilita esta fluidez, este deslizamiento entre unas imágenes y otras.

2.4.2.4 Los diferentes modelos de *pinscreen*

Alexeïeff y Parker construyeron una docena de pantallas de agujas entre 1930 y 1980:

1. Prototipo del lienzo con agujas, París, 1930, Alexandre Alexeïeff y Alexandra Grinevsky.
2. Pantalla nº1: La primera *pinscreen*, París, 1931, Alexandre Alexeïeff y Claire Parker. 125 cm x 92,5 cm, 500.000 agujas de 0,9 cm de diámetro y 2,5 cm de largo. Utilizada para filmar *Une nuit sur le Mont Chauve*.

²⁶⁹ Furniss, Maureen. (1998). *Art in motion. Animation Aesthetics*. London: John Libbey & Company Limited. Trad. a.

²⁷⁰ Eizykman, Claudine. (sin datar). Le cinéma épinglé ou le "Cinépinglé. En Alexeïeff, Alexandre. (2016). *Écrits et entretiens sur l'art et l'animation (1926-1981)*. Francia: PUV Presses Universitaires de Vincennes. Trad. a.

3. Pantalla nº2: Pantalla pequeña, París, 1937, Alexandre Alexeïeff y Claire Parker. 39 cm x 52 cm.
4. Pantalla nº3: VEC²⁷¹, New York, 1941-1942, Alexandre Alexeïeff y Claire Parker. 117 cm x 90 cm, 1.140.000 agujas de un diámetro de 0,45 cm. Con esta pantalla lograron obtener el doble de resolución que con la primera. Filmaron con ella *En passant*, *La nez*, el prólogo a *El proceso*, *Tableaux d'une exposition* y *Trois themes*. También fue usada para realizar las ilustraciones de varios libros.



Figura 89. Pantalla nº3 VEC.

5. Pantalla nº4: New York, 1942, Alexandre Alexeïeff y Claire Parker. 56 cm x 44 cm. Estaba construida mediante un sistema de tubos de plástico en los que se deslizaban hacia dentro y hacia fuera unos palillos pintados de negro. Tenía una resolución muy baja y no se usó para ningún proyecto, fue creada como un prototipo quizás con vistas a comercializarlas.
6. Pantallas nº5 y nº6: Pantallas bebé, París, 1962, Alexandre Alexeïeff y Claire Parker. 7,4 cm x 12 cm, 9.828 varillas.
7. Pantalla nº7: NEC²⁷² Pantalla junior, París, 1967-1968, Alexandre Alexeïeff y Claire Parker. 52 cm x 39 cm con 240.000 varillas de 0,45 cm de diámetro, afiladas en ambos extremos. Es la primera pantalla en la que la imagen era exactamente igual en ambos lados de la misma. Usada como segunda pantalla en *Tableaux d'une exposition*, y adquirida por la National Film Board of Canada. Es la que aparece en el documental de Norman McLaren de 1973, y fue usada por Jacques Drouin para su película *Mindscape* de 1976.
8. Prensa de agujas, París, 1973, Alexandre Alexeïeff y Claire Parker. 29 cm x 29,5 cm. Las varillas tienen una terminación roma en vez de afilada como en las demás versiones, y no había espacio entre ellas. Con este dispositivo querían crear las imágenes mediante relieve, no mediante sombras.

²⁷¹ Vieil écran: vieja pantalla.

²⁷² Nouvel écran: nueva pantalla.

9. Pantalla nº8: Épinette, París, 1972, Alexandre Alexeïeff y Claire Parker. 56,5 cm x 40 cm con 270.000 agujas de 0,49 cm, que se deslizaban mediante un sistema de tubos de plástico, como en la Pantalla nº4. El bastidor y el chasis estaban montados en un sistema que permitía rotar la pantalla en vertical y horizontal. Se usó como segunda pantalla en *Trois themes*.
10. Pantalla nº9, París 1980, Alexandre Alexeïeff y Claire Parker. 44 cm x 55,5 cm, es una pantalla vertical construida para realizar demostraciones.
11. Pantalla nº10, construida para el Annecy Animation Workshop.

2.4.3 La animación tridimensional y la totalización de los sólidos ilusorios

A continuación, explicaremos brevemente las otras dos técnicas con las que Parker y Alexeïeff realizaron sus películas: la animación tridimensional y la totalización de los objetos ilusorios. Aunque quedan fuera de los márgenes de esta investigación, ya que la primera no es una técnica inventada por ellos, y la segunda no es una técnica de animación, es interesante describirlas, aunque sea brevemente, ya que fueron sistemas de trabajo con los que crearon gran parte de su filmografía, o la totalidad de su filmografía, si hablamos de trabajos publicitarios.

2.4.3.1 La animación tridimensional

Lo que ellos llaman animación tridimensional, no deja de ser otra forma de llamar a la animación *stop-motion* de objetos tridimensionales que la pareja usaba para sus trabajos comerciales.

Este tipo de animación de objetos volumétricos se lleva realizando desde que en 1899 Arthur-Melbourne Cooper realizara *Matches, an Appeal*, por lo que la pareja de artistas no fueron los pioneros en su uso en para la creación de imágenes animadas. Llama la atención que, en la descripción técnica de la animación tridimensional, hay métodos de trabajo que son prácticamente iguales a los empleados por Mary Ellen Bute para sus primeros trabajos con *stop-motion*: mover el objeto, mover la cámara, y mover la luz, y en el caso de Bute, también la superficie de trabajo. Lo que sí hemos de poner en valor es el perfeccionismo con el que usaban esta técnica, con planificaciones muy detalladas sobre los movimientos de los objetos: distancias, inclinaciones, velocidad, etc., con el fin de que las acciones de éstos, fueran lo más fluidas y armoniosas posibles. También para el libro de Halas y Manvell citado anteriormente, Parker y Alexeïeff redactaron una descripción de la técnica de animación tridimensional:



Figura 90. De izquierda a derecha: *La belle au bois dormant*, Bodegas Nicolás, 1934. *Masques*, Tabaco Van der Elst, 1953. *Bain d'X*, Lavadora Bendix, 1955.

Animación tridimensional

Los objetos que van a ser animados *no tienen movimiento durante la exposición* de cada fotograma. Después de que la primera fase haya sido grabada en el primer fotograma, el aspecto de los objetos es modificado por el equipo de animación mientras el obturador está cerrado. Este segundo aspecto (o fase) es entonces grabado en el segundo fotograma, y así.

La técnica de cambiar el aspecto de un objeto fotograma a fotograma puede realizarse de las siguientes maneras:

- (1) Modificación de la luz y la exposición.
- (2) Cambiando la posición de la cámara o de los objetos
- (3) Con movimiento de objetos articulados
- (4) Sustituyendo objetos (Esta última es la más difícil, la más costosa y la más versátil de las cuatro)

En muchos casos, la estricta rigidez de los objetos durante la exposición y una alta precisión de sus movimientos es indispensable. Las articulaciones de los objetos y la maquinaria no deben tener retroceso. Nosotros usamos controles micrométricos. Nuestras suspensiones de alambre son extremadamente tensas y están unidas a una llave de control con palancas marcadas para cada dimensión. Las fases de movimiento se calculan y numeran de antemano en una "puntuación", se hacen negativos de prueba y se depuran para el control del ritmo y si es necesario, se modifica la "puntuación" antes del disparo final, que lleva mucho menos tiempo que su preparación.

El proceso requiere de un equipo de entre tres a siete personas. Es más costoso que los dibujos animados. Puede ser usado para animación en color o en blanco y negro.

Destaca en las películas publicitarias por sus efectos emocionales o líricos. Supera a los dibujos animados por los movimientos específicos del cine: zooms, rotación de volúmenes reales en el espacio, y efectos de iluminación.

Sin embargo, se presta con menos facilidad que los dibujos animados a narraciones racionales e ideas literarias y cómicas.²⁷³

²⁷³ Parkey y Alexeïeff. En Halas, John y Manvell, Roger. (1976). *The Technique of Film Animation*. New York: Hastings House. Trad. a.

2.4.3.2 La totalización de los sólidos ilusorios

La animación totalizada o totalización de objetos ilusorios, más que una técnica de animación, es una técnica de grabación de objetos en movimiento, para conseguir un tipo de efectos especiales o imágenes basadas en parámetros matemáticos. La larga exposición de la película fotosensible permite grabar el recorrido de estos objetos, creando un efecto de estela. Como ejemplifica el propio Alexeïeff, es como dejar una cámara fotográfica con mucho tiempo de exposición bajo el cielo estrellado, veremos los recorridos de las estrellas en relación al movimiento de la tierra. En el caso de la técnica de Parker y Alexeïeff, en vez de estrellas, son, generalmente, esferas cromadas e iluminadas, que realizan un movimiento pendular en un entorno oscuro. Al ser fotografiadas estas esferas en movimiento con largos tiempos de exposición, en la imagen resultante vemos el recorrido de estos.

Si atendemos a alguna de las definiciones de la animación, que han sido propuestas por diferentes artistas e investigadores²⁷⁴, las más repetidas "dar movimiento" a un objeto inanimado o la más trascendental "dotar de alma", no podemos considerar la totalización como una técnica de animación, ya que los animadores, no generan el movimiento, ni a través de la manipulación de un objeto, ni a través de la ilusión óptica que se ocasiona al reproducir un dibujo tras otro.

Hemos de insistir pues, en que no es una técnica de animación, sino de creación de imágenes mediante la fotografía de objetos en movimiento. Aunque podría compararse (y de hecho las imágenes resultantes son muy parecidas) con la técnica de creación de imágenes electrónicas generadas por Mary Ellen Bute, vamos a tratar de analizar sus diferencias.

En el caso de la totalización, el movimiento no lo causa la mano del artista, sino que es un movimiento pendular²⁷⁵, producido por las leyes de la física. En el caso de las imágenes producidas por Bute, aunque hay un componente aleatorio, derivado del propio funcionamiento del osciloscopio (recordemos que traduce a imágenes impulsos eléctricos), la artista dispone de una serie de mandos con los que puede ir modificando la amplitud de las ondas que genera el aparato, la velocidad, etc. De esta forma, la mano de la artista es la que genera las imágenes que, además, compone después mediante una impresora óptica con otro tipo de imágenes, creadas mediante otras metodologías.

Animación totalizada (desde 1951)

Los objetos a animar están en movimiento durante la exposición de cada fotograma. Llamamos a esos objetos "generadores". Los rayos de luz emanan de un generador mientras en movimiento trazan la trayectoria de este movimiento en el fotograma de una película inmóvil de la cámara. A este trazado le llamamos "un sólido ilusorio".

²⁷⁴ Ver punto dos, del apartado segundo de esta investigación dedicado al Estado de la cuestión.

²⁷⁵ Un movimiento pendular es el movimiento que realiza un objeto de un lado a otro, colgado de una base fija mediante un hilo o una varilla. La fuerza de la gravedad lo impulsa hacia el suelo, pero el hilo se lo impide, y la velocidad que lleva hace que suba de nuevo creando una curva

Los generadores se mueven mediante péndulos compuestos. Los parámetros de los péndulos y del obturador de la cámara están controlados por un sistema de cronometraje eléctrico. Los puntos de lanzamiento de los péndulos se establecen mediante una maquinaria que se extrae de la vista durante la exposición.

Cuando los parámetros y los puntos de lanzamiento no son cambiados durante una secuencia de fotogramas, la trayectoria del generador es idéntica en cada fotograma, y la secuencia se ve como "fija" para el sólido ilusorio. Para animar el sólido ilusorio, cambiamos los parámetros del sistema de cronometraje, la posición de los puntos de lanzamiento, y la forma del generador entre exposiciones. La secuencia que resulta es una metamorfosis o un movimiento. Una exposición puede variar de unos pocos segundos a un minuto o más. Si la exposición está hecha con un estroboscopio, la secuencia muestra una multitud de generadores moviéndose en el espacio.

Este proceso es económico en cuanto a mano de obra -un equipo de tres es suficiente- pero requiere costosa maquinaria de precisión. Puede usarse para blanco y negro o color, y es adecuado para la animación de formas similares a conchas, flores, anillos (humo), olas, fuegos artificiales y formas abstractas. Estos sólidos ilusorios tienen unas cualidades basadas en las leyes que gobiernan las vibraciones, y por tanto son ilustraciones muy novedosas de la correspondencia entre las artes plásticas y la música instrumental. La animación totalizada puede considerarse un paso hacia una solución cibernética del problema de la animación.²⁷⁶



Figura 91. Fotogramas de la película *Fumées*, 1951.

En un texto de 1975, *Les solides illusoires dans la synthèse cinématographique*, Alexeïeff aporta otra descripción técnica y conceptual para este proceso que también transcribimos literalmente:

DEFINICIÓN

Un SÓLIDO ILUSORIO es la porción de espacio que ocupa durante un tiempo determinado el trayecto de un sólido llamado GENERADOR.

1. La existencia de sólidos ilusorios se ha conocido desde siempre por el fenómeno de las estrellas fugaces.
2. Como norma general, los sólidos ilusorios se perciben a simple vista, cuando un generador de luz se mueve a una velocidad suficiente como para que su tiempo de viaje sea inferior a una décima parte de la duración convencional de una imagen residual.

²⁷⁶ Parker y Alexeïeff. En Halas, John y Manvell, Roger. (1976). *The Technique of Film Animation*. New York: Hastings House. Trad. a.

3. Pero el mismo sólido ilusorio puede examinarse cómodamente gracias a una larga exposición fotográfica del movimiento del mismo generador notablemente más tenue y de movimiento lento.
4. Ese registro se llama TOTALIZACIÓN y es una imagen fija.
5. La existencia de totalizaciones data de las primeras fotografías de la bóveda celeste.
6. Al igual que los sólidos reales, los sólidos ilusorios pueden animarse.
7. La película animada de sólidos ilusorios resulta de una serie de totalizaciones realizadas imagen por imagen. A diferencia de todos los demás procesos de animación, aquí cada fotograma se expone DURANTE EL MOVIMIENTO DEL MODELO.
8. En cada cuadro se reanuda el movimiento del generador, pero se modifica ligeramente su recorrido. Durante la proyección de la película esta variación del recorrido se expresará mediante movimientos de sólido ilusorio.

EQUIPO DE TALLER PARA LA ANIMACIÓN TOTALIZADA

9. La instalación consta de tres elementos:
 - a. Una cámara de cine fotograma a fotograma, sin obturador de cine. Detiene la película cara a la ventana (obturador), fotograma a fotograma.
 - b. La lente de la cámara está bloqueada por un Compur²⁷⁷ accionado a distancia por un contador.
 - c. Fuera del campo, se agrupa la maquinaria electromagnética, que mueve el generador y controla la apertura y cierre de la persiana del Compur en momentos precisos del recorrido del generador. Es sencillo crear un punto de luz utilizando una bola cromada iluminada por un foco. Refractada por el objetivo, la imagen de este punto se formará en el interior del cuarto oscuro, como un lápiz luminoso que repetirá los movimientos de la bola, invirtiendo el rastro de su movimiento en la emulsión de la película. Una bola brillante, producirá una línea limpia, comparable a la de un bolígrafo. Recubierta por una lámina de estaño arrugada, la bola trazará una línea como de lápiz o pastel. Además, cualquier forma posible se le puede dar al generador, el de una palabra u objeto suficientemente iluminado. Pero la forma del generador se verá "disuelta en el sólido totalizado".
 - d. Hemos animado muchas totalizaciones: Claire Parker, Georges Violet, Irmgard Messant-Serelle, y yo, desde 1951. Describiré las de la película *Fumées*: las exposiciones duraron 30" por fotograma. La película tiene 30 metros (1.560 imágenes). La suma de las exposiciones fotográficas: 46.800 segundos, es decir 780 minutos o 13 horas.

INTERPRETACIÓN METAFÍSICA

10. Del párrafo 9d se desprende que los movimientos del generador, cuya duración total fue de 13 horas, están de alguna manera comprimidos, condensados o reducidos a un solo minuto de proyección cinematográfica. Si hubiera sido una aceleración hubiera sido de unas 780 veces. Una aceleración considerable que el ojo habría reconocido como tal en la proyección, sin falta... pero no es el caso: entonces, ¿de qué se trata? De algo así como una solidificación del movimiento del generador; de una especie de METAMORFOSIS DE UN MOVIMIENTO EN UN OBJETO (en la que encontraremos muchas características de los objetos, excepto la opacidad y el peso) una transformación del DEVENIR en el LLEGAR A SER.

²⁷⁷ Según aclara Alexeïeff en el texto, se trata de un obturador externo al aparato que fotografía, situado delante del objetivo, y cuyo tiempo de apertura puede ajustarse con precisión.

Esto es válido para cada fotograma de la película, para cada una de las 1.560 totalizaciones que la componen.

En cuanto a toda esta película de un minuto - es claramente una animación de un objeto- de este extraño sólido ilusorio- que no es un objeto normal sino objeto en movimiento, digamos un móvil cuya velocidad se ha acelerado hasta INFINITO, convirtiéndose así en una velocidad tan grande que su DURACIÓN ha sido REDUCIDA A CERO.

Para designar una duración extremadamente corta, los ingleses tienen una simpática expresión: NO TIME. Cada fotograma totalizado ha reducido su pose de 30' a una instantánea atemporal. Desde el principio, y durante todo el recorrido del trazador hasta el final, se presentan simultáneamente ante el ojo en cada fotograma. Aquí, el movimiento se ha congelado en su totalidad y se puede contemplar indefinidamente (si se quiere, para la eternidad).

Si un poco antes pude afirmar que se trataba claramente de la animación de un objeto, el carácter de este objeto es tan inequívoco que podemos afirmar con la misma fuerza que se trata de la animación de un movimiento (en consecuencia, con el apartado 8).

LOS ROBOTS ANIMADORES

Se trata de instrumentos de dibujo comparables a compases, reglas, pistolas, escuadras, elipsógrafos, etc. Conocemos varios tipos de robot, que mencionaremos a continuación:

- 1) Un autómatas del siglo XVII expuesto en el Museo de las Artes y Oficios de París, se realizó un solo diseño, sigue el mismo.
- 2) Las *WONDER GRAPHS*²⁷⁸ mecánicos, que hicieron sus primeras apariciones en 1880 en EEUU. Yo pude ver uno expuesto en un banco en New York; trazaba una serie de curvas sin fin, destinadas aparentemente a decorar los cheques. Estas curvas podían variar de espacio entre sí, los radios y orientaciones según las relaciones entre sus poleas de transmisión.
- 3) Los fotógrafos amateurs realizan totalizaciones fijas colocando un objeto sobre un tocadiscos. Este tipo de robot primitivo puede ser desarrollado para realizar totalizaciones complejas y estroboscópicas. Describí uno bajo el título de "36 velas".
- 4) Una impresora óptica sirvió como robot de animación a N. McLaren en su película *NEIGHBORS*.
- 5) Una encantadora totalización estroboscópica fue realizada igualmente con impresora óptica por N. McLaren en su película *PAS DE DEUX*.
- 6) En los últimos quince años, muchos de nosotros hemos depositado nuestras esperanzas en el uso de ordenadores en la animación. Sin embargo, de la decena de intentos realizados hasta la fecha, ninguno ha causado asombro.
- 7) Los péndulos compuestos continuos.
- 8) Los péndulos compuestos discontinuos y estroboscópicos.
- 9) Los péndulos compuestos estroboscópicos ubicados.
- 10) Robots complejos de péndulos compuestos.

PÉNDULOS COMPUESTOS

²⁷⁸ Alexeieff se refiere a una especie de espirógrafo, un juego, para dibujar formas complejas a partir de círculos.

Yo descubrí su existencia en la primavera de 1951: una imagen armónica, de una perfección de ejecución sobrehumana, que figura en la portada de una revista expuesta en el quiosco situado frente al café Deux Magots de París. Otras imágenes análogas y de una perfección parecidas a conchas y orquídeas acompañaban un artículo afirmando que esta imagen, cuya precisión se debía a las leyes de la física, no podía producirse dos veces seguidas (ni podían ser repetidas).

Yo consideré esas afirmaciones ("la física" y "no pueden ser repetidas"), incompatibles entre ellas y decidí darme el capricho de hacer unos pequeños inventos, que finalmente me dieron la razón.

UN POCO DE TEORÍA

Aprendí de un manual de física la ley de la isocronía y la teoría matemática de los trazos armónicos. Una serie de trazos armónicos de Lissajous (si se ajustan a los del tubo de rayos catódicos) mostraban que se podía actuar con un instrumento para trazar esas CURVAS (con tanta naturalidad como trazamos líneas rectas con ayuda de una regla), a partir de un instrumento basado en un sistema de coordenadas (dos péndulos compuestos que dan los resultados análogos a los de dos diapasones de Lissajous o a la disposición electrónica de un rayo catódico).

PRIMEROS PASOS

Muy pronto quedó claro que el número de sistemas de suspensión de dos péndulos independientes es indefinido, y elegí el que me parecía más sencillo (pero no lo era). Una bola de hierro del tamaño de una nuez estaba suspendida de otra bola de hierro, grande, como una ciruela. Esta estaba colgada del techo. Llamamos "planeta" a la superior, y satélite a la inferior. La cámara filmó una u otra bola a través de un espejo negro inclinado, colocado en el suelo. Por tanto, este solido ilusorio se veía desde abajo y desde un lado.²⁷⁹

La totalización, fue uno de los primeros procesos automatizados de creación de imágenes. El obturador exterior, estaba conectado a un temporizador que permitía que se realizara la fotografía durante la duración configurada y cada equis tiempo. Además de las similitudes en el resultado gráfico hay otro punto común entre el trabajo de Bute y Parker y Alexeïeff, el ánimo de fusionar ciencia y arte a través de la tecnología y también de las matemáticas. En palabras de Dominique Willoughby:

Pero también actualizaron el potencial de la imagen cinematográfica, cristalizando la cuestión de un acercamiento artístico a la tecnología, cada vez más importante a lo largo del siglo XX. En retrospectiva, el dispositivo de Alexeïeff parece haber construido puentes históricos entre la vanguardia de los años veinte y las imágenes calculadas sintéticamente.²⁸⁰

²⁷⁹ Alexeïeff, Alexandre. (1975). Les solides illusoirs dans la synthèse cinématographique. En Alexeïeff, Alexandre. (2016). *Écrits et entretiens sur l'art et l'animation (1926-1981)*. Texto seleccionado, presentado y anotado por Dominique Willoughby. Francia: PUV Presses Universitaires de Vincennes. Trad. a.

²⁸⁰ Willoughby, Dominique. (2001). La synthèse cinématographique, des ombres aux nombres. En: Bendazzi, Giannalberto (ed). (2001). *Alexeïeff, Itinerary of a Master*. Paris: Dreamland editeurs. Trad. a.

2.4.4 La filmografía artística de Parker y Alexeïeff

Como hemos explicado, esta investigación sobre Parker y Alexeïeff se centra en sus trabajos de animación artística realizados con la pantalla de agujas, ya que nuestro ámbito de estudio son las mujeres pioneras en técnicas de animación, y las metodologías que desarrollaron para crear sus películas.

En el caso de Parker y Alexeïeff se han analizado todas las obras realizadas con pantalla de agujas, ya que solo realizaron seis con este dispositivo que inventaron para realizar animación. Estas películas son: *Une nuit sur le mont chauve* (1933), *En passant* (1944), *The Trial* (prólogo) (1962), *Le nez* (1963), *Tableaux d'une exposition* (1972) y *Trois thèmes* (1980). Además de estos trabajos realizados con *pinscreen*, produjeron otros casi setenta anuncios publicitarios entre 1934 y 1964, todos ellos realizados con animación tridimensional o animación totalizada, ninguno con pantalla de agujas, reservada para sus obras más personales. A las películas realizadas con *pinscreen* las denominaban *films de spectacle* o *theatrical films*, películas de espectáculo, para diferenciar estas obras de animación artística de las piezas audiovisuales que realizaban por encargo como forma de ganarse la vida.

Une nuit sur le mont chauve

Noche en el monte pelado

1933

Francia

Producción: Clare Parker

Dirección y animación: Alexandre Alexeïeff y Clare Parker

Música: Modest Moussorgski

8 minutos

Blanco y negro



Figura 92. Fotogramas de la película

Une nuit sur le mont chauve es la primera película realizada por Claire Parker y Alexandre Alexeïeff y la primera en la que usan el dispositivo que habían inventado para crear imágenes animadas, la *pinscreen*. La obra está inspirada en la composición del mismo título de Modest Moussorgski que, a su vez, se basó en el cuento *La noche de San Juan*, de Nikolai Gogol.

Tras un periodo de relativa calma política, Europa estaba intentando recuperarse de la sacudida a la economía mundial que había supuesto el crack del 29 en EEUU. Mientras, en Alemania, Hitler fue nombrado canciller, inaugurando así la época oscura en la que se propagó el nazismo y el fascismo por el continente.

En el periodo de entreguerras, París continuó siendo la capital mundial del arte moderno, y allí, como se apuntó en apartados anteriores, se reunían artistas que pertenecían a los diversos movimientos de vanguardia: expresionistas, dadaístas, futuristas, cubistas, y surrealistas. El *surrealismo*, surge en 1924, cuando André Breton redactó el Manifiesto Surrealista, y es en este movimiento en el que más adelante intentaremos enmarcar la obra de Parker y Alexeïeff. Él había emigrado a Francia en 1921 buscando hacerse un hueco en el mundo artístico, y tras un periodo trabajando en el Teatro Pitoeff como escenógrafo, pudo dedicarse por entero a su trabajo como ilustrador, fundamentalmente con las técnicas del grabado y el aguafuerte. Parker,

a su vez, también se había trasladado a París en 1931, buscando integrarse en los círculos culturales y artísticos, así como formarse para dedicarse al arte.

Como se ha comentado anteriormente, en primer lugar, Alexeïeff tomó a Parker como alumna y después, trabajaron juntos en el desarrollo de la primera pantalla de agujas con la que filman *Une nuit sur le mont chauve*. Según cuenta Alexeïeff, escuchó durante varias noches la pieza musical, intentando visualizar las escenas que le inspiraba la composición.

Especulé sobre cuál era el manifiesto que contenían estas escenas, razonando lo que iba a hacer, "*la batalla de la oscuridad de la noche con la divina luz del día*". O "*la batalla entre el bien y el mal*".²⁸¹

Tras el título, primero en inglés, *Night on Bald Mountain* y abajo, más pequeño, en francés, leemos: Grabados animados de Alexeïeff y Claire Parker. La película comienza con la imagen de un espantapájaros, cuyas prendas se mueven con el viento, hasta que éste las arrastra, y solo queda la estructura. Tras un pequeño movimiento de cámara, vemos imágenes de nubes que pasan ante nosotros hasta que nos permiten ver la cumbre de una montaña. La imagen del espantapájaros se repite, pero esta vez seguimos con la cámara las prendas que llevaba, y vemos como una de las mangas de la chaqueta cobra vida y coge el sombrero para ponérselo, como saludando. La figura, como un fantasma, realiza algunas piruetas en el cielo, y sale de plano.

En un plano aéreo, una manada de caballos trota bajo la luz de la luna. El encuadre va cambiando, por corte, a planos más cerrados, hasta que vemos a un único caballo que corre ante la cámara. De la nada se forma una figura que, en plano general parece humana, pero en un primer plano vemos que es otro tipo de primate, un gorila. Desde la cara del gorila hay un *morphing* a un ave de pico largo, por corte la observamos desde varios ángulos, para terminar en un plano general. El ave salta, y la sombra que proyecta se pega a la figura a través del pico, y cuando cae es como si fuera a pisar la cámara con unos pies que se han transformado en humanos.

Vemos varios paisajes por los que van apareciendo unas pequeñas huellas como provocadas por los pies de un fantasma. Aparece una figura blanca que pasa corriendo en diagonal entre unos árboles sin hojas, que intentan atraparla. Tras un primer plano de esa figura que eleva las manos con gesto de desesperación, la vemos correr por un entorno que intenta atraparla. Figuras negras, huellas que se multiplican en el suelo, grupos de sombras que vuelan en círculos sobre el paisaje, una especie de molino cuyas aspas son manos humanas y que estallan como fuegos artificiales. Hay un grupo de figuras negras con máscaras o caras muy blancas que bailan en un círculo, como si fueran un aquelarre, hasta que queda una sola, que realiza una especie de ritual que provoca que cambie el paisaje. Vemos girar a esta figura, con la cámara en contrapicado, hasta que se aleja en el cielo. Aparece otra

²⁸¹ Alexeïeff, Alexandre. (1979). Carta enviada por Alexeïeff a Benzazzi. En Bendazzi, Giannalberto (Ed). (2001). *Alexeïeff, Itinerary of a Master*. Paris: Dreamland editeurs. Trad. a.

y ambas se enfrentan en una lucha hasta que se funden y se transforman en un caballo. El caballo trota por la montaña hasta que cae al suelo, cae también la luna llena, mientras un grupo de figuras vestidas de oscuro, realizan extrañas cabriolas.

De entre las nubes surge una silueta negra que baila ante la cámara, cuando va a hacer un gesto de saludar, quitándose el sombrero, se quita también la cabeza. Vemos una figura negra entre las nubes, después una blanca, que también, al ir a saludar, se quita la cabeza, pegada al sombrero. Un caballo tumbado sobre el suelo como muerto, consigue levantarse y una bandada de cuervos negros revolotean a su alrededor. Tres bocas que flotan con varias filas de dientes se ríen terroríficamente. Las figuras de negro giran alrededor del caballo en primer plano. Volvemos a ver el molino que estalla como fuegos artificiales, la figura que baila sobre la cámara en contrapicado, y así se van repitiendo alguna de las imágenes que ya hemos visto, algunas invertidas, como el caballo que, en vez de levantarse, se tumba. Vemos un edificio, y una especie de penitente. Es un hombre con sombrero en un paisaje luminoso que tras una transición vertical se transforma en un paisaje con un lago en el que vemos las nubes reflejadas y un barco del que sale vapor. Una imagen igual, pero con los barcos blancos en vez de negros, y en la que el humo se convierte en una transición, que parece un agujero hecho en un papel rasgado, a través del cual vemos la siguiente escena, un hombre tocando la flauta con la cabeza apoyada en un árbol, imagen con la que termina la película.

Como ya hemos avanzado, si pudiéramos enmarcar esta película en una corriente artística, esta sería el *surrealismo*. En la obra, no hay una voluntad narrativa, sino la idea de provocar sensaciones en el espectador a través de imágenes evocadoras, como en un sueño.

La tonalidad general de la película es sombra, nocturnidad, nubosidad. De la oscura nube emergen apariciones fantasmagóricas y grotescas. Alexeïeff anima las brumas, los personajes con metamorfosis fantásticas, así como los fondos, la iluminación y la profundidad de campo.²⁸²

La obra, que más que un sueño feliz, parece una pesadilla, está repleta de fantasmas, figuras terroríficas, bocas flotantes cuya risa no es divertida, sino que espanta, e incluso un aquelarre de brujas. Esta fantasía surrealista está emparentada con obras como el *Ballet mécanique* (1924) de Lèger en la que imágenes figurativas conviven con otras abstractas, como un collage de impresiones sensoriales. Estos juegos visuales, que encontramos en este primer trabajo de Parker y Alexeïeff, también nos remiten a otros trabajos de surrealistas como Man Ray, o a la hipnótica *Anémic Cinéma* (1926) de Duchamp.

Otra de las referencias estilísticas que hallamos en este poema visual es la pintura de claroscuro, con fuertes contrastes entre las zonas de luz y de sombra, en la que los efectos lumínicos modelan las figuras. Llevando al máximo las posibilidades

²⁸² Willoughby, Dominique. (2001). La synthèse cinématographique, des ombres aux nombres. En Bendazzi, Giannalberto (Ed). (2001). *Alexeïeff, Itinerary of a Master*. Paris: Dreamland editeurs. Trad. a.

expresivas de esta técnica, podríamos hablar de *Une nuit sur le mont chauve*, como una obra tenebrista, en la que la presencia de la luz hace emerger las formas en un ambiente de oscuridad total.

A pesar de las dificultades que entraña la técnica, además de los planos animados, hay en esta película multitud de efectos realizados con la propia pantalla de agujas, cambios de plano, pequeños movimientos de cámara, transiciones, como la del vapor del barco que acaba siendo un agujero que nos deja ver la escena siguiente. También hay pequeños desenfocs realizados con la propia *pinscreen* y una cámara lenta que, aunque multiplicaba la cantidad de fotogramas que había que diseñar, contribuye a este *tempo* dilatado que favorece esa impresión de ensoñación. En otros momentos, pasamos de esa ensoñación de ritmo pausado a una alucinación en la que las velocidades y los cambios se aceleran. Mención aparte merecen los *morphings* o en palabras de Alexeïeff, las metamorfosis, cuando una figura se transforma en otra o cuando gira ante la cámara pasando de un plano frontal a un arriesgado escorzo en contrapicado.

Une nuit sur le mont chauve supuso dieciocho meses de trabajo para Parker y Alexeïeff, y como apunta Dominique Willowughby, la realización de esta película “constituía simultáneamente el aprendizaje de la animación y el descubrimiento de la pantalla de agujas por parte de sus autores”²⁸³. Ninguno de los dos tenía experiencia ni formación en animación, y como se ha explicado, al trabajar con celuloide, no tenían la posibilidad de ver lo que iban grabando hasta que la película no era revelada, con lo que requería de una gran capacidad de planificación e imaginación. No hay constancia de que trabajaran con un storyboard, sino que, más bien, habían imaginado una serie de composiciones visuales inspiradas por la música, y de una forma intuitiva y experimental, iban pasando de una a otra. Con un sistema, que Alexeïeff define como coreográfico, dibujaban en largas tiras de papel cuadrículado algunas de las escenas que correspondían a cada frase de la composición musical.

La animación en una pantalla de agujas implica un proceso creativo que se debate entre las limitaciones inherentes al dispositivo, sus características técnicas y su fondo material, y una poética de la incertidumbre, propia de un vagabundeo del pensamiento.²⁸⁴

Mientras Alexeïeff tenía un rol más cercano a la dirección artística, diseñando las imágenes que había ido imaginando escuchando la pieza musical, Parker fue la productora de la obra, y asumió roles más técnicos durante el rodaje, pero sobre todo se centró en la animación. Fue ella quien diseñaba los movimientos, calculaba los tiempos de las escenas o manejaba la cámara. La película está planteada como un plano secuencia, en el que las imágenes se suceden unas tras otras.

²⁸³ Willoughby, Dominique. (2001). *La synthèse cinématographique, des ombres aux nombres*. En Bendazzi, Giannalberto (Ed). (2001). *Alexeïeff, Itinerary of a Master*. Paris: Dreamland editeurs.

²⁸⁴ Barrés, Patrick. (2019). *Les inventions cinématographiques d'Alexandre Alexeïeff et Claire Parker, ou comment « voir clair les yeux fermés. Création collective au cinéma*. Trad. a.

Sin embargo, no deja de ser un conjunto de magníficas escenas levemente hilvanadas, casi una demostración de ese nuevo juguete.²⁸⁵

Hay que señalar que, en 1940, Disney incluyó en su película *Fantasia*, la pieza musical *Night on Bald Mountain*, es decir la misma sobre la que Parker y Alexeïeff crearon su primera obra cinematográfica. Las similitudes son muchas, la atmósfera, la temática terrorífica con demonios, brujas y fantasmas, esta identificación de la noche con el mal, que es como Alexeïeff había descrito la obra. En esta película, Disney se inspiró -por no decir que directamente copió- en la esencia del trabajo de muchos artistas de vanguardia que durante los años veinte y treinta, crearon obras audiovisuales que han sido definidas bajo el epígrafe música visual. En la película *Fantasia*, no sólo hay imágenes que recuerdan a las películas de Mary Ellen Bute, sino que, las presentaciones de las primeras secuencias, nos remiten a los textos de presentación de las obras de la artista americana.

Una vez terminaron su primera película, *Une nuit sur le mont chauve*, Alexeïeff estaba convencido de que una vez la estrenaran, podría devolver la inversión a la familia de Parker, pero se llevó una gran decepción. Se publicaron críticas positivas en Francia e Inglaterra, pero solo hubo un puñado de proyecciones, así que Alexeïeff juró que no volvería a hacer una película hasta que no hubieran recuperado el capital invertido.

Graham Greene, un crítico de cine de *The Spectator*, describió el filme como “una fantasía que le ha dado por lo menos a un espectador el más puro placer estético que ha recibido del cine”²⁸⁶. Según John Halas “este cortometraje ha abierto nuevos horizontes en el arte animado. Finalmente, las bellas artes se han fusionado con la animación”²⁸⁷

A pesar de las carencias narrativas y técnicas y de que la obra es un gran experimento con un dispositivo recién inventado por ellos, es un ejercicio de preciosismo y audacia audiovisual, que inicia una carrera en el cine artístico para estos dos creadores, que con los años se ganaron el reconocimiento y el respeto de investigadores e historiadores del cine de animación.

²⁸⁵ Flórez, David. (2010). 100 AS (XXVII): La Nez (1964) Alexei Alexeïeff/Claire Parker. <https://encirculos.blogspot.com/2010/08/100-as-xxvii-la-nez-1964-alexeie.html> Trad. a.

²⁸⁶ Greene, Graham. (1936). *Sin título*. Publicado en *The Spectator*. Trad. a.

²⁸⁷ Halas, John. (1987). *Masters of animation*. Londres: BBC Books. Trad. a.

En passant

A propósito

1944

Canadá/EEUU

Producción: National Film Board of Canada

Dirección y animación: Alexandre Alexeïeff y Clare Parker

Música: *Et moi je m'enfuyais* (Canción popular canadiense)

4 minutos

Blanco y negro



Figura 93. Fotogramas de la película.

En passant es un cortometraje que forma parte de una serie de cuentos animados para niños titulada *Chantes populaires*, producidos por la National Film Board de Canadá, en la que participaron Norman McLaren o Maurice Montgrain.

Tras la entrada de las tropas nazis en París en 1940 Francia se convirtió en un "estado títere", y más de la mitad de su territorio pasó a estar invadido, si no, directamente anexionado por los alemanes. Ante esta situación Parker y Alexeïeff escapan a EEUU, donde pueden quedarse ambos, tras haber contraído matrimonio en 1941. Fijaron su domicilio en New York, donde muchos artistas europeos habían recalado huyendo de la ola ultra derechista que recorría el continente europeo.

Después del fracaso comercial de *Une nuit sur le mont chauve*, Alexeïeff y Parker se habían dedicado a realizar trabajos publicitarios creados con animación tridimensional. En EEUU, no tuvieron la oportunidad de realizar otros trabajos publicitarios excepto la animación del logotipo del US War Department. Fueron invitados por Norman McLaren, admirador de la primera película de Parker y Alexeïeff, a realizar una pequeña pieza para una colección de pequeños cortometrajes para niños, basadas en canciones y cuentos del folklore popular canadiense y producida por la National Film Board de Canadá.

La película comienza con las letras impresas sobre un plano detalle de las aspas de un molino. La siguiente imagen es un plano general de un paisaje agrícola, en el que se sitúa a la izquierda de la imagen el molino, y a la derecha una pequeña granja,

rodeada de árboles, de cuya chimenea sale humo. Entra en plano una pelota botando que, en un momento dado se transforma en una ardilla que salta hacia las aspas del molino, por las que corretea como un hámster en su rueda. Vemos unas montañas de heno y dos personas trabajando junto a ellas, la ardilla corretea y la cámara la sigue hasta que llega a una cesta, con el almuerzo de los campesinos, de la que come, se asusta y sale corriendo entre los montones de heno.

Entre árboles se dibuja una iglesia, mientras la ardilla trepa por uno de los troncos. Mediante un efecto de borrado de la fachada vemos el interior del edificio, con el altar y algunos fieles. Mientras, la ardilla observa la torre de la iglesia desde una rama, pasa una bandada de pájaros y la ardilla salta hábilmente hasta otra rama.

Vemos una especie de pajar o granero, pasa por delante un gallo con su caminar característico, le sigue la ardilla imitando graciosamente sus gestos, pasa otra vez el gallo que se detiene y cacarea. Vemos corretear a la ardilla, un primer plano del gallo, que observa como la ardilla se vuelve a transformar en una pelota que rebota por los campos.

Si *Une nuit sur le mont chauve* era una película oscura en el sentido literal y literario de la palabra, *En passant* es una obra luminosa y amable. Hay que tener en cuenta que es un trabajo destinado al público infantil por lo que es una película humorística y mucho más narrativa que la anterior. En una entrevista realizada por Pierre Philippe se da el siguiente diálogo, cuando Alexeïeff afirma que pasaron treinta años entre su primera y su segunda película.

- Se olvida de *En passant*.
- *En passant*, sí, la había olvidado. Se hizo en un momento tan difícil. La guerra, Canadá, esa tierra americana totalmente extranjera, ese National Film Board que estaba en su infancia en ese momento, y me inspiraba desconfianza y preocupación. Y además ese pretexto, esa canción... ¡Ya me entiende! Sólo tenía un objetivo: hacerme comprender. ¡Nadie entendía nada y el único rayo de sol que había en esta niebla eran los calcetines amarillos de McLaren!²⁸⁸

Esta conversación es una de las pocas referencias a *En passant*, que encontramos en los muchos textos escritos por Alexeïeff, así como en entrevistas y artículos. Si como hemos apuntado anteriormente, reservaban este dispositivo para los *films de spectacle*, es decir, para sus obras de animación artística, quizás no estaban muy convencidos con usar la pantalla de agujas para un encargo. Sin embargo, McLaren, admirador de *Une nuit sur le mont chauve*, y apasionado de la animación experimental estaba muy emocionado con la idea de que volvieran a usar el dispositivo en la National Film Board, donde acaba de fundar el departamento de animación. A partir de este encuentro, McLaren y el matrimonio Parker- Alexeïeff se

²⁸⁸ Phillippe, Pierre. (1963). Entrevista con Alexandre Alexeïeff. En Alexeïeff, Alexandre. (2016). *Ecrits et entretiens sur l'art et l'animation (1926-1981)*. Texto seleccionado, presentado y anotado por Dominique Willoughby. Francia: PUV Presses Universitaires de Vincennes. Trad. a.

hicieron amigos, e incluso en 1953 Alexeïeff le dedicó un entrañable texto al animador, con el que se identifica como inventor de técnicas.

En una carta, Norman McLaren relató a Cecile Starr, algunos recuerdos sobre la producción de *En passant*:

El departamento de animación del que era responsable eligió (no sé quién) seis canciones populares canadienses para ilustrar.

Había visto *Une nuit sur le mont chauve* en los años treinta, y, evidentemente, me quedé deslumbrado. A mediados de la década de 1940 me enteré de que los Alexeïeff vivían en New York. Pensé que sería maravilloso convencerles para ilustrar una de las canciones.

No recuerdo cómo contacté a Claire y Alexandre, pero sí los recuerdo escuchando las cintas con las canciones en una sala de proyección de Broadway, antes de ir a un bar a discutirlos. Parecían muy interesados en el proyecto, pero necesitaban tiempo para pensarlo y elegir la canción que mejor les convenía. Seguramente debí enviarles un disco o una cinta con las canciones, porque unas semanas más tarde, finalmente, eligieron *En passant*.

Tengo otro recuerdo en el ONF²⁸⁹ en Ottawa.... proyectamos juntas *En passant* y *C'est l'aviron* (que yo acababa de terminar), ya que ambas se iban a estrenar juntas bajo el título *Chants Populaires*, en una única bobina.²⁹⁰

Resultan muy llamativas las características estéticas y estilísticas de la película *C'est l'aviron* que McLaren realizó para esta misma colección de piezas audiovisuales, ya que hay una influencia evidente del estilo de Parker y Alexeïeff.

Las imágenes creadas por McLaren tienen las características del claroscuro que tanto interesaba a la pareja. En ellas hay un fuerte contraste entre zonas claras y oscuras, y es la luz, la que parece modelar las formas a partir de la oscuridad que predomina en el conjunto.

C'est l'aviron sigue siendo una de las películas más bellas de McLaren, y destaca como uno de los dos auténticos hitos de la serie, siendo el otro, la impresionante neoconstructivista *En passant*, de Alexander Alexeïeff, con su secuencia inicial y final audazmente gráficas y su impresionante vista en corte de una iglesia. Alexeïeff fue uno de los cuatro directores (junto con Fischinger, Émile Cohl y Len Lye) que McLaren reconoció más tarde como verdaderas influencias en su propio estilo, por lo que traer al director ruso para trabajar en una película de su serie *Chants populaires* debió de ser una gran emoción. En cualquier caso, la colaboración dio como resultado un corto inspirado y un buen ejemplo del dinamismo y el internacionalismo de los primeros años del NFB.²⁹¹

²⁸⁹ Festival Internacional de Animación de Ottawa, Canadá.

²⁹⁰ McLaren, Norman. (1984). Carta a Cecile Starr. En Bendazzi, Giannalberto (Ed). (2001). *Alexeïeff, Itinerary of a Master*. Paris: Dreamland editeurs. Trad. a.

²⁹¹ Kinik, Anthony. (2007). From *Chants populaires* to *Chansons contemporaines*: Pop, Politics, and Film. *Nouvelles vues sur le cinéma québécois* n°7. Trad. a.

Como ya se ha comentado, *En passant* es una obra luminosa, consiguiendo crear unos resultados gráficos con la *pinscreen*, que nos dan una pista sobre las múltiples posibilidades estilísticas de este dispositivo.

La obra se realizó con la *Pinscreen* nº3 (VEC), que tenía el doble de resolución que las anteriores pantallas de agujas. Lo cual se aprecia, particularmente, en el primer plano del gallo que está lleno de detalles y alcanza un gran realismo. Para poder realizar en encargo de la NFB construyeron a propósito esta nueva pantalla de agujas que "hacía posible producir efectos como los de los carboncillos de Seurat."²⁹²

Hay que destacar de esta obra el perfeccionamiento de las técnicas y conceptos relacionados de la animación con respecto a *Une nuit sur le mont chauve*. Aunque habían estado diez años sin trabajar con la pantalla de agujas, durante este tiempo Parker y Alexeïeff, habían realizado más de veinte trabajos publicitarios, con lo que ellos llamaban *animación tridimensional*. Los movimientos y las acciones son mucho más fluidos y armoniosos que en *Une nuit sur le mont chauve*, poniendo en evidencia la capacidad de la pareja, no solo como artistas gráficos, sino también como animadores.

A diferencia de su anterior película, en *En passant* hay varios movimientos de cámara que enriquecen el lenguaje audiovisual. Estos movimientos, como panorámicas y zooms o *travelling in*, están realizados sobre la propia pantalla, mientras hay imágenes animadas. Podemos especular que, componían un fotograma en la pantalla, movían la cámara, grababan y así sucesivamente. Recordemos que, para sus películas realizadas con animación tridimensional, uno de los elementos expresivos que señalan en la descripción de la técnica es la posibilidad de animar la cámara al igual que las luces.

Aunque *En passant* es una anomalía dentro de las películas de Parker y Alexeïeff realizadas con pantalla de agujas, ya que se aleja del concepto poético, surrealista y siniestro de sus otros trabajos, para acercarse a un lenguaje alegre y luminoso, es una obra en la que se aprecia una enorme evolución en cuanto a la técnica de la animación.

²⁹² Alexeïeff, Alexandre. (1963). Reflections on motion pictures. En Alexeïeff, Alexandre. (2016). *Écrits et entretiens sur l'art et l'animation (1926-1981)* . Francia: PUV Presses Universitaires de Vincennes. Trad. a.

The Trial (prologue)

El proceso (prólogo)

1962

Francia

Dirección y animación: Alexandre Alexeïeff y Clare Parker

7 minutos

Blanco y negro

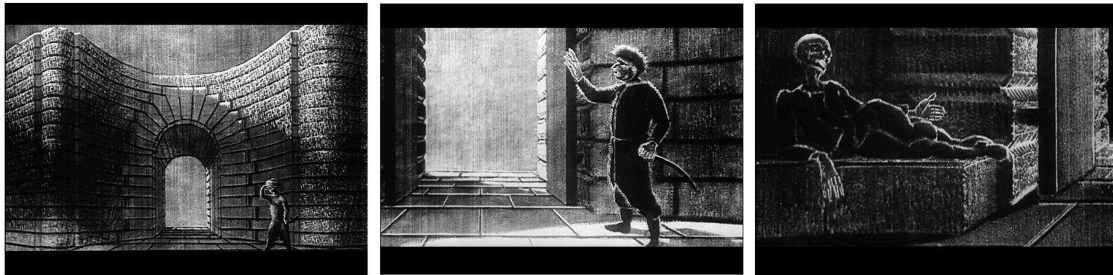


Figura 94. Fotogramas de la introducción a la película.

The Trial no es una película, sino el prólogo ilustrado con imágenes creadas con pantalla de agujas para la obra cinematográfica homónima dirigida por Orson Welles.

El fin de la II Guerra Mundial trajo un periodo de relativa calma al mundo occidental, aunque, poco a poco, las hostilidades entre EEUU y la URSS fueron en aumento hasta llegar al punto álgido en 1962, cuando la crisis de los misiles hizo que el mundo estuviera más cerca que nunca de vivir una guerra nuclear.

EEUU, no solo estaba enfrentado a la URSS, sino que llevaba desde 1955 inmerso en la Guerra de Vietnam, que tuvo como respuesta una ola de pacifismo a nivel mundial protagonizada por jóvenes hippies e intelectuales de izquierda.

Parker y Alexeïeff habían regresado a París en 1946 tras el final de la guerra y habían retomado su trabajo como creadores de piezas publicitarias.

Si entre la primera y la segunda película creadas con pantalla de agujas pasaron diez años, entre la segunda y la tercera pasaron casi veinte. En realidad, este prólogo de la película *El proceso*, dirigida por Orson Welles, se realizó mientras Parker y Alexeïeff estaban filmando *Le nez*, su siguiente película con pantalla de agujas, pero ante la propuesta del afamado director americano, no pudieron negarse y pararon el rodaje de su obra, para realizar este encargo.

Un asistente del director se puso en contacto con ellos para proponerles realizar este prólogo. En principio dijeron que no, pero al aclararles que la propuesta consistía en realizar ilustraciones y no animación, aceptaron. Alexeïeff contó en una entrevista que cuando Welles fue a verle le pareció como “un magnífico elefante mecánico con su cigarro”.

El director americano había visto la versión del libro *Doctor Zhivago* ilustrada con la *pinscreen* que Gallimard había publicado en 1959, y ese era el tipo de trabajo que quería para *The Trial*. Según Alexeïeff comenzaron a hablar “como si hubiéramos interrumpido un diálogo que duraba muchos años”. Wells le pidió estar presente durante el proceso, pero Alexeïeff le dijo que, aunque “no podíamos negarle nada, perjudicaría a la animación” y “no insistió”. Alexeïeff afirmó en esta entrevista, que se “emocionó enormemente que un gran artista viniera a encargarme que hiciera el prólogo de *El proceso de Kafka*.”²⁹³

En el prólogo de *The Trial* las imágenes se suceden, mientras escuchamos la voz del propio Welles, que recita un pasaje de la novela de Kafka:

*Ante la ley, está plantado el guardián*²⁹⁴.

Vemos un muro en cuyo centro hay una entrada con un arco, en el lado derecho está el guardián. Un hombre llega a la puerta y dice: *Quisiera llegar hasta la ley. Pero el guardián no le permite entrar, así que espera.*

El hombre trata de asomarse y el guardián le reprende:

No intentes entrar sin mi autorización.

Soy muy poderoso, y sin embargo no soy más que el último de los guardianes.

El hombre sigue esperando, pasan las estaciones y va entregando al guardián todo lo que posee, este le dice:

Acepto solo para que puedas estar seguro de haberlo intentado todo.

El hombre, cada vez más abatido, continúa esperando junto a la entrada, medio tumbado en el poyete del muro, casi convertido en un cadáver: *Si como está escrito, todo el mundo se esfuerza en alcanzar la ley ¿Cómo es posible que nadie más se haya presentado aquí en el transcurso de tantos años? Y como el hombre ya no oye apenas, el guardián le grita al oído: Porque nadie más que tú hubiera sido admitido.*

El guardián agachado cerca del hombre le dice:

Nadie más hubiera podido franquear esa puerta.

²⁹³ Péché, Jean-Jacques. (1964). Entrevista con Alexandre Alexeïeff. En Alexeïeff, Alexandre. (2016). *Ecrits et entretiens sur l'art et l'animation (1926-1981)*. Texto seleccionado, presentado y anotado por Dominique Willoughby. Francia: PUV Presses Universitaires de Vincennes.

²⁹⁴ Las frases en cursiva, que pertenecen a la voz en off de la película están tomadas de la versión doblada en castellano, se desconoce el traductor.

Estaba reservada para ti.

Se cierran unas puertas, que habían estado abiertas todo este tiempo, tras ellas queda el guardián, y fuera el hombre.

Esta historia, se narra en una novela titulada El proceso ¿Qué significa?

Lo que parece significar.

No hay misterio, ni enigma que resolver.

Debemos decir, que la lógica de esta historia, es la lógica de un sueño, o de una pesadilla.²⁹⁵

Vemos un plano general del muro, con las puertas cerradas, y tras ellas un resplandor, el hombre, continúa fuera tumbado. En este momento, y con un fundido encadenado aparece la primera imagen de la película de imagen real en la que vemos al actor protagonista, Anthony Perkins, dormido.

La estética y el estilo plástico en este trabajo de Alexeïeff y Parker, se mantiene con respecto a *Une nuit sur le mont chauve*, y tiene aún más en común con *Le nez*, película que estaban filmando cuando Welles se puso en contacto con ellos para encargarnos el prólogo de este proyecto cinematográfico.

El grabado animado, se sustenta sobre los rasgos estilísticos que ya hemos descrito previamente y que desarrollaremos más adelante en el apartado dedicado a la estética de sus películas creadas con pantalla de agujas. Las influencias del puntillismo, así como de la pintura del claroscuro están presentes en esta obra, en la que las formas se modelan a partir de los fuertes contrastes entre la sombra y la luz, que es la que hace emerger las imágenes.

En este prólogo a la película de Welles no hay animación, es más bien una sucesión de ilustraciones. La primera parte está montada mediante transiciones en las que las imágenes se levantan desde abajo, y en la segunda van apareciendo mediante un fundido. Hay cierta narración audiovisual, ya que pasan de planos muy abiertos a planos generales de los personajes, y luego a planos medios. A veces, este cambio de encuadre está realizado acercando la cámara o acercando la imagen mediante un zoom, con lo cual, la resolución disminuye, y vemos con mucha claridad, la textura de la pantalla de agujas. Aunque no haya animación sí que hay sensación de movimiento cuando el protagonista está de pie, y en la siguiente imagen está sentado. También hay percibimos el paso del tiempo cuando en un mismo encuadre se van encadenando imágenes en las que vemos el muro y su entrada a veces soleado, con lluvia, de noche, o nevado.

Tardaron tres semanas en crear las treinta imágenes. No sabemos si Welles envió a alguien para filmarlas o lo hicieron Alexeïeff y Parker, tampoco se ha encontrado

²⁹⁵ *The trial*, Orson Welles, 1962. Basada en *Der Prozess*, Franz Kafka, 1925.

información sobre si las transiciones se hicieron en postproducción, cuando montaron la película, o las hicieron en directo con la *pinscreen*.

Se ha especulado que las ilustraciones pudieran ser fotografías, si observamos el metraje a buena calidad, veremos que, aunque las imágenes son fijas hay cierta vibración, pero esto puede deberse, o bien, a que se filmó con celuloide la pantalla de agujas directamente, o que se realizaron fotografías que era el procedimiento cuando realizaban ilustraciones, y estas se filmaron posteriormente.

La película ganó el premio a mejor película otorgado por el Sindicato Francés de Críticos de Cine, y el premio FIPRESCI del Festival Internacional de Valladolid, estuvo nominada al León de oro en el Festival de Venecia, y fue incluida como una de las diez mejores películas del año por *Cahiers du cinéma*.

Le nez

La nariz

1963

Francia

Producción: Cinéma nouvelle

Guion: Basado en la novela corta *Hoc nos* de Nikolai Gógol

Dirección y animación: Alexandre Alexeïeff y Clare Parker

Música: Improvisación sincronizada posteriormente de Hai Minh

11 minutos

Blanco y negro



Figura 95. Fotogramas de la película.

Como se ha comentado en el apartado dedicado al prólogo de *The trial*, Alexeïeff y Parker estaban rodando *Le nez* en 1962, cuando el director de cine Orson Welles se puso en contacto con ellos para que participaran en su nueva película. Ambas obras comparten el contexto en el que fueron creadas, desde lo político al ámbito cultural y artístico. Parker y Alexeïeff, a los que poco les importaba el *zeitgeist*, o espíritu del momento, realizaron una obra basada en un cuento ruso de finales del siglo XIX.

En el mundo del arte, las vanguardias de principios del siglo XX dejaron paso a movimientos como el *expresionismo abstracto*, el *arte pop*, *Fluxus*, el *minimalismo* o el *arte conceptual*. Alexeïeff y Parker permanecieron ajenos a estos movimientos artísticos y culturales, y las obras que realizaron con pantalla de agujas tenían un estilo plástico que, si en los años treinta podía resultar innovador, en los sesenta tenía un carácter evidentemente anacrónico. Sin embargo, a mitad de las dos décadas que separan *En passant* y *Le nez*, idearon el proceso de creación de imágenes en movimiento llamado *totalización*, que como se ha comentado previamente, tiene similitudes estéticas con la obra audiovisual de artistas abstractos como Mary Ellen Bute.

La película está basada en el cuento *Hoc nos* (*La nariz*) de Nikolai Gogol, que fue publicado en 1836, y narra la historia de un funcionario cuya nariz lo abandona y vive su propia vida, alcanzando un rango social superior al de su propietario.

La película comienza cuando observábamos desde lo alto, un puente que cruza el encuadre de izquierda a derecha, un río que desde el horizonte pasa por debajo del puente, y, a ambos lados del río, edificios, con algunas ventanas encendidas. Empieza a clarear y el sol sale por la línea del horizonte, mientras una panorámica lateral acompaña el cambio de luz.

En otro plano aéreo vemos un edificio con un gran patio interior, y, a lo lejos, unas cúpulas que recuerdan a la arquitectura rusa. El sol ilumina estos tejados y, mientras empieza a salir humo de una chimenea, la cámara se acerca a la fachada del edificio donde leemos el rótulo Barbero. El sol, que entra a través de una ventana, proyecta su luz en una pared y en el suelo, y continúa avanzando hasta iluminar una botella y una tetera.

Vemos la puerta de un horno y al lado una mujer con los brazos en jarra. En el siguiente plano, una pala saca un pan del horno que empieza a humear y despierta a un hombre que duerme en la *perekryshka*.²⁹⁶ El pan está en la mesa junto a un cuchillo. El barbero baja de la *perekryshka* y se queda de pie en ropa interior, lo con una rápida transición lo vemos con una chaqueta, y en el siguiente plano está sentado en una mesa frente al pan. Lo corta con el cuchillo, y al caer una rebanada vemos que dentro de la hogaza hay una nariz.

La nariz, cae girando, la mujer, disgustada, le dice algo al hombre, que estupefacto mira al pan, y a la nariz. La mujer hace el gesto de cortar el cuello con un cuchillo, y le indica que se vaya. Tras un forcejeo el barbero coge la nariz y sale a la calle.

Mientras se aleja caminando, vemos a otro hombre emerger del suelo tras él. El barbero lanza la nariz al suelo, mientras ve como una farola se transforma en una especie de guardia. El barbero huye, atenazado por la culpa ya que piensa que le ha cortado la nariz a un cliente mientras le afeitaba. Se quita la gorra una y otra vez, y saludando con ella, humillándose y recogiendo la nariz disimuladamente. Vemos el puente, el hombre llega y lanza la nariz al agua, que se sumerge junto a un pez.

En un diván duerme otro hombre y contemplamos su sueño: el diván convertido en una barca en la que se mece junto a una mujer. Se hace de día y el hombre se levanta, se peina frente al espejo y, de repente, sorprendido, se asusta de algo que ve en su propio rostro. Su nariz ha desaparecido. Se toca la cara, asustado, vuelve a mirarse, hace aspavientos desesperado. Las paredes van desapareciendo y vemos la calle, varias copias de la mujer de la barca que lo miran alucinadas. Llegan un carro de caballos del que baja una nariz, con capa y anteojos.

El coche de caballos llega a un gran palacio y tras él, el hombre sin nariz que, avergonzado, se cubre el rostro con un sombrero. Entra en un gran salón donde está la nariz con su elegante traje, intenta tocarla, pero esta ni se inmuta, se toca la cara y le indica a la nariz que debería estar en su cara. La nariz se niega, y el hombre

²⁹⁶ *Perekryshka* es el espacio situado encima de los hornos tradicionales rusos, que por su ubicación son el lugar más caliente y por tanto más cotizado para dormir en la casa.

desesperado se acuerda de su amada, pensando en que no querrá saber nada de él. La nariz sube al carruaje y se aleja del palacio, mientras comienza a oscurecer.

El hombre sin nariz acecha en la ciudad a otros hombres con hermosas y prominentes narices y, abatido, vuelve a su casa. Un guardia o militar llega a su casa, le señala su cara desprovista de órgano olfativo, y saca de la chaqueta, una nariz que el hombre besa varias veces. Ante el espejo, intenta colocársela, pero esta se desprende y cae, repite el intento varias veces, infructuosamente, y derrotado, se acuesta en el diván. Amanece de nuevo y el hombre sin nariz se levanta de la cama, y cuál es su sorpresa cuando ve que tiene la nariz en su sitio. Comprueba que está bien adherida y baila feliz. Llega el barbero que lo prepara para afeitarse la cara, acerca la navaja a la nariz y oímos el primer y único diálogo de la película: "*Attention, attention!*"²⁹⁷.

De las seis películas realizadas por Parker y Alexeïeff con *pinscreen*, es sin duda la más narrativa, sin que esto signifique, ni mucho menos, que es una obra de ficción convencional: precisamente, por tener toda la apariencia de una película ambientada en la realidad más cotidiana, cuando se empiezan a suceder los eventos que poco a poco van alejándose de lo real, más desconcertante es la posición del espectador.

Le nez crea un mundo extraño en el que se mezclan lo real y lo imaginado, de modo que el espectador no sabe a ciencia cierta en qué punto se encuentra cada uno.²⁹⁸

Mientras que con *Une nuit sur le mont chauve*, intentaron representar visualmente la música, en *Le Nez* adaptan a imágenes las palabras de Gógol. Ya no es un ejercicio de libre imaginación como su primera película. Ya no es un poema visual, sino que es una narración que, aunque sin palabras, ha de poder ser entendida por el espectador.

El paso del texto al cine, ese ejercicio "de adaptación", de transposición, se realiza mediante cinco operaciones: supresión, reducción, amplificación, transformación e invención.²⁹⁹

Un barbero se encuentra una nariz dentro de una hogaza de pan, es extraño, pero podría suceder. Una farola se transforma en un policía, y pensamos que es la visión de una persona enajenada por la culpa, el barbero. El diván donde duerme el protagonista se transforma en una barca, lo justificamos como un sueño. Parker y Alexeïeff van dosificando la extrañeza, hasta que cuando la nariz baja del carruaje vestida elegantemente, con anteojos, ya hemos entrado en su juego. Y, de esta forma, aceptamos la inverosímil situación como parte de la fantasía onírica en la que nos hemos adentrado paulatinamente.

²⁹⁷ En la traducción del cuento al castellano esta frase es: "¡Eh, tú, cuidado!". *La nariz*. (2009). España: Editorial Gadir.

²⁹⁸ Wells, Paul. (1998). *Understanding Animation*. London: Routledge. Trad. a.

²⁹⁹ Eizykman, Claudine. (sin datar). Le cinéma épinglé ou le "Cinépinglé". En Alexeïeff, Alexandre. (2016). *Écrits et entretiens sur l'art et l'animation (1926-1981.)* Francia: PUV Presses Universitaires de Vincennes. Trad. a.

El énfasis de Alexeïeff en cuanto a la sombra en su imaginería, estaba esencialmente relacionado en su interés en crear historias con ambigüedades narrativas y entornos desestabilizados. Sus películas parecen ensoñaciones y hacen que el espectador esté inseguro y vulnerable, pero al mismo tiempo lo alientan en la lógica onírica que parece definir mundos paralelos, como en *Le nez*.³⁰⁰

A pesar de esta cualidad narrativa seguimos enmarcando la obra dentro del cine surrealista, aunque no se trate de un poema visual como otras obras, sigue habiendo este ambiente siniestro que deriva de no ser una obra realista ni fantástica, sino ambas cosas a la vez.

A diferencia del *cine absoluto*, *Le nez* se desarrolla en un decorado, pero a diferencia del *cine expresionista*, el decorado ha absorbido la totalidad de la escena amenazadora, y ha formado un entramado que revela un mundo artificial, sobre el que se deslizan paisajes y rostros con apariencia alucinada o diáfana.³⁰¹

Además, es junto con *En passant*, la película más humorística de Parker y Alexeïeff. En el caso del trabajo realizado para la National Film Board esta peculiaridad respondía a las características del encargo, ser parte de una colección de películas destinadas a niños y niñas. Esta adaptación de *Le nez* conserva el espíritu mordaz del cuento de Gógol que, en apariencia, es una historia absurda que roza lo ridículo. Sin embargo, podemos interpretarla como una sátira sobre las apariencias y la presión social para alcanzar una posición elevada. Kovaliov, el protagonista, pierde por un lado su nariz, quedando su cara deforme, y para colmo, su apéndice olfativo se independiza y alcanza un rango social superior al de su legítimo propietario.

Efectivamente, a los dos minutos salió la nariz. Vestía uniforme bordado en oro, de cuello alto, y pantalón de gamuza y llevaba la espada al costado. El penacho del tricornio indicaba que poseía el rango de consejero de Estado.³⁰²

En *Le nez* encontramos las referencias estéticas, estilísticas y plásticas, que eran características en sus anteriores obras, la técnica del grabado animado sigue basándose en el puntillismo y el claroscuro. Los juegos con la luz y la sombra están especialmente conseguidos, y hay muchas escenas en las que la luz tiene una función narrativa, como cuando el sol ilumina el entorno y da comienzo la acción, o cuando se hace de noche y se cierra una secuencia.

Aunque la obra sigue asentada sobre la estética con la que comenzaron a realizar películas, hay cierta evolución entre esta obra y el prólogo a *The Trial*, y sus trabajos anteriores. La línea, que tan vehementemente había sido rechazada treinta años antes, ahora se usa para remarcar algunas formas y contribuye a las posibilidades expresivas de los personajes y a las posibilidades decorativas en los fondos:

³⁰⁰ Wells, Paul. (1998). *Understanding Animation*. London: Routledge. Trad. a.

³⁰¹ Eizykman, Claudine. (sin datar). Le cinéma épingle ou le "Cinépinlé. En Alexeïeff, Alexandre. (2016). *Écrits et entretiens sur l'art et l'animation (1926-1981)*. Francia: PUV Presses Universitaires de Vincennes. Trad. a.

³⁰² Gógol, Nicolai. (1836). *Hoc nos*. Edición en castellano: *La nariz* (2009). España: Editorial Gadir.

La estética gráfica ha cambiado y ha aparecido un nuevo estilo, más claro, más espacial, más nítido.³⁰³

Otro rasgo diferenciador de *Le nez*, con respecto a sus anteriores obras, es el uso de un lenguaje audiovisual más complejo. Si en *En passant*, ya habían trabajado esta combinación de animación en la pantalla y animación de la cámara para crear movimientos de cámara, en esta obra es un recurso enriquecedor, que favorece las posibilidades narrativas de la técnica. Por ejemplo, cuando la cámara baja desde los tejados de la ciudad hasta la puerta de la casa del barbero, y nos indica que es ahí donde va a desarrollarse la acción.

Aunque en principio podamos pensar que durante casi veinte años Parker y Alexeïeff no habían trabajado con la pantalla de agujas, lo cierto es que ilustraron varios libros con este dispositivo. Así, la técnica de la pareja hizo un viaje de ida y vuelta entre las artes gráficas y el cine: del grabado a la animación, y de la animación a la ilustración, volviendo al punto de partida de donde había surgido. Durante estos años ilustraron en 1945, *Russian Fairy Tales; Stories and Legends*, de Lev Tolstoï, en 1948; *Docteur Jivago*, de Boris Pasternak, en 1959; *The Gambler and Notes from the Underground*, de Fyodor Dostoïevski, en 1967; *Œuvres*, de André Malraux, de 1970.

Usó el procedimiento de las películas de animación también para sus trabajos gráficos. Esto implica que a veces esas ilustraciones no estaban dibujadas sino trazadas en la pantalla que usaba para la creación de imágenes. También recurrió a técnicas fotográficas, particularmente a la superposición de varias imágenes, conocida en la industria del cine como doble o múltiple exposición.³⁰⁴

Igual que la pantalla de agujas, tampoco la animación con otras técnicas había sido abandonada durante los años de exilio. Tras regresar a Francia, terminada la II Guerra Mundial, Parker y Alexeïeff retomaron su actividad como realizadores de películas publicitarias. En estos años, perfeccionaron la técnica denominada por ellos animación tridimensional, e inventaron la totalización de objetos ilusorios, un método para crear efectos visuales a partir de objetos colocados en péndulos mecanizados y fotografiados con largos tiempos de exposición. Así pues, aunque no habían realizado ninguna película animada con la *pincreen* entre 1944 y 1962 no dejaron de poner en práctica ni de perfeccionar la creación de imágenes con la pantalla de agujas, así como las otras metodologías para producir imágenes animadas.

³⁰³ Willoughby, Dominique. (2001). *La synthèse cinématographique, des ombres aux nombres*. En Bendazzi, Giannalberto (ed). (2001). *Alexeïeff, Itinerary of a Master*. Paris: Dreamland editeurs. Trad. a.

³⁰⁴ Norstein, Yuri. (Sin datar) *A Filmmaker as Seen by a Filmmaker*. En Bendazzi, Giannalberto (Ed). (2001). *Alexeïeff, Itinerary of a Master*. Paris: Dreamland editeurs. Trad. a.

Le nez fue la más exitosa de las obras realizadas con *pinscreen* por Parker y Alexeïeff, fue proyectada en muchos festivales, con galardones como el Premio Conde de Lanús en el Festival Internacional de Cine Artístico, Knokke-Le-Zoute, Bélgica 1964, el Diploma del Festival Internacional de Cortometrajes, Berlín, 1964, y la Mención de Honor, Película de Alta Calidad, Centro Nacional Francés de Cinematografía, 1963. Hoy en día se sigue exhibiendo en retrospectivas de cine experimental animado o de cine de animación ruso.

Tableaux d'une exposition

Cuadros de una exposición

1972

Francia

Producción: Films Roger Leenhardt

Dirección y animación: Alexandre Alexeïeff y Clare Parker

Música: Modest Moussorgsky.

Interpretación al piano: Alfred Brendel

10 minutos

Blanco y negro

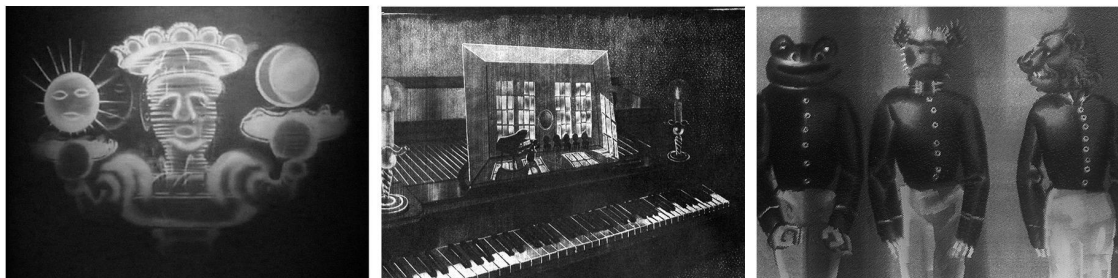


Figura 96. Fotogramas de la película.

Tras otros diez años, sin crear ninguna obra con la pantalla de agujas, Parker y Alexeïeff realizaron *Tableaux d'une exposition*, una película que recuperaba el espíritu de ensoñación surrealista de *Une nuit sur le mont chauve* y que, como su primer trabajo con *pinscreen*, tiene como banda sonora una composición de Modest Moussorgsky.

En 1972 Alexeïeff y Parker estaban jubilados de su actividad como creadores de películas publicitarias, y ese tiempo libre les permitió retomar la creación cinematográfica con la pantalla de agujas. Igual que no se vieron influidos por las distintas corrientes artísticas y cinematográficas que habían ido surgiendo, tampoco el contexto político y social, tuvo un reflejo en sus trabajos: "Alexeïeff tenía ideas muy radicales, buscaba la expresión y creación de un universo cinematográfico propio, no una copia de la realidad."³⁰⁵

Como se ha apuntado previamente, estas películas creadas con la *pinscreen* tienen y tuvieron en el momento de su realización un carácter anacrónico en lo estético. En

³⁰⁵ De León Yong, María Tania. (2004). *El grabado en relieve animado: estudio de técnicas para su realización y su desarrollo en México a partir de 1990* (Tesis doctoral). Universidad Politécnica de València.

lo narrativo, *Tableaux d'une exposition*, es una película basada en recuerdos de la infancia de Moussorgsky en la Rusia de principios del siglo XX. En esta obra, los autores realizan una innovación técnica y plástica, con respecto a sus anteriores películas, ya que utilizan una *pinscreen* secundaria que aparece en pantalla a la vez que la principal, creando un diálogo entre ambas.

La película comienza con una imagen filmada o fotografiada de la partitura compuesta por Modest Moussorgsky para la obra. A continuación, escuchamos la voz de Alexeïeff que dice:

“...La ilustración musical de *Tableaux d'une exposition*. Hemos querido, Claire Parker y yo, ilustrar esta música con las imágenes de su niñez. Su nodriza, que le inició en el folclore. Su madre, que le hizo aprender piano. Sus mascotas infantiles, su (inaudible), su primer baile, y su partida a San Petersburgo a la Escuela de Cadetes³⁰⁶.”

Acompañando a estas palabras vemos las primeras imágenes creadas con la pantalla de agujas, primero la fotografía de una mujer en el atril del piano; después una especie de marioneta o muñeco formado por piezas articuladas; la nodriza, con un tocado tradicional ruso; la madre, en cuadro sobre el piano; un gato negro y un pájaro blanco en una jaula; La nodriza junto a una mesa; un grupo de bailarinas; y una persona transportada en un coche de caballos; finalmente vemos la imagen de unos cadetes colocada sobre el atril del piano. Y es aquí donde comienzan los títulos de crédito. A mitad de los créditos, justo antes del título, hay una imagen de la pantalla de agujas girando, con una lámpara grabada en ella, y que funciona también para separar los rótulos de la composición e interpretación musical, y de la animación.

Vemos sobre el atril de un piano como se empieza a crear la imagen de una casa, el hogar familiar, que aparecerá durante toda la obra. Aparece la segunda pantalla en la que vemos la misma casa, con más detalle, sobre la que nieva. A continuación, se suceden los juegos entre las dos pantallas que nos van mostrando el interior de la casa, la madre, la nodriza, una figura ornamental, y un ventanal, a través del cual, se adivina la nieve cayendo, y un grupo de personas contemplándola. Una mujer pájaro, con un tocado o corona en la cabeza, mira a un lado y a otro. Un gato negro pasa junto a una jaula con un pequeño pájaro blanco. De un huevo sale la pequeña marioneta que habíamos visto al principio, que baila primero junto al huevo, y después sobre las teclas de un piano, hasta que cae. El pájaro, da vueltas en la jaula, como nervioso. En un plano más abierto, vemos que la jaula está sobre el piano, junto a la marioneta caída y aparece el gato con un efecto de transparencia.

Con una pequeña animación *stop-motion*, entra en plano la pantalla secundaria, en la que se suceden distintas transformaciones: de mujer a pájaro, éste a pez, sirena, caballo encabritado que tira al hombre que lo monta. El hombre que montaba el

³⁰⁶ Trad. a.

caballo es ahora la marioneta que hemos visto anteriormente y cae rompiéndose, sobre una mesa junto a la que está la nodriza.

Se repite el juego de pantallas giratorias con nodriza, figura ornamental y lámpara. La nodriza al lado de una mesa, se va abriendo el plano y vemos como el horno se transforma en un edificio, que después desaparece junto a la nodriza. Por la ventana entra un pequeño pájaro con cabeza humana, y una jaula aparece encerrándola. La mujer pájaro, contempla desde la jaula, como una figura negra se acerca realizando extraños movimientos. Hay una confrontación de la figura negra con la marioneta, cada una a ambos lados de la jaula, hasta que la imagen negra, se convierte en el gato, salta y desaparece.

La siguiente secuencia está compuesta por imágenes de la casa y el piano, ambos símbolos que representan la seguridad de la infancia, y termina con el retrato de la madre sobre el atril del piano. A continuación, aparece una figura muy clara de una joven bailando, después aparece una segunda, y una tercera. Van apareciendo más y continúan girando, hasta que, poco a poco se desvanecen. De nuevo se repite el juego de pantallas giratorias con nodriza, figura ornamental y lámpara. Vemos dos columnas de árboles sin hojas, cuyas ramas se mecen por el viento.

Un hombre ataviado con un *kurjar*³⁰⁷ o quizás un gnomo, acaricia una máscara que sujeta con la mano. Aparece una persona con cabeza de cabra, mientras de fondo danzan bailarinas. Y donde estaba la persona con cabeza de cabra, aparece una extraña figura agachada, con cola y con una pequeña sombrilla en la mano. Se vuelve a repetir la secuencia de imágenes anterior: piano con imagen de la casa desde dentro, casa desde fuera en la pantalla secundaria y bailarinas blancas. Aunque la imagen de las bailarinas es diferente, las vemos más de cerca. De fondo hay ventanales y entre ellas, hay una figura oscura, un hombre. Sobre el atril del piano hay una imagen de la entrada a una casa, y al lado de la puerta, la oscura figura del hombre. A partir de aquí comienza el fin de la infancia, volvemos al piano sobre el que vemos la imagen de una mujer de cuerpo entero enseñando un pecho.

La pantalla giratoria nos permite ver el paisaje de una ciudad industrial, con chimeneas humeantes. Volvemos a ver el piano, pero cada vez la mujer se nos muestra más lejana. Tras una transición vemos a los niños vestidos de cadete, en un plano más cercano, observamos que cada uno tiene la cabeza de un animal diferente.

Vemos una gran habitación, con techo abovedado, en la que hay varias camas, sobre ellas, aparece flotando la casa familiar. En la pantalla secundaria vemos la casa arder en llamas y derrumbarse. Los cadetes marchando entran en un gran salón con cuadros en las paredes. Volvemos a ver a la joven con el gran piano de cola, el gato corriendo, el retrato de la madre sobre el piano, la imagen de la lámpara que gira sobre la que hay algunas mariposas, y con la que termina la obra.

³⁰⁷ Gorro tradicional de Ingushetia.

Tras *Le nez*, estuvieron diez años sin hacer animación con la pantalla de agujas, con *Tableaux d'une exposition*, retomaron el cine surrealista de *Une nuit sur le Mont Chauve*. Como ya se ha comentado, esta obra de 1972, se basa en recuerdos y ensoñaciones de la infancia de Moussorgsky y, quizás, de una forma menos consciente, también de evocaciones del propio Alexeïeff, ya que ambas infancias tenían algunos puntos en común, el más importante haber abandonado el hogar familiar muy pequeños para ser inscritos en la escuela de cadetes del Ejército Ruso.

No hay distancia entre los personajes creados por Alexeïeff y él mismo: su trabajo, lejos de estar orientado hacia los temas sociales, es una confesión lírica, un flujo, no de la conciencia, sino de los impulsos espirituales.³⁰⁸

Aunque este trabajo también se podría calificar como cine surrealista o poema visual, hay cierta narrativa en él, aunque esta sea enigmática debido a la forma en la que se presentan las escenas. Atendiendo a su biografía, y observando con detenimiento la obra, no es difícil entender que es una historia sobre la pérdida de la infancia, que comienza con la nodriza, la casa, la madre y el piano, y termina con la escuela militar, a la que acudieron tanto Moussorgsky, como Alexeïeff. Según Alexeïeff esta era “una obra análoga a la versificación”³⁰⁹. Si como veremos más adelante, Michéle Reverdy relaciona las películas de Parker y Alexeïeff con las estructuras de las obras musicales, en esta película es especialmente distintiva esta particularidad, que podemos hacer extensiva a la composición poética, con sus figuras literarias como anáforas y anadiplosis, con cuya repetición se va creando una cadencia de imágenes que convierte la obra en un poema visual. Es pues, una película poética no sólo en cuanto al contenido, sino también a la forma, según Alexeïeff, igual que la obra literaria poética, el cine poético estaba creado para ser visto muchas veces “Sé que la poseía se vende mal, que la animación no da dinero, pero creo que deben tener un futuro importante”³¹⁰

Como en el resto de las películas hechas con grabado animado, las imágenes están modeladas a partir de las luces y las sombras, con los recursos de la técnica del claroscuro, aunque hay alguna pequeña excepción en la que, como en *Le nez* o en el prólogo a *The trial*, vuelven a usar la línea como recurso gráfico. Esto sucede en algunos momentos muy puntuales, como en la escena del gnomo u hombre con gorro tradicional, que supone una ruptura gráfica con el resto de la obra al estar creada con línea blanca sobre fondo oscuro.

Si en *Le nez* ampliaron las posibilidades expresivas y narrativas mediante la animación *stop-motion* de la propia cámara para realizar panorámicas y acercamientos sobre la animación, en *Tableaux d'une exposition*, amplían la potencia del lenguaje

³⁰⁸ Kovalov, Oleg (sin datar). St. Petersburg and the People who Loved it. En Bendazzi, Giannalberto (ed). (2001). *Alexeïeff, Itinerary of a Master*. Paris: Dreamland edituers. Trad. a.

³⁰⁹ Alexeïeff, Alexandre. (1972). Le chant d'ombre et de lumière de 1.250.000 épingles. En Alexeïeff, Alexandre. (2016). *Écrits et entretiens sur l'art et l'animation (1926-1981)*. Francia: PUV Presses Universitaires de Vincennes.

³¹⁰ De León Yong, María Tania. (2004). *El grabado en relieve animado: estudio de técnicas para su realización y su desarrollo en México a partir de 1990* (Tesis doctoral). Universidad Politécnica de València.

audiovisual añadiendo una segunda pantalla, en la que no solo hay imágenes en movimiento, sino que también la propia pantalla está animada. De esta forma, se produce un diálogo entre las dos pantallas cuando conviven en el encuadre.

Como resultado de esta alternancia, abundarán nuevos medios de expresión cinematográfica. Creemos que el resultado será una nueva forma de lenguaje cinematográfico.³¹¹

A veces se usa como recurso para una transición, otras como complemento o incluso como contrapunto, y otras para pasar de un plano general a otro más cerrado. Por ejemplo, cuando en la pantalla principal vemos la casa desde dentro y unas personas miran por los ventanales, y en la secundaria, vemos la casa desde fuera y hay unas figuras en sombra que miran hacia el interior del edificio.

El propio tema permite trascender la unidad escénica en un ballet de cuadros que circulan en la profundidad en pantalla creada, enmascarándose unos a otros a medida que giran en el espacio.³¹²

Para *Tableaux d'une exposition* usaron dos pantallas de agujas, la VEC, con más de un millón de varillas, como pantalla principal, y la NEC con 240.000 varillas, como segunda pantalla. Colocaban la pantalla pequeña delante de la grande, las dos con imágenes trazadas en ellas, y con una transición física en la que giraban la pantalla pequeña sobre su propio eje, mostraban las imágenes que contenía.

Estas flotaciones revelan fugazmente las capas de alfileres de espesores variables cuando la pantalla está en una perspectiva escorzada, y producen un curioso efecto de variaciones de valores a través del cambio de dirección de los alfileres en la luz, mostrando luego el otro lado de la imagen en negativo. Los movimientos físicos de la *pinscreen* y los de los bajorrelieves móviles que crea, abren un espacio profundo generado por los planos animados.³¹³

El método para crear estas transiciones es el siguiente. Colocaban la pantalla secundaria delante de la principal con un ángulo de 90°, de tal forma que el primer fotograma de la transición queda de perfil, y, poco a poco, la van girando hasta que queda en paralelo a la pantalla principal e incluso la tapa por completo. La transición de salida de la pantalla secundaria es justo al revés, partiendo de la pantalla colocada en paralelo a la principal, va girando poco a poco hasta quedar de perfil, y entonces la sacan del encuadre.

³¹¹ Alexeïeff, Alexandre. (1981). *Tableaux d'une exposition. Découpage technique*. En Alexeïeff, Alexandre. (2016). *Écrits et entretiens sur l'art et l'animation (1926-1981)*. Francia: PUV Presses Universitaires de Vincennes. Trad. a.

³¹² Willoughby, Dominique. (2001). *La synthèse cinématographique, des ombres aux nombres*. En Bendazzi, Giannalberto (ed). (2001). *Alexeïeff, Itinerary of a Master*. Paris: Dreamland editeurs. Trad. a.

³¹³ Norstein, Yuri. (Sin datar) *A filmmaker as seen by a filmmaker*. En Bendazzi, Giannalberto (ed). (2001). *Alexeïeff, Itinerary of a Master*. Paris: Dreamland editeurs. Trad. a.

Hay otra ocasión, casi al final de la película, en la que la pantalla principal entra en plano animada en *stop-motion* sobre un fondo negro. También hay movimientos de cámara como panorámicas y acercamientos, pero es el juego entre las dos pantallas con animaciones en ambas superficies, lo que supone una ampliación del lenguaje audiovisual de Parker y Alexeïeff. Sin duda, su experiencia en las películas publicitarias realizadas con animación de objetos fue decisiva a la hora de ejecutar este tipo de animación *stop-motion*, tanto de la cámara como de las propias pantallas.

Trois thèmes

Tres temas

1980

Francia

Producción: Films Roger Leenhardt y Sidney Jezequel

Dirección y animación: Alexandre Alexeïeff y Clare Parker

Música: Modest Moussorgsky

Interpretación al piano: Alfred Brendel

8 minutos

Blanco y negro



Figura 97. Fotogramas de la película.

Trois thèmes fue la última película que realizaron Parker y Alexeïeff, ella tenía 74 años y el 79. En una entrevista de 1981 realizada poco antes de que Parker muriera, Alexeïeff comentaba:

En el invierno de 1975-1976, habiendo cumplido 77 años, me dije que después de todo ¿Qué sabía yo? Tal vez moriría dentro de 2 años... y mientras tanto ¿qué iba a hacer? ¿Nada?... ¡Eso sería insoportable para mí!³¹⁴

En la entrevista, Alexeïeff narra cómo, aunque quería seguir trabajando, tenía miedo de empezar una obra y no poder acabarla. Una noche observando en el techo de la habitación la luz de la luna filtrada por las hojas de un gran tilo, y refractada a través de una lámpara, le inspiró para crear una nueva película. Consiguieron un poco de presupuesto para financiarla y se pusieron a trabajar en ella.

³¹⁴ Salomon, Nicole y Just, Jakie. (1979). Entrevista con Alexandre Alexeïeff y Clare Parker. ASIFA, Festival internacional de Annecy. En Alexeïeff, Alexandre. (2016). *Ecrits et entretiens sur l'art et l'animation (1926-1981)*. Texto seleccionado, presentado y anotado por Dominique Willoughby. Francia: PUV Presses Universitaires de Vincennes. Trad. a.

Esta película se llama *Trois thèmes*, simplemente porque elegí tres temas de la música de Moussorgsky, eso es todo. La película no cuenta nada... Para mí se trataba de la fascinante lentitud del movimiento de estas sombras proyectadas por el follaje.³¹⁵

La película se divide en tres partes, en función de las tres composiciones musicales que usaron como banda sonora.

La primera escena, sobre la que están sobreimpresos los títulos de crédito, comienza con unas imágenes de unas manchas negras desenfocadas que se mecen suavemente, son las hojas de tilo proyectadas y refractadas por la lámpara, a las que se refería Alexeïeff en la entrevista citada anteriormente.

En la siguiente escena vemos la silueta de un toro que funde sobre un paisaje en el que se ven algunos árboles, y un edificio con la característica cúpula de la arquitectura rusa. Mientras la imagen del toro está fija la cámara realiza una panorámica de derecha a izquierda por el paisaje y llegamos a unos árboles más cercanos. El sol empieza a incidir en las hojas de los árboles y la imagen del toro se acerca a la cámara saliendo y volviendo a entrar en el encuadre, muy suavemente. El toro desaparece y vuelve a aparecer mientras, vemos el paisaje, los árboles a la izquierda y de fondo un río, y más allá un bosque.

La segunda secuencia, con una nueva composición musical, empieza con un fondo negro en el que van entrando pantallas de izquierda a derecha. En estas pantallas aparecen imágenes que hacen referencia a películas anteriores, fundamentalmente de *Tableaux d'une exposition*: el gato negro, el gnomo que acaricia la máscara, la marioneta junto a la jaula, la nodriza convertida en figura ornamental, el piano, los cadetes, el tren, la casa en llamas y las bailarinas.

La tercera parte es aún más enigmática. Vemos una mesa bajo la que asoman unos pies desnudos. La acción comienza con un martillo como de juez, que entra en plano y golpea la mesa. En la mesa hay dos motivos tallados, una balanza y un candado, y sobre ella, un puñado de monedas que se multiplican ocupando toda la superficie, y luego se dividen quedando solo unas pocas. El martillo entra varias veces más en el encuadre golpeando la mesa. Con una panorámica de izquierda a derecha recorreremos la parte baja de la mesa acompañando a una silueta blanca que parece un insecto. Se intercalan planos más abiertos, en los que ya vemos la figura con el martillo junto a la mesa, pero no su cara, que queda fuera del encuadre, con otros planos más cerrados de la pequeña silueta blanca que corretea por el suelo.

En plano general vemos sobre la mesa una copa y una botella, y sobre su superficie pasan de derecha a izquierda unas pequeñas figuras, que podrían representar varios símbolos de porcentaje (%), o bien ser abstractas. Sobre la botella, en un plano detalle vemos un pequeño pajarillo blanco. En un primer plano observamos la cara de un hombre sin pelo. El pajarillo se le acerca y revolotea a su alrededor. Entonces

³¹⁵ Alexeïeff, Alexandre. (2016). *Ecrits et entretiens sur l'art et l'animation (1926-1981)*. Texto seleccionado, presentado y anotado por Dominique Willoughby. Francia: PUV Presses Universitaires de Vincennes. Trad. a.

vemos al pájaro en un plano detalle, y nos damos cuenta de que no es un pájaro, es un pequeño hombrecillo, con una especie de escafandra y un traje de ave que gesticula ansiosamente. Volvemos a la imagen anterior, pero de fondo hay dos pirámides, y una tercera se empieza a construir sobre la mesa, con una vibración muy rápida, que le hace aparecer y desaparecer mientras se forma. Vemos un detalle de una balanza, sobre uno de los platillos caen notas musicales y el platillo baja, y luego vuelve a subir. En un plano detalle unas monedas empiezan a llenar la mesa, pero después son cada vez menos hasta que queda la superficie vacía. Entra el martillo, golpea y vuelven a aparecer monedas, se multiplican y otra vez disminuyen hasta que no queda ninguna. Y así termina la película.

Esta es otra obra que podría enmarcarse dentro del cine surrealista, es un poema visual no narrativo. Seguramente esta es la película más críptica de Parker y Alexeïeff.

Las primeras imágenes casi abstractas, las comprendemos debido a que Alexeïeff contó como la proyección de unas hojas sobre el techo de la habitación le habían hecho reflexionar sobre cómo transmitir la sutileza de determinadas imágenes que encontramos en la naturaleza, y cómo eso le había inspirado.

La siguiente escena, en la que vemos la silueta del toro apareciendo y desapareciendo sobre el paisaje ruso, podría ser interpretada de una forma simplista, atendiendo a la identificación tradicional del toro como símbolo de fuerza y de virilidad, y su desvanecimiento en el paisaje como una forma de visualizar la vejez. La segunda parte con estas pantallas en las que vemos imágenes de sus películas anteriores, podría explicarse como una especie de testamento artístico. La tercera parte podría entenderse como una metáfora sobre el dinero y el trabajo artístico, las monedas se multiplican, precedidas de un martillo que, podría ser un símbolo del trabajo manual, y luego van desapareciendo. La pirámide, que se construye y después se destruye, podría representar la obra que realizaron en sus vidas.

Esta película se realizó con la Pinscreen nº 8, la llamada *Épinette*, que tan solo tenía 56'5 por 40 centímetros, y 270.00 agujas, tenía solo una cuarta parte de la pinscreen llamada VEC, lo cual se nota bastante en la calidad de las imágenes. Estas son más toscas y con menos detalle que las de la pantalla principal de *Tableaux d'une exposition*.

La particularidad técnica principal que encontramos en esta obra es la que tiene que ver con la realización de la segunda parte de la película. Habiéndose dedicado durante más de treinta años a realizar filmes publicitarios, Parker y Alexeïeff tendrían conocimientos en técnicas de postproducción de imagen. Cabe especular que esta secuencia se realizó a partir del metraje de otras películas, y que la animación de las pantallas sobre el fondo negro está creada en postproducción, aunque no se han encontrado fuentes primarias que avalen esta tesis. Sin embargo, si comparamos, fotograma a fotograma, las escenas de las pantallas de *Trois thèmes*, con las imágenes análogas de *Tableaux d'une exposition*, vemos que son exactamente las mismas, con lo que, aunque no podemos confirmar como fue compuesta esta

secuencia, si podemos afirmar, casi con toda seguridad, que se trata del mismo metraje.

Esta película fue nominada al Premio César al mejor corto de animación 1982, y fue el último de los trabajos de la pareja creados con pinscreen. Claire Parker murió en 1981 y, menos de un año después, Alexandre Alexeïeff se suicidó en su casa de París.

2.4.5 La estética en las obras de Parker y Alexeïeff

Alexeïeff y Parker crearon una técnica y una plástica propias, por lo que no es fácil intentar buscar un encaje de sus *films du spectacle* en un movimiento cinematográfico o artístico. Como en el caso de otras artistas protagonistas de esta investigación, sus creaciones son muy personales, y aunque se vieron permeadas por corrientes contemporáneas o anteriores a su época, no formaron parte de ningún colectivo o escuela.

En primer lugar, trataremos de relacionar las películas de la pareja con las corrientes cinematográficas contemporáneas a sus inicios en el cine, como son el *cine absoluto*, el *cine surrealista* y el *cine expresionista*. En segundo lugar, se analizarán las influencias en el cine de la pareja de movimientos artísticos como el *puntillismo* y la pintura de claroscuro, o de pintores como Goya.

Las primeras obras creadas con pantalla de agujas han de enmarcarse en el cine de vanguardia de principios del siglo XX, cuando artistas gráficos y pintores, entre los que se contaba Alexeïeff, decidieron abrazar el audiovisual como forma de expresión artística y añadir el movimiento y el ritmo como valores expresivos en sus obras.

En estas primeras décadas del siglo pasado se desarrollaron las metodologías para crear imágenes animadas que se usaron hasta la era digital, y que, aún hoy, muchos y muchas artistas siguen implementando. En este contexto de innovación técnica y plástica, crearon un dispositivo diseñado para producir grabados en movimiento, la *pinscreen*.

Constituye, dentro del cine, una ruta gráfica como ruptura de los procesos tradicionales del diseño, la pintura o los recortes de papel usados hasta ese momento. Su concepción responde a las exigencias de un arte individual y refinado, el cine gráfico, y también de una voluntad de originalidad, del deseo de inventar un estilo singular, de sorprender y ser sorprendido³¹⁶

Las películas de Parker y Alexeïeff se enmarcan, en primer lugar, en lo que llamaríamos animación artística, una forma de expresión en la que aunaron imágenes y movimiento, al igual que creadores como Mary Ellen Bute, Oskar Fischinger o Hans Richter. Este tipo de obras se definieron, según el caso, como *cine absoluto* o *música visual*. El compositor Michéle Reverdy en su texto titulado *About Music, Images, the Music of Images*³¹⁷, compara las obras de Alexeïeff y Parker con una composición musical. Tanto *Une nuit sur le mont chauve*, como *Tableaux d'une exposition* y *Trois thèmes*, están basadas en composiciones previas de Modest Mussorgsky, y según Michéle Reverdy, en las tres se pueden aplicar conceptos de la composición musical, como obertura, ritmo o frase, de forma similar a las obras

³¹⁶ Willoughby, Dominique. (2001). La synthèse cinématographique, des ombres aux nombres. En Bendazzi, Giannalberto (Ed). (2001). Alexeïeff, Itinerary of a Master. Paris: Dreamland éditeurs. Trad. a.

³¹⁷ Reverdy, Michéle. (sin datar). About music, images, the music of images. En Bendazzi, Giannalberto (Ed). (2001). Alexeïeff, Itinerary of a Master. Paris: Dreamland éditeurs.

audiovisuales de Mary Ellen Bute, también en el género cinematográfico de la *música visual*.

Sin embargo, en el caso de la pareja de artistas que nos ocupa, no crearon películas abstractas como Bute o los artistas pertenecientes al *cine absoluto*, sino figurativas, por lo que no se puede enmarcar su trabajo dentro de este movimiento, ni definirlo como *música visual*, ya que la abstracción y la no narrativa, es rasgo característico de este tipo de obras.

Algunas de las películas de Parker y Alexeïeff sí eran narrativas, como *Le nez*, y otras, más cercanas al poema visual, como *Une nuit sur le mont chauve* (1933) o *Tableaux d'une exposition* (1972), pero en todas había figuración, y fueron trabajadas como una suerte de *collage* cinematográfico. Como se ha apuntado anteriormente, el cine de de Parker y Alexeïeff es en su forma y contenido, heredero de las películas surrealistas de Man Ray o Fernand Léger, también parte del cine de vanguardia de principios del siglo XX. Como apunta Robin Allan, Alexeïeff quedó impresionado al ver *Ballet mécanique*, la cual le encantó y "le sugirió las posibilidades de usar creativamente la animación para la fantasía y el *surrealismo*"³¹⁸. La película de Léger, se promocionaba como la primera obra cinematográfica (no documental) realizada sin guion, y esto reforzó la idea de Alexeïeff, que veía los guiones como "una forma de condicionar desde el principio una película de animación como nacida muerta"³¹⁹

No abordo una película por el contenido, sino por su forma.³²⁰

El *surrealismo* tuvo una inextricable relación con las teorías psicoanalíticas propuestas por Sigmund Freud, que proponía un conocimiento del mundo y de uno mismo a través de los símbolos y lo onírico, predominando las emociones sobre la razón. Los surrealistas realizaron sus obras apelando al subconsciente como fuerza creadora, haciendo de la espontaneidad y de la intuición el motor de sus manifestaciones artísticas. De esta forma, las obras de Parker y Alexeïeff también ahondaron en recuerdos de la infancia, sueños y fantasías, aparentemente inconexos para crear sus películas, en las que la frontera entre lo real y lo imaginado desaparece. Según Paul Welles "animadores como Alexeïeff reconocieron la capacidad de la animación para favorecer y desarrollar adecuadamente los principios del *surrealismo*".³²¹ Las películas de Parker y Alexeïeff tienen un pie en lo real y otro en lo

³¹⁸ Allan, Robin (sin datar). Two Nights on Bald Mountain. En Bendazzi, Giannalberto (ed). (2001). Alexeïeff, Itinerary of a Master. Paris: Dreamland éditeurs. Trad. a.

³¹⁹ Salomon, Nicole y Just, Jackie. (1979). Entrevista con Alexandre Alexeïeff y Clare Parker. ASIFA, Festival internacional de Annecy en: Alexeïeff, Alexandre. (2016). *Ecrits et entretiens sur l'art et l'animation (1926-1981)* Texto seleccionado, presentado y anotado por Dominique Willoughby. Francia: PUV Presses Universitaires de Vincennes.

³²⁰ Alexeïeff, Alexandre. (2016). *Ecrits et entretiens sur l'art et l'animation (1926-1981)*. Texto seleccionado, presentado y anotado por Dominique Willoughby. Francia: PUV Presses Universitaires de Vincennes. Trad. a.

³²¹ Wells, Paul. (1998). *Understanding Animation*. London: Routledge. Trad. a.

imaginario, y es así como se produce una sensación de tensión e incomodidad en el espectador, que siente como siniestro este universo poético.

Un efecto extraño se produce a menudo y con facilidad cuando se borra la distinción entre imaginación y realidad, como cuando algo que hasta entonces se consideraba imaginario aparece ante nosotros en la realidad, o cuando un símbolo asume todas las funciones de la cosa que simboliza, etcétera. Es este factor el que contribuye en gran medida al efecto misterioso de las prácticas mágicas.³²²

Otro referente que señalan algunos investigadores, es el *cine expresionista*. El propio Alexeïeff, cuando habla de su voluntad de hacer cine dice "era la época de *Caligari*". Los fuertes contrastes entre luces y sombras, las perspectivas forzadas, y la falta de realismo en un cine figurativo, son rasgos de este tipo de cine y también de las películas de Parker y Alexeïeff.

Pero sin las distorsiones y el sentimiento de opresión del cine expresionista, del que, sin embargo, mantiene la atmósfera de misterio, y sin la geometrización o la "parodia naturalista" del cine absoluto, pero con su radicalización y además con su ironía rusa.³²³



Figura 98. De izquierda a derecha: *Ballet Mécanique*, Léger, 1924. *L'étoile de mer*, Man Ray, 1928. *Une nuit sur le mont chauve*, Claire Parker y Alexandre Alexeïeff, 1933.

Buscaban crear un universo propio no una copia de la realidad. Creaban una estructura puramente cinematográfica que no fuera la de la vida ni la interpretación de esta que provenía de la literatura y el teatro, y tampoco del cine comercial. Así pues, si reflexionamos sobre si las películas de cine artístico creadas por Parker y Alexeïeff tienen cierto encaje en estos tres movimientos de vanguardia cinematográfica que tuvieron su expansión cuando comenzaron a hacer cine, vemos que tienen relación en el *cine absoluto* en cuanto lo experimental y a su conexión con la música, con el *cine expresionista*, en cuanto a la atmósfera oscura y siniestra que hay en sus obras, pero, sobre todo, con el *cine surrealista*, con el que comparte esa vocación de hacer de las películas poemas líricos que evoquen emociones más allá de lo racional.

Abrió nuevos horizontes en el arte animado. Las bellas artes al fin habían sido fusionadas exitosamente con la animación.³²⁴

³²² Freud, Sigmund. (1919). *Lo siniestro*. Obras Completas. Biblioteca digital dominicana.

³²³ Eizykman, Claudine. (sin datar). Le cinéma épinglé ou le "Cinépinglé". En Alexeïeff, Alexandre. (2016). *Écrits et entretiens sur l'art et l'animation (1926-1981)*. Francia: PUV Presses Universitaires de Vincennes.

³²⁴ Halas, John. (1987). *Masters off animation*. Reino unido: BBC Books. Trad. a.

Lo fundamental de las obras de Parker y Alexeïeff no es si pertenecen o no a determinada corriente o movimiento artístico, si no que trabajaron sobre la idea de que la animación podía ser una disciplina artística tan elevada como la pintura y la escultura, y esa es la gran aportación de sus obras a la historia del cine.

Alexandre Alexeïeff es uno de los más grandes creadores de películas animadas. No es necesario decir, que su trabajo es muy superior al de productores como Disney. Alexeïeff fue el primer animador que puso las películas animadas en el contexto de la cultura mundial, él comprendió la esencia musical del arte de la animación. Musical en el más alto sentido, sin embargo, las películas que hizo en Francia (*Une nuit sur le mont chauve*, basada en la música de Moussorgsky y *Le nez*) no son caricaturas ni dibujos animados, sino trabajos cuya acción dramática constituye la esencia real del arte figurativo.³²⁵

Si atendemos a la estética de las obras de Parker y Alexeïeff, y buscamos su relación con movimientos artísticos, sobre todo pictóricos y gráficos, hay tres referencias claves que se repiten en toda la bibliografía sobre las obras cinematográficas creadas con la *pinscreen*: el puntillismo, el claroscuro y los grabados de Goya.

En los textos de Alexeïeff, él mismo destaca como uno de los valores positivos de la pantalla de agujas, la ausencia de línea. Las imágenes producidas mediante la *pinscreen* están formadas a partir de manchas de diferentes tonalidades, de forma similar a la de los cuadros de los pintores del *impresionismo* y el *postimpresionismo*. Los artistas de esta corriente pictórica, ampliaron las fronteras gráficas y estéticas del impresionismo, siendo los puntillistas, los que Alexeïeff más relacionaba con su trabajo.

Gracias a variaciones de densidad e intensidad, las líneas de puntos delinean el contorno de la figura sin llegar a dibujarla claramente. Encontramos aquí dos grandes elementos de la obra de Alexeïeff: a través de este sistema de líneas de puntos, Alexeïeff remite indirectamente a la estética puntillista de Seurat.³²⁶

Esta técnica del puntillismo se reflejó claramente en la estética que se lograba con la *pinscreen*, la imagen no quedaba definida por duros trazos sino por gradaciones en múltiples tonalidades de grises. En la Figura 99 vemos la gran similitud entre los dibujos en blanco y negro de Seurat y Signac, y las imágenes creadas con pantalla de agujas.



³²⁵ Norstein, Yuri. (Sin datar) A Filmmaker as Seen by a Filmmaker. En Bendazzi, Giannalberto (ed). (2001). *Alexeïeff, Itinerary of a Master*. Paris: Dreamland editeurs. Trad. a.

³²⁶ Rondolino, Gianni, citado en Bertherat, Camille. (2016). *Alexandre Alexeïeff, Claire Parker and the pinscreen: from engraving to animated engraving*. Waseda University. Trad. a.

Figura 99. De izquierda a derecha: *Rue Vercingetorix*, Paul Signac, 1885. *Paysage avec maisons*, Georges Seurat, 1881. *En passant*, Parker y Alexeïeff, 1943.

La imagen ofrece el encantador aspecto de los carboncillos de Seurat, caracterizados por la delicada precisión en la evanescencia de los contornos, que yo he intentado encontrar en los grabados, sin alcanzarlo, y que por fin me permite desterrar las nociones tradicionales de silueta y fondo, y alcanzar la unidad de la imagen.³²⁷

La imagen está formada por gradaciones de luz y no mediante trazos es una de las cualidades que destacaban de la pantalla de agujas, como comenta el propio Alexeïeff en el documental dirigido por McLaren, no se trabaja como en el dibujo sino como en la escultura, modelando con luz.

Esta unidad de la imagen es estilística y espacial. Es la unidad estética dada por la fina textura de las agujas la que interesa sobre todo a Alexeïeff. La unidad espacial difiere de las técnicas de multiplano de Reiniger y Bartosch, y concentra los efectos de la luz en una sola capa de agujas.³²⁸

Con respecto al claroscuro, esa técnica pictórica que comienza en el *Renacimiento* y alcanza su apogeo en el *Barroco*, guarda relación con las películas de Parker y Alexeïeff por el fuerte contraste que hay en las imágenes entre la luz y la sombra. Siendo la luz la que moldea los volúmenes y las formas, que surgen de una oscuridad casi absoluta.

John Grierson, citado por Cecile Starr y Robert Russet, en su libro *Experimental animation*, reseña la calidad del trabajo de Alexeïeff y Parker cuando explica que:

Hay una cualidad de sombra suave en las formas, y no la precisión dura de la línea asociada con los dibujos animados. Las formas emergen del espacio, tienen la apariencia de disolverse en otras formas. Las cualidades tridimensionales parecen logradas fácilmente, y los modelos en animación pueden ser introducidos sin alterar el estilo general de la animación.³²⁹

Giani Rondolino afirmó: "No se puede hablar del cine de Alexeïeff, sin hablar de su grabado",³³⁰ ya que el artista ruso utilizaba esta técnica para sus ilustraciones antes de conocer a Parker, y es grabado animado, la terminología que usa para hablar de sus obras cinematográficas.

En la extensa literatura que se ha publicado en torno a la obra de Alexeïeff y Parker como creadores audiovisuales, fundamentalmente con respecto a sus obras con la pantalla de agujas, pero también en los trabajos como ilustrador de Alexeïeff, es constante la identificación de su estilo plástico con los grabados de Goya. En el catálogo de la exposición *Alexeïeff/Parker. Montreurs d'ombres*, podemos leer: "Estas

³²⁷ Alexeïeff, Alexandre (1957). *L'écran d'épingles. Le technicien du film* n°28. Trad. a.

³²⁸ Willoughby, Dominique. (2001). *La synthèse cinématographique, des ombres aux nombres*. En: Bendazzi, Giannalberto (Ed). (2001). *Alexeïeff, Itinerary of a Master*. Paris: Dreamland éditeurs. Trad. a.

³²⁹ Russett, Robert y Starr, Cecile. (1976). *Experimental Animation: An Illustrated Anthology*. Van Nostrand Reinhold Co. Trad. a.

³³⁰ Rondolino, Giani, citado en Bertherat, Camille. (2016). *Alexandre Alexeïeff, Claire Parker and the pinscreen: from engraving to animated engraving*. Waseda University. Trad. a.

son las características del grabado de Goya: son sombras proyectadas a partir de la longitud según la proyección de cada alfiler, dado que los alfileres están iluminados en el mismo ángulo, por una única fuente de luz."³³¹ El grabado es una técnica de creación gráfica directa y espontánea y estos mismos valores se le pueden atribuir a la pantalla de agujas

La pantalla de agujas combina los motivos gráficos puntillistas de los dibujos al carboncillo de Seurat con las líneas tramadas de los aguafuertes de Goya.³³²

Podríamos hablar de la pantalla de agujas, como un puente entre el grabado manual y el píxel, unidad mínima de la imagen producida mediante luz en una pantalla, así como cada aguja y la sombra que proyecta, es la unidad mínima de la imagen en la *pinscreen*.

Podemos considerar a Alexeïeff como el precursor de las técnicas actuales de animación en las que se usan ordenadores. Sin embargo, los animadores modernos pueden usar una gran cantidad de procesos que ofrece el software, incluyendo los gráficos 3D, su trabajo sigue estando muy lejos del de Alexeïeff, que inventó su técnica sólo para plasmar sus ideas.³³³

La textura producida por tal cantidad de alfileres distribuidos uniformemente, tiene un resultado casi fotográfico, debido a la multitud de gradaciones entre el blanco y el negro que se pueden lograr con el dispositivo. De esta forma, otra referencia gráfica que encontramos en sus obras es el proceso de la impresión en semitono de la fotografía en blanco y negro, en el que las imágenes se producen por la mayor o menor densidad de puntos negros. Sin embargo, las tramas que produce la pantalla de agujas no son las de la tinta impresa ni las de la película fotosensible, como tampoco son las del carboncillo sobre el papel, de la pintura sobre el lienzo, sino que tienen una entidad propia, una personalidad a caballo entre lo industrial y lo artesanal.

A pesar de que es posible buscar estos múltiples referentes en los que se pudieron basar de forma consciente o inconsciente Parker y Alexeïeff para crear sus obras, el hecho es que trabajaron con un dispositivo y una técnica inseparable de este, que dio lugar a un estilo visual único, que no puede ser replicado mediante otra metodología. Además, estuvieron recorriendo a lo largo de toda su carrera artística un camino de ida y vuelta, que les llevaba de las artes gráficas al cine y del cine a las artes gráficas. Sólo realizaron seis películas con pantalla de agujas, ya que este dispositivo lo tenían reservado a la creación de cine de animación como forma de arte.

³³¹ Catálogo de la exposición *Alexeïeff/Parker*. Montreurs d'ombres. Musée Château d'Annecy, 2015.

³³² Barrés, Patrick. (2019). Les inventions cinématographiques d'Alexandre Alexeïeff et Claire Parker, ou comment (voir clair les yeux fermés). *Création collective au cinéma*. Trad. a.

³³³ Izvolov, Nicolai. (sin datar). Le prisonnier de la quatrième dimension. En Bendazzi, Giannalberto (Ed). (2001). *Alexeïeff, Itinerary of a Master*. Paris: Dreamland editeurs. Trad. a.

Alexandre Alexeïeff y Claire Parker han buscado a través de la transposición del grabado a la pantalla, realizar sus trabajos como arte experimental y obra genuina, buscando dar al cine de animación, sus cartas de nobleza.³³⁴

2.4.6 La producción independiente de Alexeïeff y Parker

Hay una relación entre la técnica y cómo el individuo piensa. Y todo el que realmente quiera expresarse correctamente y pensar a su manera ha de encontrar técnicas propias.³³⁵

Como hemos visto en el capítulo dedicado a la definición de la animación y a los distintos intentos por ordenar las categorías de las diversas técnicas³³⁶ con las que se realiza, Maureen Furniss propone la distinción entre animación independiente y animación industrial. La metodología de producción cinematográfica de Parker y Alexeïeff no puede estar más alejada de la segunda: trabajaban con un método creado para ser usado por dos personas a la vez durante largos meses para producir unos pocos minutos. Según Paul Gilson, en un artículo publicado en 1933 sobre *Night on bald mountain* "es la obra de dos artesanos que se oponen a la idea del trabajo producido en serie". En los capítulos dedicados a Mary Ellen Bute y Lotte Reiniger hay sendas frases que hemos citado, en las que hablan de trabajar "como un pintor en su estudio", de la misma forma Alexeïeff decía:

Tenía que encontrar la manera de trabajar de forma independiente, en mi propio estudio, y de crear imágenes tal y como yo quería³³⁷

Según relata Cecile Starr una vez comenzaron a diseñar la pantalla de agujas, y antes de comenzar su relación amorosa, "ella se ofreció a financiar su aventura cinematográfica y a pagar los gastos de manutención de él, su esposa y su joven hija"³³⁸. También fue la familia de Parker quien financió la construcción y registro de la primera pantalla de agujas.

Alexeïeff y Parker tenían muchas esperanzas depositadas en la *pinscreen* ya que pensaban que dicho dispositivo sería una revolución en el campo de la animación. Pero tras el estreno de *Une nuit sur le Mont Chauve* sus ilusiones se vieron truncadas porque, como se ha explicado anteriormente, no solo no sacaron beneficio, sino que apenas fue proyectada.

Alexeïeff y Parker creían que su animación de pantalla de agujas tenía un potencial comercial limitado. Llegaron a esta conclusión basándose en la cantidad de tiempo necesaria para crear cada película, igual que su preferencia por el efecto claroscuro y

³³⁴ Bertherat, Camille. (2016). Alexandre Alexeïeff, Claire Parker et l'écran d'épingles: de la gravure à la gravure animée. Université de Genève.

³³⁵ Alexeïeff, Alexandre. (1929). *De l'importance du procédé*. Arts et métiers graphiques n° 10, marzo de 1929.

³³⁶ Apartado 2.1.4

³³⁷ Alexeïeff, Alexandre en Debeze, Maurice. (1971). *Portrait d'Alexeïeff*. Producido por la ORTF. Trad. a.

³³⁸ Starr, Cecile. (sin datar). Remembering Claire Parker. En Bendazzi, Giannalberto (ed). (2001). *Alexeïeff, Itinerary of a Master*. Paris: Dreamland editeurs. Trad. a.

la narración dramática, tan opuesta a las luminosas y humorísticas historias asociadas con la animación.³³⁹

Tardaron diez años en volver a hacer otra película con la pantalla de agujas. Durante esos años realizaron varias piezas audiovisuales publicitarias, se casaron y se fueron a New York tras la ocupación nazi de París. Fue en EEUU, cuando invitados por Norman McLaren, filmaron *En passant*, producida por la National Film Board of Canada, aunque realizada en su estudio de New York con una nueva pantalla de agujas que habían construido para poder hacerla.

Decidimos no hacer más películas de animación sin tener la distribución asegurada por adelantado. Esto significó limitarnos a las películas publicitarias destinadas a las salas de cine, que en Francia tenían un mercado real, pero mal pagado. Fuimos los primeros en hacer películas en color (Gasparcolor) en Francia, e inmediatamente obtuvimos una reputación en el mercado por nuestra calidad. Establecimos, creo que está justificado decirlo, un tipo de películas sin precedentes en este ámbito y por las cuales un cierto número progresivo de poderosos anunciantes estaban dispuestos a pagar más y más.

340

Además de contar con la publicidad como fuente de ingresos y también como forma de experimentación técnica y artística, Alexeïeff (con la colaboración de Parker) realizó ilustraciones para varios libros con la pantalla de agujas. Crearon una versión ilustrada con doscientas imágenes de *Doctor Zhivago*, en tan solo cuatro meses. En EEUU también ilustraron *Cuentos y leyendas*, de Tolstoi, y *Cuentos de hadas rusos*, una recopilación de historias del folklore popular.

Como ya se ha explicado, juntos realizaron en torno a cuarenta anuncios publicitarios, con las técnicas de la animación tridimensional y la totalización, que debieron ser su principal fuente de ingresos. Con la pantalla de agujas realizaron solo dos trabajos audiovisuales por encargo, *En passant*, y el prólogo a *El Proceso*, versión cinematográfica del libro de Kafka, dirigida por Orson Welles.

En la ficha técnica de sus dos últimas películas vemos que están producidas por Roger Leenhardt que fue además de productor director de documentales y promotor de varios festivales especializados en cine de autor. En ese momento, ya eran artistas consagrados y se dedicaban a su obra, retrospectivas y exposiciones en festivales de todo el mundo. Para realizar su última película *Trois thèmes*, recibieron una pequeña ayuda económica el primer rótulo de la obra es "Sidney Jezequel presenta". Jezequel era colaborador de Leenhardt y director de varios cortometrajes, y fue él quien se ofreció a financiarles su última película.

Claire Parker y Alexandre Alexeïeff no pudieron vivir de sus películas artísticas y realizaron trabajos comerciales para mantenerse, y de vez en cuando, "darse el capricho" de dedicarse unos meses a sus *films de spectacle*. Entre 1935 y 1964

³³⁹ Furniss, Maureen. (1998). *Art in motion. Animation Aesthetics*. London: John Libbey & Company Limited. Trad. a.

³⁴⁰ Alexeïeff, Alexandre. (1963). *Reflections on Motion Pictures*. En Alexeïeff, Alexandre. (2016). *Écrits et entretiens sur l'art et l'animation (1926-1981)*. Francia: PUV Presses Universitaires de Vincennes. Trad. a.

realizaron más de cuarenta piezas de cine publicitario e ilustraron diversos libros, algunos con la pantalla de agujas, y otros con técnicas como el grabado y el aguafuerte.

2.4.7 Cuestiones de género

En el cine de animación ha habido varias parejas o bien que mantenían una relación sentimental, o bien solo profesional, como es el caso de Norman McLaren y Evelyn Lambart. Lo habitual históricamente, cuando se habla de este tipo de parejas artísticas es que se definan como **el** artista y **la** ayudante, sin tener en cuenta de que haya podido tratarse de una relación igualitaria.

Sí encontramos algunas excepciones, como es el caso de Lotte Reiniger y Carl Koch, o Mary Ellen Bute y Ted Nemeth, parejas sentimentales en las que eran ellos los asistentes de ellas, que fueron las creadoras de sus películas. Pero hay casos como el de McLaren y Lambart, o el de John Halas y Joy Batchelor, en los que se da una autoría compartida, aunque esta no siempre haya sido reconocida. También fue esa la situación de Parker y Alexeïeff que, aunque realizaron sus películas entre los dos ella siempre se mantuvo en un discreto segundo plano, definiendo su papel como técnico y no artístico.

Claire Parker raramente es mencionada por su nombre en las docenas y docenas de artículos, críticas y programas de mano sobre sus películas, excepto más o menos de pasada como la esposa o colaboradora permanente de Alexeïeff. En esos años, hasta 1970 las mujeres cineastas eran ignoradas o menospreciadas. Incluso a pioneras tan singulares de la animación como Lotte Reiniger y Mary Ellen Bute, rara vez se les dio algo más que una mención superficial.³⁴¹

En la mayoría de textos sobre la animación con pantalla de agujas, ella apenas es nombrada, mientras que a él se le atribuye el mérito de las películas que realizaron juntos. Si bien es cierto que, cuando se conocieron Alexeïeff ya era un ilustrador especializado en grabado y aguafuerte que vivía de su trabajo, también lo es que Parker había estudiado dibujo y diseño, además de tener una formación técnica, que sin duda fue clave a la hora de hacer realidad la pantalla de agujas, así como las otras dos metodologías con las que trabajaron.

Todas sus películas están firmadas por Alexeïeff y Parker, compartiendo por igual la autoría de sus obras. Sin embargo, artículos, capítulos de libro, o incluso libros enteros, como *Alexeïeff, itinerary of a master*, de Bendazzi, o bien ni siquiera nombran a Claire Parker, o bien resumen su papel como el de la ayudante del gran artista, o como colaboradora técnica.

Parker vivió a la sombra de su marido de forma figurada pero también real y físicamente, mientras él trabajaba desde la posición frontal a la pantalla de agujas, ella permanecía en el reverso de esta. Ella tenía un carácter mucho más tímido y

³⁴¹ Starr, Cecile. (sin datar). Remembering Claire Parker. En: Bendazzi, Giannalberto (Ed). (2001). *Alexeïeff, Itinerary of a Master*. Paris: Dreamland editeurs. Trad. a.

discreto, mientras que él era expansivo y comunicativo. En palabras del propio Alexeïeff:

Y, si puedo concluir con el tema de nuestra colaboración, diría que siempre ha suscitado controversia. Sabemos de colaboraciones distintas a las de marido y mujer, pero nunca ha sido posible verdaderamente separar ambas cosas, es difícil compartir lo incompatible.

Resulta, que Claire es modesta y que la gente que, siendo simple, se creen inteligentes, deben decir: "Me imagino que la cuestión de Alexeïeff y Parker en los créditos es una cuestión de cortesía". Pero no, es una realidad, Sin Claire, yo jamás habría hecho animación. No habría podido hacerlo solo. Nos complementamos necesariamente; su papel es fundamental y yo diría "¿Qué es lo que no hace Claire? Ella no hace los dibujos". Pero en lo demás somos desiguales en la medida que ella hace lo principal: la realización técnica.³⁴²

2.4.8 Los herederos y herederas de la pinscreen

Aunque podamos pensar que la animación con pantalla de agujas es una técnica obsoleta que tiene poco sentido en la era digital, la realidad es que nunca se han dejado de hacer películas con este dispositivo, del cual se conservan varios ejemplares, tanto en el Centro Nacional del Cine y la Imagen Animada en Francia, como en la National Film Board en Canadá, entre otras.

La primera película creada con esta tecnología, por un artista que no era la pareja Parker y Alexeïeff, fue *Ciné-crime*³⁴³ realizada en 1968 por uno de los colaboradores habituales de McLaren en la NFB, el músico Maurice Blackburn. La obra, acompañada por una banda sonora realizada por Blackburn va de la figuración a la abstracción, "invita al espectador a reconstruir la génesis de una noticia y a darle una dimensión acorde con su imaginación", según la descripción de la misma en la página web de la National Film Board.

Jacques Drouin, recientemente fallecido, fue el más destacado continuador de la técnica de Parker y Alexeïeff, con quienes se formó en el taller documentado por Norman McLaren en la NFB en 1973. En 1974, realizó su primer experimento con la pantalla de agujas, *Trois exercices sur l'écran d'épingles d'Alexeïeff*³⁴⁴. En 1976 filmó *Le paysagiste*³⁴⁵, también conocida por su título en inglés *Mindscape*, en la que alcanza un nivel de maestría y realismo que supera a sus maestros. Drouin, además se atrevió a añadir color a la pantalla de agujas, mediante la proyección de luces coloreadas proyectadas sobre la pantalla. En su última obra, *Empreintes* de 2004, pone en evidencia su relación con la pantalla de agujas con la cual establece una lucha, en la que acaba revelando los secretos de este dispositivo, mostrándonos la

³⁴² Alexeïeff, Alexandre. (1974). *Le chant d'ombre et de lumière de 1.250.000 épingles*. En Alexeïeff, Alexandre. (2016). *Écrits et entretiens sur l'art et l'animation (1926-1981)*. Francia: PUV Presses Universitaires de Vincennes. Trad. a.

³⁴³ *Ciné-crime*, Blackburn, 1968. <https://www.onf.ca/film/cine-crime/> Trad. a.

³⁴⁴ *Trois exercices sur l'écran d'épingles d'Alexeïeff*, Drouin, 1973.

https://www.onf.ca/film/trois_exercices_sur_lecran_depingles_dalexieeff/

³⁴⁵ *Le paysagiste*, Drouin, 1976. <https://www.youtube.com/watch?v=ydiaPnag0YE&t=26s>

cara y la cruz de la *pinscreen*, homenajeando así a las pantallas de agujas giratorias de *Tableaux d'une exposition*.



Figura 100. De izquierda a derecha: *Trois exercices sur l'écran d'épingles* d'Alexeïeff. Douin, 1974. *Le paysagiste*, Douin, 1976. *Empreintes*, Douin, 2004.

Michèle Lemieux, reconocida ilustradora de álbumes infantiles además de animadora, realizó en 2012, el cortometraje *Here and the Great Elsewhere*³⁴⁶ (*Le grand ailleurs et le petit ici*) creado con pantalla de agujas y producida por la National Film Board of Canada. Su trabajo en este cortometraje es excepcional por la cantidad de detalle de las imágenes y porque está animado con una técnica muy depurada. Recientemente, ha estrenado *Le tableau* (Lemieux, 2024) un cortometraje de 12 minutos realizado con *pinscreen* y también producido por la NFB, en el que, a partir del retrato de Velázquez, de María Ana de Austria, reflexiona sobre la brutalidad ejercida sobre el cuerpo de las mujeres.



Figura 101. De izquierda a derecha: Detalle de Lamieux trabajando en la pinscreen.
Lamieux trabajando en la pinscreen.
Fotograma de la película *Here and the Great Elsewhere*, Lamieux, 2012.

En el año 2012, el Centre National du Cinéma et de l'Image Animée, adquirió una pantalla de aguja. Entre su adquisición y 2013 sufrió varios procesos de restauración y en 2015 se realizó un taller de formación técnica impartido por Michèle Lemieux, con ocho candidatos seleccionados, entre los que se encuentran Pierre-Luc Granjon, Florence Miaillhe y Cerise Lopez. Después, estos animadores tuvieron la oportunidad de realizar una residencia durante un mes en Bois d'Arcy, para trabajar con la *pinscreen*³⁴⁷.

³⁴⁶ En estos links se pueden ver el cortometraje y el making of de *Here and the Great Elsewhere*: https://www.nfb.ca/film/here_and_the_great_elsewhere/ y el making of de la producción https://www.nfb.ca/film/here_and_the_great_elsewhere/making_of/here-and-the-great-elsewhere-michele-lemieux-an/

³⁴⁷ En este link se pueden ver las obras realizadas en los talleres del CNC: https://www.cnc.fr/cinema/actualites/lecran-depingles-alexeieff-parker_1219853

En 2018 Justine Vuylsteker realizó el cortometraje *Étreintes*, con la Pantalla nº8, también llamada *Épinette*, que es una de las varias pantallas de agujas que pertenecen al CNC. Vuylsteke había participado en el programa de talleres y residencias artísticas en Bois d'Arcy en 2015, donde tuvo la oportunidad de experimentar con la *pinscreen*. Esta película fue seleccionada para competir en el Festival Internacional de Animación de Annecy, así como en Animamundi, en 2018.

El cineasta Alexandre Noyer, informático y apasionado de la animación, intentó que le permitieran trabajar con las pantallas de agujas tanto de la NFB en Canadá, como con las del CNC en Francia. Al obtener negativas por ambas partes decidió fabricar su propio dispositivo. En 2018 construyó dos *pinscreens*, la primera de ellas llamada *The Spinae* (100.000 agujas), fue usada por Alexandre Roy en 2019 para su cortometraje *Jim Zipper*. Las pantallas de agujas se crearon a partir de un diseño realizado por ordenador y subcontratando la realización de las piezas a fábricas equipadas con perforadoras controladas por computadora. La segunda pantalla creada por Noyer, se llamó *The Cactus* (26.000 agujas).

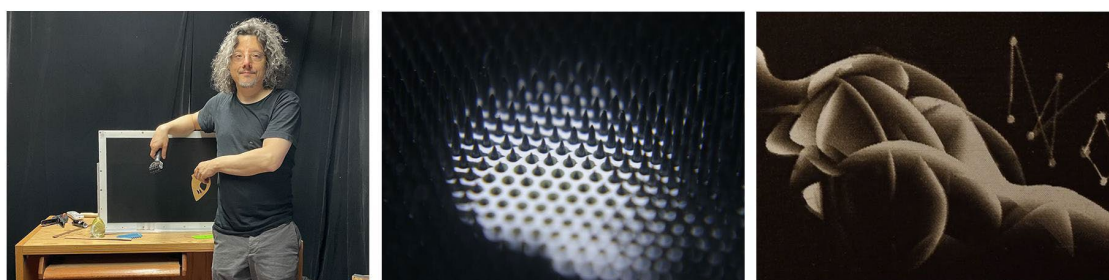


Figura 102. De izquierda a derecha: Alexandre Roy con la pinscreen *The spinae*. Detalle de la pantalla. Fotograma de la película *Jim Zipper*, Alexandre Roy, 2019.

En 2021 La Bande Vidéo, centro canadiense de creación y de difusión de artes audiovisuales, financió la fabricación de *L'Alpine* por parte de Noyer, una nueva pantalla con más de 200.000 agujas. Este centro, además ofrece residencias artísticas para trabajar con este dispositivo. Con esta pantalla de agujas se han realizado varias películas, entre ellas *Pic Pic* (2022) de Carol-Ann Belzil-Normand y *Le grand party annuel des créatures de la lune* (2023) de Francis Desharnais. En 2022, la Gedai University, en Tokio encargó a Noyer una nueva pantalla de agujas para su departamento de animación. En el contexto del Festival Animario en Madrid, Noyer impartió un taller de animación con pinscreen en 2023.

2.4.9 Conclusiones sobre la obra de Alexeïeff y Parker

Las películas de Alexeïeff y Parker y el artefacto que inventaron, la pantalla de agujas, son desconocidas para el gran público, y nunca tuvieron un espacio en salas comerciales, como las obras de Reiniger o Bute. Sin embargo, entre los académicos e investigadores de la historia del cine de animación se le ha dado un gran valor a su trabajo. Bendazzi en sus dos grandes obras sobre la historia del cine de animación, *Cartoons, 110 años de animación*, y *Animation, a World History* ha dedicado largos párrafos analizar la obra de estos creadores, además de editar el libro *Alexeïeff, Itinerary of a Master*, en el que encontramos múltiples ensayos de diferentes autores

y autoras analizando las películas de Parker y Alexeïeff. También en el libro *Experimental Animation*, uno de los primeros dedicados a la animación experimental y artística escrito por Cecile Starr y Robert Russett, hay un capítulo dedicado a ellos, así como en el manual de John Halas y Roger Manvell *The Technique of Film Animation*, donde en un capítulo monográfico sobre ellos se incluyen textos originales de los autores donde explican las técnicas con las que trabajaron.

Fueron objeto de admiración de otros animadores como Norman McLaren que, además, auspició que las películas de Parker y Alexeïeff fueran vistas en Canadá, que la National Film Board organizara los primeros talleres con este artefacto que dieron lugar a obras continuadoras de la filmografía de la pareja, y que, además, algunos dispositivos fueran adquiridos por la institución canadiense, donde continúan hoy en día.

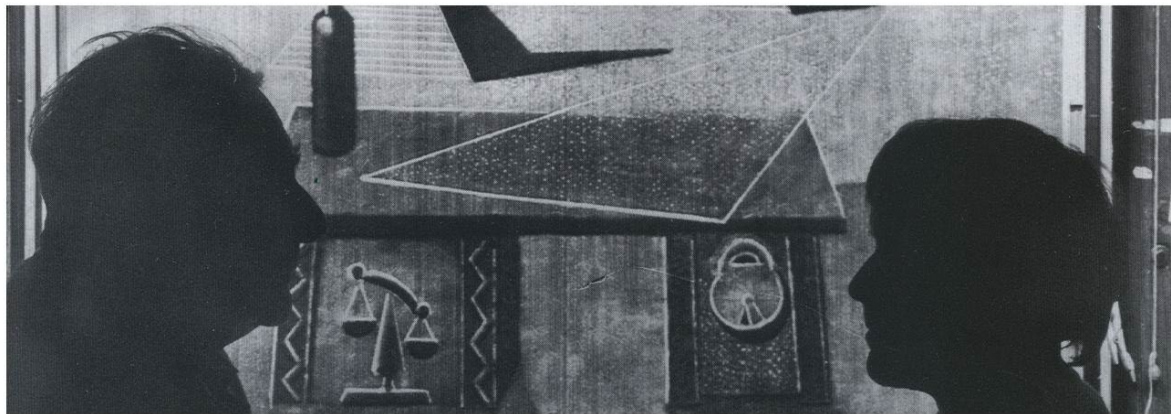


Figura 103. Alexandre Alexeïeff y Claire Parker frente a la pantalla de agujas, 1980, autor desconocido.

La pantalla de agujas continúa siendo hoy objeto de interés para nuevos creadores y creadoras, que siguen usando este dispositivo como medio de expresión.

En 2015, en el marco del Festival Internacional de Animación de Annecy, hubo una gran exposición en la que también se proyectaron sus películas y se realizaron talleres con el dispositivo. También se siguen programando retrospectivas en las que la obra de Alexeïeff y Parker, se proyecta junto a la de artistas posteriores que han usado el dispositivo y método para crear películas que ellos desarrollaron. Y como hemos visto, incluso se han fabricado recientemente más pantallas de agujas, porque es un método de crear películas animadas que sigue fascinando a los artistas actuales.

El cine de Alexeïeff y Parker continuó la estela iniciada por artistas como los hermanos Ginnani-Corradini o Walter Ruttmann, así como por los surrealistas Léger y Man Ray, un camino por el que la animación podría transitar hacia la alta cultura, considerándose una disciplina artística, y no sólo mero divertimento. Alexeïeff apuntaba en varios de sus últimos textos que habrán de pasar treinta años para que su obra artística sea comprendida y valorada.

2.5 Mary Ellen Bute: Del *stop-motion* a la animación electrónica

Mary Ellen Bute fue una de las pioneras del cine abstracto y del arte electrónico, además de animadora, directora y productora de sus propias películas. La trascendencia del trabajo de Bute se asienta sobre tres logros fundamentales: ser una artista cinematográfica independiente siendo mujer a principios del s. XX, ser una de las pioneras del cine abstracto (en EEUU la iniciadora de este tipo de cine), y ser la primera persona en utilizar instrumentos electrónicos para crear una obra cinematográfica y artística, siendo esta la más destacable desde un punto de vista histórico, de la multitud de técnicas con las que experimentó para crear su obra.

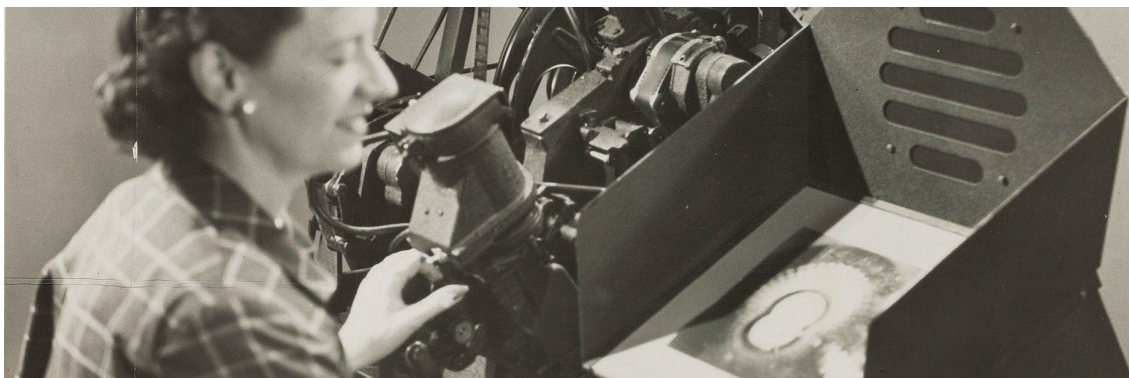


Figura 104. Mary Ellen Bute, *Nemeth*, 1941, Yale Library (Kit Smyth Basquin collection)

2.5.1 La interpretación visual de la música.

Mary Ellen Bute nació en la ciudad estadounidense de Houston en 1906. Con dieciséis años fue enviada por su familia a estudiar artes plásticas como alumna de la Academia de Bellas Artes de Pennsylvania (PAFA). Allí descubre las vanguardias artísticas y queda impresionada fundamentalmente por la obra de Kandinsky.

Sentía que esas preciosas pinturas eran parecidas a un musical y que si fueran desarrolladas con continuidad temporal serían más interesantes que solo un lienzo.³⁴⁸

Este descubrimiento del artista ruso y la reflexión que provocó en ella su obra, fueron la semilla de lo que más tarde serían las películas de animación abstracta de Bute, que fueron llevadas a cabo mediante diferentes técnicas experimentales, y que puede ser enmarcada en distintas corrientes plásticas. El propio Kandinsky ya había establecido una relación entre la música y su obra pictórica, muchos de sus cuadros tienen títulos como *Composición I* o *Arreglo Amarillo*, que hacen referencia a terminología musical, y en la propia obra establece relaciones entre por ejemplo las zonas luminosas, que corresponderían a notas altas, y las zonas oscuras, que estarían relacionadas con las notas bajas. En su libro *De lo espiritual en el arte*, establece conexiones entre colores, instrumentos y ritmos, y entre tonos y entonaciones. Esta tradición, que relaciona la música y las percepciones visuales, podemos encontrarla ya en Aristóteles o siglos después en Newton, que creó un sistema por el que identificaba notas musicales, con colores, como también hará Mary Ellen Bute.

³⁴⁸ Transcripción de una entrevista a Bute en el Festival de Cine de Montreal en 1983. Trad. a.



Figura 105. Influencia de Kandinsky en las películas de Oscar Fischinger y Mary Ellen Bute. De izquierda a derecha: *Circles in a circle*, Kandinsky, 1923. *An Optical Poem*, Fischinger, 1938. *Color Rhapsodie*, Bute, 1948.

El nacimiento del cine proporcionó a los artistas de vanguardia la herramienta perfecta para investigar esta relación entre la imagen y la música. Muchos de estos artistas, formados en artes plásticas, como los Hermanos Ginanni-Corradini, los fundadores del *cine absoluto*³⁴⁹ Eggeling, Fischinger, Ruttman y Richer, y más tarde la propia Bute, encontraron en el cine el medio de expresión perfecto para desarrollar conceptos pictóricos vinculados a obras musicales.

Igual que Kandisky había hecho en su obra plástica, estos cineastas abstractos estudiaron los rasgos primarios de la pintura, como la forma y el color, a los que se les añadía otros, como ritmo, entonación y cadencia, que provenían de la música, además del movimiento y la duración, propios del lenguaje cinematográfico. Así como Kandinsky había titulado a sus cuadros con léxico cuyo origen es la música, también estos cineastas abstractos nombraron sus obras con terminología como ritmo, rapsodia, composición, *opus* o sinfonía³⁵⁰. En la Figura 105 podemos ver la influencia del pintor y teórico ruso en las obras cinematográficas de Oskar Fischinger y Mary Ellen Bute, cuya obra se puede enmarcar en la llamada *música visual*³⁵¹.

Después de dos años en la Pennsylvania Academy of Fine Arts (1923-24), Bute asistió a la Inter-Theater Arts School en New York. Allí diseñaba vestuario y ayudaba con la escenografía y la iluminación. En el curso siguiente estudió en el Departamento de Arte Dramático de la School of Fine Arts en la Universidad de Yale, donde Bute fue instruida en iluminación y tecnología escenográfica, conocimientos que resultaron fundamentales para sus primeras películas de animación.

En otoño de 1929 Bute trabajó en New York para Thomas Wilfred, inventor del *Clavilux*. Este dispositivo era un órgano silencioso con el que se podían crear sinfonías visuales. Consistía en tres teclados que activaban, con hasta cien posiciones distintas por

³⁴⁹ El *cine absoluto*, surge en Alemania tras la I Guerra Mundial, y toma su nombre de la música absoluta, es decir, composiciones musicales sin ningún objetivo o concepto más allá de la propia música. Así pues, en el cine absoluto se aborda la creación de películas desde parámetros únicamente cinematográficos, no narrativos, ni representativos, ni tampoco simbólicos, sólo mediante conceptos como composición, forma, color y ritmo, de la misma forma que la pintura abstracta.

³⁵⁰ Algunos ejemplos de esta forma de nombrar a sus películas con terminología musical son: *Rhythm 21* (1921) de Richter, *Opus 1* (1921) de Ruttman, *Symphonie diagonale* (1923) de Eggeling, *Komposition in blau* (1935) o *Allegretto* (1936) de Fischinger, *Color Rhapsodie* de Bute (1948), entre otras.

³⁵¹ *Música visual* hace referencia al uso de estructuras musicales en medios visuales, como podría ser el cine.

tecla, unos discos pintados cuya proyección mediante tres haces de luz distintos creaba formas y colores en combinaciones casi infinitas.

El artista tocaba la "partitura" escrita en tres pentagramas (uno por teclado) de cinco líneas, y cada acorde de color estaba descrito mediante cifras numéricas. Wilfred tituló a lo que él consideraba una nueva e independiente forma de arte, *Lumia*, el arte de la luz. Estas obras no fueron filmadas, ya que Wilfred se oponía, pero sí se conservan treinta y cinco partituras. Mediante uno de los *Clavilux* restaurados en el marco de un proyecto de la Yale University Art Gallery y el MOMA, se han vuelto a recuperar estas obras, interpretando estas partituras casi cien años después de su creación.

Entre 1931 y 1932, Bute colaboró con el pionero de la música electrónica León Theremin³⁵² con el que publicó un artículo³⁵³, y juntos realizaron varios experimentos que presentaron en la Sociedad de Musicología de New York:

Theremin y yo sumergimos un espejo diminuto en un pequeño balde de aceite, conectado por un cable fino a través de un oscilador, a una especie de *joystick*. Manipulando este *joystick* fue como tener lápices de dibujo o pinceles que hacían fluir la luz controlada por la persona con el *joystick*, Theremin lo conectó con uno de sus instrumentos electrónicos y así el sonido modificaba y controlaba la luz. Los musicólogos estaban encantados. ³⁵⁴

Bute comentó más tarde, en una entrevista, que ese artículo contenía la inquietud de "usar instrumentos electrónicos para dibujar...pero no pudimos continuar con el experimento por falta de dinero"³⁵⁵. En esta frase, encontramos el germen de uno de los hitos técnicos por lo que es conocido su trabajo, el uso del osciloscopio para crear imágenes cinematográficas.

Mientras trabajaba con Leon Theremin, Bute pidió al compositor y musicólogo Joseph Schillinger que le enseñara matemáticas y composición musical. Este había ideado *La ley universal de la composición*, un método por el cual, cualquier pieza musical podía traducirse a fórmulas matemáticas, y con Bute trabajó en la manera de crear un método igualmente científico para traducir a su vez esas fórmulas matemáticas a imágenes en movimiento.

Ese mismo año, Bute empezó a trabajar junto a Schillinger pintando imágenes rítmicas basadas en principios matemáticos para la pieza audiovisual *Synchronization* o *Synchromy* (Figura 106). Siguiendo el método de Schillinger descrito más tarde en su ensayo *Teoría de la sincronización* (Schillinger, 1934), Bute creó patrones gráficos a partir de inversiones matemáticas, expansiones y duplicaciones de números

³⁵² León Theremin, pionero de la música electrónica, inventó el instrumento musical que lleva su nombre, así como el endovibrador y el Burán.

³⁵³ Theremin, Leon & Bute, Mary Ellen (1931). The Development of Light as Art Material and its Possible Synchronization with Sound. *The New York Musicological Society*, 1931.

³⁵⁴ Transcripción de una charla de Mary Ellen Bute, en Pittsburgh Filmmakers 30 de junio de 1982, Kim Smith Basquin Collection of Mary Ellen Bute, YCAL (Yale Collection of American Literature). Trad. a.

³⁵⁵ Transcripción de una entrevista de Mary Ellen Bute, con Kaye Sullivan, KSB Collection of MEB, YCAL.

emparejados. Los usaba como patrones visuales, transformando música en geometría, y geometría en composiciones visuales en movimiento. *Synchromy* era una película abstracta, con música compuesta por el propio Schillinger, pero que nunca se completó por la complejidad de la misma. Lewis Jacobs que trabajó como cámara en esta película, comenta cómo surgió el interés de Bute por las películas a través de su trabajo con Schillinger:

Filmé la película basándome en la composición de Schillinger. Schillinger estaba interesado en las películas, pero no las realizó. Schillinger se sentía atraído por el cine, e hizo que Bute también se interesara.³⁵⁶

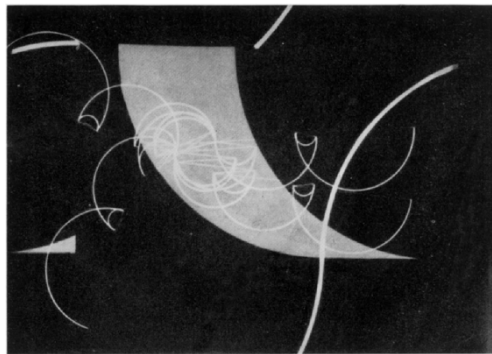


Figura 106. Fotograma de la película *Synchromy*, Bute y Schillinger, 1932.

Bute solicitó una beca Guggenheim en 1932 para estudiar “una nueva forma de arte cinético, el arte de la luz”³⁵⁷. No existe constancia de que se la concedieran, pero sí existe la carta de solicitud de dicha beca. En ella se describe la inquietud de dibujar con luz controlada producida mediante electricidad, que ya había intentado poner en práctica con Theremin, anticipando el logro que veinte años más tarde tendrá como resultado el uso del osciloscopio para crear imágenes cinematográficas.

A partir de este momento, Bute centra sus esfuerzos en producir su primera película de animación. Partiendo de la formación en artes plásticas y escénicas, por un lado, y por otro, del aprendizaje derivado de su trabajo con Theremin y Schillinger, tenía unos sólidos cimientos técnicos y conceptuales para comenzar a realizar su propia obra como artista de vanguardia. Aunque se había formado en artes visuales, Bute explicaba que para su trabajo fue más útil el aprendizaje de los principios de la composición musical que las técnicas pictóricas. Según afirmaba ella misma “la transición, desde una superficie estática, a un arte que se desarrolla en el tiempo, es más grande que el paso que hay de un arte cinético a otro, a pesar de que se ocupen de diferentes sentidos de la percepción.”³⁵⁸

En un escrito sin publicar, titulado *Composition in Color & Sound*, Bute asevera:

³⁵⁶ Transcripción de una entrevista telefónica de Lewis Jacobs con Kit Smyth Basquin en 1987. KSB Collection of MEB, YCAL. Trad. a.

³⁵⁷ Bute, Mary Ellen (1932) Carta de solicitud de la Beca Guggenheim, KSB Collection of MEB, YCAL. Trad. a.

³⁵⁸ Bute, Mary Ellen (1941). *Composition in Color and Sound*. [Texto no publicado presentado para la Conferencia sobre el color, 10 de mayo de 1941]. Mary Ellen Bute Papers, Box 21, Folder 294, Yale University Library. Trad. a.

Un único sentido de la percepción, como ver o escuchar, no es suficiente para producir una reacción intensa y poner nuestras emociones en balance con el altamente desarrollado intelecto del presente. Para conseguir fuertes reacciones emocionales, debemos cargar nuestro sensitivo aparato perceptivo con excitantes más intensos. En el campo del arte, estos potentes excitantes son las formas de arte sincronizado.³⁵⁹

En palabras de la investigadora Lauren Rabinovitz "Bute reclama una experiencia multimedia (cuantos más medios, mejor) como único medio por el que el arte del mundo moderno podría superar las convenciones del realismo, que exigían un compromiso intelectual, y así estimular, a nivel fisiológico, una experiencia emocional pura."³⁶⁰

En sus películas la organización de las imágenes está determinada por la música, cuya estructura es traducida mediante un sistema matemático, desde la composición musical a la composición visual, creando una relación sinestésica entre música e imágenes.

Necesitamos una nueva forma de arte cinético y visual que una el sonido, el color y la forma. Podemos tomar una fórmula matemática y desarrollar toda una composición sincronizada con exactitud: el sonido y el color siguiendo una escala cromática.³⁶¹

Bute no dejó de colaborar con músicos a lo largo de su carrera. Para su película *Tarantella* de 1940 contó con el músico Edwin Gerschefski que también había estudiado con Schillinger. En esta obra ambos partieron de operaciones aritméticas y desarrollaron elementos musicales y visuales que fueron unidos más tarde. En los años 50, Bute desarrolló dos proyectos con el director de orquesta Leopold Stokowski, *Pastorale* (1950), que sí llegó a completar, y *Exhuberance*, basada en extractos de la ópera *Carmen* de Bizet, de la que solo tenemos constancia por su texto *Film Music: New Film Music for New Films* (Figura 107).³⁶²

³⁵⁹ Bute, Mary Ellen (1941). *Composition in Color and Sound*. [Texto no publicado presentado para la Conferencia sobre el color, 10 de mayo de 1941]. Mary Ellen Bute Papers, Box 21, Folder 294, Yale University Library. Trad. a.

³⁶⁰ Rabinovitz, Lauren. (1995). Mary Ellen Bute. En Horak, Jean Christopher (Ed.) *Lovers of cinema: the first American film avant-garde, 1919-1945*. EEUU: University of Wisconsin Press. Trad. a.

³⁶¹ Bute, Mary Ellen (1941). *Composition in Color and Sound*. [Texto no publicado presentado para la Conferencia sobre el color, 10 de mayo de 1941]. Mary Ellen Bute Papers, Box 21, Folder 294, Yale University Library. Trad. a.

³⁶² Bute, Mary Ellen. (sin datar, pero por el contenido ha de corresponder en torno a 1950). *Film Music: New Film Music for New Films*. Beinecke Rare Book and Manuscript Library. Colección Mary Ellen Bute de Kit Smyth Basquin. Universidad de Yale.

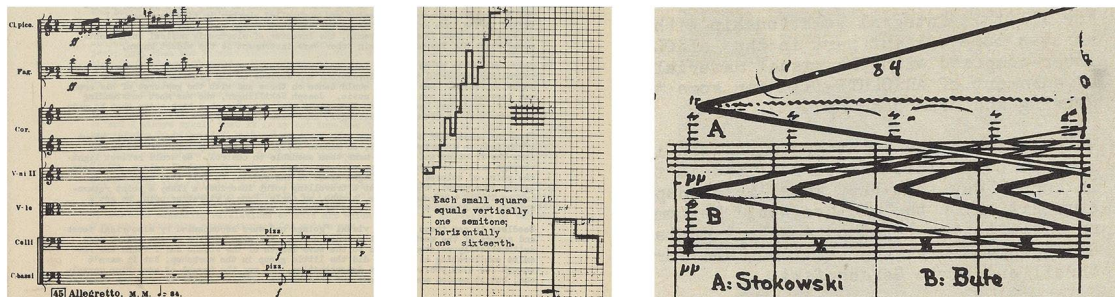


Figura 107. Ilustraciones del texto *Film Music: New Film Music for New Films*. Mary Ellen Bute, 1950 aproximadamente

El *leit motiv* de las películas de animación de Bute fue crear un método científico para representar visualmente la música a través de imágenes en movimiento, y su trabajo se ha enmarcado junto al de otros creadores como *música visual*.

Mary Hallock-Greenewalt³⁶³, Ginanni-Corradinni, Eggeling, Richter, Ruttman, Fischinger, o artistas posteriores como Len Lye o Norman McLaren, elaboraron al igual que Bute, obras experimentales que usaban estructuras musicales para la composición visual. Sin embargo, a pesar de que la música era el punto de partida de sus trabajos, no se han podido hallar fuentes bibliográficas que expliquen cuál era el criterio de Bute a la hora de seleccionar la música para sus obras. Sólo hemos hallado pequeños comentarios de ella misma como "imaginar el acompañamiento visual a una música ya compuesta, continuaba siendo una fuente real de entretenimiento. Me gustó *Anitra's Dance*³⁶⁴ e hice bocetos mientras la escuchaba"³⁶⁵.

Resulta paradójico que, siendo tan exhaustiva y sistemática con su metodología para representar visualmente la música, esta resultara escogida bajo parámetros como el gusto personal. Podemos aventurar, que es esta forma subjetiva de escoger la música la que hace que las partituras sobre las que trabajó Bute vayan de la música clásica, a la popular o la contemporánea. Como explica Christine Lee Gengaro³⁶⁶, Bute buscaba que sus obras fueran accesibles al gran público, y que la música colaborara en su objetivo de emocionarlo. Elegía para sus piezas música programática que intenta transmitir una narrativa extra musical, como en *Spook Sports* (1938) en la que usa la *Danse macabre* de Charles Camille Saint-Saëns, pero también música absoluta. Así

³⁶³ Mary Hallock-Greenewalt fue una ingeniera americana que inventó un órgano de color, entre otros dispositivos. No es considerada cineasta ni animadora, pero sí precursora de la *música visual*, desarrolló un dispositivo, el *Sarabet*, que generaba imágenes lumínicas en correspondencia a la música. Estas imágenes provenían de celuloide pintado a mano, pero este, no tenía el tamaño ni las perforaciones necesarias para reproducirse en un proyector de cine, estaba diseñado únicamente para ser visto en el *Sarabet*.

³⁶⁴ *Anitra's Dance* de Edvard Grieg, es la pieza musical que acompaña la primera película de Bute, *Rhythm in Light* (1934).

³⁶⁵ Transcripción de una charla de Mary Ellen Bute, en Pittsburgh Filmmakers 30 de junio de 1982, Kim Smith Basquin Collection of Mary Ellen Bute, YCAL (Yale Collection of American Literature). Trad. a.

³⁶⁶ Gengaro, Christine Lee. (2006). Art Music in the Abstract Animated Films of Oskar Fischinger and Mary Ellen Bute: Form, Structure, and Narrative. *RESONANCE INTERDISCIPLINARY JOURNAL*, Spring 2006. EEUU: University of Southern California.

pues, consultada la bibliografía, parece que el factor emocional era el determinante en la selección de la música.

Cuando escuchaba música me sentía tan abrumada que me urgía trasladar mis reacciones e ideas a un formato visual que tuviera el orden y la secuencialidad de la música.³⁶⁷

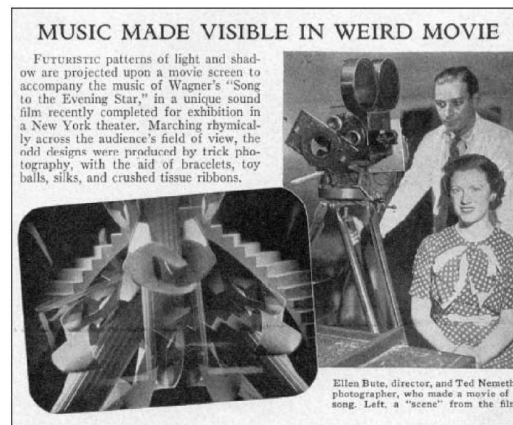


Figura 108. Recorte de prensa. (noviembre de 1936). *Modern Mechanix Yesterday 's Tomorrow Today*.

En la imagen superior (Figura 108), vemos un recorte de prensa de 1936 en el que el titular reza: "La música se hace visible en una extraña película", haciendo referencia a su segunda obra *Synchromy N° 2*. Ese era el objetivo de las obras de Bute, hacer visible la música, de hecho, a partir de esta obra, llamó *Seeing Sound* (sonido visible o sonido que se ve) al tipo de películas que realizaba. El movimiento y el ritmo, y no tanto las imágenes, eran los elementos fundamentales con los que creaba sus composiciones visuales. Dicho de otra forma, no solo eran los ritmos, las formas, las luces y sombras en las películas *stop-motion*, los colores en las obras a partir de la película *Escape*, sino que el elemento expresivo fundamental para su creación artística era el movimiento

La composición visual es la contraparte de la composición musical, había aprendido a hacer composición de sonido, y empecé a buscar un medio por el cual combinar los dos y lo encontré en las películas. Estaba determinada a expresar el movimiento en términos visuales, lo cual no sería capaz de conseguir con la pintura, estaba decidida a pintar una película, así es por lo que realmente comencé.³⁶⁸

Según Kristian Moen, existe una tensión entre el control del movimiento estrictamente planificado y la sensación de movimiento libre³⁶⁹ a lo largo de la obra de Bute. Como veremos en el análisis de la filmografía de Bute esta tensión se va resolviendo

³⁶⁷ Bute, Mary Ellen (1954). *ABSTRONICS. An Experimental Filmmaker Photographs. The Esthetics of the Oscillograph. Films in Review* Vol. 5, No. 6 (June-July 1954). Trad. a.

³⁶⁸ Bute, Mary Ellen (1941). *Composition in Color and Sound*. [Texto no publicado presentado para la Conferencia sobre el color, 10 de mayo de 1941]. Mary Ellen Bute Papers, Box 21, Folder 294, Yale University Library. Trad. a.

³⁶⁹ Moen, Kristian. (2019). Expressive Motion in the Early Films of Mary Ellen Bute. *Animation: an interdisciplinary journal*, Vol. 14(2) pp. 102-116.

conforme avanza su filmografía, y la representación visual de la música toma forma a través de métodos más emocionales, intuitivos y libres.

2.5.2 Las mil y una técnicas en las películas de animación de Mary Ellen Bute

Mary Ellen Bute realizó 15 películas de animación no figurativa entre 1932 y 1953, a partir de ese momento dirigió cuatro películas de imagen real, dos de ellas inacabadas. Estas obras no parten de un estilo gráfico personal como podría ser el caso de Lotte Reiniger, sino que van evolucionando en cuanto a técnica y estética.

Utilizó desde el *stop-motion* al osciloscopio, y en su obra hay rasgos desde el *surrealismo* hasta el *expresionismo abstracto*, como se desarrollará en la sección dedicada a la estética en la obra de Bute. Como hemos comentado en el apartado anterior, basaba sus creaciones en la relación sinestésica entre la música y la imagen, y aspiraba a crear un método científico de investigación artística que le permitiera traducir el lenguaje musical, pero también las impresiones y sensaciones que provocaba la música, en lenguaje cinematográfico. El crítico Jesse Zúñer, citaba en 1936 cómo Mary Ellen Bute le había explicado el método matemático que usaba para diseñar sus primeras películas:

Un sistema matemático sirve de base de nuestro trabajo para la inter-composición de estos materiales visuales y aurales con continuidad temporal. Adaptamos la relación entre dos o más números, por ejemplo 7:2, 3:4, 9:5:1, los factorizamos a partir de sus ejes, elevamos sus potencias, permutamos, dividimos, multiplicamos, sustraemos e invertimos, hasta que tenemos una composición de la longitud deseada en números.

Entonces realizamos la composición con los materiales que hemos seleccionado para ser empleados.

Usamos la composición de los números para determinar el largo, ancho y profundo de cada encuadre fotográfico y todo lo que hay en él, esta composición numérica también determina la longitud, velocidad y duración de un zoom, de un *traveling back*, la curva y el ángulo con la que la cámara se aproxima al objeto, y cómo, cuándo y con qué relación a otros elementos de la composición se desvela y se mueve.³⁷⁰

Volviendo a Kandinsky, el pintor ruso también basó su trabajo en principios matemáticos, creando muchas de sus obras en preceptos inspirados en la geometría. En sus propias palabras: "las premisas de un arte en el cual la imaginación del artista sería reemplazada por la concepción matemática".³⁷¹ Según explica Ted Nemeth para la creación de *Synchromy N° 2*, Bute no sólo había planteado una suerte de storyboard, sino que este lo había basado en un esquema de correspondencias sistematizadas entre música, matemáticas e imágenes muy exhaustivo:

³⁷⁰ Bute, Mary Ellen, citada por Jesse Zúñer, crítico de arte, en la *Revista Cue*, CA, 1936. Trad. a.

³⁷¹ Kandinsky, Vasili (1912). *De lo espiritual en el arte*. Edición en castellano. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

Teníamos papel milimetrado dando la vuelta a la habitación tres veces. Observábamos el sonido en la Moviola, para transferir los altos y bajos al papel. Con un color diferente para cada instrumento... Llevó meses. Mary Ellen hizo todo el trabajo artístico sola.³⁷²

Sus primeros trabajos, están realizados con un sistema creativo bastante rígido diseñado a través de la formulación matemática y basado en el aprendizaje con Schillinger y, más adelante, plantea la creación de sus obras de una forma mucho más gestual y emocional.

Centrándose en su objetivo de representar la música con imágenes el estilo plástico de estas y el cómo lograrlas era algo secundario o, mejor dicho, estaba al servicio del objetivo principal. Es por esto que iba variando de metodologías y estilo visual buscando la forma más óptima de hacer visible la música.

Las técnicas de animación que Bute usó en sus películas fueron, en orden cronológico, *stop-motion*, *cel animation*, pintura directa (*direct animation*), *cutout* e imágenes creadas mediante osciloscopio. Además, combinó las imágenes resultantes de estos procesos con otro tipo de efectos especiales como humo y nubes, luces de colores, pintura sobre cristal, pintura en un tanque de agua, mezcladas a través de técnicas como la doble exposición o mediante la impresora óptica³⁷³. En la persecución de su meta no paró de buscar, de experimentar e innovar.

El *stop-motion* es una técnica de animación directa en la que se va modificando la posición o forma de un objeto, y tras cada modificación se realiza una fotografía o se graba un fotograma. Esta técnica es popular porque es la utilizada para crear películas con marionetas de plastilina u otros materiales, pero Bute la usó para crear imágenes abstractas, con objetos cotidianos o esculturas fabricadas expresamente para ser filmadas en sus obras.

Además de los objetos, Bute animaba la superficie en la que estaban depositados, una mesa giratoria diseñada para tal fin, así como la iluminación, que iba modificando fotograma a fotograma. Las películas creadas por Bute con esta técnica son *Rhythm in Light* (Bute, 1934), *Synchromy N° 2* (Bute, 1935), *Dada* (Bute, 1936) y *Parabola* (Bute, 1937).

La siguiente técnica que utilizó Bute fue la *cel animation* derivada de los dibujos animados tradicionales. La palabra en inglés *cel* es una contracción de *celluloid* (celuloide), y hace referencia a las hojas transparentes de celuloide o acetato que se usan en este tipo de animación para dibujar y pintar los personajes o elementos animados, y que luego se filman sobre un fondo diseñado aparte. Esta técnica, usada por los grandes estudios de animación hasta los años 90 del siglo XX, fue la

³⁷² Transcripción de una entrevista de Ted Nemeth con Kit Smyth Basquin en NY 1984. KSB Collection of MEB, YCAL. Trad. a.

³⁷³ La impresora óptica es un dispositivo que se usaba para crear efectos visuales en la era predigital. Consiste en uno o varios proyectores combinados con una cámara de cine para regrabar imágenes mezclándolas con otras preexistentes.

elegida por Mary Ellen Bute para su primera película en color *Escape* (1937). En esta obra, las figuras geométricas dibujadas fotograma a fotograma, se combinan con imágenes y efectos que simulan nubes en movimiento.

Para *Spook Sports* de 1939, Bute contó con la colaboración de un joven Norman McLaren³⁷⁴, y emplearon una de las técnicas por la que es conocido este último, la pintura directa sobre celuloide (*direct animation*). Este método, también usado en *Tarantella* (Bute, 1940), consiste en pintar en cada uno de los fotogramas de la película de celuloide.

En las obras *Polka Graph* (Bute, 1947), *Imagination* (Bute, 1947) y *Color Rhapsodie* (Bute, 1948), combina técnicas usadas anteriormente como dibujos animados tradicionales, pintura directa y animación de recortes. Esta técnica, denominada por el término en inglés *cutout*, es una subcategoría del *stop-motion*, con la particularidad que los objetos que se animan son planos en vez de volumétricos. Bute usó un método parecido al de Hans Richter y Oskar Fischinger, animando papel de celofán de colores brillantes superpuestos. Además, en *Color Rhapsodie* combinó imágenes creadas con las diferentes técnicas de animación ya comentadas, con otras grabadas a partir de pintura goteando sobre cristal o de pintura flotando en un recipiente con agua.

En 1949, para *New Sensations in Sound*, utiliza por primera vez imágenes generadas mediante un instrumento electrónico, el osciloscopio, técnica que será detallada más adelante, ya que supone el primer antecedente de la animación electrónica y, por tanto, de la animación digital. En al menos dos de sus tres últimas películas de animación, *Abstronics* (Bute, 1952) y *Mood Contrasts* (Bute, 1953), también utilizó este dispositivo para crear imágenes que combinó con otras generadas por métodos tradicionales de animación.

Pastorale es una obra de 1950 que no se ha podido visionar y de la que ni siquiera se han encontrado imágenes fijas, por lo que no podemos saber cómo estaba realizada. En la filmografía completa que se encuentra en los anexos, se puede ver su ficha técnica con los escasos datos que se han podido recopilar sobre esta película.

Resulta curioso que, una vez encontrada la herramienta para dibujar con luz a tiempo real, que llevaba buscando desde que realizara sus experimentos con Theremin al comienzo de los años 30, Bute solo realizó a partir de ese momento tres películas de animación abstracta, *New Sensations in Sound*, *Abstronics* y *Mood Contrasts*. Cabe especular que, quizás tras 20 años experimentando con cine de animación y una vez alcanzado su objetivo, quiso avanzar y redirigió su carrera hacia la dirección de películas de imagen real.

³⁷⁴ Uno de los cineastas experimentales más importantes del cine de animación, del que se hablará con detalle más adelante.

2.5.3 Análisis de la filmografía seleccionada

A continuación, se realizará un análisis pormenorizado de una selección de algunas de las quince obras animadas de Bute incidiendo, particularmente, en la o las técnicas de animación usadas en cada una de ellas. Ya que esta investigación se centra particularmente en los procedimientos para crear imágenes animadas y que Mary Ellen Bute estuvo constantemente innovando y cambiando su sistema para producir imágenes, se ha seleccionado una película de cada una de las técnicas que Bute usó. En algunos casos, porque dichas obras suponen la primera incursión en una técnica y en otros, porque son el trabajo más representativo de esa metodología. En el anexo, se puede encontrar la filmografía completa de Bute en cuanto a películas de animación, ya que también realizó algunos trabajos en imagen real.

Estas películas son: *Rhythm in Light* (1934), primera película de Bute creada con animación *stop-motion*; *Escape* (1937), primera incursión de Bute en la *cel animation* o dibujos animados; *Tarantella* (1940), segunda película en la que trabaja con animación directa; *Polka Graph* (1947), en la que trabaja con recortes entre otras técnicas; *Color Rhapsodie* (1948), en la que mezcla animación tradicional, animación directa con efectos de pintura sobre agua; y *Abstronics* (1952), la más emblemática de sus obras creadas con osciloscopio.

Rhythm in Light

Ritmo de la luz

1934

Producción: Mary Ellen Bute

Dirección, guion y animación: Mary Ellen Bute

Colaboradores: Ted Nemeth (cámara) y Melville Webber

Música: *Anitra's Dance* de Edvard Grieg

5 minutos

Blanco y negro

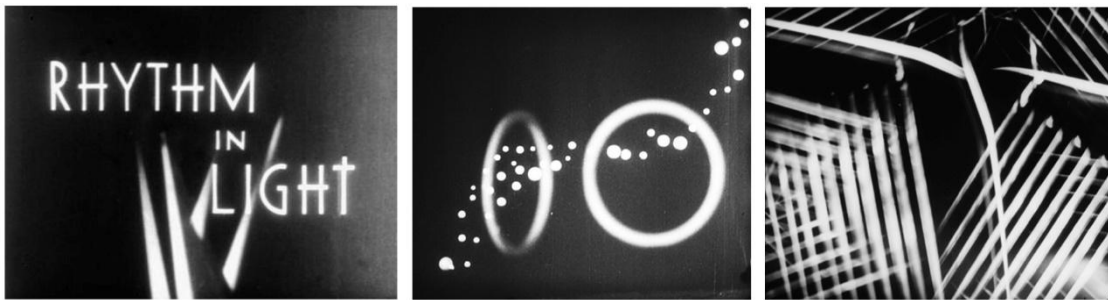


Figura 109: *Rhythm in Light*. (1934) Fotogramas de la película.

Rhythm in Light de 1934 es la primera película dirigida, diseñada y animada por Mary Ellen Bute, después de haber dejado inacabado el proyecto audiovisual que estaba realizando con Joseph Schillinger en 1932. Es una obra abstracta, en blanco y negro, en la que objetos cotidianos son animados para crear imágenes no figurativas al ritmo de la pieza musical de Edvard Grieg, *Anitra's Dance*.

En el capítulo dedicado al cine de vanguardia americano del libro *Experiment in Film*, Lewis Jacobs³⁷⁵ explica que, en los años treinta, tras el crack del veintinueve, en EEUU parecía que el cine artístico tenía poco sentido. La depresión económica llevó a los cineastas de esa década a interesarse más por los problemas sociales y hubo un auge del género documental. Sin embargo, es en este contexto de cine que buscaba retratar la realidad cuando Mary Ellen Bute comenzó su carrera como autora de cine abstracto.

Una vez consiguió el capital inicial para realizar su película mediante un préstamo personal, necesitaba un camarógrafo, y es en esta búsqueda como conoció a Ted Nemeth, coproductor, cámara y técnico de efectos especiales en todas sus películas abstractas, y más tarde, su marido. Además, contó con la colaboración de Melville

³⁷⁵ Jacobs Lewis. (1949). *Avant-garde Production in America*. En Manvell, Roger (Ed.). (1949). *Experiment in the film*. Reino Unido: Grey Walls Press.

Webber como maquetista y ayudante de iluminación. Rodaron la película en la habitación de Mary Ellen en el Hotel des Artistes en New York,

La película comienza con el título superpuesto sobre unas imágenes de pirámides giratorias que al principio parecen haces de luz. Poco a poco empiezan a desplazarse por el encuadre como si danzaran, a continuación, aparecen los títulos de crédito que están sobreimpresos a imágenes de manchas de luz desenfocadas, que aparecen y desaparecen con una cortinilla animada en diagonal.

Después, sobre fondo negro leemos la frase:

UN ACOMPAÑAMIENTO PICTÓRICO con formas abstractas.

Esta película es un esfuerzo pionero de una nueva forma de arte. Es la impresión en la artista moderna de lo que ocurre en la mente mientras se escucha música³⁷⁶.

Estos textos eran comunes en los comienzos del cine abstracto y artístico y particularmente en las películas de Bute donde tenían un fin didáctico, ya que ella pretendía que sus películas fueran contempladas por el gran público.

Tras este pasaje explicativo volvemos a ver durante unos segundos las pirámides en movimiento, y tras ellas, unos círculos, posiblemente pulseras de plástico, que giran en grupo, se multiplican, vienen hacia cámara, por supuesto, al ritmo de la música. A continuación, vemos una secuencia dibujada en la que unas líneas como de pentagrama fugan en perspectiva y sobre las que hay unas formas rectangulares, que remiten sutilmente al interior de un piano formado por cuerdas y martillos, o también a los neumas, notación musical medieval.

Tras un plano en el que dos aros son atravesados por una especie de nube de partículas circulares volvemos a ver otro parecido al anterior, realizado con animación tradicional, en el que líneas y formas geométricas se desplazan en diagonal por el encuadre. Después de un plano muy breve en el que una especie de varillas cruzadas giran desde el centro hasta abajo del plano, vemos unas formas curvas, batidores de huevos o nata, que ruedan unidas y que están superpuestas por doble exposición de la película, creando la sensación de unas guirnaldas en movimiento, aunque son objetos rígidos.

Seguidamente, aparecen planos de aros y esferas que crean dibujos y formas en movimiento, y termina esta primera parte de la pieza con una imagen de dos círculos concéntricos sincronizados con el botón de la composición musical.

Tras tres segundos de imagen en negro aparecen, poco a poco, formas desenfocadas que se desplazan por la pantalla para dejar paso a una secuencia de figuras curvas que se trasladan por el encuadre, apareciendo y desapareciendo. Este juego entre las manchas desenfocadas y las formas curvas se vuelve a repetir igual que se repiten dos compases de la partitura. A partir de aquí podemos observar

³⁷⁶ Trad. a.

imágenes de luces y formas desenfocadas y superpuestas, hasta que volvemos a ver los elementos triangulares del inicio de la película girando ante la cámara y sobre sí mismos. Después, elementos curvos que se desplazan unidos y superpuestos, imágenes de papeles de celofán arrugado, superposiciones de varillas y de nuevo manchas de luz desenfocadas. Volvemos a ver las varillas cruzadas como en la secuencia anterior que giran ante la cámara. Después, desenfocos de papel celofán que se superponen a los elementos triangulares que ya han aparecido en la pieza, a los batidores de huevo y otras formas geométricas. Estamos llegando al final de la película y cada vez hay más capas de imagen que se superponen y funden unas con otras para acabar con unas bengalas que chisporrotean a ambos lados del encuadre antes de dejar paso al botón final, un dibujo geométrico en el que hay un cuadrado dentro de un círculo y dentro del cuadrado otro círculo centrado en el plano.

La estética de la película se puede enmarcar entre el estilo *art decó* y el *surrealismo*, con líneas estilizadas y elegantes, inspiración geométrica por un lado y, por otro, con sombras que crean misterio y generan una sensación de introspección. También podemos apreciar cierta influencia del *cine expresionista alemán*, caracterizado por el gran contraste entre luces y sombras, por las perspectivas forzadas y los encuadres inusuales y expresivos, así como por las aberraciones ópticas. Tampoco hay que olvidar el componente escultórico presente en toda la pieza ya que la mayoría de imágenes están rodadas con objetos físicos tridimensionales.

Esta película de Bute, así como las tres siguientes, nos remiten inequívocamente a las esculturas cinéticas de Moholy-Nagy, especialmente a *Space-light Modulator*, como podemos ver en la Figura 110. En esta obra lleva a cabo las intenciones manifestadas en su carta de solicitud de la beca Guggenheim, poner en práctica el arte cinético de la luz. El movimiento y los efectos creados por la iluminación, son los protagonistas de la película.

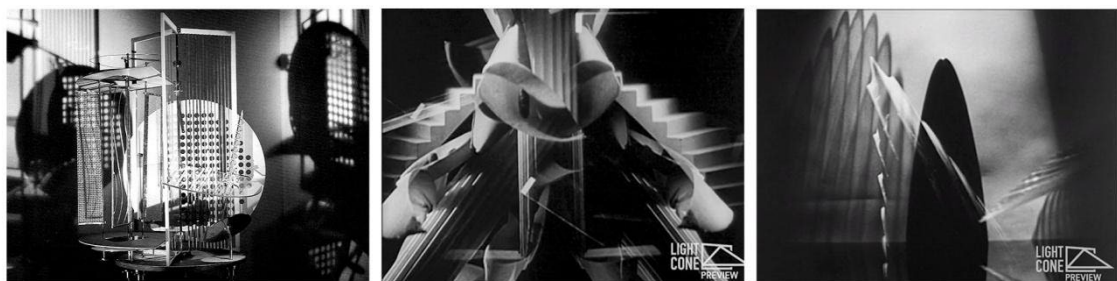


Figura 110. De izquierda a derecha: *Space-light modulator*, Moholy-Nagy ,1922-1930. *Synchromy n° 2*, Bute ,1935. *Parabola*, Bute, 1937.

En contraste con las imágenes tridimensionales hay algunos planos creados con animación tradicional, a través de dibujos. Según apunta Kristian Moen,³⁷⁷ Bute había comentado que algunas formas y trazos de las pinturas de Kandinsky le parecían

³⁷⁷ Moen, Kristian. (2019). Expressive Motion in the Early Films of Mary Ellen Bute. *Animation: an interdisciplinary journal*, Vol. 14(2) pp. 102-116.

neumas y otros símbolos empleados en la notación musical. Según este investigador de la Universidad de Bristol, las líneas dibujadas en *Rhythm in Light* indican una intención similar de evocar visualmente compases musicales o teclas de piano. Sin embargo, este cambio de técnica no provoca una ruptura visual y es perfectamente coherente con el resto de las imágenes, debido al alto contraste de los dibujos, que se integran perfectamente entre los planos *stop-motion*.

Las tipografías usadas para el título y los textos de la obra nos remiten al *art decó*. Son tipografías de palo seco basadas en geometría, con formas sencillas y equilibradas. Como contraste la tipografía que anuncia el final de la película, con el clásico *The End*, un rótulo caligráfico, aunque con la elegancia y simplicidad de formas de las tipografías características del *art decó*.

La primera obra audiovisual de Bute, a pesar de sus limitaciones debidas al pequeño presupuesto y a que la artista acaba de iniciarse en las películas de animación, es una obra icónica del cine abstracto primitivo. En este trabajo, a través de sus componentes expresivos, la luz y el movimiento, Mary Ellen Bute crea una pieza en la que exitosamente pone en práctica su idea de hacer la música visible.

Debido a que el presupuesto era muy limitado el set de rodaje era una pequeña habitación de hotel, y el material técnico consistía en una mesa giratoria, algo de iluminación, y una cámara Bolex que Ted Nemeth había modificado para usarla como impresora óptica, y así poder realizar fundidos y sobreimpresiones mientras rodaban.

La música estaba impresa previamente en la banda de sonido óptico, así podían proyectarla en la moviola y ver donde estaban los acentos y el número de fotogramas que correspondían a cada pasaje.

Hay que recordar que esta película se realizó poco después de la etapa formativa de Bute con Schillinger. Ella estaba decidida a poner en práctica el método que había desarrollado con el musicólogo y compositor para sistematizar a través de las matemáticas la traducción de música en imágenes, así que todos los planos fueron creados a partir de una rigurosa planificación. Como describe Ted Nemeth "ella trabajaba muy rápido, sabía lo que quería. Ella bocetaba, me enseñaba los bocetos. En crudo, pero me hacía una idea"³⁷⁸.

Como se ha comentado, la película está realizada fundamentalmente con la técnica *stop-motion*³⁷⁹. La particularidad de la técnica de animación con la que trabajó Bute en esta pieza, es que no sólo se mueve el objeto que va a ser filmado. El método de trabajo era el siguiente, colocaban el objeto a filmar en la mesa giratoria, lo iluminaban y grababan un fotograma; movían el objeto, giraban la mesa y cambiaban la iluminación, y volvían a grabar otro fotograma; y así hasta completar

³⁷⁸ Transcripción de una entrevista de Ted Nemeth con Kit Smyth Basquin en NY 1984. KSB Collection of MEB, YCAL. Trad. a.

³⁷⁹ El *stop-motion* es una técnica de animación en la que se crea una ilusión de movimiento a partir de un objeto que es fotografiado cada vez que cambia su posición o se deforma.

cada uno de los planos. Combinaban estas tres acciones para dar lugar a las imágenes en movimiento. Si nos fijamos en la escultura antes comentada de Moholy-Nagy, vemos que esta también se encuentra sobre una mesa móvil, quizá Bute conocía la obra y se inspiró en ella para trabajar con un tercer elemento móvil además de los objetos a filmar y la iluminación.

Las piezas que grababan, no eran marionetas o figuras creadas para tal fin como es habitual en esta técnica, sino objetos cotidianos, a excepción de unas pirámides construidas en cartón por Melville Webber. Como señala Bruce Elder, en la película aparecen pulseras de plástico, varillas de cocina como las que se usan para montar claras de huevo o nata, pelotas de ping pong, papel de celofán arrugado, espejos, pero nunca de forma evidente o reconocible, y todo ello perfectamente planificado, para dar lugar a las imágenes abstractas que Bute había diseñado previamente.

Bute empleó la experiencia de Webber para realizar maquetas de cartón y usó la fotografía desenfocada a través de prismas para producir múltiples refracciones y reflexiones. Además, utilizó celofán, pelotas de ping pong, bengalas, batidores de huevo y pulseras, para crear un trabajo que, aunque empuja hacia la abstracción, no deja atrás completamente el mundo objetivo.³⁸⁰

Como ya se ha comentado, además de los planos rodados con la técnica *stop-motion* Bute creó algunos planos muy breves con la técnica de dibujos animados o animación tradicional, dibujando en papel fotograma a fotograma.

El director de orquesta Leonard Stowkoski quería ver la película, así que Bute le llevó una copia a Philadelphia donde el proyccionista le dio la idea de llevar la obra al Radio City Music Hall de New York, y así lo hizo.

Rhythm in light fue proyectada en dicha sala en 1935, como prelude a la película *Becky Sharp* (Mamoulian, 1935). Un estreno comercial inaudito para la primera película abstracta de una artista desconocida, y además de la popularidad que proporcionaba esta proyección, lo que le pagaron prácticamente cubría los exiguos costes de producción de la obra.

El Radio City Music Hall siguió proyectando la película intermitentemente dentro de su programación hasta 1979, y se exhibió en otras salas de cine durante más de 25 años. Por ejemplo, en 1961 acompañó al estreno de *L'année dernière à Marienbad* (Resnais, 1961) en el Exeter Theater de Boston, "reflejando la longevidad del interés de las salas comerciales por las películas experimentales de Bute"³⁸¹.

Rhythm in Light se conserva en el Anthology Films Archive, el MOMA, la New York Public Library of Performing Arts, la Universidad de Wisconsin en Milwaukee y en el Center of Visual Music en Los Ángeles.

³⁸⁰ Elder, R. Bruce (2001) DVD *Unseen Cinema: Early American Avant-garde Film 1893-1941*. Trad. a.

³⁸¹ Smyth Baskin, Kit. (2020). *Mary Ellen Bute: Pioneer Animator*. John Libbey & Co Ltd. Trad. a.

Escape (Synchromy nº4)

Escape (Sincromía nº 4)

1937

Producción: Expanding Cinema (Mary Ellen Bute y Ted Nemeth)

Dirección, guion y animación: Mary Ellen Bute

Colaborador: William Nemeth

Música: J. S. Bach, *Tocatta y Fuga en D Menor*

35 mm.

4 minutos

Color



Figura 111: Fotogramas de la película *Escape*, Bute, 1937

Escape es la primera película en color de Mary Ellen Bute y la primera creada con animación tradicional o dibujos animados, combinados con efectos especiales y visuales, sobre la pieza musical *Tocata y fuga en D Menor* de Bach³⁸².

Las condiciones económicas y sociales de EEUU en 1937 eran muy parecidas a las de cuatro años antes. La recesión y el paro eran los grandes problemas de la sociedad norteamericana y, aunque un año después la economía empezaría a recuperarse, no será hasta la II Guerra Mundial cuando el empleo y la producción volvieron a valores previos al crack del 29.

El realismo social continuaba siendo el movimiento artístico predominante en el país tanto en el cine, como en la pintura y la fotografía. Por otro lado, la industria cinematográfica ofrecía productos de entretenimiento amables con los que el espectador pudiera evadirse de la dura cotidianidad.

Mary Ellen Bute pertenecía a una familia acomodada, y aunque tuvo problemas para financiar sus proyectos como veremos en la sección dedicada a la producción

³⁸² Esta pieza musical fue usada por Walt Disney para una de las secuencias de su película *Fantasia* de 1940.

de sus películas, no existe constancia de que ella o su familia pasaran ningún tipo de penalidades económicas.

Escape, fue su quinta obra animada, después de *Rhythm in Light*, *Synchromy n° 2* (1935), *Dada* (1936) y *Parabola* (1937). Esta película es la más narrativa de las realizadas por Bute hasta ese momento.

La obra comienza con unas imágenes que nos recuerdan a nubes sobre un cielo azul, sobre estas, al ritmo de la música, comienzan a aparecer unas líneas negras horizontales, después otras verticales, que acaban formando un enrejado o cuadrícula. Sobre estas líneas negras aparecen unas formas de color naranja que se multiplican y se desplazan, moviéndose libremente hasta converger en un único triángulo naranja. El triángulo naranja queda atrapado tras el enrejado negro, entonces se multiplica, se desplaza rápidamente como luchando por escapar, viene hacia cámara con esfuerzo y cuando ocupa gran parte de la pantalla, el enrejado reacciona convirtiéndose en líneas curvas que vibran y después en una espiral, y es ahí cuando el triángulo consigue que desaparezcan estas líneas opresoras, y queda flotando sobre el fondo de cielo azul, para después descomponerse en líneas que se elevan hasta salir de plano.

Según su biógrafa, Kit Smyth Baskin en esta película “resuena la dificultad de ser una mujer cineasta en un campo masculino” y “posiblemente alude también a sus retos domésticos.”³⁸³

La película tiene como subtítulo *Synchromy n°4*, aunque era su quinta pieza audiovisual, podemos suponer que siendo *Dada* una obra de encargo no le daba la misma consideración que al resto de sus obras.

Como se comentará en la sección dedicada a la estética en el conjunto de la obra de Bute, *Escape* formaría parte de la época en la que su trabajo se vio influido por la abstracción geométrica. Como se puede apreciar en la Figura 112, la ascendencia de Piet Mondrian y sus cuadrículas negras, o de las rítmicas composiciones de formas geométricas de Kazimir Malévich (Figura 118) son fácilmente apreciables en este trabajo de Bute.

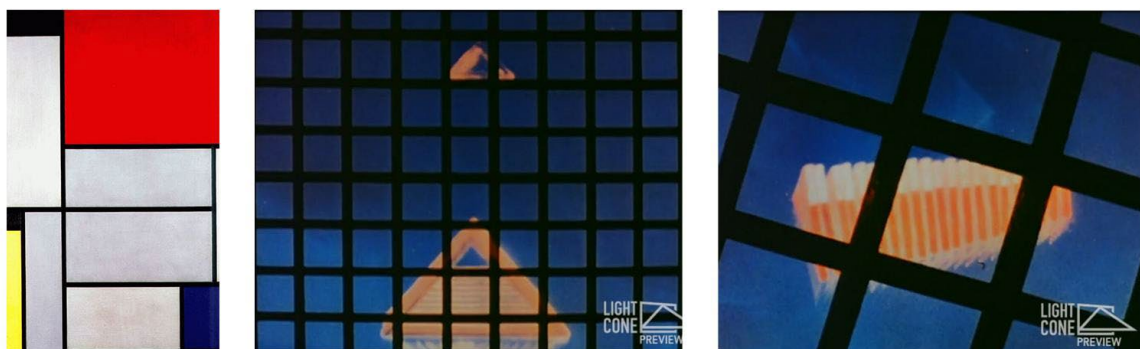


Figura 112. De izquierda a derecha: *Tableau I*, Mondrian, 1921, *Escape*, Bute, 1937.

³⁸³ Smyth Baskin, Kit. (2020). *Mary Ellen Bute: Pioneer Animator*. John Libbey & Co Ltd. Trad. a.

La teórica e investigadora Rosalind Krauss, en su texto *Grids*³⁸⁴ de 1979, describe la cuadrícula como una estructura emblemática en el arte moderno que fue una imagen recurrente en las obras de artistas como Mondrian o Rodchenko. Bute se apropia de este símbolo y lo convierte en un elemento opresor.

En el texto de Schillinger, *The Mathematical bases of art*, la cuadrícula está presente en multitudes de representaciones gráficas, sin embargo, en esta película, Bute subvierte el estatismo de esta estructura y la deforma hasta que desaparece.

De estas ideas surgen varias interpretaciones. Podemos pensar, como dice Smyth Basquin, que la cuadrícula representa una sociedad opresora y el triángulo el movimiento libre de la artista. También, teniendo en cuenta lo expuesto sobre Schillinger, uno de los maestros de Bute, podíamos aventurar la voluntad de ésta de buscar formas de expresión más libres, emancipándose así del rígido sistema matemático de análisis de la música, que le impedía una expresión más fluida y emocional, lo cual sería su tendencia en los años posteriores. Hay que apuntar que las imágenes del triángulo en las que vemos como se descompone su movimiento recuerdan mucho a las que creará años después con el osciloscopio.

Esta es la primera película de Bute en color, y aunque por dificultades técnicas tiene ciertas limitaciones como se explicará en los siguientes párrafos, a partir de esta obra, la artista tiene un nuevo elemento plástico y expresivo con el que trabajar. Hay tres colores presentes en esta película, el rojo anaranjado, el azul y el negro los dos primeros son colores primarios, y de nuevo es inevitable pensar en el trabajo de Piet Mondrian y su uso del color. Los tonos que usa Bute son muy saturados y hay un gran contraste entre ellos, acrecentando el impacto y la expresividad de las formas.

Los fondos de la película, sobre todo en los planos del principio cuando aparecen los títulos de crédito, y el último plano con el rótulo *The end*, no dejan de recordar a las imágenes *Lumia* que se creaban con el Clavilux de Thomas Wilfred (Figura 113). Recordemos que Bute trabajó con el músico e inventor antes de empezar a realizar sus películas animadas. Podemos suponer que ella empleó un método similar a Wilfred para crear estas imágenes con proyecciones de luz coloreada en movimiento.

³⁸⁴ Krauss, Rosalind. (1979). *Grids*. The MIT Press. Vol. 9 (pp. 50-64)



Figura 113. De izquierda a derecha: Imagen de la exposición *Lumia: Thomas Wilfred and the Art of Light*, 2018, Universidad de Yale. *Escape*, Bute, 1937.

Sobre *Escape*, el crítico cinematográfico Jesse Zunser escribió:

Una dramática lucha entre dos formas geométricas con *Tocata y fuga en D Menor* de Bach. Aquí, la señora Bute combina sonido y color en una película en la que representa estados de ánimo... sus movimientos en la pantalla acentúan delicadamente la cascada de notas vertidas por las cuerdas de la encantadora *Tocata* de Bach.³⁸⁵

El texto previo a la edición de *Unseen Cinema* es de la académica especializada en cine experimental Cecile Starr³⁸⁶:

La primera película en color de Mary Ellen Bute cuenta la historia en abstracto de un triángulo rojo anaranjado aprisionado por una reja de líneas verticales y horizontales bajo una extensión de cielo azul, que quizá representa la libertad. La *Tocatta (en D Menor)* de Bach añade tensión dramática a las variables visuales en movimiento.

Según Cecile Starr, el animador Norman McLaren dijo al ver *Escape* que era "la mejor película abstracta que había visto", en la siguiente película de Bute, *Spook Sports*, trabajarían juntos.

Escape supone un salto cualitativo en la obra de Bute. Además de la ya comentada intención narrativa, el uso del color supone un nuevo elemento plástico con el que puede trabajar, y además la técnica es totalmente diferente a la empleada en sus cuatro anteriores obras. Aunque había hecho unas pequeñas secuencias con dibujos animados en *Rhythm in light*, en *Escape* Bute usa por primera vez en toda la película la técnica *cel animation*³⁸⁷ y no rueda objetos tridimensionales, sino diferentes dibujos que filmados uno tras otro dan lugar a la animación, combinándola mediante la impresora óptica con fondos de efectos especiales y visuales:

A veces remolinos de líquidos, nubes o fuegos artificiales, otras veces creados con efectos de luz convencionales, como la implosión o explosión de un haz de luz al entrar o salir del plano.³⁸⁸

³⁸⁵ Zunser, Jesse. (1937). Cue. Citado en Smyth Baskin, Kit. (2020). *Mary Ellen Bute: Pioneer Animator*. John Libbey & Co Ltd. Trad. a.

³⁸⁶ Starr, Cecile (2001) DVD *Unseen Cinema: Early American Avant-garde Film 1893-1941*. Trad. a.

³⁸⁷ Animación tradicional en la que se usan acetatos para dibujar la secuencia de fotogramas.

³⁸⁸ Moritz, William. (1996) Mary Ellen Bute: Seeing sound. *Animation World Magazine* 1, nº2. Trad. a.

En el texto *Abstronics* de 1945, Mary Ellen Bute describe cuál era el proceso de trabajo con la animación tradicional y las limitaciones de este:

Las películas abstractas estaban hechas con técnicas de animación tradicional, esto es, por el uso de incontables dibujos en papel. Con esta técnica *cartoon*, la espontaneidad de los conceptos y diseños del artista quedan extremadamente atenuados.³⁸⁹

Como no podían permitirse filmarla en Technicolor, Bute y Nemeth usaron diferentes filtros de color para grabar cada fotograma diseñado con dibujos en blanco y negro.

La filmación se hizo con la más avanzada técnica de color de esos días (el proceso de dos colores) se empleó filtros magenta y cian. Requería fotografiar cada fotograma con el filtro magenta y luego cambiarlo por el cian para volver a filmar el mismo. Cuando la película estuvo acabada estos fotogramas eran compuestos ópticamente.³⁹⁰

Como relata Ted Nemeth:

El color en el cine estaba empezando...Usamos fotogramas separados, el *two-color dye process*, el *Kinecolor*. El Technicolor era demasiado caro...requería una cámara especial que yo no tenía. Lo filmamos en *stop-motion* filmando alternativamente fotogramas rojo, azul, rojo, azul...Tedioso. En Disney tenían una cámara automática... El sistema de Disney costaba 100.000 dólares, el nuestro 50 ... Construimos una cámara multiplano para nuestro set de animación.³⁹¹

En el año 1940 el MOMA de New York realizó una exposición titulada *Designs for Abstract Films*, en la que se podían ver películas abstractas más representativas de artistas internacionales que trabajaban en esta disciplina y que fueron exhibidas junto a *Escape*, de Mary Ellen Bute.

En una reseña aparecida en el New York Times, el crítico Chrysler³⁹² describió a Bute y Nemeth como "los más coherentes y completos abstraccionistas" entre los artistas que formaban parte de esta exposición. Lamentablemente no se han podido encontrar datos sobre la distribución o el éxito económico de esta obra en salas comerciales.

La película continúa despertando hoy gran interés por parte de comisarios de arte. *Escape* fue parte de la exposición inaugural del Whitney Museum de New York cuando cambió su emplazamiento en el año 2015. Forma parte de la colección audiovisual del MOMA, de la colección del Film Study Center de la Universidad de

³⁸⁹ Bute, Mary Ellen. (1954). *Abstronics*. Publicado originalmente en *Films in Review* Vol. 5, No. 6 (June-July 1954). Trad. a.

³⁹⁰ Transcripción de una charla de Mary Ellen Bute, en Pittsburgh Filmmakers 30 de junio de 1982, KSB Collection of MEB, YCAL. Trad. a.

³⁹¹ Transcripción de una entrevista de Ted Nemeth con Kit Smyth Basquin en NY 1984. KSB Collection of MEB, YCAL. Trad. a.

³⁹² Chrysler (1939 o 1940). En Moen, Kristian. (2019). *Expressive Motion in the early Films of Mary Ellen Bute. Animation: an interdisciplinary journal*, Vol. 14(2) pp. 102–116. Trad. a.

Yale, y también se conserva en la George Eastman House, así como en el Center of Visual Music en Los Ángeles.

Tarantella

1940

Producción: por Ted Nemeth Studios

Dirección y guion: Mary Ellen Bute

Animación: M.E. Bute en colaboración con Norman McLaren

Música: *Tarantella* de Edwin Gerschefsky

35 mm.

5 minutos

Color

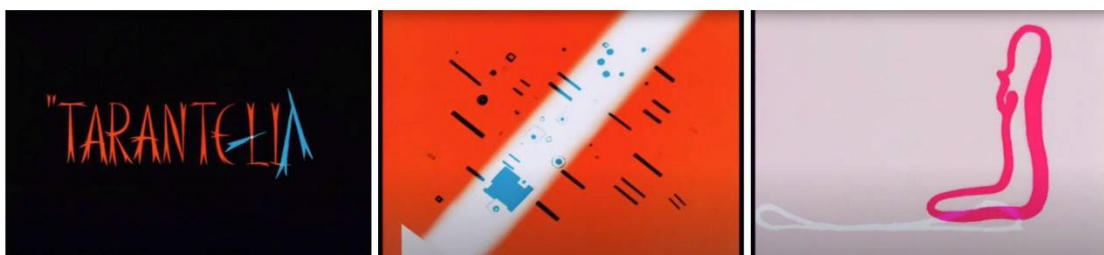


Figura 114: Fotogramas de la película *Tarantella*, Bute, 1940.

Tarantella es una obra de 1940, la siguiente después de la realización de *Spook Sports* con Norman McLaren, en la que incorpora a su repertorio de recursos, la animación directa. La pieza musical, *Tarantella* de Edwin Gerschefsky, está compuesta expresamente para esta colaboración entre la artista y el músico.

Aunque en 1940 EEUU todavía no participaba en la II Guerra Mundial el planeta entero estaba condicionado por este contexto bélico. En EEUU la economía se recuperaba poco a poco y con ella la cultura y el arte toman un nuevo impulso. New York era el centro de las vanguardias cinematográficas que acogía a muchos artistas e intelectuales que habían huido del nazismo y la guerra en Europa. Es el año en el que Bute se casa con Ted Nemeth. Un año después, en 1941 tendrá su primer hijo y hará una pausa de siete años como cineasta.

Tarantella comienza con el título de la película y después podemos leer:

Una rápida danza en movimiento, presentada, musicalmente y con formas lineales en color.

Después de los créditos vemos un diccionario que se abre para mostrarnos una página en la que hay un dibujo de una araña y leemos:

TAR-AN-TEL'LA, n. 1. Rápida danza napolitana en tripletes, llamada así porque existe la creencia popular de que es un remedio para el veneno de la picadura de la tarántula.

La música que acompaña esta danza.

TA-RAN'TU-LA, n. 2. Araña grande y peluda que se encuentra en los lugares cálidos de Italia. Su mordedura resulta peligrosa y causa la enfermedad del tarantismo³⁹³.

Mezcladas entre los títulos de crédito ya hay imágenes animadas, y tras los textos introductorios y los títulos vemos una flecha blanca que cruza el encuadre en diagonal sobre un fondo rojo, y sobre esta, formas geométricas que se desplazan siguiendo esa diagonal. Las formas geométricas parpadean, la flecha desaparece y tras unos juegos de elementos en positivo y negativo, la imagen se queda en negro.

Sobre el fondo negro aparece una onda de sonido roja que va creciendo y transformándose en una secuencia de líneas verticales y una esfera azul, en un juego de perfecta sincronía entre imagen y sonido. Las líneas rojas se ondulan y pasan a ser una sola, y más tarde una esfera, que juega con la esfera azul. La imagen vuelve a quedarse en negro y aparece una mancha roja difuminada en el centro, y sobre esta, líneas rotas negras y más tarde algunas figuras geométricas blancas.

Tras una escena de transición en la que hay animados unos círculos concéntricos rojos sobre fondo azul, pasamos a la segunda secuencia. Sobre fondo rosa claro dos elementos curvos, uno magenta y otro blanco, se entrecruzan y van cambiando de forma, se descomponen y gotean. Sobre fondo rosa oscuro aparecen rectángulos blancos y magentas. Más tarde vemos una flecha como la del inicio y las mismas formas geométricas, pero esta vez blancas. Después se repite esta misma imagen, pero con las formas geométricas en rosa oscuro sobre blanco, entre las que domina un cuadrado en diagonal. A partir de aquí, la pieza funciona como un resumen de lo anterior: ondas, círculos concéntricos, esferas, líneas rotas y rectángulos.

En *Tarantella* hay una notable evolución estética con respecto a sus anteriores películas. El uso de geometría y color combinados con formas orgánicas, parecen anticipar algunas tendencias artísticas de EEUU en la década siguiente, desde el *expresionismo abstracto* en pintura, al *modern style* en artes gráficas y decorativas. El uso de las tipografías y el diseño de estas y también en el color, no deja de remitir al modernismo americano.

Un año antes de la realización de esta película, el MOMA de New York había abierto sus puertas en su emplazamiento de la calle 53, y ese mismo año se inauguró el Museo de la Pintura no Objetiva de la Fundación Guggenheim. En estas dos emblemáticas instituciones Bute pudo estudiar las obras de las vanguardias artísticas, retomando el germen inspirador surgido al conocer las obras de estos artistas en su época de estudiante. Allí estaban los cuadros de Kandinsky, Picasso, Mondrian, Klee o Rothko. Además, ambos museos realizaron proyecciones de cine abstracto europeo, y así Bute pudo ver por fin las obras de Fischinger, entre otros.

En 1938 Oskar Fischinger, se trasladó a EEUU para intentar lanzar su carrera cinematográfica, allí conoció a Bute, y vio su trabajo. En la Figura 115 podemos ver

³⁹³ Trad. a.

cómo hay una inspiración de ida y vuelta entre el trabajo de ambos, que se hace más evidente en la siguiente obra de Bute, *Polka Graph*.

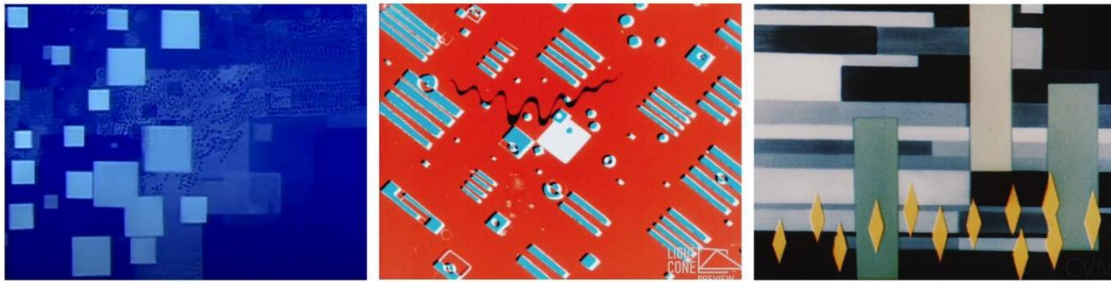


Figura 115. De izquierda a derecha:
An optical Poem, Fischinger, 1938. *Tarantella*, Bute, 1940. *Radio Dynamics*, Fischinger, 1942.

La película *Tarantella* está formada por dos secuencias diferenciadas por un radical cambio de color. en la primera hay negro, blanco, azul celeste y un rojo muy brillante, creándose un gran contraste por el uso de los colores complementarios. En la segunda predominan los colores rosa muy claro, magenta y blanco, en vez de contraste hay una sensación de armonía, creada por esta gama de colores análogos. Esta división en dos partes no viene solo dada por el uso del color. En la primera parte dominan las formas geométricas, y en la segunda las formas orgánicas que comentábamos anteriormente, y es mucho más fluida y gestual. Podríamos ver en esta obra un puente entre dos de los movimientos pictóricos que influyeron a Bute, la *abstracción geométrica* y el *expresionismo abstracto*.

Varios investigadores coinciden en que *Tarantella* es una de las obras más destacadas de Bute. Según Sandra Naumann:

La preparación por separado de una versión visual y otra sonora a partir del mismo material, que permitía simultáneamente puntos de contacto y autonomía, convirtió *Tarantella* "en una auténtica composición audiovisual que también representa un momento culminante dentro de la obra de Mary Ellen Bute."³⁹⁴

En el mismo sentido, el investigador de la Universidad de Bristol Kristian Moen afirma que *Tarantella* es la película más conocida de Bute³⁹⁵.

En el texto no publicado *Composition in Color & Sound* de 1940, Bute explica detalladamente el proceso de sincronización entre música y color de la película:

Se crea *arbitrariamente*, una correspondencia entre los doce semitonos de una octava, y los doce colores del espectro. C (Do)-Rojo Violeta, C # (Do sostenido) -Rojo, D (Re)-Rojo Naranja, D# (Re sostenido)-Naranja, E-(Mi) Amarillo Naranja, E# (Fa bemol) o F (Fa)-Amarillo, F # (Fa sostenido)-Amarillo Verde, G (Sol)- Verde, A (La)- Azul, A# (La

³⁹⁴ Naumann, Sandra. (2015). The Expanded Image: On the Musicalization of the Visual Arts in the Twentieth Century. *Audiovisuology, A Reader*, Vol. 1: Compendium, Vol. 2: Essays, Verlag Walther König, Köln 2015, pp. 504-533. Trad. a.

³⁹⁵ Moen, Kristian. (2019). Expressive Motion in the early Films of Mary Ellen Bute. *Animation: an interdisciplinary journal*, Vol. 14(2) pp. 102-116.

sostenido)-Azul Violeta, B (Si)- Violeta, y C, otra vez es rojo violeta, pero en una octava más alta de luminosidad. Usamos siete grados de luminosidad que corresponden a las siete octavas de un piano - con una clave en el extremo superior para el blanco en todos los colores y uno abajo para el negro. Se consiguen varios grados de saturación usando colores complementarios en sucesión temporal o simultáneamente en aéreas idénticas del campo visual. Los colores adyacentes del espectro nos proporcionan la armonía cromática.

Podemos obtener contraste oponiendo colores, gradaciones de la iluminación o de la saturación.

Las formas espaciales serán el resultado de la sucesión y disposición de colores Pantone, líneas y puntos en la pantalla. Por eso, en la composición con colores móviles, tomamos el intervalo más corto de tiempo que pueda evocar una reacción; en las películas es un fotograma o un veinticuatroavo de segundo, y lo usamos como unidad de medida cuando trabajamos en nuestros ritmos. Las otras unidades llegan a través de la adición. En *Tarantella*, una caja en el gráfico corresponde a una octava de nota... Y así continuamos con el gráfico hasta completar la composición.³⁹⁶

La música de esta obra es particularmente experimental y novedosa, ya que Bute utiliza, por primera vez, una pieza con un estilo más cercano a la música contemporánea e incluso del free jazz que a la música clásica, que había acompañado a sus anteriores trabajos. La obra, un solo para piano, no es una composición preexistente, sino que Bute colaboró con el compositor Edwin Gerschefski para desarrollar una serie de ritmos derivados de operaciones aritméticas. Así las diferentes capas visuales y musicales fueron desarrolladas primero por separado para ser unidas finalmente.³⁹⁷

Tarantella fue realizada después de *Spook Sports*, la película de 1939 en la que un joven Norman McLaren trabajó a las órdenes de Bute. En esta obra, McLaren puso en práctica la técnica animación directa, en inglés *direct animation*, con la que ya había experimentado previamente y que fue uno de los procedimientos para crear imágenes animadas que identificamos con la obra del cineasta escocés. Este procedimiento consiste en pintar directamente en el celuloide, fotograma a fotograma, convirtiendo una metodología (los dibujos animados), que suele ser bastante rígida y sistematizada, en un proceso mucho más fluido y expresivo. Esta técnica también fue usada por Bute en *Tarantella*, en la que utilizó algunas de las pruebas que había realizado con McLaren para *Spook Sports*.

La otra técnica usada para esta obra es la animación tradicional, como ya se ha comentado. Este método consiste en realizar un dibujo para cada fotograma. Se puede trabajar sobre papel o sobre hojas de celuloide que es lo habitual en la

³⁹⁶ Bute, Mary Ellen (1940) *Composition in Color & Sound*. KSB Collection of MEB, YCAL. Trad. a.

³⁹⁷ Naumann, Sandra (2015) *The Expanded Image: On the Musicalization of the Visual Arts in the Twentieth Century*. En Dieter Daniels, Sandra Naumann (Eds.), *Audiovisuology, A Reader*, Vol. 1: Compendium, Vol. 2: Essays, Verlag Walther König, Köln 2015, pp. 504-533.

animación industrial, para poder combinar la animación con fondos creados a parte y no tener que pintar estos para cada uno de los fotogramas.

Si en *Escape* trabajaron con el proceso de dos colores, en *Spook Sport* y *Tarantella* evolucionaron al proceso con tres colores, y tuvieron que trabajar en tres bobinas de celuloide distintas, con 7000 fotogramas con dibujos cada una. Una bobina para conseguir el magenta, otra para enmascarar el cian, y otra para enmascarar el amarillo.

Tarantella es una de las 19 películas de 1940 incluidas en el National Film Registry of the American Library of Congress³⁹⁸, para su conservación, junto a obras como *Las uvas de la ira* (Ford, 1940), *Rebeca* (Hitchcock, 1940) o *El gran dictador* (Chaplin, 1940). Es el único trabajo de Bute que se encuentra en este registro.

Junto a *Escape* fue parte de la exposición inaugural del Whitney Museum de New York cuando cambió su emplazamiento en el año 2015. Forma parte de la colección audiovisual del MOMA, de la colección de la de Wisconsin en la Universidad de Milwaukee, de Anthology Film Archives, y también se conserva en la George Eastman House, así como en el Center of Visual Music en Los Ángeles.

³⁹⁸ National Film Registry of the American Library of Congress.

Polka Graph
Polka gráfica

1947

Producción: Ted Nemeth Studios

Dirección, guion y animación: Mary Ellen Bute

Música: Shostakovich, *The Age of Gold*

35 mm.

4 minutos y medio

Color

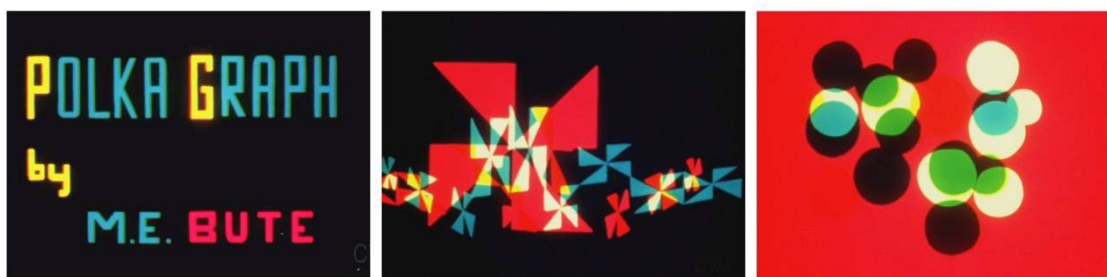


Figura 116. Fotogramas de la película, *Polka Graph*.

Polka Graph es la primera película de Bute tras siete años de inactividad artística, realizada sobre la pieza musical *The Age of Gold*, de Shostakovich.

Después de la victoria de los aliados en la II Guerra Mundial y la derrota del nazismo, EEUU se consolida como economía dominante y se erige como árbitro político en un mundo dividido en dos bloques. Entre su película anterior, *Tarantella* y *Polka Graph*, hay un vacío de siete años en la filmografía de Bute. Como se explicará en el punto séptimo de este capítulo, dedicado a las cuestiones de género en torno a la vida personal y profesional de Bute, en estos años tuvo dos hijos, y perdió otros dos embarazos, lo que hizo que hubiera de guardar reposo durante largas temporadas.

Tras una pequeña entradilla animada con círculos magentas y uno cian, que al superponerse crea blanco, leemos los títulos de crédito y después, la frase:

DIVERSIÓN CON MÚSICA de Mary Ellen Bute

Polka y gráficas en una rítmica sintonía de Polka and Graph

Deja a tus ojos y tus oídos bailar para ti³⁹⁹

³⁹⁹ Trad. a.



Figura 117. Fotogramas de la secuencia de introducción a la película *Polka Graph*.

Después de esta introducción en la que se combina texto e imágenes figurativas (Figura 117), un rectángulo azul viene hacia cámara y se transforma en una mancha con textura manual en los bordes, acompañada por pequeñas formas geométricas, rojas y amarillas. Atravesando esta mancha azul crecen rombos, alternativamente horizontales o verticales, hasta que una explosión de formas rojas y amarillas hace que desaparezca esta forma azul.

Formas blancas que recuerdan a escaleras se forman hacia abajo y hacia arriba, acompañadas de tramas de rectángulos rojos que aparecen y desaparecen, para después crecer con forma de óvalos hasta llenar la pantalla. Después continúa este juego de escaleras y óvalos hasta que unas líneas horizontales cruzan la pantalla. Líneas verticales amarillas entran en plano y decrecen hasta desaparecer en el centro del plano acompañadas de formas orgánicas que suben y salen del encuadre. Rectángulos de colores que aparecen con transiciones generadas por escaleras hasta que una gran flor roja llena el plano, acompañada de un rombo azul. Después de una transición que consiste en una imagen amarilla que casi llena el plano, vemos líneas horizontales blancas que son cubiertas por una capa roja que llena el plano y que funcionará como fondo en las siguientes imágenes. Sobre este fondo rojo formas triangulares blancas y negras que crecen y suben, una estrella amarilla y otra negra que se agrandan hasta llenar la pantalla, y que cuando se superponen, el color resultante es verde, y después azul cian. Sobre fondo rojo formas geométricas azules verdes y amarillas que cambian de forma, mientras, una especie

de molinillo negro crece y gira hasta llenar el plano. Sobre este fondo negro se suceden varias explosiones de círculos de color cian, magenta y amarillo.

Del mismo fondo negro surgen elementos orgánicos que bailan y se descomponen, crecen y se funden entre sí. Una coreografía de formas geométricas protagonizada por un círculo azul, otro rojo y otro amarillo, seguida por una secuencia en la que un rectángulo blanco, uno amarillo y uno verde, forman una vertical a la izquierda del plano, se desplazan, se multiplican y se repliegan en uno de cada color acompañados por una flor roja que crece a la izquierda del plano. Líneas verticales magentas entran en el encuadre y decrecen hasta desaparecer en el centro del plano, y así se van sucediendo las imágenes en las que diferentes formas geométricas se mueven al ritmo de la música. Después vemos de nuevo las líneas rotas que parecen formar un skyline acompañada de círculos rojos que crecen y decrecen.

Tras una especie de fuegos artificiales se despliega un fondo casi figurativo un haz de luz nos deja ver un suelo de damero rojo y blanco que se repliega y vuelve a aparecer, pero en vez de luz las paredes en perspectiva están creadas con sombra y el damero es rojo y negro. Sobre este suelo de cuadrícula, simulando tridimensionalidad, bailan figuras parecidas a molinillos formadas por triángulos verdes, después fuegos artificiales rojos y verdes sobre fondo negro, para terminar con una consecución de aros con un círculo dentro, primero blanco, luego rojo y después amarillo, que dejan paso al *The end* final.

En cuanto a la estética podemos apreciar en *Polka Graph* una profundización del estilo gráfico que pudimos ver en *Tarantella*. Por un lado, nos permite apreciar una relevante inspiración en las vanguardias artísticas y, por otro, anticipa el llamado *estilo moderno* o *modernismo*⁴⁰⁰ que predominó en EEUU en la primera mitad del siglo XX.

Esta tendencia que se aplicó en arquitectura, diseño industrial y diseño gráfico, estaba caracterizada por la estilización de formas, la simplificación, la inspiración geométrica, y por el uso de colores brillantes y saturados. En artes gráficas era la *Escuela de New York* la que marcaba la tendencia, con artistas como Paul Rand y Saul Bass. Una de las contribuciones más importantes de este último es haber llevado los movimientos artísticos de vanguardia, como el *constructivismo ruso* o el estilo *Bauhaus*, al cine comercial y popular.

⁴⁰⁰ En EEUU se conoce como *estilo moderno* (*modern style*) o *modernismo* a la tendencia predominante entre los años 20 y los años 60, no confundir con el *modernismo* español, llamado en Francia y en otros países, *art nouveau*.

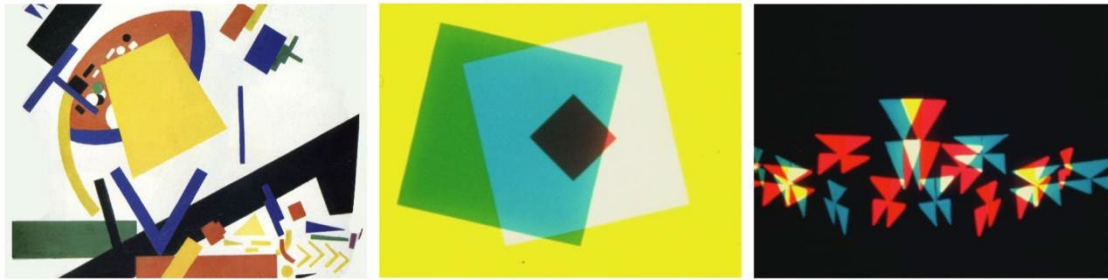


Figura 118. De izquierda a derecha: *Suprematism*, Malevich, 1915. *Polka graph*, Bute, 1947.

Todas estas influencias se pueden ver en la película *Polka Graph*, en la que la geometría es la protagonista absoluta de la obra. Como se observa en la Figura 118, podemos apreciar desde rasgos de la *abstracción geométrica* de Mondrian, de cuya influencia hemos hablado anteriormente, a características del *suprematismo* de Malevich.

Los colores brillantes y saturados son una gama de primarios, rojo o magenta, amarillo y azul cian o verde. Hay varios momentos en los que las imágenes nos hacen pensar en la teoría del color y cómo los colores luz o físicos al superponerse dan lugar al blanco, y como los colores pigmento o químicos al superponerse dan lugar al negro.

Aunque en sus inicios Bute utilizaba, de forma muy rigurosa, el sistema desarrollado a partir de las enseñanzas de Schillinger para crear composiciones y sincronizar imagen y sonido, con cada pieza su trabajo iba evolucionando hacia un método propio, más espontáneo, creativo e impulsivo. En este sentido *Polka Graph* es un punto de inflexión. A partir de esta obra ella reconoce que usa la partitura como “un trampolín para la interpretación visual”, alejándose del método pretendidamente científico de sus primeras obras, librándose de las restricciones que ese método le imponía para expresar libremente sus emociones a través del color y las formas en movimiento. Esto no significa que la sincronización de la música con la imagen parezca casi perfecta.

Es la primera de sus películas sin un texto inicial explicativo como tal, lo cual tiene mucho sentido con la evolución del trabajo de Bute hacia procesos más intuitivos e irracionales, como se ha expuesto anteriormente. Su interpretación de la música es subjetiva, y no por ello pierde valor.

Entre *Polka Graph* y su película anterior también hay una evolución estética, pero sobre todo técnica. Una vez más innova en la metodología y anima recortables de celofán con la técnica *stop-motion*, además, en esta obra hay imágenes creadas con animación directa y animación tradicional.

Sobre el sistema de color con el que está hecha esta película Bute dijo:

En 1947 el color en las películas había mejorado enormemente. De todas formas, para obtener el color como el ojo lo percibe, cada color necesitaba una exposición diferente. Tecnicolor lo evitó exponiendo los tonos de piel y pintando los árboles, arbustos, decorados, utilería, vestuario, para que los colores fueran lo más compatibles posible. En las películas abstractas independientes. Para el cine abstracto independiente era una verdadera cuestión qué extremo de la paleta favorecer. ⁴⁰¹

Polka Graph fue estrenada en el Sutton Theatre de New York como preámbulo a *The Man in the White suit* (Mackendrick, 1951). Obtuvo una mención en el Festival de Venecia, ganó el premio de la Universidad de Illinois de Arte Contemporáneo en 1953, y en 1978 fue emitido en TV en el programa de la CBS conducido por Shostakovich.

⁴⁰¹ Transcripción de una charla de Mary Ellen Bute, en Pittsburgh Filmmakers 30 de junio de 1982, Kim Smith Basquin Collection of Mary Ellen Bute, YCAL (Yale Collection of American Literature). Trad. a.

Color Rhapsodie

Rapsodia de color

1948

Producción: Ted Nemeth Studios

Dirección, guion y animación: Mary Ellen Bute

Música: *Hungarian Rhapsody N° 2* de Liszt

35 mm.

6 minutos

Color



Figura 119. Fotogramas de la película *Color Rhapsodie*.

Color Rhapsodie fue realizada en 1948 y es una obra en la que hay de nuevo una evolución en las técnicas empleadas por Bute. Esta obra está realizada sobre la pieza musical *Hungarian Rhapsody N° 2* de Franz Liszt.

1948 es el año en el que la Asamblea General de la ONU aprobó la Declaración Universal de los Derechos Humanos. EEUU estaba gobernado por el presidente Truman, del partido demócrata, que intentaba suavizar las tensiones con la Unión Soviética, mientras aspiraba tener un papel protagonista en la reconstrucción de Europa que le asegurase la hegemonía económica y política de su país. Tras la II Guerra Mundial, Europa ya no era el epicentro cultural del mundo occidental, y EEUU pretendía tomar el relevo con New York como núcleo.

Auspiciado por la mecenas Peggy Guggenheim, el *expresionismo abstracto* se convierte en el movimiento pictórico emergente, con Jackson Pollock a la cabeza. Como veremos a continuación, este estilo plástico influirá notablemente en *Color Rhapsodie*.

Tras los títulos de crédito iniciales que ya van acompañados de pequeñas explosiones de color, leemos:

SONIDO VISIBLE

Música que además de agradar al OÍDO

Trae algo para el OJO

Rapsodia de color de SONIDO VISIBLE

Producido por una pionera del diseño de películas para crear SENSACIONES EN LOS OJOS como la música crea sensaciones en el OÍDO.

Tras el texto inicial vemos explosiones de color que se despliegan pausada y orgánicamente y de nuevo leemos otro texto:

SONIDO VISIBLE, ves algo como esto cuando VES EL SONIDO⁴⁰²

Sobre una espiral que se despliega y se repliega, vemos nuevas explosiones o manchas de color que como gotas de tinta en el agua crecen y flotan. Los fondos van variando, círculos, triángulos que se abren como abanicos y van haciendo que cambie continuamente el color de fondo mientras estos fuegos artificiales de pintura se despliegan en la pantalla. Entran en plano formas triangulares que forman una especie de espiral giratoria que se hacen grandes y pequeñas. Un fondo de formas como nubes rojas que suben por el plano mientras se suceden las manchas de pintura de fuegos artificiales. En el fondo aparecen círculos concéntricos y después un cuadrado en perspectiva, formado a su vez por cuadrados negros que flotan sobre manchas magentas y moradas. Unas pequeñas formas negras que podrían simular pequeños pájaros negros cuyas alas suben y bajan. Las líneas curvas crecen y decrecen en vertical y se superponen. Círculos magentas y cian, sobre un fondo que, como un universo, está plagado de pequeños puntos multicolores simulando tridimensionalidad.

Tras una transición de círculos superpuestos que ocupan el plano vemos líneas que forman rectángulos concéntricos, círculos magentas y azules y pequeñas formas curvas que se despliegan a derecha e izquierda. Círculos concéntricos magentas y azules aparecen y desaparecen mientras pequeños puntos y rombos que como brillos parpadean y titilan por la pantalla. Volvemos a ver las manchas que como nubes ascienden por el encuadre, mientras que círculos se superponen y formas orgánicas barren la pantalla combinada con círculos concéntricos formados por líneas ondulantes crecen acompañadas de explosiones de líneas. Espirales van girando ocupando la pantalla, intercalándose a las imágenes anteriores, volvemos a ver explosiones de pintura sobre fondos de diversos colores con círculos que fugan hacia el centro del plano cada vez más rápido. Al final, círculos de color cambiante y que ocupan el encuadre se van sucediendo con fuegos artificiales de color en el centro hasta el *The end* con el que termina la obra.

Mientras que en las películas anteriores es evidente la influencia de las primeras vanguardias del siglo XX y, sobre todo, de la *abstracción geométrica*, en esta obra, la inspiración viene claramente del *expresionismo abstracto americano*. Estallidos amorfos de color, nubes ondulantes y formas abstractas creadas con líneas, nos

⁴⁰² Trad. a.

remiten a la obra de Jackson Pollock que, como hemos comentado, se exhibía en la galería de Peggy Guggenheim.

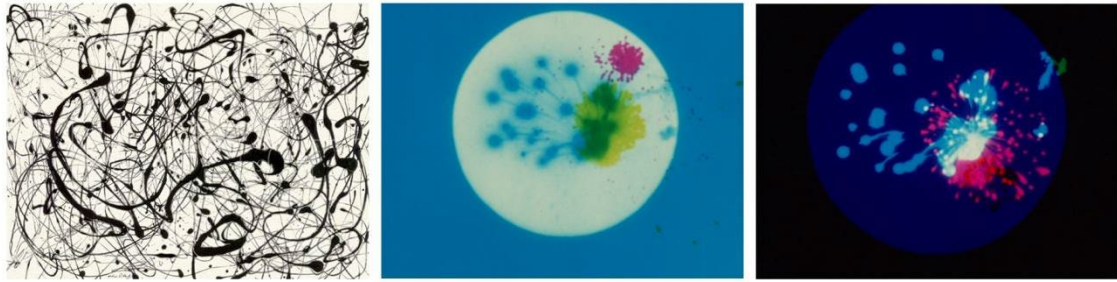


Figura 120. De izquierda a derecha: *Number 14 (Grey)*, 1948, Pollock. Fotogramas de la película *Color Rhapsodie*, 1948, Bute.

Ann Holmes, editora de la sección de arte del *Houston Chronicle*, escribió sobre *Color Rhapsodie*:

La película urge a los ojos a “ver” la música en unos remolinos, en un panorama cambiante de formas, pensamientos abstractos en color y ritmos visuales... no hay nada mecánico ni accidental en los patrones que bucean ante tus ojos en sus películas. Cada movimiento, cada color, cada motivo de transición fue planeado, ideado cuidadosamente e impecablemente sincronizado con la música.⁴⁰³

Esta película debió de crearse de una forma menos rígida y planificada que las anteriores, grabando un catálogo de recursos que después se editaron al ritmo de la música. Además, introduce una nueva técnica, Bute deja caer tinta o pintura en una especie de pecera o tanque de agua, graba estas imágenes y luego las compone ópticamente con otras imágenes creadas con animación tradicional. También, pinta sobre cristal lanzando la pintura y dejándola gotear, con una técnica muy parecida al *dripping* y la pintura de acción, con las que trabajaba Pollock.



Figura 121. *Mary Ellen Bute, pintando sobre cristal*, Margery Markley, sin datar, Yale University Film Center.

⁴⁰³ Holmes, Ann. (1952). En Smyth Baskin, Kit. (2020). *Mary Ellen Bute: Pioneer Animator*. John Libbey & Co Ltd. Trad. a.

Para filmar estas imágenes de explosiones o fuegos artificiales de pintura, que se crearon dejando caer tita u otro material de color en un tanque de agua u otro líquido, no podían filmar con el sistema de *camera rostrum*⁴⁰⁴ o cámara truca que tenían en su estudio destinado a filmar la animación bidimensional. En palabras de la propia Bute, citada por el crítico de cine Howard Thompson, para esta película usaron:

Dos grandes Mitchell⁴⁰⁵, estilo Hollywood, tres pequeñas Bell & Howell y una cámara para animación separada para el dibujo artístico plano. Cada fotograma está calibrado a un segundo en la velocidad de la cámara, requiriendo tres dibujos en el caso del trabajo con color múltiple... Su soporte experimental es una impresora óptica, una máquina con la que, según ella, puede hacer de todo menos darle la vuelta a una tortilla.⁴⁰⁶

Esta película fue exhibida en treinta y nueve salas comerciales a la vez, lo cual es todo un logro para una película abstracta, sólo en el Radio City Music Hall de New York estuvo programada durante siete semanas seguidas. Según Kit Smyth Basquin, era la película de animación favorita de Bute y de Nemeth, de entre todas las que habían realizado.

Color Rhapsodie está en las colecciones Anthology Film Archives, Yale Film Study Center, Universidad de Wisconsin y el Center of Visual Music de Los Ángeles.

⁴⁰⁴ Dispositivo utilizado para filmar animación, heredero de la mesa multiplano de Lotter Reiniger que consiste en una superficie plana donde se depositan los dibujos a filmar, y una columna vertical en la que se inserta la cámara que queda en cenital con respecto al dibujo.

⁴⁰⁵ Fueron las cámaras más habituales en los rodajes de películas y noticieros de EEUU hasta el cierre de la empresa en 1979.

⁴⁰⁶ Thompson, Howard. (1952). Random news on pictures and people. *New York Times*. Trad. a.

Abstronic

Abstrónico

1952

Producción: Ted Nemeth Studios

Dirección, guion y animación: Mary Ellen Bute

Música: *Hoe Down*, de Aaron Copland, y *Ranch House Party*, de Don Gillis

35 mm.

7 minutos

Color

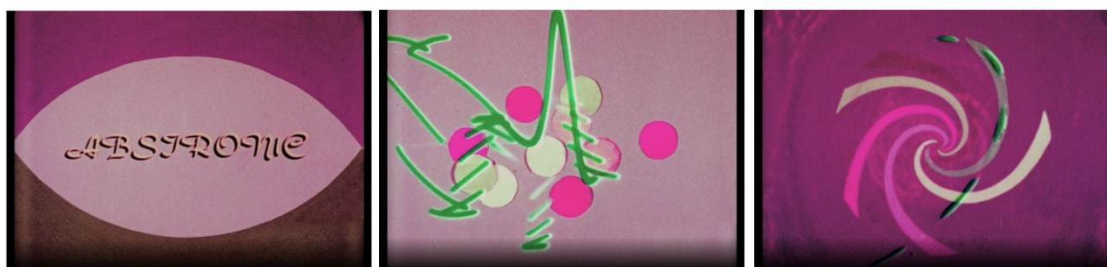


Figura 122: Fotogramas de la película *Abstronic*.

Abstronic es una película de 1952 con música de Aaron Copeland y Don Guillis y la más emblemática de las que Bute realizó con el osciloscopio.

En 1952 EEUU estaba inmerso en la Guerra Fría contra la Unión Soviética. El macartismo perseguía a personas relacionadas con todos los ámbitos de la cultura que eran sospechosas de afinidad con el socialismo.

En la década de los cincuenta la cultura popular desde la literatura al cine, pasando incluso por el diseño de muebles, estaban impregnados por la ciencia ficción y la estética futurista. En este contexto realizar películas con un instrumento electrónico era radicalmente contemporáneo y Bute fue pionera en este tipo de cine.

La película comienza con la imagen de un obturador que se abre y nos deja ver dos círculos que se fusionan para crear el fondo. En ese momento aparecen las primeras formas trazadas con la línea de luz creada con el osciloscopio que se mueven al ritmo de la música. El obturador se cierra y tras una cortinilla circular aparece el título de la película, *Abstronic*⁴⁰⁷, y a continuación los títulos de crédito narrados por un locutor, sobre una forma simplificada de un ojo, logotipo de *Seeing Sound*, después leemos el título, *Parte 1 Mr. Copeland*, haciendo referencia al compositor de la primera pieza musical.

⁴⁰⁷ El título, *Abstronic* es el resultado de la fusión de las palabras en inglés *abstract* y *electronic*.

A partir de aquí, las líneas creadas con osciloscopio se suceden superpuestas a diferentes fondos, combinadas con imágenes creadas con animación tradicional, a veces más puramente informales y abstractas, a veces buscando la geometría, e incluso sobre una especie de camino en perspectiva, dotando al plano de cierta tridimensionalidad.

La segunda parte de la película comienza con el rótulo *Parte 2 Mr. Gillis*, haciendo referencia al compositor de la segunda pieza musical. En esta segunda parte los fondos son más pictóricos, se evidencia la materia y el trazo, aunque más adelante retoma algunos elementos geométricos de la primera parte. Sobre estos fondos vemos el movimiento coreográfico de la línea de luz creada con el osciloscopio. Al principio, las imágenes de osciloscopio se suceden sobre un fondo en el que se adivina una especie de paisaje en perspectiva sobre el que hay sucesivos movimientos de *zoom out*. Conforme avanza la secuencia los fondos que, a su vez, también tienen elementos animados, van cambiando rápidamente, círculos, espirales, nubes que van acelerando el ritmo de la pieza hasta que llegamos al final.

De las películas en las que Bute usó el osciloscopio, es la primera que ha podido visionar y según críticos e historiadores la más emblemática de las realizadas mediante este procedimiento. En esta obra se adivina la estética de la animación digital primitiva (ver el apartado 2.5.4) que vendría después de la mano de artistas como John Whitney. En la imagen (Figura 123) podemos comparar un fotograma de *Abtronic*, con una fotografía de Ben Laposky y un fotograma de los títulos de crédito de *Vértigo* (Hitchcock, 1958) creados por John Whitney.



Figura 123. De izquierda a derecha: *Abtronic*, Bute, 1952. *Electronic Abstraction 27*, Laposky, 1952. Títulos de crédito de *Vértigo*, Whitney, 1958.

No solo se anticipa en esta obra la estética del arte electrónico sino también la animación 3D. Los controladores del osciloscopio además de mover los trazos en los ejes vertical y horizontal también permitían hacer grande y pequeña la imagen, con lo que se crea una sensación de tridimensionalidad. Esta ilusión está fomentada al superponer estas imágenes con otras en las que hay movimientos de cámara como *zoom in* sobre los fondos, produciendo un efecto de paralaje⁴⁰⁸ entre ambos elementos.

⁴⁰⁸ El paralaje o *parallax* en inglés, en animación, hace referencia a la ilusión de profundidad conseguida mediante imágenes bidimensionales.

En el texto *Abstronics*⁴⁰⁹ en el que Bute detalla el proceso técnico de la película y a la vez teoriza sobre las posibilidades del osciloscopio, escribe:

Hoy en día, es posible hacer que los elementos invisibles del mundo subatómico, tengan manifestaciones estéticas que una artista puede controlar y, a través de películas, organizar en una experiencia visual interesante y significativa... Me atrevo a predecir que las formas y composiciones que los artistas pueden crear en el osciloscopio, y organizar y conservar en película cinematográfica, no sólo brindarán placer estético... Sino que también ayudarán a los físicos y matemáticos teóricos a descubrir más secretos del mundo animado.

Aunque la forma de expresarlo es taxativa y el lenguaje grandilocuente, Bute anticipa, por un lado, las posibilidades del arte electrónico que se multiplicarán con la popularización de las computadoras y el desarrollo de software para la creación y animación de imágenes digitales. Y, por otro lado, se adelanta en apreciar la importancia que tiene en la actualidad la animación 3D en algunos proyectos científicos. Pensemos que, en muchos casos es imprescindible obtener una representación visual de los datos científicos para poder estudiarlos. Por ejemplo, en el proyecto *Conectómica*, artistas y neurocientíficos han creado un complejo mapa tridimensional del cerebro humano, en el que se pueden observar a tiempo real reacciones químicas y eléctricas como la sinapsis. Así que, de alguna forma, esta fusión de arte y ciencia que proponía Bute, o esta visión en la que ambas disciplinas se retroalimentan, es hoy una realidad.

Volviendo a las cuestiones plásticas que apreciamos en esta pieza podemos señalar que la influencia de las vanguardias artísticas sigue presente. En concreto podemos observar referencias a Paul Klee en el diseño de algunos fondos, combinadas con el rastro evidente del *expresionismo abstracto*, que ya vimos en *Color Rhapsodie*. En esta obra, Bute había alcanzado el objetivo de dibujar con luz como si fuera un lápiz, y el uso del osciloscopio, aunque tenía como contrapartida una falta de control sobre los trazos, le permitía dibujar con total libertad líneas expresivas en un proceso espontáneo y emocional. Un elemento diferenciador con el resto de sus obras es que, sobre todo en la segunda parte, los fondos están trabajados de una forma pictórica evidenciando el trazo o el brochazo y la materia.

Así pues, nos encontramos ante una de sus obras más complejas en cuanto a técnica y a estética, ya que reúne tanto las variadas influencias que le sirvieron de inspiración para sus trabajos anteriores, como las novedades estéticas que anticipan el arte electrónico. Por otro lado, hay una combinación de técnicas que va de la animación tradicional a la animación electrónica.

⁴⁰⁹ Bute, Mary Ellen (1954) *Abstronics*. *Films in Review* Vol. 5, No. 6 (June-July 1954). Trad. a.

En la edición de la película digitalizada por Light Cone⁴¹⁰ podemos leer la reflexión del cineasta experimental e investigador en técnicas cinematográficas, Bruce Posner sobre esta película:

“Bellas curvas de Lissajous⁴¹¹ pueden ser dispuestas en una coreografía que inspira (y sobresalta) la imaginación” escribe Mary Ellen Bute sobre la búsqueda para visualizar ritmos invisibles. En *Abstronics*, ella usa el rayo catódico del osciloscopio combinado con técnicas de animación tradicional y dos piezas musicales para generar una vívida experiencia de “sonido en movimiento”.

Aunque ya había incluido sus primeros experimentos con el osciloscopio surgidos de la colaboración con el doctor Ralph Potter de la Bell Lab en la película *New Sensations in Sound*, es en *Abstronic* cuando alcanza el dominio de este dispositivo. Después de haber trabajado con animación tradicional y pintura directa, fotograma a fotograma, el osciloscopio le proporcionaba una forma de expresión más libre y fluida. Sin embargo, las imágenes que producía el tubo catódico eran en blanco y negro y así era como Bute las grababa de la pantalla del osciloscopio, con lo que después debía pintarlas a mano antes de componerlas con la impresora óptica.

Con la película *Abstronic* podríamos decir que, por fin Bute culmina el hito técnico de “dibujar con luz” que ya había intentado en 1932 junto a Leon Theremin, como detalla en el texto titulado *Abstronics* ya citado anteriormente:

Girando perillas e interruptores en un panel de control, puedo “dibujar con un haz de luz” con tanta libertad como con un pincel. Las figuras y formas son producidas por la luz en la pantalla del osciloscopio y se filman en celuloide. Mediante un proceso cuidadoso y consciente he acumulado un “repertorio” de formas. Las posibilidades creativas son ilimitadas. Al cambiar y controlar las entradas de amplitud de electricidad se pueden hacer una variedad infinita de formas que se muevan en ritmos predeterminados, y combinarse o modificarse a voluntad.

Aunque son las imágenes creadas con osciloscopio las protagonistas de la película, estas se combinan con otras creadas con animación tradicional, movimientos de cámara sobre fondos pintados, espirales que giran, círculos animados, etc. La textura en estas imágenes nos da la clave de la técnica, no pueden ser recortables, ni animación directa sobre celuloide, ni pintura sobre cristal. Las cualidades matéricas de estas capas de pintura nos indica que estos planos animados se han trabajado sobre papel o cartón.

Según Michele Leight⁴¹², esta película consolidó a Bute como la principal innovadora de la animación abstracta en EEUU y como una pionera de la imagen electrónica.

⁴¹⁰ Light Cone es una fundación ubicada en París dedicada a la distribución, exhibición y conservación de cine experimental. Trad. a.

⁴¹¹ La curva de Lissajous es una figura matemática que representa gráficamente el sistema de ecuaciones paramétricas correspondiente a la superposición de dos movimientos armónicos simples en direcciones perpendiculares.

⁴¹² Leigh, Michelle. (2012). *Animated Music: Early Experiments with Generative Art*. XV Jornadas de Arte Generativo.

En la biografía de Bute podemos leer algunas citas sobre las críticas a esta película. En el *New York Herald* se publicó:

Patrones libres pintados sin lienzo ni papel, sino sobre la pantalla por un osciloscopio, un instrumento que convierte los impulsos eléctricos en patrones visuales en constante movimiento. La artista es Mary Ellen Bute, una experimentadora veterana en películas musicales abstractas. Mientras ella juega con diales, las grabaciones del trabajo de Aaron Copland y Don Gillis juegan con el osciloscopio. El resultado: fascinantes, complejas, rítmicas cintas de luz⁴¹³.

En el *Houston Chronicle* la editora de la sección de arte, Ann Holmes escribe en la presentación a una entrevista con Bute en 1952:

El insólito instrumento llamado osciloscopio de rayos catódicos se ha convertido en un nuevo medio para el arte. El dispositivo electrónico de la era de Buck Rogers⁴¹⁴, en las sensitivas manos de la artista Mary Ellen Bute, se ha convertido en una herramienta en una inusual carrera que ha conducido a esta antigua houstoniana a algunos de los más cotizados galardones del mundo, como los de los festivales de Venecia y Edimburgo. La señora Bute trabaja habitualmente en películas con patrones abstractos, vinculados a música selecta. Si recuerda *Fantasia* de Walt Disney, sabrá el campo en el que ella trabaja⁴¹⁵.

⁴¹³ Smyth Baskin, Kit. (2020). *Mary Ellen Bute: Pioneer Animator*. John Libbey & Co Ltd. Trad. a.

⁴¹⁴ Personaje de ciencia ficción de la cultura popular norteamericana, apareció en cómics, novelas, programas de radio y de TV, e incluso en un juego de rol y un video juego. En la cita, al hablar de "dispositivo de la época de Buck Rogers", quiere decir que estamos ante un instrumento futurista, ya que las aventuras del personaje se desarrollan en el siglo XXV.

⁴¹⁵ Holmes, Ann (1952). Entrevista con Mary Ellen Bute. *Houston Chronicle*. Trad. a.

2.5.4 El estilo y la estética en la obra de Mary Ellen Bute

Revisar la obra animada de Mary Ellen Bute es, de alguna manera, hacer un recorrido por el arte de vanguardia de la primera mitad del siglo XX: del *surrealismo*, el *art decó* y el *expresionismo abstracto* hasta el arte *electrónico*. No hay que olvidar que la formación académica de Bute había comenzado en la Academia de Bellas Artes de Pennsylvania, y que ella no dejó nunca de estar al tanto de las nuevas corrientes artísticas que iban surgiendo en las diferentes disciplinas de las artes plásticas.

Es llamativo que no sólo no podemos enmarcar el trabajo de Bute dentro de una única corriente artística, sino que tampoco existe un sello personal en cuanto a la estética de su obra que se mantenga en el tiempo. El cineasta Gregory Markopoulos reflexiona sobre la obra de Bute y la carencia de una "firma" refiriéndose a la falta de una cohesión estética que pueda ser observada a lo largo de su trayectoria, con la cual se identifica:

Tú siempre puedes decir, esto es de McLaren o de Disney. Han marcado un estilo. Todo lo que hace McLaren se parece a McLaren, yo simplemente no siento necesario ni deseo trabajar así.⁴¹⁶

Se puede achacar esta falta de coherencia a una ausencia de estilo propio, pero el hecho es que para Bute lo esencial no es esa firma personal en cuanto a lo visual que comenta Markopoulos, sino, como se ha explicado en la primera parte de este capítulo, el eje central de su obra es la expresión visual del sonido a través del movimiento, en palabras de Kristian Moen:

Siguiendo diferentes rutas abiertas por esta preocupación central, la obra de Bute se vio moldeada por las posibilidades creativas de utilizar el movimiento como forma expresiva.⁴¹⁷

En sus cuatro primeras películas, *Rhythm in Light*, *Synchromy N° 2*, *Parábola* y *Dada*, creadas entre 1934 y 1937, podemos ver la influencia del *surrealismo* y el *art decó* en cuanto a corrientes artísticas y también de la escultura cinética y del *cine expresionista alemán*.

El *art decó* tiene su influjo a través de formas estilizadas y elegantes, líneas puras, estética clásica, inspiración geométrica y búsqueda de la simetría. La influencia del *surrealismo* se aprecia en lo sugerente y onírico de las imágenes, los juegos de espejos, la difusa línea entre lo real y lo no real a través de desenfoques y dobles exposiciones, y el uso del mundo material, como base de un mundo imaginado. El *cine expresionista* se ve reflejado en la obra de Bute en cuanto a la iluminación dramática con gran contraste entre luces y sombras, deformaciones ópticas y perspectivas forzadas, como podemos ver en la Figura 124.

⁴¹⁶ Markopoulos, Gregory (1962) Beyond audio visual space: A short study of the films of Mary Ellen Bute. *Vision: A Journal of Film*. Trad. a.

⁴¹⁷ Moen, Kristian (2019) Expressive Motion in the Early Films of Mary Ellen Bute. *Animation: an interdisciplinary journal* 2019, Vol. 14(2) 102–116. Trad. a.



Figura 124. De izquierda a derecha: *Faust*, Murnau, 1920. *Metrópolis*, Lang, 1927. *Synchromy n°2*, Bute, 1936.

Podríamos calificar a esta primera etapa de su obra como escultórica, ya que las obras audiovisuales son creadas a partir de la filmación con la técnica *stop-motion* de objetos tridimensionales. No hay que olvidar que el maquetista Melville Webber y el escultor Rutherford Boyd, participaron respectivamente en *Rhythm in Light* y *Parabola*.

Otra referencia inevitable es la escultura cinética y concretamente el trabajo de Moholy-Nagy que apuntaban a la creación de volúmenes virtuales, "la silueta de la trayectoria de un objeto en movimiento" en palabras del propio artista. Entre 1922 y 1930 Moholy-Nagy trabajó en el Modulador espacio-luz que consistía en un mecanismo formado por planos metálicos perforados movidos por un motor, que al ser iluminados creaban juegos de luces y sombras en movimiento. No hay datos sobre que Bute conociera la obra de este artista, pero es inevitable observar las similitudes entre su trabajo y las primeras películas de Mary Ellen Bute (Figura 110).

En *Escape* de 1937, hay una evolución técnica y estética. Es su primera película en color y su primera obra audiovisual que podríamos definir como pictórica, y la podríamos enmarcar en la abstracción geométrica. Como se apuntaba al inicio de este capítulo, la ascendencia de la obra de Kandinsky es crucial en el trabajo de Mary Ellen Bute, también podemos adivinar en esta pieza la influencia de Mondrian (Figura 112) y Malevich (Figura 118), sin abandonar algunos dejes estilísticos del *art déco*, movimiento de artes decorativas en el que la inspiración geométrica también fue uno de sus rasgos distintivos.

Spook Sports es una anomalía dentro de la obra de Bute a nivel plástico formal y técnico. Es una película figurativa y casi narrativa. Las imágenes tienen un estilo gráfico totalmente distinto a sus anteriores obras, casi naif, esto se entiende porque los dibujos están ejecutados por Norman McLaren y corresponden a su trazo personal.

En las películas realizadas entre 1940 y 1948, *Tarantella*, *Polka Graph* y *Color Rhapsodie*, hay una transición paulatina entre la *abstracción geométrica* y el *expresionismo abstracto* que comenzaba a emerger en EEUU a principios de la década de los 40.

Como se ha comentado, en 1939 se había inaugurado en New York El Museo de la Pintura No objetiva de la Fundación Guggenheim, donde Bute tenía la oportunidad

de estudiar las obras de Mondrian y sus cuadrículas, Klee y su trabajo figurativo a partir de geometría, y Rothko y su magistral uso del color. Además de pintura, allí se exhibían películas de vanguardia como las de Oskar Fischinger que Bute tuvo la oportunidad de ver. La influencia de estas obras pictóricas y audiovisuales es perfectamente reconocible en *Tarantella*. Poco a poco las formas geométricas van dando paso a trazos más libres y expresivos y a manchas de color sin forma. Obras como *Color Rhapsodie* nos remiten directamente al trabajo de artistas como Jackson Pollock (Figura 125), que desde 1943 tenía una relación profesional con la mecenas Peggy Guggenheim, que promocionó y exhibió sus pinturas en New York.



Figura 125. De izquierda a derecha: *Number 3*, Pollock, 1948. *Farol*, Elaine De Kooning, 1958. *Color rhapsodie*, Bute, 1948.

En las películas *Tarantella* y *Polka Graph* podemos adivinar, por el uso de colores primarios muy saturados y cierto gusto por lo naif, lo que sería más adelante la tendencia en diseño gráfico, con trabajos de autores de la Escuela de New York como Paul Rand o Saul Bass, o europeos, herederos de la Bauhaus y la Escuela Suiza, como Franz Wischnewski, pero también se adivina la influencia de las obras de Fischinger que Bute ya había podido ver en New York.

Entre 1949 y 1953 experimenta con el osciloscopio y aunque a nivel plástico, estas obras continúan enmarcadas en el expresionismo abstracto, son precursoras del arte electrónico. Las imágenes generadas con este tipo de tecnología son el antecedente directo del arte digital, que en sus inicios tuvo unos resultados plásticos que provenían de las limitaciones de la propia herramienta. Estos resultados, con el tiempo han dado lugar a un estilo plástico, que podríamos definir como "digital primitivo", que podemos encontrar en las primeras películas de animación digital, como las realizadas por John Whitney y Ed Catmull, como se comentará en el apartado dedicado al arte electrónico y la animación digital. Esta estética que, en su momento, se consideraba futurista podemos verla también en escenas de obras destinadas al gran público como *Star Wars* (Lucas, 1977) o *Tron* (Lisberger, 1982) y que ha sido replicado hasta nuestros días.

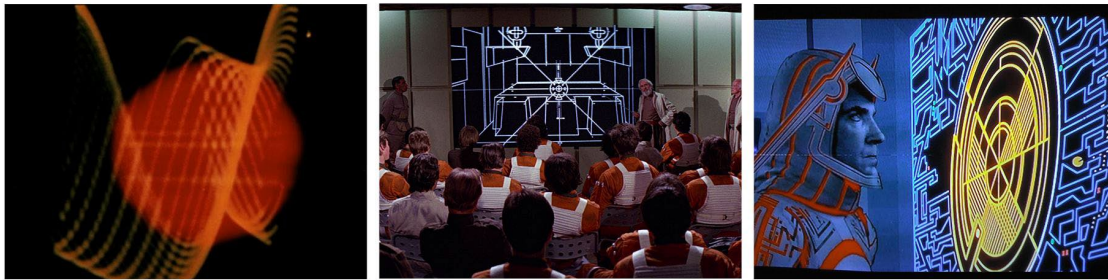


Figura 126. De izquierda a derecha:
Abstronics, Bute, 1952. *Star wars*, Lucas, 1977. *Tron*, Lisberger, 1982.

Otra cuestión a destacar es el uso de las tipografías en las películas de Bute. En cada una de sus obras escoge un tipo de letra perfectamente coherente con la película y con el estilo gráfico de la época, incluso, en ocasiones, se adelanta a la tendencia en diseño gráfico que predominará posteriormente.

Se puede observar en la imagen (Figura 127), como las tipografías que usa para sus primeras películas pertenecen claramente a un estilo *art decó*, tipografías *sans serif*, estilizadas e inspiradas en la geometría. El rótulo de la película *Escape* está realizado con una tipografía muy similar a la icónica letra *Universal*, diseñada por Herbert Bayer en la *Bauhaus* en 1927. En las tipografías o más bien *lettering* de las películas *Spook Sports* y *Tarantella* se adivina el estilo naif, manual y expresivo que predominará en el diseño gráfico americano a partir de los años cincuenta, sobre todo gracias al movimiento conocido como Escuela de New York, con Paul Rand y Saul Bass como máximos exponentes. Si la Bauhaus y la Escuela Internacional habían predominado durante los años 20 y 30 con su estilo sintético e industrial, Rand y sobre todo Bass rompen con esta tendencia, con *letterings* dibujados a mano, letras recortadas y rótulos manuales expresivos e informales. Bass, además de cómo diseñador gráfico, es conocido por su realización de títulos de crédito emblemáticos como los de *El hombre con el brazo de oro* (Preminger, 1955) o *Anatomía de un asesinato* (Preminger, 1959).

Las tipografías de *Polka Graph* y *Color Rhapsodie* podemos ubicarlas en el *estilo moderno* o *modernismo americano*, que era heredero de movimientos como la *Bauhaus*, con características como la simplificación de formas y el funcionalismo, y que estuvo presente hasta los años sesenta en disciplinas que van desde las artes gráficas, el diseño industrial y la arquitectura.



Figura 127. Selección de tipografías de los títulos de algunas películas de Bute.

En cuanto al lenguaje audiovisual en las películas de Bute hay que precisar que en el cine abstracto no rigen las normas habituales en el cine figurativo, o la ruptura de estas. Las funciones expresivas de los tipos de encuadre y los puntos de vista no se pueden aplicar en este tipo de obras, o al menos no de la misma forma. Muchas obras están concebidas como un plano secuencia, aunque se hayan rodado imágenes por separado. Podemos dar valor o interpretar la función expresiva de un fundido o un corte para contribuir al ritmo cinematográfico, pero no con los parámetros con los que juzgamos el lenguaje audiovisual o el montaje en el cine de imagen real o el cine de animación figurativo y narrativo.

Como se ha descrito la obra animada de Bute estuvo en constante evolución y fue permeada por algunas de las corrientes artísticas más emblemáticas de la primera mitad del siglo XX. Según escribió la propia Bute en un texto titulado *Film Music: New Film Music for New Films*, “mi historia es una historia de metamorfosis, estoy segura que ningún profesional de la creatividad estará sorprendido al leer esto.”⁴¹⁸

2.5.5 Iniciadora de la animación abstracta en EE.UU.

Uno de los logros más importantes de Mary Ellen Bute fue ser la primera mujer en el mundo y la primera persona en EE.UU. en realizar cine de animación abstracto. Tanto el cineasta y experto en estudios cinematográficos Lewis Jacobs como el historiador

⁴¹⁸ Bute, Mary Ellen. (sin datar). *Film Music: New Film Music for New Films*. Colección Mary Ellen Bute de Kit Smyth Basquin. Universidad de Yale. Trad. a.

William Moritz, así como la autora de su biografía, Kit Smyth Basquin, afirman que Bute no había visto películas experimentales antes de crearlas. Ella misma explicó que hasta 1937 o 1938, años después de iniciarse como cineasta, no vio *An optical poem* de Oskar Fischinger y al verla se dio cuenta “de que había otras personas en el mundo que estaban tan locas como yo”.

Podemos afirmar, que Mary Ellen Bute realizó cine abstracto sin saber que, paralelamente en Europa, artistas como Fischinger o Ruttmann también estaban llevando el arte abstracto a la imagen en movimiento. Según algunos historiadores, es posible que Lewis Jacobs le hubiera hablado de que existían estas obras, aun así, ella fue la primera persona en realizar este tipo de películas en EE.UU. Según Gregory Zinman, académico y profesor del Instituto de Tecnología de Georgia (EEUU):

Su inacabado primer trabajo *Synchromy* (de 1932, y llamativamente el título de la obra maestra de sonido sintético de Norman McLaren de 1971) hecho con Lewis Jacobs y Joseph Schillinger, puede reclamar el logro de ser la primera película abstracta americana.⁴¹⁹

Jacobs explica: “En ese momento (1932) ella nunca había visto películas artísticas. Oyó hablar de Maya Deren más adelante.”⁴²⁰ Unos años después sí pudo ver esas películas y conoció a Oskar Fischinger que fue a EE.UU. contratado por la Paramount. La influencia de esas obras y de las técnicas con las que están realizadas es evidente en *Polka Graph* de 1947, creada con recortables sobre vidrio, técnica usada por Fischinger.

En su texto *Light * Form * Movement * Sound*, publicado en *Design Magazine* en 1941, Bute inscribe su propia obra en el *cine absoluto*, en el cual se enmarcan las obras realizadas en los años 20 por Fischinger, Richter y Ruttmann:

Este nuevo medio de expresión es el *cine absoluto*. En él los artistas crean un mundo de color, forma, movimiento y sonido en el cual los elementos están en un estado de flujo controlable, los dos materiales (visual y aural) son sujeto de cualquier interrelación y modificación concebible.⁴²¹

Sin embargo, como señala el profesor Johnston⁴²², el trabajo de Richter o Eggeling “buscaba generar un lenguaje universal abstracto como parte de un discurso político que sentaba las bases de movimientos artísticos como *De Stijl* y el *constructivismo*”. Pero tanto la obra de Bute como la de Ruttmann no eran parte de un proyecto epistemológico sino vivencial y experimental.

Mientras que el *cine absoluto* era más racional y rígido “las sinfonías visuales” de Bute y Nemeth a menudo incluían también elementos con cierto poder teatral como

⁴¹⁹ Zinman, Gregory (2012) *Analog Circuit Palettes, Cathode Ray Canvases: Digital's Analog, Experimental Past. FILM HISTORY* Vol. 24 Issue 2. Trad. a.

⁴²⁰ Transcripción de una entrevista telefónica de Lewis Jacobs con Kit Smyth Basquin en 1987. KSB Collection of MEB, YCAL. Trad. a.

⁴²¹ Bute, Mary Ellen. (1941). *Light * Form * Movement * Sound. Design Magazine*. Trad. a.

⁴²² Johnston, Andrew R. (2021) *Pulses of Abstraction: Episodes from a History of Animation*, University of Minnesota Press, 2021. Trad. a.

comedia, suspense, pathos y drama en la acción de los objetos que los levantan sobre las habituales películas abstractas, y convierten los fascinantes experimentos en una nueva experiencia.⁴²³

Bute buscaba provocar con su obra emociones a un nivel más profundo de lo consciente, y estas emociones se desencadenan en el espectador a través de ritmos, movimientos, luces y sombras, y a partir de la película *Escape* también con el color. En palabras de la propia Bute sus obras eran "composiciones abstractas basadas en una escala cromática arbitraria de sensaciones."⁴²⁴ La abstracción en la obra de Bute apela a lo sensorial y a lo emocional y no a lo intelectual. No pretende crear una reflexión en el espectador, sino dirigirse a sus sentidos.

2.5.6 Pionera del arte electrónico

La idea de "dibujar con luz controlada por la electricidad", estuvo en la cabeza de Bute durante muchos años hasta que la tecnología le permitió llevarla a cabo. En la carta de solicitud de la beca Guggenheim en 1932 citada anteriormente, Bute escribe:

Mi último propósito como estudiante es ayudar en el desarrollo de esta nueva forma de arte (luz controlada a través de la electricidad) nacida de nuestra civilización y que está destinada a contribuir a la mayoría de edad intelectual y emocional de nuestra cultura.⁴²⁵

Como se ha detallado al principio del capítulo, Mary Ellen Bute realizó experimentos con León Theremin para usar la luz como herramienta de dibujo en los años 30, pero no es hasta 20 años después cuando lo logra. Gracias al ingeniero Ralph Potter de la compañía Bell que había estado involucrado en la invención del televisor, puede usar la tecnología para llevar a cabo sus ideas visionarias, ella misma lo explica en su artículo *Abstronics*:

Por suerte, el Doctor Ralph Potter, de la compañía Bell Telephone Laboratories, estaba interesado en mi obra y me pidió ver mis trabajos. Una vez más, era una oportunidad de embarcar a un científico en la búsqueda de medios para encontrar una fuente de luz controlada como herramienta de dibujo.

Le dije que había pensado mucho en que el osciloscopio (usado para testar radio, TV y radar) podía ofrecer una solución. El Doctor Potter dijo que él también lo pensaba. Diseñó un circuito para darle esa aplicación al osciloscopio, y el equipo basado en su diseño fue desarrollado y construido.

Las figuras y formas en el osciloscopio se pueden hacer para moverse en la horizontal y en planos verticales, hacia o lejos del espectador; sus formas pueden variar tanto y tan a menudo como a uno le plazca; el tempo de sus movimientos se puede cambiar a voluntad (la física de estos tiempos es un estudio en sí mismo); la luminiscencia y la

⁴²³ Manvell, Robert (Ed.). (1949). *Experiment in the Film*. Reino Unido: Grey Walls Press. Trad. a.

⁴²⁴ Bute, Mary Ellen. (1941). *Light * Form * Movement * Sound*. *Design Magazine*. Trad. a.

⁴²⁵ Bute, Mary Ellen (1932) Carta de solicitud de la Beca Guggenheim, KSB Collection of MEB, YCAL.

sombra pueden ser desplegadas; y se puede despertar la ilusión de un espacio tridimensional. Y todo esto se puede sincronizar con la música.⁴²⁶

El osciloscopio es un instrumento electrónico creado para representar visualmente la entrada de señales eléctricas. En 1897, el físico alemán Karl Ferdinand Braun diseñó el primer osciloscopio adaptando un tubo de rayos catódicos, para que los electrones que pasaban por el tubo se proyectaran en una pantalla por medio de campos magnéticos generados por la corriente alterna.

Mientras que el tubo catódico fue esencial a la hora de fabricar televisores, el osciloscopio pocas veces ha salido de los laboratorios o de contextos como la ingeniería y la medicina. El osciloscopio visualiza frecuencias eléctricas, según la cantidad de voltaje que entra en el dispositivo, muestra una onda basada en el eje x y en el eje y. Igual que puede ser utilizado para visualizar frecuencias eléctricas, fue usado por Mary Ellen Bute para visualizar sonido, creando imágenes que grababa de la pantalla del dispositivo y que componía mediante una impresora óptica con otras generadas con diferentes técnicas de animación más tradicionales.



Figura 128. Mary Ellen Bute, autor desconocido, sin datar, The Museum of Modern Art/ Films Stills Archives.

En palabras del Andrew R. Johnston:

A través de sus notas sobre la construcción de la película (*Abstronic*) y su diseño final, Bute tiene claro que el osciloscopio aporta un elemento de control y precisión a su repertorio cinematográfico, que puede funcionar como una taquigrafía para ciertos cálculos matemáticos necesarios para generar acciones sincronizadas entre las pistas musicales y las visuales.⁴²⁷

Ha habido cierta controversia sobre quién fue la primera persona que usó imágenes generadas electrónicamente en una película. Históricamente este logro se atribuía erróneamente a John Whitney por los créditos de la película *Vértigo* de Alfred Hitchcock de 1958. Actualmente, la discusión académica está entre quienes como

⁴²⁶ Bute, Mary Ellen (1954) *Abstronics*. *Films in Review* Vol. 5, No. 6 (June-July 1954). Trad. a.

⁴²⁷ Johnston, Andrew R. (2021). *Pulses of Abstraction: Episodes from a History of Animation*. University of Minnesota Press, 2021. Trad. a.

la investigadora Stefanie Bräuer⁴²⁸ afirman que este hito se da en la película *Around is Around* de Norman McLaren de 1951 para la NFB, y quienes, sin embargo, alegan que Bute ya usó el osciloscopio en 1949 en la película *New Sensations in Sound*⁴²⁹.

Bute y McLaren habían colaborado en las películas *Spooky Sports* y *Tarantella*, y siguieron en contacto con el paso de los años (Figura 129). Podemos especular con que compartían información sobre su trabajo siendo los dos unos experimentadores natos, y quizá realizaron las pruebas con osciloscopio de forma más o menos paralela.



Figura 129. Mary Ellen Bute y Norman McLaren en Canadá, autor desconocido, 1982.

Bajo el paraguas de la National Film Board de Canadá, McLaren creó una obra animada ingente, siempre experimentando e innovando. En 1952 ganó el Oscar a la mejor película de animación por *Neighbours*, realizada con la técnica de la *pixilación*, y dos años después, *Blinkity Blank* recibió la Palma de Oro en Cannes en 1955. Esta última película está realizada con la técnica de animación directa nombrada anteriormente, pero, en este caso, además de pintar en el celuloide muchas de las imágenes están creadas rayando los fotogramas de la propia película. Además, es una de las primeras ocasiones en las que experimenta con el sonido óptico, sonido obtenido al intervenir físicamente la banda sonora de la película.

En 1972 realizó *Synchromy*, una obra con un título que homenajea los trabajos de Mary Ellen Bute, McLaren empleó novedosas técnicas ópticas para componer los ritmos de piano de la banda sonora, que luego trasladó, en multicolor, a la zona de imagen de la pantalla para que, en efecto, se vea lo que se oye.

⁴²⁸ Stefanie Bräuer (2021) *Electronic Imagery in Experimental Film: The Affordances of the Oscilloscope*. *Art Style, Art & Culture International Magazine*, Vol.7.

⁴²⁹ Como se ha comentado, *New Sensations in Sound* fue un encargo para la compañía RCA y la película no ha podido localizarse, y por lo tanto no hemos podido visionarla ni analizarla. El Center of Visual Music de los Ángeles son quienes distribuyen las obras de Bute, y no disponen de una copia de dicha obra ni siquiera en película de celuloide.

En *Pen Point Percussion*, un film didáctico de 1951, Norman McLaren explica cómo crea el sonido sintético en la película. Con un osciloscopio demuestra primero cómo se ven los sonidos en la pantalla, después cómo se forma el sonido en la banda sonora de una película, y luego cómo suenan los sonidos sintéticos cuando se dibujan directamente en la película.

El cineasta y fotógrafo experimental francés, Hy Hirsch, también empleó el osciloscopio en sus trabajos a partir de los años cincuenta, al menos a partir de la obra de 1952, *Come Closer*, tres años después de que Bute lo empleara en *New Sensations in Sound*. La obra de Hirsch como la de Mary Ellen Bute se enmarca en la música visual y como ella experimentó con diversas técnicas de animación.

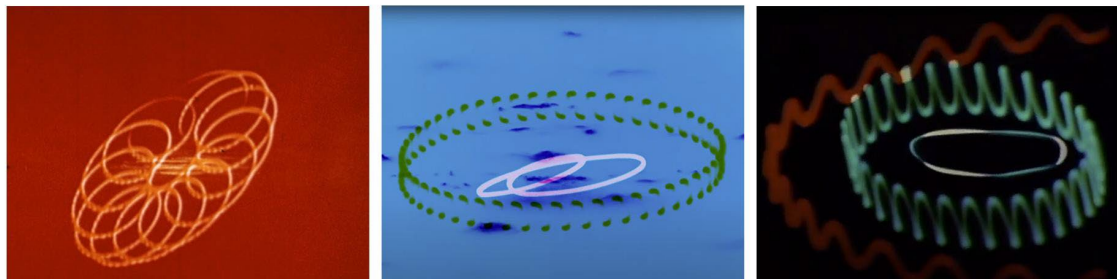


Figura 130. De izquierda a derecha: *Abstronics*, Bute, 1952. *Around is Around*, McLaren 1951. *Come Closer*, Hirsch, 1952.

Académicos de cinematografía y artes visuales, como el profesor Johnson y también Kit Smyth Basquin, autora de la biografía de Mary Ellen Bute, afirman que ya en 1949 ella estaba realizando las primeras pruebas con osciloscopio. También Lillian Schiff afirma que Bute "fue la primera en el mundo en usar imágenes generadas electrónicamente en una película"⁴³⁰. Y así lo asegura Gwendolyn Audrey Foster en el libro *Women Film Directors*, y en *Experimental Cinema*:

Mary Ellen Bute fue la primera cineasta que usó imágenes generadas electrónicamente, usando la salida de un osciloscopio de rayos catódicos. Ella llamó al proceso *abstronics*, que significa una combinación entre las palabras abstracto y electrónico. Muchos avances en tecnología digital en el cine, son el resultado directo del trabajo de Bute.⁴³¹

El profesor de la Universidad de Carolina del Norte Andrew R. Johnston apunta:

Yo sostengo que las animaciones del osciloscopio de Bute no eran simples ilustraciones de las operaciones del dispositivo, sino que en su lugar proporcionan visualizaciones de modelos perceptivos cibernéticos que Bute y sus colaboradores, investigadores científicos, estudiaron. En lugar de situar la sinestesia como un medio a través del cual podrían existir formas de percepción romántica, las animaciones del osciloscopio de Bute crean una música visual, con el fin de abstraer la información sensorial de los registros perceptivos del cuerpo, mostrando cómo su destilación los convertía en información, que podía extraerse de los contextos materiales y transmitirse a través de los CRT. Aunque a menudo se la margina en las historias de la animación

⁴³⁰ Schiff, Lillian. (1984) The education of Mary Ellen Bute. *Film Library Quarterly* Vol. 17, n°2. En Pilling, Jayne (Ed.) (1992). *Women And Animation: A Compendium*. London: British Film Institute, Exhibition & Distribution Division. Trad. a.

⁴³¹ Foster, Gwendolyn Audrey y Dixon, Wheeler Winston (Eds.) *Experimental Cinema, The Film Reader*. Routledge, 2002. Trad. a.

abstracta o el cine, el éxito de Bute habla de cómo se adoptó este paradigma y del modo en que dio forma a las potencialidades de la proyección de luz de esta nueva tecnología.⁴³²

A partir de los años 50, el uso de dispositivos electrónicos y de computadoras primitivas para generar imagen abren una nueva vía de expresión artística y cinematográfica. Desde ese momento hasta nuestros días esta revolución tecnológica ha sido imparable. Como se detallará en el apartado dedicado a la trascendencia de la obra de Bute, las herramientas digitales de creación y animación de imágenes son herederas de esos primeros experimentos de Mary Ellen Bute con el osciloscopio.

2.5.7 La producción independiente y la financiación de su obra

Mary Ellen Bute siempre produjo sus películas de forma independiente, excepto en las obras por encargo *Dada* de 1936, producida por Universal Newsreel, y *New Sensations in Sound* de 1949, producida por la compañía RCA. Para el resto de sus obras no obtuvo financiación previa, aunque sí las rentabilizó posteriormente. Tampoco trabajó bajo el amparo de un gran estudio cinematográfico o institución, como en el caso de Norman McLaren cuya obra experimental fue producida por la National Film Board of Canada.

Para realizar su primera película Bute pidió un préstamo personal, avalada por dos amigos "con trabajos decentes" como cuenta ella misma en *Film Music: New Film Music for New Films*⁴³³. Repetidamente, encontramos en las entrevistas y en algunos de los textos de Bute la referencia a los problemas de financiación para realizar su obra audiovisual. Tecnología que no puede pagar como una cámara para grabar en película a color, como comenta Nemeth sobre *Escape* y sus trabajos posteriores; proyectos inacabados por falta de financiación como su experimento con Theremin o su último proyecto cinematográfico. Producciones precarias como su primera película, grabada en la habitación de hotel dónde Bute dormía. Todo un anecdotario de dificultades económicas para producir sus obras, en palabras de Bute: "Era terrible tratar de encontrar dinero para hacer esto."⁴³⁴

Podemos especular que si este mismo trabajo hubiera sido creado por un hombre quizá hubiera recibido financiación y apoyo proporcional a la importancia de su obra. Pero también podemos pensar que si Bute hubiera sido contratada por un gran estudio habría sido un eslabón más de una cadena de intereses económicos, y no habría podido desarrollar su obra desde la más absoluta libertad, como finalmente hizo.

⁴³² Johnston, Andrew R. (2021) *Pulses of Abstraction: Episodes from a History of Animation*, University of Minnesota Press. Trad. a.

⁴³³ Bute, Mary Ellen. (sin datar). *Film Music: New Film Music for New Films*. Colección Mary Ellen Bute de Kit Smyth Basquin. Universidad de Yale.

⁴³⁴ Mary Ellen Bute entrevistada por Ramona Javitz, abril de 1976. En Smyth Baskin, Kit. (2020). *Mary Ellen Bute: Pioneer Animator*. John Libbey & Co Ltd. Trad. a.

Según Kit Smyth Basquin⁴³⁵, biógrafa de Bute, “El dinero era un reto constante para los cineastas experimentales, no solo durante la depresión, sino también después. Su trabajo no era comercial, aunque Bute fue capaz de alquilar la mayoría de sus películas a salas comerciales, para cubrir gastos”. En 1983, poco antes de su muerte, en una conversación con Lillian Schiff, citada en su biografía, comenta que está muy preocupada por la recaudación de fondos para acabar su película sobre Walt Whitman, que nunca llegaría a terminar.⁴³⁶

Hasta 1939, año en que Ted Nemeth funda su productora, no trabajaron en un estudio profesional. Como se ha comentado, grabaron su primera película en una habitación de hotel. Para la segunda alquilaron un espacio en la parte de atrás de una lavandería, y después de mudarse a vivir juntos, trabajaron en su apartamento. Hablando del rodaje de *Escape*, Nemeth cuenta que era un problema limpiar la casa o cambiarse la ropa que traían de la calle ya que levantaban polvo lo cual era un problema para el proceso de filmación de la película⁴³⁷.

Ted Nemeth además de producir las obras de Bute a partir de 1939, realizaba otros trabajos sobre todo piezas publicitarias y películas didácticas para el ejército y hospitales. También trabajaba como cámara para otros directores, como en el cortometraje del popular Jim Henson, *Time Piece*, nominado al Oscar al mejor cortometraje de animación en 1965. Con estos ingresos Nemeth contribuía a la economía familiar, ya que, aunque las películas de Bute se proyectaban en círculos comerciales, esto no era suficiente para sufragar la producción de su obra y sustentar una familia con dos niños. Además, Bute también colaboraba en algunos de los trabajos de Ted Nemeth, por ejemplo, fue asistente de producción en *Ancient Earth: Making History Everlasting* (Nemeth, 1940).

Antes de iniciar su primera película Bute ya tenía claro que debía rodarla en 35 mm para que pudiera ser distribuida en salas comerciales. Esto demuestra su intención de monetizar su trabajo, ya que creía que debía ser visto por el público, y que ella debía cobrar por ello.²⁵

En 1935, *Rhythm in Light* se proyectaba en el Radio City Music Hall en New York junto a *Becky Sharp* (Mamoulian, 1935). El Radio City Music Hall jugaría un muy importante rol en la exhibición de las películas abstractas de Bute, le pagaban cada vez que se

⁴³⁵ Hay que precisar, que Kit Smyth Basquin además de ser historiadora del arte especialista en la obra de Bute, es depositaria del legado artístico de Bute, todos sus documentos, textuales, gráficos y filmográficos que se encuentran en la Universidad de Yale, pertenecen a la colección Smyth Basquin. Además, la madre de esta, Virginia Gibbs Smyth, era amiga de Bute desde la infancia, sus casas estaban a muy poca distancia en Houston, y mantuvieron su amistad a lo largo de los años cuando ambas vivían en New York. De esta forma, Smyth Basquin, no sólo ha estudiado la obra de Bute como parte de su profesión, sino que sus familias mantuvieron una relación de amistad durante décadas, con lo que, además de la parte artística de la vida de Bute, también es conocedora del lado más personal de la artista.

⁴³⁶ Smyth Baskin, Kit. (2020). *Mary Ellen Bute: Pioneer Animator*. John Libbey & Co Ltd.

⁴³⁷ Transcripción de una entrevista de Ted Nemeth con Kit Smyth Basquin en NY 1984. KSB Collection of MEB, YCAL.

proyectaban, y le permitiría llevarlas a una gran audiencia, algo inusual para los cineastas experimentales en EEUU.

Como comenta Kit Smith Basquin en su libro sobre Bute, ella pensaba que sus películas podían entretener al público en general y que no había que limitarlas a un público especializado en arte.

Su segunda película, *Synchromy n° 2*, también fue estrenada en 1938 en el Radio City Music Hall, como preámbulo a la película *Mary of Scotland* (Ford, 1936) protagonizada por Katherine Hepburn. En torno a esta relación comercial con el Radio City Music Hall, Bute comentaba que “el único conocimiento que tenían sobre tarifas era lo que Disney les pedía, y a mí me pagaban lo mismo. Recomendaron mi trabajo a otras salas y fue bien durante bastante tiempo.” En el Radio City le proporcionaron a Bute el contacto de empresarios que poseían salas de cine en todo el país. Ella les enviaba copias de sus obras con una carta en la que incluía la recomendación del propio Radio City, lo cual funcionó muy positivamente. Bute fue la propia distribuidora de sus obras, hasta que en 1976 Cecile Starr tomó el relevo de esa labor.

A partir de los años 50 el cine independiente se abre paso en las salas de cine comerciales, lo cual da un nuevo impulso a la proyección de las películas de Bute. Gracias a esta relación con las salas de cine comercial pudo seguir financiando sus películas.²⁶ En una charla en el Art Institute of Chicago 1976, Mary Ellen Bute atribuía a la naturaleza abstracta de sus películas el hecho de que hubieran sido programadas en salas comerciales durante tanto tiempo “Son como música. Las puedes ver una y otra vez”.

Aunque sus trabajos no eran en principio películas comerciales esta fuente de ingresos fue fundamental para poder seguir creando su obra, pero fue muy criticada por ello dentro de los círculos artísticos. Según explica Lauren Ravinovitz⁴³⁸ “En las décadas de 1940 y 1950 las películas de Bute abrían la presentación de (películas de) Hollywood en el Radio City Music Hall. Había, de alguna forma, esta tensión entre el elitismo de las películas de estética modernista y su recepción popular como agradables entretenimientos.”

Los cineastas de vanguardia despreciaban cualquier vinculación comercial con el arte así que el trabajo de Bute fue excluido durante décadas de la escena artística con algunas excepciones. Según se cita en la biografía de Bute, la montadora Thelma Schoonmaker, que trabajó con Bute en la película de imagen real *Passages from James Joyce's Finnegans Wake*, explica: “Bute no era parte de la vanguardia de New York... Sus películas eran tratadas como estrenos comerciales. Hacía pases de prensa, mostraba (su trabajo) en lugares comerciales.” Según Cecile Starr, “Mary Ellen no era tomada en serio ni por la gente del cine ni por la gente de los museos”⁴³⁹

⁴³⁸ Ravinovitz, Lauren. (1995). Mary Ellen Bute. En Horak, Jean Chistopher (Ed.) *Lovers of cinema: the first American film avant-garde, 1919-1945*. EEUU: University of Wisconsin Press.

⁴³⁹ Transcripción de una entrevista telefónica de Kit Smyth Baskin con Cecile Starr en 2014. Trad. a.

Las películas de Mary Ellen Bute fueron realizadas de un modo casi doméstico en pequeños estudios con la mínima infraestructura técnica, cámara e iluminación y dependiendo de la obra, los dispositivos y materiales imprescindibles en función de la técnica con la que iba a trabajar. Esta independencia hizo que su obra fuera creada con total libertad sin tener que rendir cuentas ni cumplir expectativas, como realizar obras más comerciales para abarcar un mayor número de espectadores, o mantener un estilo plástico reconocible para afianzar a su público. Como contraparte esta independencia traía consigo dificultades económicas para financiar sus proyectos. Según se relata en su biografía Disney estuvo interesado en un par de ocasiones en contratar a Bute para sus Estudios. Ante esta oferta de trabajo ella respondió "que el único trabajo que ella quería era el suyo".

Podríamos pensar que al ser sus obras películas abstractas las grandes compañías cinematográficas no estaban interesadas en producirlas, sin embargo, como hemos detallado anteriormente, las películas de Bute tenían éxito entre el público, y fueron proyectadas en salas comerciales durante décadas. Además, hay que tener en cuenta que, otros cineastas abstractos, como Oskar Fischinger sí fueron contratados por grandes productoras como Metro Goldwyn Mayer, Paramount Pictures o Disney para realizar diversas obras, que como las de Bute no eran narrativas ni figurativas. Si no era por la falta de audiencia ni por la naturaleza abstracta de las películas de Bute, cabe especular que se debió a prejuicios de género, el hecho de que ningún estudio cinematográfico tuviera interés en producir su trabajo. Por este motivo ella realizó sus películas de forma independiente lo que contribuyó a la gran innovación plástica y técnica que implementó para realizarlas. Cuando en una entrevista le preguntaron por qué pensaba que había mujeres dedicándose a la animación independiente, respondió:

Creo que la razón es que es un campo posible. En animación puedes irte a un rincón y hacer tu trabajo de forma bastante económica, y luego salir y enseñarlo. Como un pintor que se va a su estudio y pinta.⁴⁴⁰

2.5.8 Cuestiones de género en torno de Mary Ellen Bute

La audacia, la valentía y la independencia, fueron sellos de su personalidad y de su forma de trabajar, ya que tenía claro desde un principio que su propia visión artística merecía ser una realidad. Mary Ellen Bute comenzó a realizar películas en los años 30, asumiendo desde los inicios el rol de creadora y directora de sus piezas audiovisuales, con la dificultad de ser mujer -como en anteriores casos de estudio- en un panorama artístico dominado por los hombres.

Esta valentía es evidente en datos de su biografía como que con dieciséis años se mudó a Filadelfia a estudiar en la escuela de Artes Plásticas, aunque para que sus padres lo aceptaran Bute vivía con una profesora conocida de su familia. Un año después se trasladó a New York, capital cultural de EEUU en esa época, para trabajar y estudiar artes escénicas.

⁴⁴⁰ Mary Ellen Bute entrevistada por el American Film Institute, verano de 1974. Trad. a.

En 1927 mandó una petición de empleo para formar parte de la Floating University, un proyecto del gobierno de EE.UU. que fletaba un barco con el que estudiantes y profesores recorrían el mundo, compaginando actividades académicas y culturales. Bute se postuló para enseñar teatro y danza y aceptaron esta solicitud enviada por M. E. Bute, pensando que era un hombre. Cuando en la entrevista presencial para formalizar el contrato vieron que era una mujer joven le denegaron el trabajo. Tuvo que insistir en varias cartas en las que describía su programa docente hasta que por fin la aceptaron de nuevo. En este barco recorrieron treinta y tres países mientras realizaban estudios académicos combinados con proyectos en artes escénicas, visitaron museos, galerías y teatros en ciudades como Londres o Tokio.

En 1934 conoció a Ted Nemeth y comenzaron una relación sentimental, pero Mary Ellen Bute no se casó con él hasta 6 años después, años de colaboración profesional y convivencia, cuestión no exenta de polémica durante los años 30. Sobre este hecho ella misma comenta que “no estaba del todo en contra del matrimonio, pero nunca había pensado en casarme, *that wasn't part of my picture*. Así que pasaron seis años hasta que me casé con él”⁴⁴¹. Además, parece relevante señalar que Bute no tomó el apellido de su marido, lo habitual en la sociedad norteamericana, y más aún en los años 40 del siglo pasado. Este detalle nos hace pensar en su carácter independiente y en su manera poco tradicional de entender el matrimonio.

Entre *Tarantella* de 1940 y *Polka Graph* de 1947 hay un parón de siete años. En 1941 nació el primer hijo de Mary Ellen Bute y unos años después el segundo. Entre ambos nacimientos, según se cuenta en su biografía, tuvo dos abortos no deseados lo que hizo que tuviera que permanecer en reposo durante largas temporadas, sobre todo durante la gestación de su segundo hijo que nació por cesárea, un procedimiento muy peligroso en esa época.

A pesar de esos años de parada profesional, según su biógrafa, Bute nunca fue una ama de casa. Desde que sus hijos eran pequeños tuvieron una persona que limpiaba y cocinaba, y la madre de Mary Ellen cuidaba a los niños mientras ella trabajaba en sus películas. En una crítica para el *Sunday Review* en 1952, Cecile Starr que más tarde sería una persona fundamental para Bute, escribió sobre ella “cuando los deberes de esposa y madre lo permitían, ella se concentra en su trabajo y ha presentado un número impresionante de piezas”. Resulta sorprendente, que alguien como Cecile Starr que más tarde se convertiría en una defensora férrea de la igualdad de las mujeres en los ámbitos artísticos y cinematográficos describa así a una artista como Bute. Podemos pensar que Starr, estaba impregnada por los sesgos sexistas de su época. Veinticinco años más tarde, la misma historiadora del cine publicó en 1977 un artículo que despertó gran polémica titulado *¿Está subvencionando el Gobierno el sexismo en el cine?*⁴⁴² En él señalaba con datos como los sucesivos gobiernos norteamericanos habían favorecido la desigualdad a través de subvenciones y puestos de influencia. Este artículo fue muy criticado por cineastas

⁴⁴¹ Transcripción de una entrevista de Mary Ellen Bute con Peter Wintonick (cineasta canadiense), en Montreal, nov. 1982. Trad. a.

⁴⁴² Starr, Cecile. (1977). Is the Government Subsidizing Sexism in film? *New York times*

hombres, pero abrió un debate muy necesario que aún hoy sigue vigente en la sociedad occidental.

En su biografía, Kit Smith Basquin cuenta un episodio en el que Nemeth fue sorprendido por Bute con una joven actriz, Bute estaba furiosa, pero prefirió guardar las apariencias tal y como había sido instruida en los valores tradicionales de su familia sureña. Incluso Ted Nemeth se lamentaba después de la muerte de Bute "siento no haber podido tratarla como una igual pero mi educación europea no me permitió hacerlo"²⁸ Sin embargo, a pesar de este machismo que impregnaba la relación de pareja que el propio Nemeth reconocía, en lo profesional no había duda de que él era su ayudante, como en la pareja formada por Lotte Reiniger y Carl Koch.

Estos datos biográficos, pese a su carácter anecdótico, son en ciertos aspectos representativos de lo que era ser una mujer artista en la primera mitad del siglo XX. Si partimos de la premisa feminista "lo personal es político" podemos analizar la vida y obra de Mary Ellen Bute como la de tantas mujeres que no pudieron huir de los dictámenes de patriarcado: matrimonio, hijos, soportar la infidelidad de un marido que reconoce que en lo personal no le considera como una igual. En cuanto a su trayectoria profesional, también podemos inferir las dificultades devenidas del hecho de ser mujer: nula financiación de su obra y escaso reconocimiento por parte de la academia.

Aunque Mary Ellen Bute no fue una militante por la igualdad de derechos de las mujeres como la animadora de plastilina Helena Smith Dayton, también presente en esta investigación, sí podemos interpretar, a través de su manera de trabajar y vivir, que veía en las mujeres la misma capacidad para crear que tienen los hombres.

En los últimos años de su vida Bute fue miembro fundador junto a Cecile Starr, de la Women's Independent Film Exchange, dedicado a través del proyecto Pioneering American Women Filmmakers Research Project a coleccionar y divulgar la obra de mujeres cineastas entre 1910 y 1970. Era muy consciente de las dificultades que había tenido para realizar sus obras, así que mediante esta asociación quiso poner en valor su propio trabajo y el de muchas otras mujeres cineastas cuya obra había quedado en segundo plano para la historia del cine.

La cineasta Mary Ellen Bute, trabajando contra el rol social que había heredado, y superando las dificultades económicas, logró el éxito artístico en el que había sido un campo dominado por hombres, el cine experimental.⁴⁴³

2.5.9 La trascendencia de la obra de Mary Ellen Bute

Hemos analizado los hallazgos técnicos e innovaciones plásticas implementadas por Mary Ellen Bute, los cuales abrieron el camino a los artistas audiovisuales que trabajaron en el campo de la animación tras ella. En el caso de esta autora al ser tan diversas las metodologías que empleó para crear imágenes animadas, no podemos

⁴⁴³ Smyth Baskin, Kit. (1998). *Mary Ellen Bute: Energy in motion. Angles: Women working in film & video* n° 3. Trad. a.

hablar como en el caso de otras creadoras de herederos y herederas de su técnica, por tanto, hablaremos de la trascendencia de su trabajo a partir de tres líneas distintas, aunque relacionadas entre sí.

Por un lado, tenemos la obra audiovisual creada con el objetivo de representar visualmente la música que, tras el paso de las décadas, es hoy uno de los géneros audiovisuales de mayor importancia en cuanto a lo económico y también en cuanto a lo artístico: el videoclip. En segundo lugar, podemos explorar la influencia que tuvo la obra de Bute en el arte audiovisual, el videoarte o el cine artístico. Por último, trazaremos la línea que va desde el primer uso de un instrumento electrónico para generar imágenes artísticas y cinematográficas hasta el primer arte digital, la animación generada por ordenador y el CGI.

2.5.9.1 De la música visual al videoclip

El trabajo de Bute, junto con el de otros artistas contemporáneos a ella que trabajaron en torno a la visualización del sonido a través de obras cinematográficas, se puede considerar precursor de un fenómeno que hoy en día es uno de los géneros audiovisuales más populares, el videoclip.

A pesar de la distancia en cuanto al tiempo y los objetivos tan diferentes que persiguen estas piezas audiovisuales, tanto en este cine artístico de principios del siglo XX como en el video musical actual, hay una búsqueda para traducir una pieza musical en una audiovisual. Ya en 1911, los hermanos Ginanni-Corradini crearon *Accordo di colore* la que se considera la primera obra de animación abstracta que, lamentablemente, no se ha conservado, y definieron a este tipo de películas como "música cromática".

Unos años más tarde, las películas de Oskar Fischinger también fueron creadas buscando esta relación sinestésica entre imágenes y música. Como hemos relatado al principio de este capítulo, para Bute fue imprescindible el estudio y colaboración tanto con Theremin, pionero de la música electrónica, como con Wilfred, cuyo Clavilux, era un instrumento destinado a crear "sinfonías visuales", así como la formación y el trabajo con Joseph Schillinger.

Las primeras obras del llamado *cine absoluto*, así como el trabajo de Mary Ellen Bute pueden considerarse un antecedente directo del videoclip, ya que, al igual que este último tipo de piezas audiovisuales, lo que se persigue es traducir de una forma más o menos metódica, el sonido a imágenes (Figura 131).

El videoclip tuvo una primera edad de oro a partir de 1981, cuando comienza su emisión el canal MTV dedicado en sus primeros años únicamente a la emisión de videos musicales, que dio lugar a una cantidad ingente de este tipo de piezas audiovisuales caracterizadas por la experimentación y la libertad creativa.

Se dice que actualmente vivimos una segunda edad de oro de este género, ya que debido a la proliferación de las redes sociales y a plataformas como Youtube o Tik Tok, músicos y cantantes acompañan prácticamente cada canción con una

pieza audiovisual. Si bien es cierto que ambos géneros tienen funciones y objetivos bien distintos las obras audiovisuales enmarcadas en la *música visual* son piezas artísticas y el videoclip es hoy en día una herramienta de marketing destinada a promocionar a los y las artistas, no podríamos entender estos últimos sin las primeras. Así que, a pesar de las grandes diferencias, ambos géneros buscan una expresión de la música con imágenes.

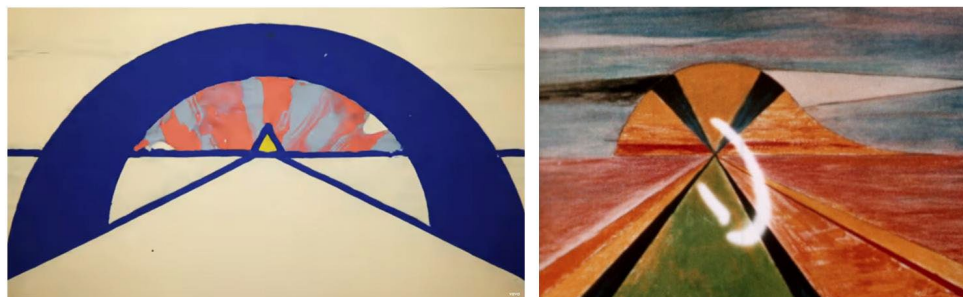


Figura 131. De izquierda a derecha:
Feels Like we Only Go Backwards, Tame impala, 2012. *Abstronic*, Bute, 1952.

Otra derivada de este afán por hacer la música visible la encontramos en el VJing. Esta disciplina creativa consiste en crear un acompañamiento visual para un concierto o para la sesión de un *discjockey*. Este acompañamiento parte de imágenes creadas o grabadas con anterioridad y que pueden ser mezcladas con otras extraídas del propio evento musical pero no se trata simplemente de reproducir esas imágenes como si se tratara de la proyección de una película, sino que, a través de un software se van emitiendo, mezclando, cortando y añadiendo efectos al ritmo de la música. La artista española Silvia Isach Saumell, pionera del VJing en España cuando se refiere a su trabajo habla de “pintar la música”⁴⁴⁴, unas palabras que resuenan a las que empleaba Mary Ellen Bute cuando hablaba de su obra.

2.5.9.2 Cine artístico, videoarte y arte audiovisual

Mary Ellen Bute tuvo la audacia de dedicarse a la animación como forma de expresión artística en un momento en el que las fronteras entre arte e industria aún estaban difusas. En Europa sí había precedentes de artistas que habían abandonado la ilustración o la pintura para dedicarse a la animación como forma de expresión artística, pero en EEUU, cuna del capitalismo, el cine y por ende la animación, eran considerados parte de la industria del entretenimiento.

El trabajo de Bute abrió camino a creadores de animación, de arte audiovisual y de cine independiente. Tomando partido en esta controversia cine/arte frente a cine/industria, muchos artistas de las generaciones posteriores a Mary Ellen Bute, han realizado su obra desde el *underground*⁴⁴⁵, en muchos casos, escogiendo la libertad creativa antes que el rédito económico o la popularidad. Si dedicarse al

⁴⁴⁴ Vives, Judith. (3 de noviembre de 2020). VJing, el arte de pintar la música. *La Vanguardia*.

⁴⁴⁵ Hablamos de cultura *underground* cuando nos referimos a aquellas manifestaciones culturales o artísticas producidas desde los márgenes de la cultura oficial, trabajando de forma independiente.

arte profesionalmente ya era y es una elección arriesgada, hay que añadir el factor de ser mujer, y la disciplina artística escogida por Bute, el cine artístico.

El audiovisual como forma de expresión artística, aunque ya cuenta con más de cien años de historia no deja de verse como un arte nuevo. Pensemos que el dibujo, la pintura y la escultura llevan con nosotros milenios, y son estas disciplinas las que el público general asume como forma de arte, ya que también, tradicionalmente, han sido más accesibles. Las primeras exposiciones de cine artístico en los museos y salas de arte moderno a finales de los años 20 y principios de los 30 del siglo XX en Europa, y desde finales de los 30 en EEUU. Eran proyecciones de películas en celuloide, acotadas por lo tanto a un espacio y tiempo muy concretos, por lo que solo el público especializado, con un interés previo por dichas obras, acudía a estos eventos.

Más adelante, los televisores permitieron que la imagen en movimiento pudiera estar de forma permanente en las galerías y museos. A partir de finales de los 60 se comercializaron las primeras cámaras de video que abarataron y simplificaron el trabajo de los artistas audiovisuales, y trajeron consigo la proliferación de este tipo de creadores y una nueva disciplina plástica, el videoarte.

Hoy en día las herramientas digitales han hecho aún más accesibles los medios audiovisuales y, además, estas herramientas proporcionan opciones casi infinitas en cuanto a técnicas y a estética, desde los programas de efectos visuales y postproducción, a la animación 2D y 3D, los controladores para animación *stop-motion*, etc.

La obra de Mary Ellen Bute fue la semilla para que otras mujeres se dedicaran posteriormente a la animación como forma de expresión artística, animadoras como Ruth Hayes, Suzan Pitt, Alice Cohen, Karen Aqua, Amy Cravitz, Lis Rhodes, Vibeke Sorensen o Nina Paley, entre otras, que siguieron el camino que Bute había comenzado a trazar a principios de los años 30 del s. XX.

Cabe destacar los paralelismos entre el trabajo de Bute y la obra de Lillian F. Schwartz y Vibeke Sorensen, animadoras pioneras de la animación digital experimental, como se detallará más adelante.

2.5.9.3 Arte y ciencia: De la animación electrónica a la animación digital

A principios de los 70 Nam June Paik, conocido como el padre del videoarte, escribía: "He tratado el tubo catódico como un lienzo y he probado que puede ser superior. Desde ahora, trataré los rayos catódicos como papel y lápiz"⁴⁴⁶. Esta frase nos recuerda a las palabras de Bute cuando habla de sus experimentos con Theremin y de su trabajo con el Doctor Ralph Potter para realizar sus primeras obras con imagen electrónica. Nunca antes de las películas animadas de Bute se habían

⁴⁴⁶ Schiff, Lillian. (1984) The Education of Mary Ellen Bute. Film Library Quarterly Vol. 17, nº2. En Pilling, Jayne (Ed.) (1992). *Women And Animation: A Compendium*. London: British Film Institute, Exhibition & Distribution Division. Trad. a.

creado imágenes cinematográficas y artísticas con dispositivos electrónicos, ni fijas ni en movimiento, así que podemos considerar a Bute la pionera del arte electrónico.

El uso de dispositivos electrónicos para generar obra plástica tiene uno de sus primeros hitos en la exposición que tuvo lugar en 1952 en el Sanford Museum de Iowa (EE.UU.), la primera exposición de gráficos realizados mediante maquinaria electrónica. En esta exposición había una sala dedicada al trabajo de Ben Laposky, pionero del arte electrónico que, a partir de los años cincuenta realizó fotografías a partir de sus experimentos con un osciloscopio. Esta es la primera exposición individual de imágenes fijas generadas electrónicamente de la que se tiene constancia, titulada *Abstracciones Electrónicas*.

Según Miche Betancourt, el uso que hizo Bute del osciloscopio es la primera antesala de la animación computarizada, avanzando de alguna forma las imágenes tridimensionales generadas por ordenador:

Como herramienta para animación, su dispositivo anticipa el desarrollo tanto en videoarte (el sintetizador de video de Paik/Abe también usaba oscilaciones para crear imágenes) igual que en otros experimentos para crear animación digital por computadora como los del artista John Whitney como artista residente en IBM en 1966. Porque ofrecía la posibilidad de cambiar el tamaño de la forma (creando la ilusión de movimiento hacia el eje z), y junto a los coordinados movimientos en x e y, el controlador del osciloscopio proporcionaba la primera animación directa de materiales abstractos que no requería algún tipo de objeto físico previo al rodaje- una necesidad presente en los experimentos con cera y moaré generados por Oskar Fischinger en los primeros años 20. La transición de un objeto físico a una fuente electrónica artificial generalmente variable, proporciona un importante precedente de los desarrollos de la imagen electrónica en el cine digital y el videoarte; la generación de imágenes con una configuración específica es una característica común en la imagen digital.⁴⁴⁷

Más adelante, pioneros del arte digital como Manfred Mohr, Charles Csury, John Whitney o Lillian F. Schwartz, crearon las primeras imágenes generadas por computadoras primitivas.

Manfred Mohr empezó su trayectoria artística como pintor, pero a principios de los años sesenta, cambió radicalmente y se dedicó a crear por ordenador imágenes generadas por algoritmos geométricos. John Whitney comenzó su trayectoria artística como cineasta experimental, y a finales de los años cincuenta empezó a realizar sus creaciones con una computadora analógica. En 1966 IBM le otorgó la primera plaza creada para un artista residente en dicha empresa.

El ingeniero Charles Csury cuya trayectoria siempre ha estado a mitad de camino entre el desarrollo tecnológico y el arte, realizó algunas de las primeras

⁴⁴⁷ Betancourt, Michel. (2013). *The History of Motion Graphics: from Avant-garde to Industry in the United States*. EEUU: Wildside Press. Trad. a.

animaciones creadas mediante una computadora. Su obra *Hummingbird* de 1967 se encuentra en la colección permanente del MOMA.

Lillian F. Schwartz, fue otra artista que podríamos considerar continuadora de la obra de Bute. Fue una de las primeras creadoras de arte digital y también fue pionera de la animación generada por ordenador. Al igual que Bute, Schwartz realizaba películas abstractas y colaboró con los laboratorios Bell donde desarrolló software informático para generar imágenes en movimiento. Sus trabajos fueron las primeras películas generadas por computadora para ser exhibidas como obras de arte.

Aunque mucho más reciente el trabajo de Vibeke Sorensen también merece ser destacado como continuador de la obra de Bute, sus películas abstractas son el resultado de la fusión entre arte y tecnología, así como sus videoinstalaciones. También Sorensen ha colaborado con científicos e instituciones como el Laboratorio de Visualización Científica Avanzada, SDSC o el Centro de Supercomputación de San Diego y ha contribuido al desarrollo de herramientas como el Sistema de Animación Estereoscópica Interactiva (ISA). En la descripción que hace Robert Russet en su libro *Hyperanimation* del trabajo de Sorensen, también resuenan las palabras de Mary Ellen Bute sobre su propia obra:

Imaginó [como Mary Ellen Bute] un arte avanzado basado en la luz. Una especie de pintura tridimensional que saldría del lienzo, y se movería en respuesta a sus órdenes, de forma similar a como un músico utiliza un instrumento para controlar y dar forma a los parámetros del sonido.⁴⁴⁸

La obra de Sorensen se enmarca en el llamado arte generativo⁴⁴⁹, uno de los subgéneros del arte digital. En el trabajo de Mary Ellen Bute con el osciloscopio también encontramos un precedente de este tipo de arte ya que el control de las imágenes generadas por el dispositivo electrónico es relativo. Es la máquina, guiada por la mano humana, la que interpreta la entrada de impulsos eléctricos que provienen de la música y los traduce a imágenes. Este "banco de datos de imágenes generadas por el osciloscopio"⁴⁵⁰ era la materia prima que Bute iba combinando en infinitas posibilidades creativas.

⁴⁴⁸ Russet, Robert. (2009). *Hyperanimation*. Indiana University Press. John Libbey Cinema and Animation. Trad. a.

⁴⁴⁹ Llamamos generativo al arte creado colectivamente entre un artista y un sistema autónomo, un ordenador, por ejemplo, en el que el artista define el proceso y los parámetros para la creación de la obra, y la máquina los genera.

⁴⁵⁰ Leigh, Michelle. (2012) *Animated Music: Early Experiments with Generative Art*. XV Jornadas de Arte Generativo. Trad. a.

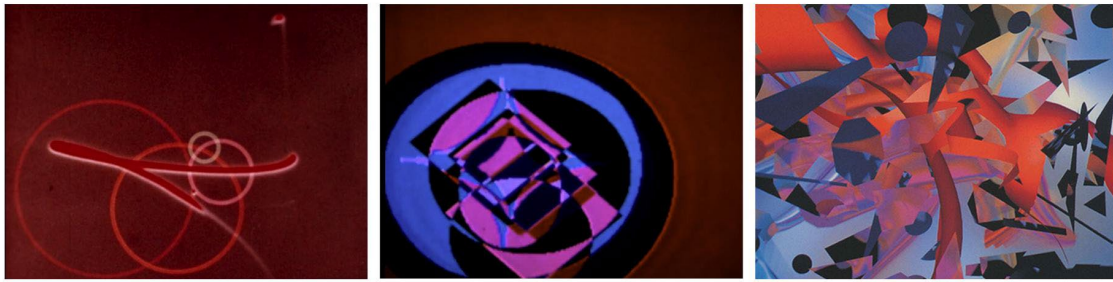


Figura 132. De izquierda a derecha:
Abstronics, Bute, 1952. *Fantasies*, Schwartz, 1976. *Maya*, Sorensen, 1993.

En la imagen superior (Figura 132) podemos ver las resonancias del trabajo de Bute creado con osciloscopio en la obra de Lillian F. Swartz realizada con un software primitivo de creación y animación de imágenes generadas por ordenador en 1976, y en las películas de Sorensen, en este caso una animación tridimensional y estereoscópica realizada en el ámbito del arte generativo.

Desde los años 30, cuando trabaja con Wilfred, Theremin y Schillinger, Mary Ellen Bute ya ansía trazar un puente entre arte y ciencia, desde la creación de patrones matemáticos para representar visualmente la música hasta el desarrollo de tecnología, que le permitiera llevar a cabo su obra.

Hoy en día es una tendencia dentro del panorama artístico estas fusiones entre arte y ciencia, y arte y tecnología, en proyectos como Arts@CERN, programa de residencias artísticas en el que desde 2010 se invita a artistas con el objetivo de promover el diálogo entre arte y ciencia. Hoy en día es ingente la lista de artistas, hombres y mujeres que sucedieron a Bute y que trabajan sobre esta relación entre el arte, la ciencia y/o la tecnología. En este sentido, podemos nombrar el trabajo de la ya mencionada Vebeke Sorensen, y uno de sus últimos proyectos, de 2021, *Starlight*, en colaboración con los físicos teóricos Prof Lock Yue Chew y Dr. Andri Pradana, una instalación interactiva que visualiza el entrelazamiento cuántico utilizando datos reales del famoso Experimento de la Campana Cósmica de 2018.

Volviendo a los pioneros del arte electrónico sus trabajos derivaron rápidamente en el desarrollo de las primeras herramientas digitales para crear imágenes estáticas y en movimiento. Para el desarrollo de este tipo de software ha sido imprescindible la colaboración de artistas junto a ingenieros y programadores, así como Bute trabajó junto a Bell Labs, hoy en día, ilustradores animadores, artistas audiovisuales y un largo etcétera, participan en el desarrollo y evolución de programas como Photoshop, After Effects, Toon boom, Blender, entre muchos otros. Así pues, si el arte electrónico fue la antesala de la animación digital. Las películas de Mary Ellen Bute fueron sus primeros antecedentes.

2.5.10 El reconocimiento a toda una vida dedicada al cine experimental

Mary Ellen Bute realizó 15 películas de animación no figurativa entre 1932 y 1953. A partir de 1958 rodó cuatro películas de imagen real, *The Boy Who Saw Through* (1958), *Passages from James Joyce's Finnegans Wake* (1965), *The Skin of Our Teeth*

(inacabada) y *Out of the Cradle Endless Rocking: The Odyssey of Walt Whitman, a Builder of the American Vision*, en la que trabajó entre 1976 y 1983 y que no pudo terminar por falta de financiación. La más destacada de estas películas es *Passages from James Joyce's Finnegans Wake* que ganó el premio del Festival de Cannes a la dirección novel en 1965.

Hasta muy recientemente el arte audiovisual y el cine artístico y experimental ha sido escasamente estudiado por parte de historiadores del cine y académicos, y, durante décadas, eran muy pocas las publicaciones que se ocuparon de este tipo de cine. En el caso de Bute trabajar una disciplina artística en los márgenes (la animación abstracta) y ser mujer son, posiblemente, los dos factores que, sumados, dan lugar al poco reconocimiento que ha tenido su obra. A pesar de la importancia y la trascendencia de su trabajo artístico, Mary Ellen Bute es desconocida para el público en general, apenas se la nombra en algunas universidades, y su aparición en las obras fundamentales sobre el cine de animación es muy limitada. En palabras de Lillian Schiff:

Esta ingeniosa y fuertemente independiente cineasta, tuvo una larga carrera, un primer periodo de éxito comercial, y después solo algún reconocimiento intermitente por parte de la crítica seria. Muy pocos estudiantes de cine han oído hablar de su obra o han visto (su trabajo) en clase. Los historiadores de cine le han prestado muy poca o ninguna atención.⁴⁵¹

Podemos nombrar algunas publicaciones pioneras en las que sí aparece Mary Ellen Bute. En el libro *Experiment in the Film*⁴⁵² editado por Roger Manvell en 1949 hay un capítulo escrito por Lewis Jacobs titulado *Avant-garde Production in America* en el que se le dedican dos páginas a la obra de Mary Ellen Bute, y se realiza un análisis comparativo entre la obra de Bute y Oskar Fischinger. En el capítulo *Pioneers of Abstract Animation in America*, del libro *Experimental Animation*⁴⁵³, escrito por Cecile Starr y Robert Russett en 1976, el primer nombre que aparece es el de Mary Ellen Bute. En este mismo libro hay un capítulo dedicado a ella en el que se repasa toda su obra creada con animación, y que se acompaña del texto *Abstronics*, escrito por la propia Bute en 1954. También en *Women & Animation* (1992), editado por Jayne Pilligrin, Lillian Schiff habla de la importancia de la obra de Bute en los siguientes términos:

La primera persona en América y seguramente la primera mujer en hacer películas animadas abstractas, la primera en el mundo en usar imágenes generadas electrónicamente en una película, y la primera persona que hizo una película basada en una novela de James Joyce.⁴⁵⁴

⁴⁵¹ Schiff, Lillian. (1984). The Education of Mary Ellen Bute. Film Library Quarterly Vol. 17, nº2. En Pilling, Jayne (Ed.) (1992). *Women And Animation: A Compendium*. London: British Film Institute, Exhibition & Distribution Division. Trad. a.

⁴⁵² Manvell, Robert (Ed.). (1949). *Experiment in the Film*. London, Grey Walls Press.

⁴⁵³ Russett, Robert y Starr, Cecile. (1976). *Experimental Animation: An Illustrated Anthology*. Van Nostrand Reinhold Co.

⁴⁵⁴ Schiff, Lillian. (1984). The Education of Mary Ellen Bute. Film Library Quarterly Vol. 17, nº2. En Pilling, Jayne (Ed.). (1992). *Women And Animation: A Compendium*. London: British Film Institute, Exhibition & Distribution Division. Trad. a.

En *Cartoons, 100 años de animación*⁴⁵⁵, uno de los compendios más importantes sobre la historia de la animación, Giannalberto Bendazzi, académico, crítico e historiador, cuando habla del cine de vanguardia americano de finales de los 40 y principios de los 50 explica que “los grupos de vanguardia, recogían el legado espiritual de Mary Ellen Bute y Oskar Fischinger, y daban origen a nuevas creaciones abstractas que complementaban perfectamente la investigación lingüística y estilística que se estaba llevando a cabo fuera de Hollywood”, reconociendo la enorme influencia que tuvo Bute en el cine de vanguardia posterior y en la obra de artistas que crearon obras de cine arte. En su obra más reciente, *Animation: A World History*, Bendazzi le dedica algo más, media página en la que escribe:

“Ver el sonido” era su misión, y para lograr ese resultado, se sintió libre de combinar varias técnicas: dibujo, pintura, luces de colores, tinta flotando en agua, recortables. Sus películas abstractas fueron, sin embargo, estilísticamente consistentes y originales, siempre llenas de vida e incluso alegría.

En los últimos años se ha editado una biografía, *Mary Ellen Bute. Pioneer animator*, de Kit Smyth Basquin que ha sido fundamental en el presente capítulo. También se han publicado algunos artículos académicos y capítulos de libro, y así su figura está siendo recuperada. Como apunta Kristian Moen al afirmar que actualmente “sus referencias aparecen regularmente en las historias del cine abstracto y la animación.”⁴⁵⁶

A pesar de ser tan escaso el rastro de su obra artística, en los más relevantes tratados sobre historia de la animación, en su momento sí obtuvo reconocimiento y cierta popularidad. Como se ha comentado sus películas se proyectaban junto a largometrajes comerciales en salas de cine de todo EEUU, e incluso fueron emitidas en televisión ante millones de espectadores. Su trabajo fue, desde sus primeras obras, objeto de crónicas y reportajes, tanto en prensa y revistas especializadas en cine o tecnología, como en publicaciones generalistas.

En 1936, tras su primera película, podían leerse titulares de periódico como “La música hecha visible en una extraña película”⁴⁵⁷, “El color, el sonido y la luz danzan con pasos armoniosos en una *Synchromy*, una forma de arte creada por una chica de Texas”⁴⁵⁸, “Las ideas de Aristóteles sobre el arte por fin llevadas a cabo en la pantalla de cine”⁴⁵⁹ en reportajes a toda página. La prensa siguió haciéndose eco tanto de cada uno de los estrenos de las películas de Mary Ellen Bute como de las proyecciones de obras anteriores.

⁴⁵⁵ Bendazzi, Giannalberto. (2003). *Cartoons: 110 años de animación*. Ed. española. Ocho y Medio.

⁴⁵⁶ Moen, Kristian. (2019). Expressive Motion in the early Films of Mary Ellen Bute. *Animation: an interdisciplinary journal*, Vol. 14(2) pp. 102–116. Trad. a.

⁴⁵⁷ *Modern Mechanix*, 1936.

⁴⁵⁸ *New York World Telegram*. Junio de 1936.

⁴⁵⁹ *Motion Picture Herald*. Agosto de 1936. Trad. a.

En 1940 formó parte de una exposición en el MOMA de New York titulada *Designs for Abstracts Films*, comisariada por Iris Barry. En esta exposición podían verse también trabajos de Leopold Survage, Douglass Crockwell, Howard Lester y Horace Pierce.⁴⁶⁰

Albert Ginsky que, en el año 2014, publicó una exhaustiva biografía sobre León Theremin, escribió un texto sobre Bute para Kit Smyth Basquin:

Ella fue la verdadera pionera, y su importante lugar en la historia debe ser consolidado especialmente en lo relativo a su primacía, ya que estaba allí con muchas técnicas por delante de algunos a los que hoy se atribuyen sus descubrimientos.⁴⁶¹

En 1983, sólo unos meses después de la muerte de Mary Ellen Bute, el MOMA le rendiría un homenaje con un acto conmemorativo y la programación de sus películas. Hoy en día, sigue siendo objeto de retrospectivas y monográficos en museos y salas. En España la última retrospectiva sobre su trabajo fue en 2018, en el CCCB⁴⁶².

2.5.11 Conclusiones sobre la vida y la obra de Mary Ellen Bute

Mary Ellen Bute fue pionera en diversas técnicas de animación. Durante los veinte años que dedicó a hacer películas en este medio su trabajo fue un continuo experimento en metodologías, estilos y plásticas. Realizó sus primeras obras, con la técnica del *stop-motion* usando objetos cotidianos y algunos elementos escultóricos diseñados para la filmación de dichos trabajos. A continuación, experimentó con la técnica de los dibujos animados, más tarde con el *cutout*, combinando mediante la impresora óptica estos procedimientos con imágenes obtenidas mediante la grabación de pintura sobre cristal, pintura depositada en un tanque de agua, humo, etc.

En ese afán por descubrir nuevos procedimientos expresivos comenzó a producir imágenes con dispositivos electrónicos, una búsqueda que había comenzado a principio de los años treinta cuando trataba de encontrar la manera de dibujar con la luz. A finales de los años cuarenta consiguió por fin crear este tipo de imágenes mediante electricidad usando un osciloscopio modificado. De esta forma, se convirtió en la precursora del arte electrónico, primer antecedente de la animación digital.

⁴⁶⁰ *Motion Picture Herald*. Marzo, 1940.

⁴⁶¹ Ginsky, Albert (sin datar) citado En Smyth Baskin, Kit. (2020). *Mary Ellen Bute: Pioneer Animator*. John Libbey & Co Ltd. Trad. a.

⁴⁶² Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona.

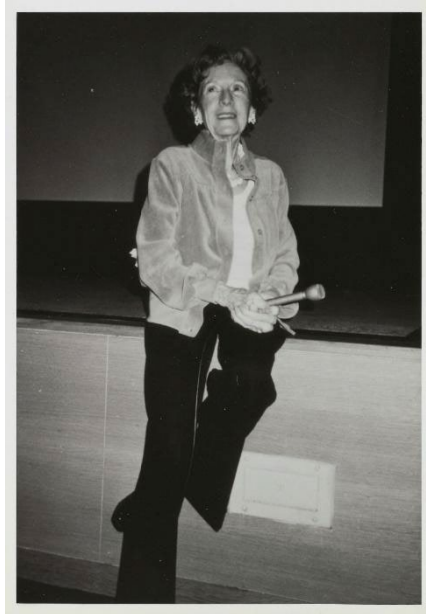


Figura 133: Mary Ellen Bute en *Cineprobe*, MOMA New York, Starr, 1983.

Además de esta experimentación constante en cuanto a las técnicas para crear imágenes animadas, Bute fue la primera mujer y la primera persona en EEUU en crear películas abstractas, siendo una adelantada de fenómenos artísticos como el arte audiovisual y el videoarte. En estas obras incorporó los movimientos artísticos más vanguardistas contemporáneos a su producción cinematográfica, desde la *abstracción lírica o geométrica*, el *expresionismo abstracto* y la estética del arte electrónico. También realizó sus obras bajo la premisa de aunar arte y ciencia, aplicando las matemáticas y las innovaciones tecnológicas a su proceso de producción. Sus películas forman parte de lo que hoy conocemos como música visual ya que el objetivo fundamental de la artista era representar visualmente la música, es decir, traducirla a imágenes. En este sentido, podemos considerar sus obras como el antecedente directo del videoclip, uno de los géneros audiovisuales más populares de hoy en día en los que también se busca interpretar una pieza musical mediante imágenes. Con este fin, Mary Ellen Bute implementó una suerte de métodos científicos basados en las matemáticas siendo una de las primeras artistas en aunar arte y ciencia.

Es de justicia, por tanto, sacar a la luz la importancia de la obra de una mujer que, en su afán de expresar y traducir la música a imágenes, fue pionera de la animación experimental y del arte electrónico, y cuya obra ha trascendido influyendo directa e indirectamente en los artistas de estas disciplinas que la sucedieron.

2.6 Gisèle Ansorge: La animación de arena

Gisèle Ansorge fue animadora, ilustradora y escritora y, junto a su marido, Ernest Ansorge, realizó las primeras películas de la historia del cine creadas con la técnica de animación de arena. Juntos, fueron los primeros animadores suizos en traspasar las fronteras de su país a través de su obra artística, y contribuyeron junto a Bruno Edera, a la creación del GSFA, el Grupo Suizo de Cine de Animación que, aún hoy trabaja por la preservación y difusión de los trabajos de animadores y animadoras del país helvético.

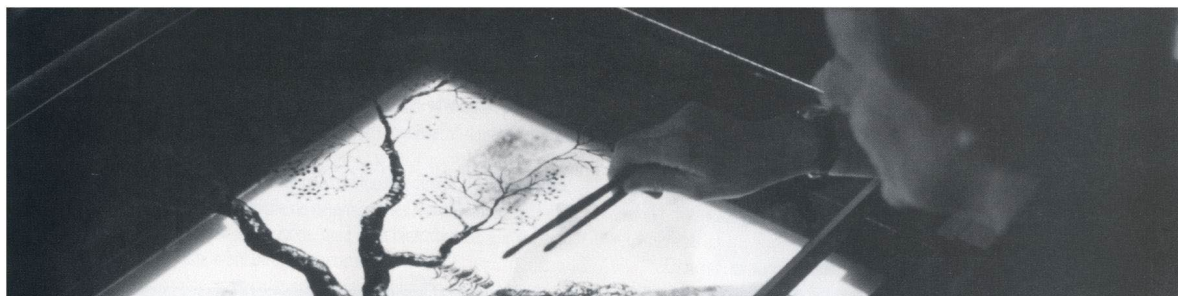


Figura 134. *Gisèle Ansorge trabajando*, Nag Ansorge, sin datar.

Aunque realizaron películas con otras técnicas, la animación de arena es la que centrará este capítulo, ya que es la metodología para crear películas animadas en la que Gisèle Ansorge fue pionera, pero antes, apuntaremos algunos detalles biográficos que son necesarios para comprender la trayectoria de Gisèle, y de la pareja en conjunto.

En el caso de la animación de arena, trabajo íntimo e individual, queda claro a través de las fuentes y documentos y de las declaraciones de los propios autores de las obras, que Gisèle realizaba el trabajo artístico, diseñando y animando, mientras que Nag tenía un rol más técnico en cuanto a la iluminación y trabajo de cámara, y en la etapa de postproducción, con la edición de las películas. En otros aspectos, como en la escritura de los guiones, trabajaban a cuatro manos excepto en la película *Anima*, que Gisèle realizó sola como un plano secuencia, en el que unas imágenes se transformaban en otras.

Como detallaremos a continuación, las primeras obras filmicas de los Ansorge estaban creadas con animación *stop-motion* de marionetas tridimensionales, no con arena, e incluso, a partir de que comenzaron a trabajar con esta técnica y empezaron a tener reconocimiento como artistas, la compaginaron con otros proyectos y disciplinas creativas. Nag se dedicó durante muchos años a realizar películas informativas por encargo y, entre 1962 y 1981, llevó a cabo un proyecto en la Clínica Psiquiátrica Universitaria de Lausanne. Gisèle combinaba su dedicación a la animación con la escritura de cuentos, novelas, guiones para cine y televisión, así como obras de teatro y radio. También realizaba obra gráfica con técnicas como el collage o el grabado, así como ilustraciones creadas con arena. Gisèle y Ernest, también realizaron juntos dos largometrajes de imagen real, *An Heiligen Wasser* (1960) y *D'un jour à l'autre* (1974).

2.6.1 Gisèle y Nag Ansorge y sus comienzos como cineastas

Gisèle Dietrich nació en 1923 en el pequeño pueblo francés de Morteau, y al terminar el bachillerato fue a Lausanne a estudiar Farmacia. Aunque ella hubiera preferido estudiar arte, la situación económica, así como la mentalidad de su familia le obligó a elegir una profesión que, en apariencia, tenía más posibilidades de futuro. En 1952 se casó con Ernest Ansorge, conocido como Nag, un ingeniero mecánico nacido en Lausanne en 1925. La pareja se trasladó a Zúrich donde Gisèle abrió una farmacia, mientras Nag trabajaba en Escher Wyss, una empresa industrial dedicada a la fabricación de turbinas y otros componentes mecánicos. Según Luc Plantier, desde que se conocieron “la pareja empezó a interesarse por el cine. Decidieron hacer películas de marionetas después de ver el famoso *Czech legends* de Jiri Trnka”⁴⁶³.



Figura 135. Fotogramas de la película *Pam et Poum*, Gisèle y Nag Ansorge, 1957.

Comenzaron a realizar películas en su propio apartamento, donde instalaron su primer set de rodaje. De una forma autodidacta en 1957 filmaron su primera obra de animación, *Pam et Poum*, un cortometraje realizado con muñecos de peluche que pertenecían al sobrino de Gisèle y animado con la técnica *stop-motion*. La obra, de diez minutos de duración fue rodada en película de 8 milímetros en blanco y negro. Según la investigadora Chloé Hoffman, el mono y el oso de peluche no fueron rodados en un decorado construido *ad hoc*, sino que usaron como escenario el propio apartamento de la pareja⁴⁶⁴. Este trabajo entronca con algunas de las primeras películas de la cinematografía *stop-motion*, como *Dreams in Toyland* (1908), de Arthur Melbourne-Cooper, en la que también fueron empleados juguetes fabricados industrialmente para ser adquiridos en comercios, y no marionetas diseñadas con el fin de ser animadas.

Ese mismo año se trasladaron a un apartamento más grande para disponer de un espacio dedicado a la creación de películas de animación. Con este fin adquirieron una cámara de 16 milímetros y comenzaron la realización de *La lutte contre la douleur*, una pieza publicitaria creada para participar en un concurso local. Para esta obra Gisèle construyó marionetas basadas en sus propios diseños a partir de fieltro, guata y esferas (posiblemente de corcho o madera). Los decorados fueron

⁴⁶³ Plantier, Luc (1994). *Pris dans les sables mouvants, Gisèle et Nag Ansorge*. Centre International du Cinéma d'Animation, Festival d'Annecy.

⁴⁶⁴ Hofmann, Chloé. (2015). *Les poupées de Nag et Gisèle Ansorge (1958-1963.) Techniques et pratiques*. TFM Maîtrise universitaire ès lettres en histoire et esthétique du cinéma, Universidad de Lausanne.

fabricados por Nag sobre una superficie de madera y, además de este material utilizaron cartón, papel y telas.

La película de siete minutos y en color consiste en tres pequeños cortometrajes, destinados a publicitar el analgésico Togonal (Figura 136). Hay que tener en cuenta, que el cine en la Suiza de los años cincuenta todavía no había tenido un gran desarrollo y aún menos el cine de animación. Sin embargo, empresas e industrias sí habían visto el potencial comercial del audiovisual y se realizaba cine animado publicitario. En buena medida contribuyó a este hecho Julius Pinschewer, el empresario de la publicidad de origen alemán que había encargado a Lotte Reiniger sus primeros trabajos comerciales y que tras la II Guerra Mundial residía en Suiza. Entre 1958 y 1960 Gisèle y Nag realizaron por encargo tres películas publicitarias realizadas con animación de marionetas, que compaginaron con otros proyectos profesionales y personales. Estas fueron *Action pharmacie* (1958), *Les Machines à coudre Husqvarna* (1960) y *Les Grands magasins La Placette* (1961).



Figura 136. *Togonal: La Lutte contre la Douleur*, Gisèle y Nag Ansorge, 1958.

La Danseuse et le Mendiant (1958) fue su siguiente película de ficción que tuvo una buena acogida en el 20º Concurso de la Unión Internacional de Cineastas Amateurs de Bad-Ems, en Alemania, lo que les animó a dedicarse profesionalmente al cine. En 1958 Gisèle vendió su farmacia y Nag abandonó su trabajo como ingeniero, y la pareja se mudó a Etagnières, un pequeño pueblo cercano a Lausanne.

La casa de campo a la que se trasladaron era muy grande. Gisèle disponía de tres habitaciones para su trabajo: una para escribir, otra destinada a las artes plásticas como el dibujo, el collage o el grabado, y la tercera, dedicada a la animación⁴⁶⁵. También tenían espacio en el sótano para un pequeño taller, e incluso una pequeña sala de montaje y proyección, y allí se ubicó el archivo de la pareja hasta la muerte de Ernest Ansorge en 2013. Es en esta época cuando empiezan a usar la marca Nag Film para sus trabajos. En la casa de Etagnières se dedicaron durante seis meses a la filmación de *La Légende du pont du Diable* (1959), una película en color de quince minutos de duración hecha con animación de marionetas, pero a pesar del gran esfuerzo que invirtieron en ella no les proporcionó los frutos que esperaban.

⁴⁶⁵ Plantier, Luc (1994). *Pris dans les sables mouvants, Gisèle et Nag Ansorge*. Centre International du Cinéma d'Animation, Festival d'Annecy.

Hay varios motivos por los que los Ansorge deciden abandonar la animación *stop-motion* de marionetas. En primer lugar, la gran complejidad a la hora de producir estas películas con un equipo de dos personas hasta el punto que Gisèle definió la animación de muñecos como "extremadamente dolorosa a nivel físico."⁴⁶⁶ Por otro lado, encontramos la enorme decepción que supuso para la pareja la falta de éxito de *La Légende du pont du Diable*, una película que ellos consideraban que alcanzaba una calidad profesional. Y, finalmente, el descubrimiento de una técnica que sí les reportó el reconocimiento que deseaban, la animación de arena.

La Légende du pont du Diable fue presentada en la primera edición del Festival Internacional de Animación de Annecy en 1960, y, según contaba Gisèle, hubo la impresión en parte del público de que "nuestro trabajo (era) una parodia de las películas de marionetas ¡que, por supuesto, no era en absoluto nuestra intención!"⁴⁶⁷. Según Luc Plantier la pareja intentó vender los derechos de la obra a distribuidoras especializadas en noticiarios, que se proyectaban como preámbulo a los largometrajes, y que muchas veces incluían pequeñas piezas de animación, casi siempre de autores extranjeros, como Walt Disney. Los Ansorge pensaban que, siendo suizos, estas distribuidoras o los programadores de salas de cine estarían encantados en proyectar obras de artistas locales, pero no fue así, y no consiguieron ninguna venta.

Sin embargo, a raíz de uno de estos contactos en busca de distribución para sus trabajos animados, a finales de 1958 Nag fue contratado por Cinéac-Lausanne, una sala de cine que estuvo abierta entre 1938 y 1969 y que, además de películas importadas, producía sus propios noticiarios basados en la filmación de acontecimientos locales. Este trabajo le proporcionó a Nag un bagaje técnico en cinematografía que resultó fundamental para sus trabajos posteriores. "Aprendí mucho técnicamente: como trabajar rápido sobre una amplia variedad de temas y a filmar sin edición adicional para que el producto pudiera estar acabado al final de la semana" ⁴⁶⁸. También filmó algunos documentales más largos y elaborados, como *Château Vaudois*, de 1960, donde Gisèle participó como documentalista y guionista, y donde realizaron unos títulos de crédito con animación *stop-motion*.

En 1959 filmaron *Techniques du film d'animation* o *Techniques d'animation*, una película de doce minutos de duración con fines didácticos que, como indica su título, es una muestra de diferentes procedimientos para crear imágenes animadas: dibujos animados *cel*, animación *stop-motion* de marionetas y objetos, de fotos, de recortes y de otros materiales. La obra estaba pensada para ser presentada en directo en una especie de conferencia de unas dos horas de duración, en la que los autores iban comentando las diferentes metodologías para crear animación, así como algunos apuntes históricos sobre esta disciplina cinematográfica. La obra tuvo cierto recorrido en centros educativos donde además impartieron talleres. En esta película

⁴⁶⁶ Ansorge, Gisèle. (1991). Entrevista de Alphonse Layaz a Gisèle Ansorge. Trad. a.

⁴⁶⁷ Ansorge, Gisèle. (1961). Entrevista de Ivette Z'Graggen a Gisèle Ansorge. Trad. a.

⁴⁶⁸ Ansorge, Nag. (1992). Entrevista personal. Trad. a.

utilizaron por primera vez arena (u otro material similar) animada, una técnica que siguieron perfeccionando en los años siguientes.

En 1963 realizaron la primera obra audiovisual creada por completo con esta nueva técnica que habían inventado, aunque, no está documentado qué material concreto usaron para realizarla. Pudo ser arena de cuarzo con la que realizaron sus siguientes películas u otro tipo de polvo. Fue un encargo para un stand médico en la Expo 64, la Exposición Nacional Suiza en Lausanne. Les habían encargado la producción de una película en la que se explicara la circulación de la sangre en los niños enfermos de cianosis, y pensaron que la animación con arena era la técnica ideal para representar visualmente el movimiento de los fluidos. Según Luc Plantier:

Fueron tres secuencias cortas usando polvo blanco y negro. Estas imágenes representan de forma más o menos abstracta, cosas como bacterias. Se producían efectos interesantes usando iluminación directa, pero los Ansorge no estaban contentos estéticamente.

Lamentablemente no se conserva la película y ni siquiera tiene título, o se desconoce, pero sabemos que fue el punto de partida para el desarrollo de una técnica de animación con la que realizaron once películas entre 1967 y 1991.

Antes de centrarnos en las obras realizadas con el procedimiento de la animación de arena es de interés comentar brevemente dos cuestiones. La primera son las películas que combinaban animación e imagen real rodadas por Nag junto a los pacientes psiquiátricos del Hospital de Cery y la segunda, una película de animación *cutout*, que ninguna fuente bibliográfica ha analizado hasta ahora y que resulta una anomalía técnica y estética en la filmografía de los Ansorge.

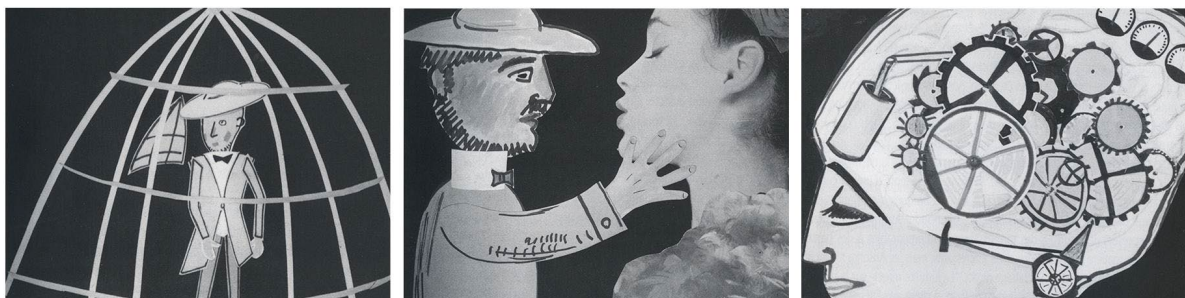


Figura 137. *La Poète et la Licorne*, creada por los pacientes de la Clínica Psiquiátrica Universitaria de Lausanne, 1962.

Uno de los encargos de Cinéac-Lausanne a Nag Ansorge fue la grabación de la inauguración de la Clínica Psiquiátrica Universitaria de Lausanne, también conocida como Hospital de Cery. Durante ese rodaje, el Doctor Müller, director de este centro médico le propuso una colaboración y contrató a Nag Ansorge para dirigir talleres con los pacientes, con el fin de usar la expresión cinematográfica como terapia. De este proyecto, que estuvo en funcionamiento entre 1962 y 1981, surgieron trece películas, de las cuales ocho fueron obras de animación. Algunas se crearon con animación de recortes como podemos ver en la (Figura 137), en la que se muestran algunos fotogramas de *La Poète et la Licorne* de 1962. Curiosamente, René Laloux,

el director de una de las obras fundamentales del cine de animación francés, *La Planete sauvage* (1973), realizó un proyecto similar en 1960, cuando rodó, junto a los pacientes del hospital psiquiátrico en el que trabajaba, el cortometraje *Les Dents du singe*, que también incluye secuencias animadas.



Figura 138. Proceso de trabajo de *Tempus*, animación de Gisèle y Nag Ansorge, 1970.

En 1970 la RTS⁴⁶⁹ emitió un documental titulado *24 images par seconde*. En él, diferentes figuras relevantes de la animación helvética mostraban sus estudios y sus procesos de trabajo. Hay una parte dedicada a Gisèle y Nag Ansorge en la que los vemos trabajando en una película de animación de recortes, una técnica que nunca se ha identificado con el trabajo de los Ansorge. Hay que precisar que, no es una obra de siluetas como las creadas por Lotte Reiniger que podría tener más similitudes estilísticas con sus obras de arena, sino que, las imágenes que vemos corresponden a recortables de estilo gráfico *cartoon*, animadas con la técnica *stop-motion*. Los diseños de esta obra, guardan similitudes, en cuanto a su diseño, con los trabajos de la productora estadounidense UPA⁴⁷⁰ o con los españoles Estudios Moro. En los archivos de la Cinematheque Suisse se encuentra digitalizada *Tempus*, la película en color de 13 minutos a la que nos estamos refiriendo (Figura 138). Fue encargada por el Buró Suizo de Relojeros destinada a animar a los jóvenes a dedicarse a la mecánica en ese ámbito. Según explica Luc Plantier en su libro sobre los Ansorge, estos animaron los recortes pintados diseñados por Jean Monod. Thierry Fervant fue el compositor de la música y siguió colaborando con Gisèle y Nag Ansorge en otros trabajos.

2.6.2 La técnica de la animación de arena

La técnica de animación de arena forma parte de la categoría de la animación *stop-motion*, en la que el animador o animadora desplaza, modifica o deforma un objeto o material, graba un fotograma, vuelve a provocar un cambio, vuelve a grabar y así sucesivamente. En el caso de la arena hay muchas particularidades que diferencian el trabajo con este componente del que se puede realizar con una marioneta tridimensional, como las creadas con plastilina por Helena Smith Dayton o las figuras de cartulina recortada como las que animaba Lotte Reiniger. La arena no es un material compacto, ni maleable. En realidad, es un conjunto de pequeñísimos

⁴⁶⁹ Radio Televisión Suiza.

⁴⁷⁰ United Productions of America.

elementos cuyo manejo y control es sumamente complejo como veremos a continuación.

El primer dato que tenemos al respecto del uso en una película del polvo como material para animar es en *Les Beaux arts mystérieux* de Emile Cohl, filmada en 1910. Esta obra, es una suerte de catálogo de trucajes cinematográficos creados con animación *stop-motion*, al estilo de las obras de Méliès o Segundo de Chomón, cuyos *trick films* fueron muy populares en las primeras décadas del cine primitivo. *Les Beaux arts mystérieux* forma parte de estas obras concebidas como espectáculo de magia, y sigue la estela de *The Enchanted Drawing* (1900) o *Humorous Phases of Funny Faces* (1906), ambas de James Stuart Blackton, o *Fantasmagories* (1908) del propio Cohl, en las que vemos como la mano del artista va creando obras gráficas que cobran vida propia. Sin embargo, en esta obra, Cohl va más allá y elimina la mano del artista, haciendo más asombroso el truco de prestidigitación cinematográfica.

La película comienza con una hoja en blanco sobre fondo negro junto a la que hay una cajita y una especie de atomizador de perfume. De la cajita sale un carboncillo que comienza a dibujar un paisaje sobre el papel en blanco. El carboncillo vuelve a la cajita y del atomizador va saliendo un polvo negro en ráfagas hasta que cubre por completo el dibujo. En el polvo negro se va abriendo un círculo que deja ver como el dibujo ha cambiado a una fotografía del mismo paisaje (Figura 139). No tenemos datos del material usado para realizar esta secuencia, pero podría ser polvo de carbón, o también café molido.



Figura 139. Fotogramas de *Les Beaux arts mystérieux*, Emile Cohl, 1910.

Unos años más tarde, en el largometraje *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (1926) de Lotte Reiniger, también podemos ver una secuencia creada con animación de arena. Como ya se ha descrito en el capítulo dedicado a esta autora, la aparición del genio de la lámpara en la secuencia de Aladino es el primer ejemplo en la historia del cine del uso de esta técnica para animar a un personaje.

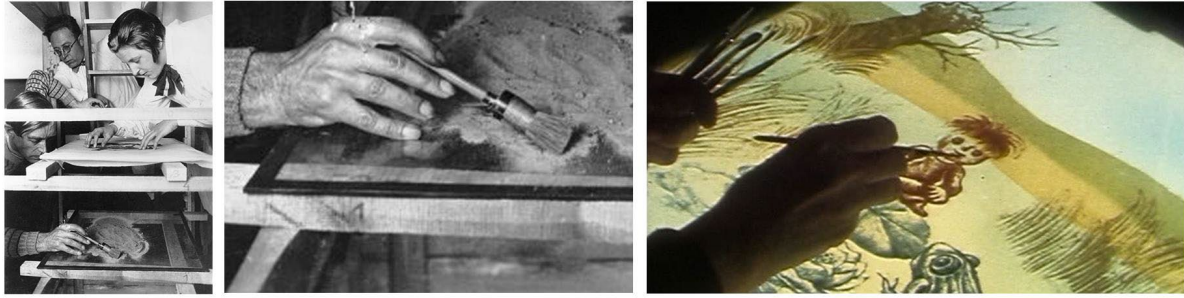


Figura 140: De izquierda a derecha: Lotte Reiniger, Walter Ruttmann y Carl Koch en el rodaje de *Die Abenteuer des Prinzen Achmed*, autor desconocido, 1923-1926. Detalle de la mano de Walter Ruttmann, trabajando la arena con un pincel. Detalle de la mano de Gisèle Ansorge trabajando en *Si j'étais...si j'avais*, autor desconocido, 1979.

En el caso de la película de Reiniger el uso de la arena animada es un recurso para crear un efecto especial de los muchos que se elaboraron para esta obra con materiales como cera, pintura o papel. En la imagen superior (Figuras 140a y 140 b) podemos ver a Walter Ruttmann encargado de realizar los efectos de la película, poniendo en práctica este procedimiento para crear imágenes. No sabemos si la elección de esta técnica partió de Reiniger o de Ruttmann, pero, observando el resultado, podemos afirmar que es muy adecuada, ya que el genio tiene una naturaleza física vaporosa y surge de la lámpara como una nube de humo. De esta forma, en la película alemana, se avanza en la utilización de esta metodología para crear metamorfosis y transformaciones fluidas, el rasgo más característico de la técnica de animación de arena.

En 1946 Francis Lee realizó el cortometraje *Le Bijou*, y según relatan Robert Russet y Cecile Starr en su libro *Experimental Animation*, "usó trocitos de cristal de colores, cera, arena y otros materiales para los diseños y las texturas."⁴⁷¹ Sin embargo, esta obra no ha podido ser visionada por lo que no podemos confirmar si Lee trabajó con este material ni el uso que hizo del mismo. Por lo tanto, si nos ajustamos a las obras que hemos podido analizar, entre *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* de 1926 y el primer uso que hacen los Ansorge de la animación de arena en 1959, no se han encontrado otros ejemplos cinematográficos de la puesta en práctica de este procedimiento para crear imágenes animadas.

2.6.2.1 El material y las herramientas

Gisèle y Nag Ansorge tardaron años en depurar una técnica que les parecía prometedora, tras muchas pruebas y experimentación, tanto con los materiales como con la metodología para trabajar con estos. Probaron a animar polvos de uso doméstico como harina, café y azúcar, hasta que dieron con el adecuado, la arena de cuarzo. Es posible que, la experiencia de Gisèle, que había estudiado y ejercido como farmacéutica, le proporcionara el conocimiento de otros medios menos

⁴⁷¹ Russett, Robert y Starr, Cecile. (1976). *Experimental Animation: An Illustrated Anthology*. Van Nostrand Reinhold Co. Trad. a.

comunes y más adecuados que los domésticos como el que acabaron escogiendo para sus películas.

El cuarzo, es un mineral constituido por sílice (dióxido de silicio) que es el segundo compuesto más común en la corteza terrestre después del feldespato. Hay diferentes tipos de cuarzo en función de su estructura cristalina. Algunas variedades, como la amatista, se consideran piedras preciosas, y otras tienen diversos usos industriales o en albañilería y se utiliza, por ejemplo, en la fabricación de vidrio. La arena de casi todas las playas (excepto las tropicales y volcánicas) está compuesta entre un 75% y un 95% de cuarzo, por lo que no es un material peculiar ni difícil de conseguir. Los motivos para escoger la arena de cuarzo son varios. No se veía tan afectada por la electricidad estática como otros tipos de polvo por lo que no se quedaba pegada a los instrumentos con los que Gisèle la manejaba y, además, era lo suficientemente pesada para no salir volando con las pequeñas corrientes de aire que producían su respiración o sus movimientos.



Figura 141. Gisèle Ansorge trabajando, RTS 1970.

Gisèle machacaba los granos de arena en un mortero para hacerlos muy pequeños y finos y los pasaba por un tamiz para que tuvieran el tamaño lo más uniforme posible. En la mayoría de los casos, los teñía con tinta china negra y los dejaba secar antes de volver a filtrarlos para quitarles las posibles impurezas. En el documental *24 images par seconde* (1970, RTS), Gisèle no habla de arena sino de polvo, y quizás este término genérico sea más preciso para hablar de esta técnica (aunque menos popular y por lo tanto menos reconocible). Algunos animadores que han trabajado con esta técnica han usado materiales como la sal o incluso el detergente en polvo.

Con respecto a las herramientas, otros animadores y animadoras que han realizado o realizan animación de arena, como Caroline Leaf o Ferenc Cakó, han usado básicamente las manos para crear las imágenes. Gisèle, sin embargo, utilizaba fundamentalmente pinceles de diferentes tamaños, como podemos ver en los documentos gráficos en los que aparece trabajando (Figura 141). También usaba peines, plumas, o pequeños trozos de metal, madera o cartón para dar lugar a diferentes texturas.

Al trabajar sobre una superficie translúcida retroiluminada, para conseguir diferentes tonalidades desde el negro al gris más claro debía distribuir la arena con diferentes grosores. Para lograr un negro puro debía haber la suficiente acumulación de material como para impedir totalmente el paso de la luz, si los trazos o manchas eran

menos densos, es decir, tenían menos cantidad de arena, se conseguían diferentes tonalidades de grises. Como explica Luc Plantier, los trazos y manchas creadas con el polvo de cuarzo nunca pueden tener bordes limpios. "Una duna de arena nunca puede ser un acantilado con sus bordes afilados y precisos, siempre hay una curva ascendente, más o menos pronunciada"⁴⁷², y esta curva provocaba que cada línea estuviera levemente difuminada hacia sus bordes.

Luc Plantier define los diseños de Gisèle como "dibujo impuro", y dice de ellos: "creó dibujos de una gran originalidad, trabajando las formas de una manera muy basta. Las líneas están siempre como muy arrugadas, las superficies negras afectadas por una especie de lepra."⁴⁷³ Es evidente que, distribuyendo arena por una superficie, aunque se intente ser preciso trabajando con pinceles u otras herramientas, nunca se puede conseguir un trazo limpio y de bordes duros como el que se logra con la tinta o con un recorte de cartón, sin embargo, en los trabajos de Gisèle esto no es un problema ya que aporta una cualidad orgánica al dibujo que lo enriquece y le da vida.

Muchas de las películas de Gisèle y Nag Ansoerge eran en blanco y negro, y para potenciarlo se filmaba con película monocromática como en *Les corbeaux*, *Fantasmatic*, *Alunissons*, *Le Petit garçon qui vola la Lune* y *Sabbat*. "Realmente amamos el blanco y negro" decía Nag, citado por Plantier. Sin embargo, en otros casos, Gisèle teñía la arena de cuarzo con colores. En *Anima* (1977) podemos distinguir entre dos tipos de arena. En la primera parte está teñida de verde y en la segunda de color sepia. En *Das Veilchen* (1982) y *Alchemia* (1991) usó arena negra combinada con arena roja. Hay que pensar en lo enormemente complicado que debe ser trabajar con arena de diferentes tonalidades ya que esta se mueve y los colores tienden a mezclarse en lo que Gisèle llamaba "efecto mermelada".

Para añadir color a la escena también trabajaron con otros métodos, usando para los fondos o bien colores lisos como en *Smile 1, 2, 3* (1975-1976), o bien una suerte de collage de papeles de celofán de colores, como en la película *Le chat caméléon* (1974). Estos recursos para añadir color, nos recuerda a los usados por Lotte Reiniger en películas como *Mary 's Birthday* (1951), *Jack and the Beanstalk* (1954), o *The Star of Bethlehem* (1956), en las que la directora alemana también usó materiales como gelatinas, acetatos o celofanes de color retroiluminados. Este efecto logra tonos muy vivos y, además, acentúa el contraste del fondo con la arena o con las siluetas de cartón negro en el caso de las obras Reiniger.

⁴⁷² Plantier, Luc (1994). *Pris dans les sables mouvants, Gisèle et Nag Ansoerge*. Centre International du Cinéma d'Animation, Festival d'Annecy. Trad. a.

⁴⁷³ Plantier, Luc (1994). *Pris dans les sables mouvants, Gisèle et Nag Ansoerge*. Centre International du Cinéma d'Animation, Festival d'Annecy.



Figura 142: De izquierda a derecha: Fotograma de la película *Jack and the Beanstalk*, Lotte Reiniger, 1954. Fondo de la película *The Star of Bethlehem*, Lotte Reiniger, 1956. Fotograma de la película, *Le Chat caméléon*, Gisèle y Nag Ansoerge, 1974.

Para la serie de televisión *Si j'étais...Si j'avais...* (1979), para la que realizaron los títulos de crédito y algunas secuencias, pintaron los cristales inferiores del fondo con colores claros, de esta forma, el resultado proporcionaba una imagen más suavizada a través de degradados de tonalidades pastel, como vemos en la Figura 143. Este recurso, se combinaba con los propios dibujos de arena que también formaban parte del fondo y que, como los personajes, estaban creados con arena coloreada, negra en los títulos de crédito y verde y granate en la secuencia que hemos podido analizar. Los diferentes grosores de la arena en cada trazo o mancha del dibujo al estar coloreada y retroiluminada, hacen que también en la propia arena haya degradados de color, más oscuro (llegando casi al negro) cuando hay más acumulación de arena, y cuando hay menos, se van aclarando los tonos.



Figura 143. Fotogramas de la serie *Si j'étais...si j'avais*, Gisèle y Nag Ansoerge, 1979.

2.6.2.2 El set y la iluminación

Para realizar sus películas de animación con arena, Nag Ansoerge construyó una mesa multiplano, llamada por ellos *le banc-titre*, parecida a las que había diseñado Lotte Reiniger (Figura 144) para realizar sus obras de animación con siluetas. Según la describe Luc Plantier:

La constituye una superficie horizontal de 40-50 cm abierta por una lámina de cristal opalescente que es iluminado desde abajo y que puede ser movido para planos con travelling. Bajo esta apertura luminosa hay una instalación con dos o tres láminas de cristal transparente, que pueden ser fijos o móviles, que están separados veinte centímetros y que permiten diferentes niveles de animación. En la lámina más baja de cristal, Gisèle dibuja los personajes y elementos que permanecen sin modificar a lo largo

de todo el plano. La lámina superior está destinada a los personajes que han de ser animados.⁴⁷⁴

La cámara estaba fijada a la mesa mediante una barra vertical que permitía ir desplazando el dispositivo de grabación para poder cambiar el encuadre si se deseaba, y así poder realizar panorámicas o acercamientos.



Figura 144: De izquierda a derecha: *Gisèle Ansgorge trabajando*, GSFA, años 80.
Lotte Reiniger, autor desconocido, sin datar. *Esquema de la mesa multiplano*, Lotte Reiniger, 1970.

En los niveles más bajos de la mesa multiplano se colocaban los elementos estáticos, como los diseños de los fondos que no iban a ser animados, y en el nivel superior, la lámina de cristal sobre la que Gisèle manipulaba la arena. De esta forma, podía trabajar cómodamente en la animación sin interferir en los fondos. Estos niveles estaban hechos con láminas de cristal opalescente o cristal con esmerilado blanco, nunca plástico ya que éste favorece la electricidad estática.

Fue después del trabajo para la Expo 64 cuando descubrieron que la retroiluminación era la clave para conseguir que el material que estaban animando destacara y pudiera ser filmado con todo su potencial expresivo. Así que, a partir de entonces, al contrario de lo que habían hecho en sus dos primeras experiencias con la animación de arena, decidieron que la iluminación debía venir desde abajo, como en las películas de siluetas de Lotte Reiniger. En palabras de González-Monaj: "La utilización de esta luz proporcionaba así una monocromía de gran contraste con su posible escala de degradados, que se convertiría en la sobria y característica marca de la animación de arena tradicional."⁴⁷⁵ Una iluminación desde arriba o los laterales no favorecía el contraste entre la arena y el fondo, según Gisèle Ansgorge: "La luz directa sobre el polvo mata el misterio que obtienes con la luz indirecta en nuestra opinión."⁴⁷⁶ El espacio donde rodaban estaba pintado de negro para evitar que se produjeran reflejos indeseados que pudieran contaminar la imagen.

⁴⁷⁴ Plantier, Luc (1994). *Pris dans les sables mouvants, Gisèle et Nag Ansgorge*. Centre International du Cinéma d'Animation, Festival d'Annecy. Trad. a.

⁴⁷⁵ González-Monaj, Raúl. (2008). *La animación de tóner, procesos y principios*. (Tesis Doctoral). Universidad Politécnica de Valencia. UPV. Dpto. de Comunicación Audiovisual, Documentación e Historia del Arte.

⁴⁷⁶ Ansgorge, Gisèle. (1977). Citada en *Playing with Sand*. Int. Coordinating Bureau of Institutes of Animation. BILIFA Infor. N° 6 (1977). Chicago: BILIFA. Trad. a.

2.6.2.3 Metodología de la animación de la arena

Según hemos visto en el apartado dedicado a la taxonomía de las técnicas de animación (2.1.4), una de las propuestas para organizar las técnicas de animación es creando dos grandes grupos: la animación indirecta y la directa. El primero, la animación indirecta, incluye a los dibujos animados, la animación de pintura directa sobre celuloide, la animación digital 3D y la animación digital 2D, y engloba las metodologías en las que se conservan todas las fases y procesos que dan lugar a la imagen. Por ejemplo, en los dibujos animados en cualquier momento de la producción se puede disponer de los fotogramas dibujados y, de esta forma, se puede sustituir o modificar alguno, o intercalar un grupo de estos. En la segunda categoría, la animación directa, encontramos procedimientos como el *stop-motion* con marionetas, recortables, y la animación con *pinscreen*, la animación de pintura o plastilina sobre cristal, o también la animación de arena. Estas técnicas de animación directa son procesos destructivos, en los que al manipular el objeto o material a animar se deshace la posición anterior y ya no se puede recuperar, sólo queda registrada en el formato de grabación:

Todas ellas necesitan de la manipulación directa, del contacto físico del animador con "el personaje" y se caracterizan por una mayor frescura (consecuencia directa de la "animación hacia adelante"⁴⁷⁷⁴⁷⁸

Además de ser un proceso de animación directa y destructiva, la creación de imágenes en movimiento con arena, se puede incluir en las técnicas que definimos como "bajo cámara", entre las que también estarían la animación de siluetas y recortes, y la pintura sobre cristal. En este grupo, el proceso implica el uso de una cámara cenital, situada en perpendicular a la imagen bidimensional que se anima sobre una superficie plana. Entre estas técnicas "bajo cámara" también podemos distinguir dos grupos, en función de la iluminación, según Maureen Furniss,⁴⁷⁹ estos son los trabajos realizados con "iluminación superior (*top lit*) que permite al espectador apreciar colores, texturas, y demás". Por otro lado, tenemos a los artistas que trabajan usando retroiluminación o iluminación desde abajo (*back lit*) que proporciona a las figuras una gran solidez, como Gisèle Ansorge o Lotte Reiniger.

Tras echar el primer puñado de arena sobre el cristal, dibujaremos con los pinceles el primer motivo de la imagen. Tomaremos un fotograma...⁴⁸⁰

Así de sencillo describe el proceso la animadora Begoña Vicario que también ha trabajado con esta técnica. Aunque el planteamiento parezca muy simple, en

⁴⁷⁷ Podemos distinguir entre dos formas de animar, "hacia adelante", y "pose a pose". En esta segunda, propia de los dibujos animados, se dibujan unas poses clave, y después se intercalan los fotogramas de transición entre una y otra. Cuando se anima "hacia adelante", se continúa a partir del primer fotograma, y es más instintiva, lo cual se nota en el resultado.

⁴⁷⁸ González-Monaj, Raúl. (2008). *La animación de tóner, procesos y principios*. Tesis Doctoral, Universidad Politécnica de Valencia. UPV. Dpto. de Comunicación Audiovisual, Documentación e Historia del Arte.

⁴⁷⁹ Furniss, Maureen. (1998). *Art in motion. Animation Aesthetics*. London: John Libbey & Company Limited.

⁴⁸⁰ Vicario, Begoña (2001). Introducción a la animación de arena. Revista Píxel, Nº 4. Norma editorial. Págs. 74-78.

realidad es una metodología especialmente compleja, ya que la naturaleza fluida del material, que como hemos dicho es un conjunto de elementos, hace que sea muy difícil de controlar.

El proceso no es nada aconsejable para los perfeccionistas, para aquellos que tienen necesidad de seguridad, de saber con anterioridad cuál será el contorno exacto del dibujo en movimiento que resultará. Al contrario, disfrutarán de fantasías, de imprevistos, aquellos a los que les interesan los impulsos del instante.⁴⁸¹



Figura 145. Gisèle Ansorge animando, RTS, 1990.

Luc Plantier en su libro *Pris dans les sables mouvants* crea varias categorías para identificar toda la materia que convive con los dibujos creados por la artista pero que escapan a su control. Él los define como “momentáneos parásitos visibles” y “prolongados parásitos visibles”. Los primeros son pequeños elementos que aparecen en algún fotograma, resultado del desplazamiento de la materia en las zonas cercanas al dibujo y que luego desaparecen. Los segundos, permanecen durante todo un plano, sin variar de posición, ya que el trabajo de Gisèle no ha interferido en los espacios próximos a ese “parásito” involuntario.⁴⁸²

También Plantier, cuando analiza el trabajo de Gisèle y Nag Ansorge, crea la categoría de animación suplementaria que se produce cuando la animación de un dibujo afecta a otro próximo, y que está realizado en el mismo nivel de la mesa de animación. Según el director e investigador este hecho no tiene por qué ser un defecto, “permite un desbordamiento sobre la acción, como una especie de aura que se materializa, como un excedente de energía que irradia. Esto es realmente energía en acción, porque gracias a esto, la animación gana más fuerza y una amplitud mayor.”⁴⁸³ De esta forma, los parásitos momentáneos y los prolongados, y la animación suplementaria, contribuyen a que haya un movimiento añadido al de la propia animación y a que la imagen esté más viva y sea más vibrante.

Como ya se ha apuntado, una de las características intrínsecas de esta técnica es su naturaleza destructiva, una vez se filma un fotograma se modifica para poder

⁴⁸¹ Ansorge, Gisèle. (1977). Citada en *Playing with Sand*. Int. Coordinating Bureau of Institutes of Animation. BILIFA Infor. N° 6 (1977). Chicago: BILIFA. Trad. a.

⁴⁸² Plantier, Luc (1994). *Pris dans les sables mouvants, Gisèle et Nag Ansorge*. Centre International du Cinéma d'Animation, Festival d'Annecy.

⁴⁸³ Plantier, Luc (1994). *Pris dans les sables mouvants, Gisèle et Nag Ansorge*. Centre International du Cinéma d'Animation, Festival d'Annecy. Trad. a.

crear el siguiente, con lo que la única huella que permanece es la imagen fotografiada. En palabras de Maureen Furniss:

La animación con arena es muy efímera, en muchos casos no hay objetos materiales una vez se ha completado la producción, aparte de la película en sí misma y una montaña de arena.⁴⁸⁴

A partir de cierto momento que no podemos precisar, Gisèle comenzó a usar un procedimiento por el cual podía conservar algunos fotogramas mediante pegamento en spray, pero esto se hacía una vez finalizado el plano o la secuencia, ya que una vez se adhería la arena al papel ya no se podía manipular.

Con la arena no puedes guardar nada de las diferentes etapas del trabajo de animación, cada dibujo es irremediamente modificado para dejar sitio a su sucesor. No puedes volver atrás. Los Ansorge tomaban fotografías de los dibujos más importantes que les ayudaran a visualizar la escena si por alguna catástrofe les forzaba a rehacer la secuencia. Y como medida de seguridad solo desmantelaban el set cuando la película estaba terminada, la secuencia había sido proyectada y si “el empirismo del procedimiento” había funcionado.⁴⁸⁵

Cuando se trabaja animando arena no es posible volver a un fotograma anterior para rectificarlo, como sí se puede hacer con los dibujos animados o las diversas técnicas de animación digital. Según Raúl González-Monaj:

Uno de los principales y más comunes era la sensación de animar sin red, a tumba abierta, sometido a tensión y descargando adrenalina. La razón estriba en la propia naturaleza de estas técnicas, que no permiten la vuelta atrás en el caso de accidente o de equivocación.⁴⁸⁶

Además, tengamos en cuenta, que cuando Gisèle y Nag comenzaron a realizar sus obras lo hacían en película de celuloide y, en ninguna imagen o documento hemos encontrado un telecine que les permitiera visualizar en una pantalla lo que se estaba grabando. Una vez rodado un plano había que revelarlo para poder verlo y, si no se había obtenido el resultado esperado había que repetir la toma entera. Hoy en día, gracias a la tecnología digital, podemos trabajar con un software de captura de imagen que nos permite no sólo visionar la imagen que vamos a grabar sino también volver atrás en la secuencia y poder reproducir la animación sin esperar al proceso de laboratorio. Pero Gisèle Ansorge no disponía de esta tecnología cuando realizó sus películas. Tampoco tenían capas guía o de referencia, para planificar el movimiento, recorrido o transformación que va a realizar un elemento.

Como es imposible establecer marcas de referencia, la reconstitución tiene lugar únicamente a través de la memoria del animador. Una línea nunca se dibuja dos veces

⁴⁸⁴ Furniss, Maureen. (1998). *Art in motion. Animation Aesthetics*. London: John Libbey & Company Limited. Trad. a.

⁴⁸⁵ Plantier, Luc (1994). *Pris dans les sables mouvants, Gisèle et Nag Ansorge*. Centre International du Cinéma d'Animation, Festival d'Annecy. Trad. a.

⁴⁸⁶ González-Monaj, Raul. (2013). *Principios, procesos y aplicaciones de la animación de tóner*. Actas del III Foro Académico Internacional Sobre Animación VII Festival Internacional de Animación de Córdoba ANIMA2013

de la misma forma, particularmente teniendo en cuenta que la arena crea una cierta falta de precisión en los dibujos.⁴⁸⁷

Incluso hoy en día, con la tecnología digital, el proceso sigue siendo muy directo e intuitivo como describe el animador portugués Abi Feijó:

La animación es continuada, no hay posibilidad de hacer dibujos clave e intercalación. Se dibuja una imagen, se graba, se destruye el dibujo para hacer la siguiente, y así hasta el final, con mucha paciencia.⁴⁸⁸

Frente a los problemas que pudieran derivar del trabajo con este material tan incontrolable también hay ventajas. En palabras de la propia Gisèle “no hay necesidad de goma de borrar, te puedes dejar llevar totalmente”⁴⁸⁹. Esta forma tan instintiva y expresiva de realizar animación es una experiencia totalmente opuesta a los procesos de animación indirecta o al trabajo dentro de una producción industrial, cuando el artista es apenas un pequeño eslabón en una gran cadena. Si en todas las formas de animación de autor, es fundamental la impronta de la mano del creador o creadora, la animación de arena es una de las formas más directas y personales de creación de imágenes. Gisèle Anserge afirmaba: “El trabajo bajo la cámara es para una única persona”⁴⁹⁰, de esta forma, es inseparable la creación de cada una de estas imágenes de la artista que las realiza como individuo. Así, la animación se convierte en un proceso análogo a la creación de un cuadro que es el resultado del trazo único del artista sobre el lienzo.



Figura 146. Gisèle Anserge animando, GSFA, 1979.

El háptica, la relación con lo táctil y sus efectos en la imagen, se aplica intensamente en esta metodología de animación, en la que es fundamental la relación física e íntima del animador o animadora con los materiales. El trabajo de la animadora cuando dibuja los diferentes fotogramas de cada secuencia, consiste más en crear huellas y gestos que en dibujar imágenes perfectamente controladas. Según Chloë Hoffman:

Las formas dibujadas, en y con la arena reflejan, por tanto, los diversos gestos que las produjeron: son la memoria física del paso de una herramienta por el material, pero

⁴⁸⁷ Plantier, Luc (1994). *Pris dans les sables mouvants, Gisèle et Nag Anserge*. Centre International du Cinéma d'Animation, Festival d'Annecy. Trad. a.

⁴⁸⁸ Feijó, Abi. (2004). *Demostración de animación con arena*. Catálogo oficial Animacor 2004. Filmoteca de Andalucía. Pág. 77.

⁴⁸⁹ Anserge, Gisèle. (1988). Entrevista realizada por Jean Perret. Archivos de la RTS Trad. a.

⁴⁹⁰ (1990). *Reportaje sobre la técnica de animación de Gisèle Anserge*, TSR (Télévision suisse romande)

también la materialización concreta, la inscripción física del animador en la propia imagen de la película.⁴⁹¹

Como se ha apuntado, la animación de arena "es un medio expresivo y fluido que se presta a las metamorfosis"⁴⁹², estas transformaciones, de unas imágenes en otras son la característica audiovisual propia fundamental de este procedimiento.

A diferencia de la animación con dibujos prefabricados o grabados, la metamorfosis sólo se consigue de forma fluida con la arena. Las propiedades materiales de estos materiales "fluidos" como la sal, el polvo, las especias o la arena crean un tipo especial de movimiento: la cohesión suelta de sus granos individuales, su maleabilidad y flexibilidad hacen que el movimiento les sea intrínseco.⁴⁹³

Cuando el contenido y la técnica son una única cosa, como en estas metamorfosis, y se exprimen al máximo las posibilidades que proporciona esta metodología de animación, es cuando Gisèle alcanza el mayor virtuosismo técnico, y los mejores resultados estéticos.

2.6.3 Análisis de la filmografía seleccionada

A continuación, se analizarán detalladamente la mayor parte de las once películas realizadas con animación de arena por Gisèle y Nag Ansorge. En la filmografía de la técnica que nos ocupa incluimos las obras de ficción realizadas a partir de 1967. La secuencia de *Techniques du films d'animation* realizada con arena y la película médica que realizaron para la Expo 64, son trabajos a los que no se ha podido acceder. El criterio de selección, como en los demás capítulos, ha sido el de escoger aquellas obras que han supuesto un cambio o evolución significativa en cuanto a la técnica estudiada.

Las películas que se analizarán a continuación son: *Les Corbeaux* (1967), *Fantasmatic* (1969), *Le Chat chaméléon* (1975), *Smile 1, 2, 3* (1975-1976), *Anima* (1977), *Das Veilchen* (1982), *Le Petit garçon qui vola la Lune* (1988) y *Sabbat* (1991).

⁴⁹¹ Hofmann, Chloé. (2020). Observer et décrire les gestes de l'animateur de sable. L'exemple de Gisèle Ansorge. *Écrans, n° 13 Techniques et machines de cinéma, objets, gestes, discours*, pp. 137-151. Trad. a.

⁴⁹² Furniss, Maureen. (2008). *The Animation Bible: A Practical Guide to the Art of Animating from Flipbooks to Flash*. New York: Abrams Books

⁴⁹³ Küttel, Eva. (2006). Die Poesie bewegten Sandes - Die Sandanimationen von Gisèle und Nag Ansorge. *Cinema n°56* enero 2006, pp. 54-61.

Les Corbeaux

Los cuervos

1967

Suiza

Guion, dirección y animación: Gisèle Ansorge y Nag Ansorge

Diseño de sonido: Bernard Pichon

4'

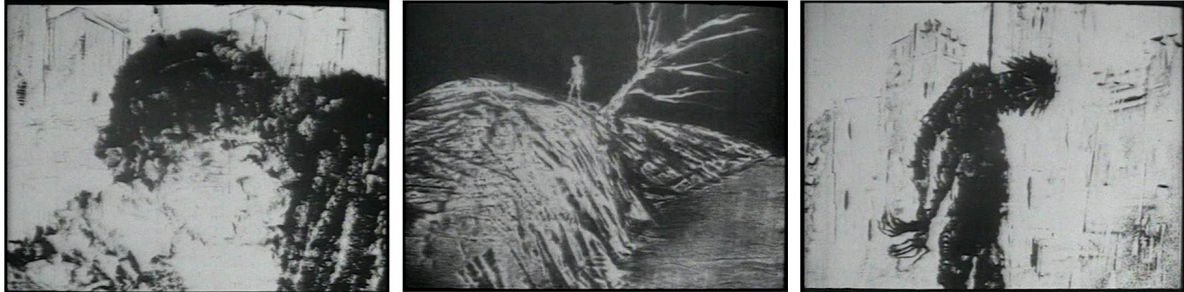


Figura 147. Fotogramas de la película *Les Corbeaux*, Gisèle y Nag Ansorge, 1967.

Casi diez años después de decidir dedicarse profesionalmente al cine y tras muchos esfuerzos realizando películas de animación que no eran tomadas en serio, Gisèle y Nag Ansorge por fin encontraron un medio expresivo que les permitió acceder al círculo de animadores artísticos europeos: la animación de arena.

La primera obra de ficción realizada con esta técnica, *Les Corbeaux*, se filmó en 1967 y, aunque podríamos hablar de un contexto general de expansión de la contracultura, desde la eclosión del *pop art* o de la *nouvelle vague*, lo cierto es que los Ansorge vivían en una casa de campo en las montañas de un pueblecito suizo, y, por lo que sabemos, no tenían relación con movimientos culturales rupturistas. Si observamos su obra podemos hablar de un trabajo intemporal e incluso anacrónico, como podría ser el de Alexeïeff y Parker o el de Lotte Reiniger.

La película comienza con la imagen de un pájaro blanco que, acompañado por un graznido, vuela hacia cámara hasta llenar el encuadre, sobre este fondo blanco leemos el título de la obra, *Les Corbeaux*, sobreimpresa con tipografía. Desaparece el texto y sobre ese fondo blanco, un pájaro negro vuela hacia cámara hasta que ocupa todo el plano, sobre negro leemos: una película de Ernest y Gisèle Ansorge. Desaparece el texto y continúa el mismo juego visual. Aparece un pájaro blanco a lo lejos y se va acercando hasta que todo el encuadre es blanco, y leemos: montaje sonoro de Bernad Pichon. Se queda la pantalla en blanco y vuelve a aparecer desde la lejanía un pájaro que llena la pantalla de negro al acercarse. La siguiente imagen es un muro formando una esquina y a la derecha una torre que sale de plano por arriba, y de la torre cuelga una cuerda por la que baja un personaje. La escena es acompañada por una sencilla música de inspiración medieval interpretada por un instrumento de cuerda. Esta primera imagen parece estar invertida en el laboratorio

ya que predomina el espacio en negro y los dibujos de la construcción, la cuerda y el personaje están en blanco

El personaje recorre el espacio amurallado a la carrera mientras la cámara le sigue, sube una de las tapias, y salta fuera. El movimiento de cámara ha sido rodado, es decir, no se ha desplazado la arena para simularlo, sino que es la cámara o el cristal, donde se ha realizado la animación, las que se han ido desplazando fotograma a fotograma, mientras la arena era animada. Cuando el personaje salta desde el muro por corte vemos como cae en un paisaje. En el centro hay un río enmarcado por dos elevaciones de tierras y a la izquierda, un árbol. El personaje rueda por el terreno hasta que cae al río, nada y sale por la otra orilla, mientras la cámara le sigue hasta que se detiene cuando ve un pueblo a lo lejos.

El protagonista entra por un arco a una zona amurallada, entendemos que es el pueblo que hemos visto a lo lejos. La música cambia y ahora es interpretada por un silbido acompañado de percusión. Parado en la plaza ve pasar una mujer joven y sonríe, luego pasa otra, menos atractiva, y cambia su expresión. Gira una esquina y se detiene junto a un hombre que observa a otra persona haciendo malabares, mira a un lado y a otro y le roba la bolsa portamonedas. Se le acerca una anciana que le pide limosna y la protagonista vacía en su mano todas las monedas que acaba de robar, y algunas caen al suelo. Varias personas se agachan a cogerlas mientras el personaje las mira y deja que un gato se frote entre sus piernas.

Desde lejos una joven se acerca bailando hasta quedar ambos en primer plano, se miran y se besan. Un hombre corpulento, presumiblemente el marido de la joven, se acerca, y ella huye, mientras el protagonista es golpeado. Se sucede una pelea entre ambos en la que cada golpe está encuadrado de una forma diferente. El hombre corpulento saca un puñal, ambos forcejean y el protagonista acaba matándolo. Huye por las callejuelas mientras algunos soldados intentan detenerle. Consigue escapar montado en un caballo. Los soldados le persiguen cabalgando, el protagonista pasa cerca de unos árboles donde hay hombres ahorcados, un cuervo grazna a su paso. Continúa su huida por la ladera de una montaña. Un arquero tensa una flecha y dispara a su caballo, matándolo. El protagonista se ve asediado a izquierda y derecha, incluso desde arriba, ya que hay una torre cercana y desde allí también hay soldados que le apuntan con sus armas. Finalmente, está completamente rodeado por un círculo de soldados que le apuntan con sus lanzas.

En el siguiente plano, una hilera de encapuchados que portan una cruz atraviesa una maraña de gente hasta llegar a la horca de la que pende el protagonista. La trampilla en la que apoya los pies baja y cuelga de la cuerda, ahorcado. En un plano medio, un cuervo apoya sobre su espalda, otro sobre su cabeza, y así hasta que lo cubren por completo. Salen volando y solo queda la cuerda vacía y sobre ella el último cuervo, que grazna antes de volar y desaparecer del encuadre.

La película es en blanco y negro, los diseños sintéticos y la imagen tan contrastada nos recuerdan a los grabados animados y, por lo tanto, a la obra audiovisual creada

con *pinscreen* por Alexeïeff y Claire Parker. De hecho, igual que la arena está formada por pequeños elementos negros, las imágenes creadas con la *pinscreen* estaban formadas por los pequeños puntos generados por las sombras de las agujas. A lo largo de este capítulo volveremos a revisar las múltiples similitudes formales, técnicas y estéticas que hay entre estas dos metodologías, aparentemente dispares: la animación con pantalla de agujas y la animación de arena.

El lenguaje audiovisual de la película está enriquecido con panorámicas y cambios de plano que crean dinamismo y acompañan a la acción. Sin embargo, tal y como esta obra está concebida podría haber sido filmada con cualquier otra técnica de animación e incluso con imagen real. No se explora la técnica para ampliar las posibilidades de la narración audiovisual. Es decir, no hacen uso de las posibilidades específicas que les brindaba el material con el que estaban trabajando, como sí hicieron en obras posteriores, en las que las metamorfosis de unas imágenes en otras son parte fundamental del lenguaje audiovisual.

Esta es la primera película con arena que Gisèle y Nag Ansorge realizaron después del encargo que habían creado para el stand médico de la Expo 64. Este experimento, debió ser bastante abstracto, por lo que esta es la primera vez que la artista se enfrentó al dibujo de personajes humanos, así como animales y sus respectivos movimientos, y también a buscar una solución técnica para la convivencia de los personajes con los fondos. Según Luc Plantier:

Las líneas están siempre como muy arrugadas, las superficies negras afectadas por una especie de lepra. El fondo, de un blanco brillante, está siempre al límite de la sobreexposición, y añade falta de precisión a los contornos que tienden a absorber los detalles más finos. Gisèle no deseaba crear dibujos fáciles para el ojo. Más bien multiplicaba el uso de esos elementos que ensuciaban la imagen y reforzaban la tristeza de la historia⁴⁹⁴.

En *Les Corbeaux* los diseños de personajes son bastante toscos y sintéticos y, excepto en el primer plano del protagonista y la joven besándose, son apenas siluetas. La animación tanto de los personajes humanos como de los animales es también rudimentaria y, aunque pretende cierto realismo, apenas se consigue. Los fondos también son sintéticos, pero logran ubicarnos en los diferentes espacios en los que se sitúa la acción. Para esta obra ya habían construido la mesa multiplano que les permitía trabajar en diferentes niveles, por lo que Gisèle podía animar a los personajes sin interferir con los fondos.

⁴⁹⁴ Plantier, Luc (1994). *Pris dans les sables mouvants, Gisèle et Nag Ansorge*. Centre International du Cinéma d'Animation, Festival d'Annecy. Trad. a.



Figura 148. Gisèle Ansorge trabajando en *Les Corbeaux*, 1967. Emitido en Ciné Journal Suisse en 1971

El uso de la mesa de animación facilita también cuestiones como los movimientos de cámara, rodados fotograma a fotograma. Como ya se ha comentado, mientras se realiza un cambio en la arena la cámara o el cristal sobre el que está la arena se desplazan un poco, y se graba un fotograma, y así sucesivamente. También es interesante el recurso usado cuando el protagonista se ve asediado por los soldados. Da la sensación de que, para generar el efecto de avance del ejército, se desplaza la lámina de cristal donde este está situado, o bien el fondo con la ilustración fija y, con este simple truco, da la sensación de que se ha movido de un lado a otro del encuadre, sin necesidad de animación.

Les Corbeaux es un cuento narrado en un ambiente medieval, pero su misma intemporalidad hace que tenga un impacto violento en nuestras realidades externas e internas. La técnica utilizada en este cortometraje se adapta admirablemente a su atmósfera: grafismo negro y granulado creado con un polvo esparcido sobre una placa de vidrio, trabajado con pincel, y luego filmado según los principios del cine de animación.⁴⁹⁵

En la entrevista a Nag Ansorge la serie *Plans-Fixes*⁴⁹⁶, cuenta que cuando la película fue exhibida en el Festival de Annecy estaban presentes Alexander Alexeïeff y Claire Parker, que quisieron conocerle a él y a Gisèle tras haber visto su obra. Nag cuenta emocionado que Alexeïeff le dijo "pertenece a la familia". Con esta frase de bienvenida los Ansorge consiguieron entrar a formar parte del reputado círculo de la animación artística europea. Según Nag Ansorge este comentario los animó y tuvo que ver con que siguieran usando la animación de arena durante el resto de su carrera cinematográfica⁴⁹⁷. Según apunta Luc Plantier, esta película "les permitió entrar en el selecto círculo de animadores reconocidos internacionalmente, algo que ningún otro suizo había conseguido."⁴⁹⁸

⁴⁹⁵ Racine, Rosemarie. (25 marzo 1969). A propos d'Ernest Ansorge. *Le Jura*. Trad. a.

⁴⁹⁶ *Plans-Fixes* es una colección de retratos audiovisuales a personalidades de la Suiza francófona que se lleva realizando desde 1977 hasta la actualidad. El proyecto fue ideado por Michel Bory, y Nag Ansorge colaboró en él durante casi treinta años. En 2020 se alcanzaron las 350 películas rodadas, y hoy en día es además una asociación para la conservación y difusión de la cultura de este país.

⁴⁹⁷ Nag Ansorge. (2001). Entrevista de la serie *Plans-Fixes* realizada por Michel Bory.

⁴⁹⁸ Plantier, Luc (1994). *Pris dans les sables mouvants, Gisèle et Nag Ansorge*. Centre International du Cinéma d'Animation, Festival d'Annecy. Trad. a.

El año 1968 representa un punto de inflexión para el cine de animación helvético. Los realizadores Gisèle y Ernest Ansorge estaban en el programa de quince festivales internacionales y obtuvieron una mención en el Festival de Locarno.⁴⁹⁹

Esa mención fue la primera distinción obtenida por una película no comercial de animación suiza dentro de un festival internacional. La obra fue seleccionada en los festivales de Tours, Oberhausen, Cracovia, Mamaia, Londres, Kromeriz, Cambridge, Locarno 1968, Melbourne, Sidney 1969, y Oxford 1970.

La primera obra de ficción de Gisèle y Nag Ansorge realizada con la técnica de animación de arena, a pesar de sus limitaciones, les permitió situarse en el panorama internacional como artistas de la animación y pioneros de una técnica novedosa, lo que les permitió continuar innovando en este procedimiento para crear imágenes animadas a la vez que, consiguen destacar en el mapa internacional de esta disciplina artística desde Suiza, un país que hasta ese momento no había tenido artistas destacados en este medio cinematográfico.

⁴⁹⁹ Edera, Bruno. (1978). Histoire du cinéma suisse d'animation. *Travelling, Documents Cinémathèque Suisse*. Trad. a.

Fantasmatic

Fantasmático

1969

Suiza

Guión, dirección y animación: Gisèle Ansorge y Nag Ansorge

Diseño de sonido: Bernard Pichon

3'



Figura 149. Fotogramas de la película *Fantasmatic*, Gisèle y Nag Ansorge, 1969.

Fantasmatic es la segunda película de ficción de Gisèle y Nag Ansorge realizada con animación de arena. Después de que *Les Corbeaux* tuviera un éxito considerable, debido a la novedosa técnica que usaban, la pareja fue aceptada en los círculos de la animación experimental y artística. Si *Les Corbeaux* era una obra convencional en lo narrativo, lo plástico y lo audiovisual, *Fantasmatic* es un trabajo poético y conceptual, con imágenes surrealistas y simbólicas:

Ideas que rozan lo extraño, sorprenden, deleitan y fascinan, y demuestran la inventiva de sus autores.⁵⁰⁰

La obra comienza con la pantalla completamente cubierta por una masa de arena negra aclarada en algunas zonas por texturas orgánicas. En el centro de esta oscuridad hay un pequeño hueco y, en este, aparece una forma circular que crece. Vemos que es un niño que comienza a excavar un túnel para salir de esa negrura que le rodea. Con el niño gateando hacia cámara aparecen las letras del título y de los créditos: *Fantasmatic*, "Una película de Ernest y Gisèle Ansorge", "Diseño de sonido Bernard Pichon".

El niño continúa hacia la salida del túnel. De perfil gatea por elevaciones del terreno hasta llegar a un montículo sobre el que, como colgando desde el cielo, hay una cabeza de mujer que lo mira. El niño salta desde lo que podrían ser las rodillas o la barriga de la mujer hasta su pecho. Succiona del pezón con el cuerpo colgando, crece un poco y comienza a morder, haciendo desaparecer el pecho a mordiscos y después se aleja corriendo. El protagonista va caminando de perfil, cuando el suelo se abre y hace que se caiga. Un ave desciende y se lo lleva volando. Atraviesan el cielo entre nubes hasta que deja caer al niño en las olas de un mar embravecido.

⁵⁰⁰ Niogret, Hubert. (1970). *Positif* nº117 junio. Trad. a.

Las olas lo engullen, intenta escapar, pero finalmente acaba en el fondo del mar donde un pez se lo come. El pez, se acerca a la orilla y lo devuelve a tierra, no era su intención comérselo sino ayudarlo. El niño corre hasta una mano gigante que se cierra en torno a él. El niño corta un dedo y consigue salir. Comienza a subir una montaña que descubrimos que es la cabeza de la madre. El niño cae y rueda por ella, sube por la nariz y, cuando pasa por encima de la boca esta se abre y cae dentro. El protagonista ya adulto cae desde una ventana circular al interior de una especie de templo gótico, con una gran estancia repleta de arcos de media punta. Flota por el aire, y vuelve a la ventana, por donde sale. Vemos el perfil de la mujer y de la boca sale el protagonista, que se descuelga por la barbilla y desciende por su cuello.

Llega a un espacio muy amplio en el que muchas manos brotan del suelo como si fueran árboles. Una mano enorme surge frente a él, y después otra a sus espaldas. La mano a su izquierda lo coge y lo pasa a la otra como si fuera un pequeño juguete. El personaje escapa y cuando la mano vuelve a intentar cogerlo, saca una especie de lanza. Al pinchar la mano se encoge y se arruga, como si se deshinchara. Pincha también la mano a la derecha del encuadre, también parece como muerta, pero de la primera empieza a surgir otra mano, e igual sucede con la que acaba de matar.

El personaje aparece en un espacio amplio, como montañoso. Cuando se abre el plano vemos que lo que parecían elevaciones del terreno son cuerpos de mujeres semienterradas de los que sólo vemos parte de la cabeza y los pechos. El protagonista aletea y comienza a volar y llega a una especie de nube, formada por pechos femeninos entre los que vuela. Sigue volando hasta llegar a un enorme ojo entonces cae al suelo junto a un árbol. De las hojas del árbol se abren grandes ojos que le siguen con la mirada, mientras él se arrastra e intenta trepar por el tronco. Intenta volar de nuevo, pero cae y, cuando va a levantarse una pierna se le ha quedado enterrada en la tierra, y al tirar de ella se parte. Sin pierna y cojeando, camina entre montañas, mientras desde el cielo hay un gran ojo que le mira. Lanza una piedra al ojo, que alcanza la pupila y el iris y los hace añicos. Entonces, la parte inferior de su cuerpo se transforma en la de un animal convirtiéndose en un centauro que trota entre las montañas hasta que salta al agujero que ha provocado en el centro del ojo. El iris se cierra en torno a él y de las montañas surgen elevaciones afiladas.

El protagonista, como centauro, desciende una montaña y desentierra de un montículo una mano que emerge de la tierra. La mano le hace gestos. El se agacha y se deja acariciar. La mano salta y se adhiere a su grupa y le pega repetidamente hasta que él consigue desprenderse de ella. La mano crece, él la abraza, se deja mecer por ella, se abrazan de nuevo, pero la mano está como muerta. El se deja caer y las patas de caballo ya no le responden, se arrastra y las deja atrás como si fuera un traje. Camina entre dunas, y comienza a hundirse hasta que solo queda la cabeza fuera de la arena. El ojo le observa desde el cielo, y comienza a ocultarse como el sol en un atardecer.



Figura 150. Fotogramas de la película *Fantasmatic*, Gisèle y Nag Ansorge, 1969.

Les Corbeaux, proporcionó a los Ansorge cierto reconocimiento en el panorama internacional de la animación, por fin podían considerarse artistas de esta técnica cinematográfica. Sin embargo, en esa película, la primera obra narrativa realizada por completo con animación de arena, todavía no habían puesto en práctica todas las posibilidades que permitía la metodología que habían inventado. Como ya se ha apuntado, *Les Corbeaux*, es una obra narrativa al uso que podía haberse realizado con cualquier otra metodología de animación, es decir, no había una identificación entre la técnica, el relato y la estética. Es en *Fantasmatic* cuando comienzan a implementar nuevas herramientas expresivas, propias del medio con el que estaban trabajando. El guion, no es una narración al uso, sino que es un relato poético, cercano al *surrealismo*. En palabras de Giannalberto Bendazzi “En una obvia referencia al *surrealismo*, la lógica física es reemplazada por los sueños y la alucinación, sin dejar duda sobre la desolación de este tipo de existencia⁵⁰¹.”

No es difícil interpretar esta historia desde la simbología del psicoanálisis tan intrincada con el *surrealismo*. El nacimiento y una relación con la madre de codependencia que deriva en canibalismo. La pérdida de la infancia y de ese amor opresivo que también ofrece seguridad. La búsqueda de un lugar en el mundo por parte del protagonista que sufre, hasta el punto de perder una pierna, aunque luego renace como centauro. Otro tema que aparece en la película es la religión, representada por el símbolo del gran ojo de Dios que observa desde el cielo el devenir del personaje, y cómo este se rebela contra él.

En cuanto al lenguaje audiovisual la mayoría de los planos cambian por corte y hay alguna panorámica de acompañamiento que enriquece la obra. Sin embargo, aún no hay apenas metamorfosis, esa característica tan propia y que tanta potencia expresiva aporta a los trabajos realizados con animación de arena.

Esta obra guarda relación con *Les corbeaux* en cuanto al estilo gráfico y sintético de los personajes que apenas son siluetas, excepto la madre que sí está trabajada con un gran detalle, y que está formada por elementos que remiten a la vegetación. El protagonista es, como en su anterior trabajo, una silueta sin apenas rasgos, y su expresividad deriva del movimiento. Sin embargo, esta película es más compleja plásticamente que la anterior, no sólo por el mayor nivel de detalle y elaboración de las imágenes sino porque estas son mucho más ricas, sugerentes e imaginativas.

⁵⁰¹ Bendazzi, Giannalberto. (2015- 2017). *Animation: A world history*. London: Routledge.

Momentos como cuando el protagonista trepa por el cuerpo de la montaña-madre o cuando está rodeado por el bosque de manos que crecen a su paso son imágenes memorables, de gran impacto visual y emocional para el espectador.

A nivel técnico la película es similar a *Les Corbeaux*, aunque sí podemos apreciar un mayor nivel de detalle y elaboración en algunos de los diseños como la madre, el árbol con ojos en vez de hojas y el ojo de dios. Es reseñable también que la animación en sí es más fluida y realista cuando se requiere, los movimientos son menos toscos y más expresivos demostrando un mayor dominio de la difícil tarea de animar arena.

Fantasmatic va un paso más allá. Ni siquiera se necesita una historia para llegar al corazón de esta obra *surrealista*. A lo largo de la proyección de 8 minutos, revivimos el angustioso, agonizante y maravilloso viaje de autodescubrimiento. Una vez más el proceso marca el tono de la película y se adapta magníficamente a su tema.⁵⁰²

Esta película fue seleccionada en los festivales de Cracovia, Kromeriz, Locarno (Leopardo de oro ex-aequo, Tours, Mamaia (trofeo Oxberry Berkley a la mejor técnica de animación), Oxford 1970, Melbourne y Tampere 1971.

Fantasmatic inaugura el camino hacia una filmografía más personal tanto en lo formal como en el contenido y, pone sobre la mesa temas que serán revisitados en sus películas posteriores como la maternidad y el sentido de la existencia humana.

⁵⁰² Racine, Rosemarie. (25 marzo 1969). A propos d'Ernest Anserge. *Le Jura*. Trad. a.

Le Chat caméléon

El gato camaleón

1975

Suiza

Producción: Nag Films y Ezio Gagliardo de Corona Cinematografica (Roma)

Guion, dirección y animación: Gisèle Ansorge y Nag Ansorge

Música: Elio Maestpsi y Vieri Tosatti

Diseño de sonido: Bernard Pichon y Aldo Raparelli

Narrador: Gérard Carrat

12'



Figura 151. Fotogramas de la película *Le Chat caméléon*, Gisèle y Nag Ansorge, 1975.

Esta obra formó parte de un proyecto internacional dirigido por Ezio Gagliardo, de Roma Cinematográfica. “*Fábulas europeas*: más de 40 cortometrajes, cada uno de ellos una historia tradicional para niños de un país europeo, realizados por un animador del país de origen en coproducción con el italiano”⁵⁰³ Según le contó Gisèle Ansorge a Luc Plantier en una entrevista en 1992, en su caso, no usaron ninguna leyenda o cuento popular, sino que se la inventaron por completo porque ninguna de las preexistentes les convenció “así que, como nos gustaban los gatos y las transformaciones...”

La película comienza desde negro, pero rápidamente se abren unos ojos azules, que nos permiten identificar a un gato. Los ojos se abren y se cierran, y cada vez que esto sucede, la pantalla queda en negro, y aparece un título de crédito, y así sucesivamente, en un juego similar al que vemos al comienzo de *Les Corbeaux*.

*Hace muchos años, en el cantón suizo de Grisons, había señores, conocidos como alguaciles que gobernaban sobre el campesinado*⁵⁰⁴.

Vemos un paisaje montañoso con colores verdes y ocre y, sobre una elevación, una pequeña fortificación blanca que destaca sobre el resto del paisaje. A continuación, vemos una granja.

⁵⁰³ Bendazzi, Giannalberto. (2000). Una carta a un maestro. *Animation World Magazine*.

⁵⁰⁴ Las frases en cursiva, pertenecientes a la voz en off de la película están traducidas por la autora.

Hansi, el pequeño pastor, vivía en una granja y tenía un gato.

Plano general de la granja que hemos visto antes a los pies de la colina. Vemos al niño jugando con su gato.

Pero su gato, llamado Camaleón, no era un gato corriente. Podía transformarse en cualquier cosa, si alguien tocaba cierta melodía en la flauta.

El niño saca la flauta y el gato empieza a transformarse primero en una jirafa, después en camello, tortuga, caracol, mariposa, murciélago, oso, rinoceronte, ratón y, de nuevo en gato antes de saltar a los brazos del niño. Al día siguiente cuando el niño y el gato se despiertan, vemos bajar el puente levadizo del castillo y salir en estampida varios caballos y sus jinetes, acompañados de varios perros. El niño y el gato se esconden arriba de un árbol y ven pasar a estos hombres que destrozan los cultivos y la cosecha a su paso. En último lugar pasa un carro con una persona que parece llevada contra su voluntad.

El niño baja del árbol, llama al gato con un silbido y juntos llevan a pastar a su rebaño. Allí vuelve a tocar la melodía mágica con su flauta y así el gato se transforma en un ciervo que el niño lo monta y atraviesan campos, bosques, y escarpadas montañas. Comienzan a perseguirles los hombres a caballo que salieron del castillo con sus perros furiosos, el niño se detiene, saca la flauta, y el ciervo se convierte en dragón que lanza llamaradas de fuego que hacen desaparecer a sus perseguidores. También vemos a un señor aburrido sobre su trono mientras un bufón intenta hacerle reír sin éxito. Uno de los esbirros del señor tiene una idea.

En la siguiente escena el niño y el gato están durmiendo cuando una mano asoma por el alféizar de la ventana y lo agarra. Después vemos al gato enjaulado en lo que parece el interior del palacio, pero el niño ha despertado y se sitúa bajo una de las ventanas de la torre a tocar su flauta. El gato se revuelve en su jaula y se transforma en una serpiente que puede escabullirse entre los barrotes y así ir a buscar al niño. Pero los soldados se dan cuenta y encierran al niño en una celda, custodiado por uno de ellos.

El gato sube a la cima de una montaña y desprende rocas que comienzan a descender tomando velocidad y arrastrando otras rocas que llegan al castillo, destruyendo parcialmente el castillo, y la torre donde el niño estaba preso. El gato, transformado en pájaro, va en su busca y la torre termina de derrumbarse.

Gradualmente, los alguaciles desaparecieron de esta tierra.

Vemos al niño tocando la flauta.

Camaleón ya no pudo volver a transformarse en nada más.

Como si su mente hubiera mezclado todo cuando intentaba salirse de su piel de gato. realmente, ya no hubo necesidad de estas transformaciones, ya que no había más peligros.

Vemos al gato, y mientras suena la flauta, vemos como le salen unas orejas de conejo, o una pinza de cangrejo, o le desaparece la cola, y el cuerpo se le transforma en cuerpo de pez. Sin embargo, comienza a desdoblarse, primero dos, luego cuatro, luego seis gatos, y cada vez más y más que rodean al niño mientras toca la flauta a los pies de las ruinas del castillo.

Así que permaneció como gato, y tuvo incontable descendencia que eran tiernamente cuidados por los campesinos. Y es por esto que eligieron el gato como mascota.

Vemos a los gatos jugar a la luz de la luna. Después en un plano luz día, un rótulo con forma de gato sobresale de un muro con el pueblo de fondo.

En esta película vemos por primera vez un uso narrativo de la técnica de animación de arena, es decir hay una perfecta identificación entre la historia, la plástica y la metodología para crear las imágenes. Seguramente Gisèle y Nag ya se habían dado cuenta del potencial visual y expresivo que tenían las metamorfosis, y escribieron una historia que permitía explorar esas posibilidades narrativas. *Le Chat caméléon* es un cuento infantil y está alejado del poema visual que es *Fantasmatic*, o de la crítica satírica a la avaricia humana que supone *Alunissons* (1970), obras más complejas y adultas en cuanto al contenido.

Esta es la primera de sus películas en la que la capacidad metamórfica del material se hace protagonista de la obra, ya que las múltiples transformaciones del gato en diferentes animales son el centro narrativo y visual de esta película. Esto no significa que la película sea únicamente un *tour de force* estético y técnico, es en el equilibrio entre los niveles narrativos y formales cuando las obras animadas adquieren un nivel superior, y esta es la película que marca un punto de inflexión en ese sentido.

En este trabajo hay una importante evolución estética que viene dada por el uso del color en los fondos, en contraposición a sus anteriores obras que eran en blanco y negro puro. Hay que tener en cuenta que, este cortometraje formaba parte de un proyecto destinado a un público infantil que se identifica con un gusto por los colores vivos y alegres y, quizás debido a este hecho decidieron dar el paso y añadir este elemento plástico a su película. Como se ha comentado anteriormente, la técnica para diseñar los fondos de Gisèle Ansorge en esta obra es análoga a la usada por Lotte Reiniger en algunas de sus películas, ya que ambas usaron fondos de acetato, celuloide o celofán de colores retroiluminados. En los dos casos, en estos fondos de color se combinaban también siluetas de cartulina negra en el caso de Reiniger, o dibujos creados con arena en el caso de Gisèle Ansorge. Esta especie de *collage* de papeles de color transparente, en la mayor parte de las escenas es sencillo, con dos o tres capas para montañas y cielo, o suelo y techo en un interior. Pero hay otras ocasiones, como las que vemos representadas en la Figura 152, en las que este trabajo de composición es mucho más elaborado, e incluso, las capas de color no solo son el acompañamiento o el complemento al dibujo de arena, sino que son

utilizadas para dibujar elementos como el camino, el suelo y los arcos, o el sol, como vemos en las imágenes inferiores.



Figura 152. Fotogramas de la película *Le Chat caméléon*, Gisèle y Nag Ansoerge, 1975.

Los diseños de personajes también sufren una evolución con respecto a las anteriores obras de la pareja. Ya no son siluetas, sino que están dibujados los rasgos faciales tanto de humanos como de animales. Esto hace que haya una mayor expresividad en los personajes que no sólo transmiten emociones mediante el movimiento del cuerpo, sino también a través de los gestos de sus rostros. En cuanto a la animación, Gisèle consigue que los movimientos que logra manipulando la arena sean más fluidos y armoniosos, y en cada obra perfecciona más su trabajo. Como hemos avanzado en párrafos anteriores, hay que destacar las metamorfosis que realizadas con una técnica tan difícil de controlar debían suponer un reto para la artista. Tengamos en cuenta que, no es sólo que los animales se vayan transformando unos en otros, sino que a la vez trotan, vuelan, nadan, etc. Gisèle Ansoerge, debía pues tener perfectamente diseñados y planificados tanto las figuras que iba a dibujar como los movimientos que estas iban realizando.

Le Chat chaméléon fue seleccionada en los festivales de Soleure, Lucca, Berlin 1975, Second Fairy Tale Film Festival Odense, Kid Lausanne 1977. También ha sido proyectada en el Festival de Teherán del año 2009; en el Festival de Cine de Brive, en 2010; en el Fest Anca de Zilina, en 2014, y en el Primer Festival de Cine Joven de Lausanne en 2015.

Como ya se ha comentado, *Le Chat chaméléon* marca un nuevo punto de inflexión en la filmografía de Gisèle y Nag Ansoerge. Si *Fantasmatic* fue el punto de partida para trabajos más complejos y adultos en lo narrativo, esta obra es la que inaugura el camino a un lenguaje audiovisual consustancial a la animación de arena: las metamorfosis.

Smile 1, 2, 3

Sonrisa 1, 2, 3

1975-1976

Suiza

Producción: Nag films

Guión, dirección y animación: Gisèle Ansorge y Nag Ansorge

Música: B. Lubat y A. Arpino

6'

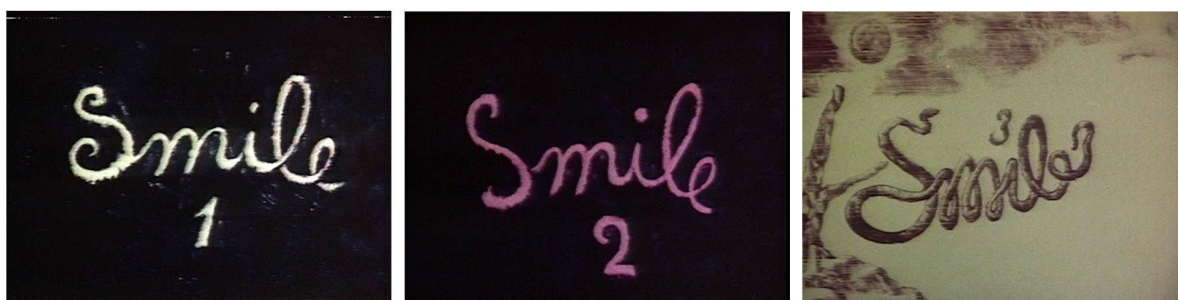


Figura 153. Fotogramas de la película *Smile 1, 2, 3*, Gisèle y Nag Ansorge, 1975-76.

Después de quince años experimentando con la animación de arena por fin Gisèle consigue extraer de ese medio todo su potencial expresivo, aunando plástica, técnica y contenido en una película artística destinada al público adulto. *Smile 1, 2, 3*, está formada por tres pequeñas piezas que Gisèle animó por separado y que, en principio, no tienen que ver entre sí. Según cuenta Luc Plantier no son en absoluto una trilogía, pero eran demasiado breves para que tuvieran un recorrido por separado y, por eso, quedaron unidas en este cortometraje. En el libro *Pris dans les sables mouvants* las describe brevemente de la siguiente forma:

Smile 1 es una alegoría sobre la imposibilidad de la paz.

Smile 2, "para poner fin a su complejo, Edipo decide donde nacer y donde morir" (Catálogo JICA de Annecy, 1975)

Smile 3, es una adaptación de *La virgen y Efrít* de *Las 1001 noches*.⁵⁰⁵

⁵⁰⁵ Plantier, Luc (1994). *Pris dans les sables mouvants, Gisèle et Nag Ansorge*. Centre International du Cinéma d'Animation, Festival d'Annecy. Trad. a.

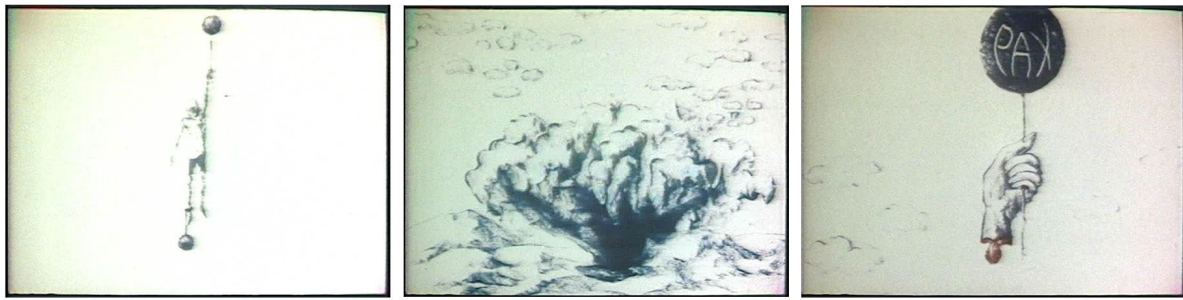


Figura 154. Fotogramas de la película *Smile 1*, Gisèle y Nag Ansorge, 1975-76.

La obra comienza con la imagen de una boca negra sobre un fondo blanco. Lanza un beso y al abrirse leemos en su interior: Una película de Gisèle y Ernest Ansorge. La boca se cierra y por corte pasamos a una pantalla en negro en la que está formado el título *Smile 1*. Desde la pantalla en negro comienza un zoom out hasta que apreciamos que la masa oscura que llenaba la pantalla es una bola de metal enganchada a una cadena. La cámara se desplaza y vemos que la cadena está unida por un grillete a la delgada pierna de un hombre. Éste lleva como único vestuario unos pantalones raídos y está esquelético. La cámara recorre su cuerpo en vertical. Hay un inserto de un primer plano del hombre que sonríe, pero tiene un gesto desagradable, como alucinado. La cámara continúa la panorámica vertical hasta que vemos que con una mano sujeta un globo negro en el que aparece la palabra "PAX" y después desaparece. La cámara recorre el camino a la inversa, desde el globo pasando por la cara en primer plano, hasta un plano general en el que vemos que la bola de hierro de presidiario encadenada a un pie es igual al globo negro que porta en su mano. El globo le eleva y vuela entre nubes. Aparece un primer plano de la mano, el globo tira de ella y se la arranca, así que el hombre cae, arrastrado por el peso de la bola que tiene encadenada a la pierna. Al entrar en contacto la bola con la tierra estalla como una bomba, provocando una nube de humo que cubre toda la pantalla. Cuando se despeja el humo, se ve la mano cortada que sigue sujetando el globo, volando entre nubes. En el globo vuelve a aparecer de forma intermitente la palabra "PAX", mientras que de la mano brota sangre roja desde donde había sido arrancada al resto del cuerpo.

Smile 2 comienza con el título excavado en la arena negra sobre un fondo rosa. Las letras desaparecen y la masa negra se convierte en el cuerpo de una mujer desnuda con una enorme barriga de embarazada en una posición parecida a la que identificamos con un parto. La barriga crece y va sufriendo transformaciones ante la mirada atónita de la mujer: primero parece la figura de un niño bajo la piel del vientre, aparecen muchos bultos como cabezas, y después crece hacia arriba, tanto que sale de plano. Se pincha con la nariz de la mujer y se desinfla como un globo. Vuelve a tomar la forma de un niño, después un puño, otra vez un niño que la mujer coge por el cuello hasta que se desmaya, le sale un tentáculo que entra en la propia barriga, surgen un montón de bultos que hacen que se eleve y se transforma en una flor que se abre. La mujer se da la vuelta y hace equilibrios sobre la barriga antes de volver a la posición inicial. La panza se transforma en dos figuras humanas que se funden, y de las que resulta la cabeza de un demonio sonriente, después un obispo

que se convierte en una caja que se abre y de la que sale un largo tentáculo que sube hasta quedar fuera del encuadre.



Figura 155. Fotogramas de la película *Smile 2*, Gisèle y Nag Ansorge, 1975-76.

Este tentáculo elástico, rebota varias veces y arrastra la cabeza de un militar que queda frente a frente con la mujer. Al militar le crece la nariz y la protagonista se la aprieta como una bocina, pero entonces se desinfla quedando informe y flácida.

La barriga vuelve a crecer y toma la forma de un bebé que gatea bajo la piel de la mujer y se acerca a su cabeza, ella se asusta, lo empuja, pero el bebé vuelve a subir hasta que le sale por la boca. Flota sobre ella enganchado al cordón umbilical que sale desde la boca de la mujer. El bebé crece y crece, hasta que ella desaparece bajo su enorme cuerpo. Se acerca a cámara y, por un momento, vemos la calavera bajo su cara de recién nacido, sigue volando, y de un bocado corta el cordón umbilical y se eleva como un globo de helio.

La mujer, ya sin barriga está tumbada boca arriba el bebé cae sobre ella de pie. Ella va a abrazarle, pero comienza a crecer hasta convertirse en un hombre con barba y pelo largo que le pisa la cabeza con un pie gigantesco. El hombre le mete la mano en la boca y saca de ella una nueva mujer quedando la madre como un traje viejo. La mujer besa al hombre, frotan sus cuerpos. A ella le crece la barriga hasta chocar con él que de un empujón la hace salir volando. El hombre saca una antorcha, y mientras la sujeta, va envejeciendo, hasta que finalmente, se prende fuego.

Smile 3 comienza con un paisaje de fondo verdoso dibujado con arena color sepia. A la izquierda vemos un arbusto sin hojas sobre el que hay enroscada una serpiente que se despliega hasta formar el *lettering* del título. La punta de la cola se le separa y forma el "3", que la serpiente se come. Bajo la luz de la luna se dibujan unas ondas en el agua. Surgen unas piernas, una mano y, finalmente, una mujer desnuda que alza los brazos hacia el satélite. Desde lejos vemos a la mujer bañándose. Ha dejado su vestido tendido de un árbol y otro árbol próximo comienza a transformarse en un demonio que coge el vestido y se lo come. La mujer se da cuenta que le falta la ropa, se acerca y el demonio se vuelve a transformar en árbol.



Figura 156. Fotogramas de la película *Smile 3*, Gisèle y Nag Ansoerge, 1975-76.

Cuando ella sale del agua y está en la orilla el árbol vuelve a mutar, pero esta vez en un hombre que enseguida recupera la forma diabólica anterior. Después le crece la cabeza transformada en la de un tigre. Cuando va a atacar la mujer saca un palo. El demonio-tigre vuelve a ser arbusto, pero le crecen las ramas y la atrapa entre ellas. La protagonista consigue zafarse, pero entonces el arbusto se convierte en un escorpión. Ella se transforma en serpiente, el escorpión en buitres, la serpiente en águila, el buitre en gato, el águila en otro gato, y los dos pelean. El diablo recupera su forma y también la mujer, cuyo pelo crece como si fuera una gorgona y los mechones fueran serpientes que atrapan al diablo y lo exprimen, dejándolo como una masa informe en el suelo. El demonio resurge y ella va haciéndose pequeña hasta que cabe en su mano, pero, de repente, es una mariposa que se aleja volando. El diablo se convierte en un sapo. Del suelo surge un ave que se lo come y recupera su aspecto de mujer. Donde estaba el sapo crecen unas ramas de las que salen manos, y de una de esas manos cae una esfera colgada de un hilo como un fruto que tintinea. La mujer se lo come y desaparece, entonces es el arbusto en que se convierte en la mujer, cuyo cuerpo se va modificando, pierde el pelo, le crecen los brazos que luego se transforman en una especie de alas que la envuelven como una manta. La vemos en primer plano, calva, el pelo le crece de nuevo, nos acercamos a sus ojos, pero en ellos está el reflejo del demonio. Entonces se ve a un joven bañándose, se acerca a ella que mira a cámara, con una carcajada demoníaca, y vemos sus dientes que son vampíricos.

Después de rodar *Le Chat caméléon* quedó patente que las transformaciones o metamorfosis eran el lenguaje propio de la animación de arena y, debidamente utilizadas, tenían un potencial expresivo único que no se podía lograr ni imitar con otros procedimientos para crear imágenes en movimiento. Aunque *Smile 1, 2, 3*, está formada por pequeños proyectos de apenas dos minutos de duración cada uno, es, por fin, cuando la técnica y la narración se dan la mano creando una simbiosis perfecta, sobre todo en la segunda y la tercera historia. Hay que tener en cuenta que, si *Le Chat caméléon* era una pieza que formaba parte de un proyecto destinado a público infantil, para *Smile*, pueden diseñar un guion adulto, seguramente más visual que textual, para exhibir las singulares posibilidades de su metodología para crear imágenes animadas.

Las tres secuencias que componen la obra, o sus tres capítulos, como fueron creadas de forma independiente, son muy diferentes entre sí en lo narrativo y lo visual. La

primera pieza pretende ser una pieza satírica en la que una esfera negra, representa a la vez una herropea, una bomba, y un globo. La herropea, encadenada a la pierna del protagonista, y aunque el globo (en el que aparece la palabra *pax*) le hace elevarse, acaba arrancándole el brazo. La ironía e incluso el cinismo con el que se representa al ser humano recuerdan su obra *Alunissons* en la que se representaba a los humanos como egoístas sin remedio. En este caso, el personaje, y así lo revela la expresión de su cara, es un iluso y por ello acaba destruido en un mundo en el que la paz es una quimera.

La segunda parte, menos narrativa y más simbólica y poética, representa la experiencia del embarazo, un tema recurrente para Gisèle que no pudo tener hijos, aunque le hubiese gustado según cuenta Nag en la entrevista de *Plans Fixes*. El embarazo se representa como un viaje angustioso y psicodélico en el que una barriga con vida propia va sufriendo múltiples transformaciones. Finalmente, el bebé sale por la boca de la mujer y rápidamente se transforma en un hombre que pisotea a su madre y la reemplaza por otra mujer. Después, su amante queda embarazada y él la desprecia, alejándola de un empujón. Finalmente, el hombre ya viejo se prende fuego a sí mismo y acaba siendo un esqueleto.

Este es el primer trabajo de Gisèle en el que la mujer es la protagonista y, aunque ya en *Fantasmatic* hay una reflexión sobre la maternidad, esta es más desde el punto de vista del hijo que de la madre. Aunque no existe ninguna fuente textual que relacione a Gisèle Ansorge con el pensamiento feminista, podemos encontrar en esta pieza, así como en la tercera parte de la obra, y en su siguiente película *Anima*, una lectura de género. En este caso el tema es la violencia sufrida por la mujer, primero en un embarazo que transforma su cuerpo, después por parte del hijo que acaba con ella y, finalmente, es la amante del hijo la que es despreciada. En esta obra, podemos ver cómo el hombre misógino, surgido del sufrimiento de su madre, la pisotea, y después abandona a su mujer embarazada. Finalmente, el hombre queda viejo y solo y acaba prendiendo fuego a su propio cuerpo en una especie de venganza contra quienes han tratado mal a las mujeres.

La tercera pieza, está basada según Luc Plantier en un capítulo de las *1001 noches*, llamado *La virgen y Efrit*, aunque en las versiones en castellano no hay ningún capítulo titulado de esa forma. Sí que aparece en esta recopilación de cuentos el personaje llamado *Efrit* o *Ifrit*, un ser de la mitología árabe que es una especie de genio de gran poder con un carácter dual, ya que puede realizar acciones benignas o malignas. La película comienza con la joven protagonista bañándose desnuda y el genio acechando, sin embargo, aunque en principio lo parezca, el rol de la mujer no es pasivo ya que también puede transformarse y luchar contra el ser que quiere apoderarse de ella. Incluso en un momento dado, ella se convierte en gorgona y vence al genio. Este resurge como árbol y cuando ella come su fruto (en una evidente referencia bíblica), se produce una simbiosis entre ambos, y ella pasa a ser árbol. Cuando recupera la forma de mujer vemos que el *Efrit* ha quedado en su interior y que ahora es ella la que va atacar a un joven que se baña desnudo.

Como avanzábamos antes, *Smile 3* también puede tener una lectura en clave feminista, ya que la protagonista con poderes mágicos, lucha y derrota al ser que quiere atraparla, e incluso finalmente es ella la que acaba siendo depredadora, invirtiendo los tradicionales roles de género.

A nivel técnico hay una cuestión significativa que podemos destacar de la primera pieza. *Smile 1* está prácticamente sobreexpuesta por lo que se pierde mucho detalle y la pieza tiene un aspecto de baja calidad. En la segunda y tercera pieza se da ese factor tan importante que hemos estado comentando la simbiosis entre técnica y narración. En ambos cortometrajes, la metamorfosis es parte fundamental de la historia. En *Smile 2*, fundamentalmente, en el cuerpo cambiante de la embarazada, y en *Smile 3*, en las múltiples transformaciones de la protagonista y el genio. Estas metamorfosis de unas formas en otras se logran con especial fluidez gracias a la técnica de animación de arena. Estos cambios debían estar concienzudamente planificados ya que, en muchas ocasiones, no es simplemente la transformación de un elemento en otro, sino que ambos están en movimiento.

Este trabajo fue seleccionado en el Festival de Annecy de 1975, y en Oberhausen, Soleure, Cracovia, Viennale, Bilbao (con una mención especial) y Lucca 1976. E incluso recientemente ha sido proyectado en el Festival de Teherán del año 2009, en el Festival Fantoche de Baden, en el Fest Anca de Zilina, ambos en 2014.

Aunque esta película puede considerarse un trabajo menor ya que no está concebida como una obra, sino que es la suma de tres pequeñas piezas, en ellas se plantean algunas de las cuestiones fundamentales que veremos en las siguientes producciones de los Ansorge. Por un lado, el intento de aunar técnica, plástica y narración, sobre todo en lo que se refiere al uso de metamorfosis. Por otro, los temas adultos de los que trata la película, como la sexualidad, la maternidad o la violencia contra las mujeres, que estarán presentes en películas como *Das Veilchen* o *Sabbat*.

Anima

Ánima

1977

Suiza

Producción: Nag films

Guion, dirección y animación: Gisèle Ansorge

Música: P. Kass

4'

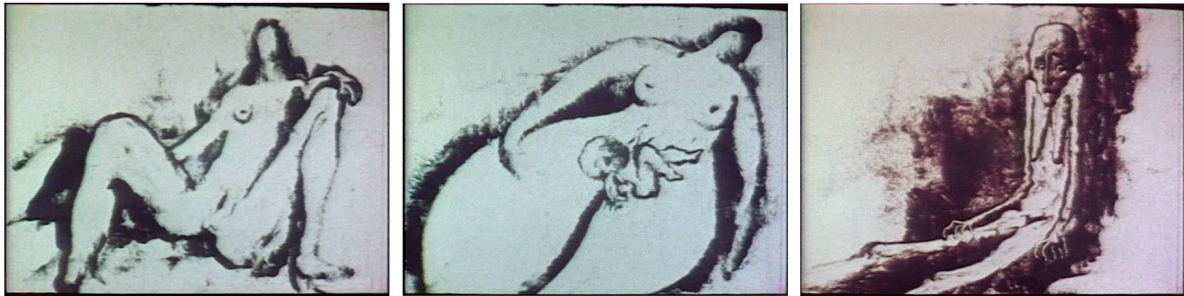


Figura 157. Fotogramas de la película *Anima*, Gisèle y Nag Ansorge, 1977.

Según relata Nag Ansorge en la entrevista concedida al programa *Plans Fixes*⁵⁰⁶, esta película fue creada de una forma excepcional, Gisèle le dijo "quiero mandarte una carta con forma de película". La obra es un plano secuencia en el que unas imágenes se transforman en otras. Como explica Nag "la arena es perfecta (para esto) ya que fluye como una corriente, y de repente, el significado interno de lo que uno tiene que decir, aparece a través de las manos de la persona que lo vierte. Nace a la vez de la mente y de los sentimientos interiores". Cuando estuvo terminada Gisèle le dijo: "Aquí tienes, es para ti."

La obra comienza con el título enmarcado en un círculo vacío rodeado de arena. Las letras se transforman en personas que, a su vez dan paso a la palabra Ansorge y que, a su vez, se convierten en los rótulos "Ernest" y debajo "Gisèle". Las letras transmutan a personas, que levantan un rótulo en el que leemos "animación", debajo aparece Gisèle, y el espacio se divide. En la zona inferior leemos: "Montaje-Sonido" y debajo "Ernest". Por último, el rótulo se convierte en "Producción: Nag Films".

La arena que rodeaba los textos desaparece y sobre blanco una fina línea dibuja el contorno de una cabeza de un hombre de perfil. A la figura le crece la nariz que le entra por la boca y la mastica. Se mete la mano en la boca y la muerde. La cabeza gira y queda de frente y nos damos cuenta de que era un hombre. Se estira de una oreja hasta que la separa de la cabeza, después se la come. La boca se abre y se

⁵⁰⁶ Bory, Michel. (2001). Entrevista con Nag Ansorge. Films plans fixes. <https://www.plansfixes.ch/films/nag-ansorge/> Trad. a.

desplaza hasta alcanzar la otra oreja que también se come. Los ojos y la boca, se transforman en pájaros que vuelan por el interior de la cara.

Por corte vemos a una mujer desnuda tumbada en el vacío. Encoge las piernas y se convierte en un caballo, luego en mujer, ésta en un castillo y después en un gato. El gato pasa a ser una mujer. A esta le crece una cola de sirena que se abraza y que después vuelve a ser sus piernas. La mujer cambia de postura, abre las piernas, vemos su sexo ya que está desnuda en toda la secuencia.

Tras una breve transición, vemos una cabeza calva con los ojos cerrados, mira a un lado y a otro, se transforma en un gato, y luego otra vez en humana. Hay una metamorfosis de los ojos a los pechos de una mujer desnuda que se tumba y adopta varias posturas hasta que muta en una cabeza. De cada ojo le surge una mujer desnuda que desaparece. La cabeza gira, la nariz se convierte en mano que le sujeta la frente, se coloca en posición frontal y los ojos se le mueven a todos lados. La cabeza se convierte en una mujer desnuda de la que surge otra que se transforma en pez. Y de pez a mujer desde diferentes ángulos, y otra vez a cabeza, y de cabeza a mujer desnuda. Desde debajo de la mujer desnuda surge una especie de tentáculo que le da la vuelta y vemos su trasero frente a la cámara, aunque antes se transforma en una cabeza de animal inidentificable.

Aparece otra cabeza de perfil, abre la boca y de ella sale una mano. Gira, se coloca de frente y otra vez de perfil. Sin transición aparece una gran mancha negra sobre el fondo blanco, de la que surge otra mujer desnuda. Los brazos se transforman en alas que la envuelven para convertirse en una cara de la que surgen varios cuerpos de mujeres desnudas. Por corte vemos una mujer en primer plano. No es una cabeza humana ambigua como otras que hemos visto en la película. Mira a un lado y a otro. Una mujer desnuda exhibe su cuerpo y de los laterales del encuadre surgen manos que pretenden tocarla hasta que la tapan y desaparece. Vemos una mujer entre líneas, como olas, que la hacen desaparecer. Entre las líneas surgen ojos y la mancha se transforma en la mujer de la secuencia anterior. El pelo le cubre la cara y se convierte en otra mujer desnuda arrodillada.

En otro plano una mujer sin ropa camina hacia la cámara. Un bebé se acerca y ella lo abraza. Cambian de postura como jugando, y a ella le crece un pecho que se transforma en otra mujer. En la barriga le surge una esfera negra que muta bebé. La mujer lo abraza y lo hace desaparecer entre sus brazos que se convierten en una gran boca de la que sale el bebé gateando hasta convertirse en otra mujer. Una mujer da lugar a otra, se duplican, vuelven a ser una, de ella surge un nuevo bebé que vuelve a fundir con su cuerpo del que surgen dos mujeres. Y así, de una mujer aparece otra, y otra, como danzando.

En un momento dado aparece también un hombre que se tumba sobre la mujer en una breve escena sexual. De esta surge otra cara en primer plano y así continúan las metamorfosis, de cabeza a cuerpo, y otra vez a cabeza, que a veces es de un animal y no de un humano. Continúa el mismo juego, pero en plano general, de cuerpo de

hembra humana a cuerpo de animal hasta mutar en un árbol del que cuelga una especie de yoyó. Una rama se convierte en brazo que lo coge y se transforma en un grupo de mujeres desnudas que pasan a ser llamas hasta que queda una sola que se envuelve con un manto. El manto cambia hasta ser la cara de una especie de demonio que sonríe y de sus cuernos surge otra mujer. El cuerpo se convierte en cabeza, de cada ojo surgen cabezas que se unen en una sola, y esta muta en cuerpo. A continuación, vemos otra secuencia en la que de una cabeza surge un cuerpo y así varias veces, pero con imágenes diferentes. Una de las mujeres se transforma en un paisaje y el sol y la luna se le meten dentro, como la barriga de una embarazada. Por último, vemos cabezas de ancianas a las que se les derrite la cara y el cuerpo, mujeres que se multiplican hasta fundirse en un único rostro que gira y vemos una mujer vieja y fea de perfil.

Anima es la película menos narrativa de las realizadas por Gisèle Ansorge y la más personal de todas ellas. Consiste en varios planos secuencia en el que las imágenes se van transformando en otras mediante metamorfosis, siendo la técnica la protagonista de la obra. Esto no significa que no tenga carga narrativa, conceptual y emocional. Recordemos que es una película que Gisèle realizó en solitario, y se la dio a Nag, como una especie de carta en celuloide en la que expresaba sus sentimientos de una forma visual.

En esta obra están presentes algunos de los temas que se repiten en la obra de Gisèle y Nag Ansorge, como la sexualidad y la maternidad. Hay que tener en cuenta que, según su marido, Gisèle se sintió apenada durante toda su vida por no haber sido madre, y que Nag tuvo un hijo con otra mujer fuera del matrimonio, como comenta él mismo en la entrevista citada anteriormente. No se ha podido encontrar la fecha de nacimiento de este hijo, así que, no podemos asegurar si con esta obra expresa la frustración por no haber sido madre o el enfado porque su esposo hubiera tenido un hijo con otra mujer, ya que ambas lecturas son posibles.

La interpretación más evidente es que la película trata sobre el cuerpo de la mujer que es objeto de continuas transformaciones, desde la maternidad hasta la decrepitud de la vejez. Sin embargo, en la obra también podemos ver a mujeres orgullosas de su sexualidad, que muestran su cuerpo y que no son pasivas ni sufrientes, sino poderosas. Cuerpos que surgen de cuerpos en una alegoría sobre la maternidad perpetuadora de la vida humana. Otra cuestión a destacar es que el único hombre que aparece al principio está devorándose a sí mismo, quizás en una alusión al ego masculino. Por otro lado, en la secuencia final de la película, se trata la decadencia del cuerpo de la mujer que al dejar de ser joven desaparece. Estos asuntos tratados en la obra, se pueden interpretar en clave personal si conocemos la biografía de la pareja, la frustración de Gisèle por no haber podido ser madre, el carácter expansivo de Nag que muchas veces dejaba a Gisèle en segundo plano, o las aventuras extramatrimoniales de éste. Según la describe Giannalberto Bendazzi:

La película más personal de Gisèle es *Anima* (1977), en consecuencia, es la única en la que aparece ella sola como directora en los créditos. (En las otras películas Gisèle y Nag

Ansorge, ambos aparecen como directores). De alguna forma, *Anima* es como un contrapunto a *Fantasmatic*, en la medida que Gisèle directamente expresa sus propios sueños, esperanzas y fantasmas, como mujer, de la forma más espontánea. La película posee una energía como ninguna otra.⁵⁰⁷

Esta obra está compuesta por catorce planos secuencia, algunos muy breves en los que sólo vemos dos o tres transformaciones. Las transiciones entre estas secuencias son, en su mayor parte, por corte, aunque se percibe en algunas la intención de que el cambio no sea muy brusco, por ejemplo, situando la masa de arena en la misma zona y ocupando el mismo espacio que en la imagen anterior. En otros casos, que no hay tanta coincidencia hay una pequeña transición por fundido encadenado.

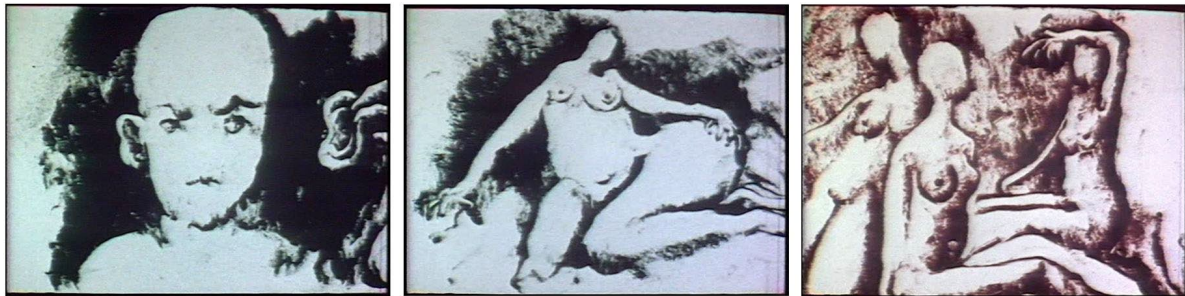


Figura 158. Fotogramas de la película *Anima*, Gisèle y Nag Ansorge, 1977.

De las obras realizadas hasta *Anima*, esta no sólo es la más íntima sino también la más experimental y expresionista. Si retomamos el artículo de Chloe Hoffman en el que se habla de la gestualidad como rasgo característico de las obras de Gisèle y Nag Ansorge, esta película es en la que esta cualidad se muestra de forma más evidente. No sabemos hasta qué punto Gisèle trabajó con un guion previo, pero aunque hubiera cierta planificación para las escenas que iba a filmar, podemos inferir, a partir del visionado de las imágenes, que hubo mucho de improvisación, de dejarse llevar por el trabajo con la técnica, haciendo fluir la arena con una libertad como en ninguno de sus otros trabajos.

Anima fue premiada con el Premio a la mejor película de animación suiza en el Festival de Soleure en 1978 y fue seleccionada en el Festival de Annecy en 1979.

Como se ha comentado, *Anima* es la película más personal de las que Gisèle Ansorge realizó con animación de arena, y también la menos narrativa, pero las imágenes tienen una fuerza expresiva que hacen de esta obra uno de los trabajos fundamentales de la artista suiza.

⁵⁰⁷ Bendazzi, Giannalberto. (2015- 2017). *Animation: A world history*. London: Routledge. Trad. a.

Das Veilchen

La violeta

1981

Suiza

Producción: Nag films y Televisión Suiza Alemana

Guion: Gisèle Ansorge y Nag Ansorge

Basada en una idea de Peter Schweiger sobre el poema *Heideröslein*, de Johann W. Goethe

Dirección y animación: Gisèle Ansorge y Nag Ansorge

Música: *Das Veilchen* de Othmar Schoeck

3'



Figura 159. Fotogramas de la película *Das Veilchen*, Gisèle y Nag Ansorge, 1981.

Das Veilchen fue un encargo realizado para la SF DRS (Televisión Suiza Alemana), y está basado en el poema de Goethe titulado *Heideröslein*, que fue adaptado a canción por parte de diversos compositores. La más popular de estas versiones fue realizada por Mozart en 1785 hasta el punto que se convirtió en una tonada popular en los países germanoparlantes. En la versión de Mozart se cambió la rosa del texto original de Goethe por una violeta que se mantuvo en las sucesivas interpretaciones. En 1915, Othmar Schoeck realizó su propia adaptación, titulada *Ein Veilchen auf der Wiese Stand* (*Una pastorcilla estaba en el prado*), que es la que se usó para esta película. La letra de la canción dice:

*Una violeta se paró en el prado
encorvada y desconocida;
era una violeta dulce.
Entonces llegó una joven pastora
Con paso ligero y mente vivaz
vino a lo largo, a lo largo
por el prado y cantó.*

*¡Ah! pensó la violeta, si yo fuera
la flor más bella de la naturaleza,
ah, sólo por un ratito,*

*Hasta que mi amor me arranque
Y me estrechara lánguidamente contra su pecho,
oh, sólo, oh sólo
durante un cuarto de hora.*

*Ay, ay, la chica vino
y no se ocupó de la violeta,
pisó la pobre violeta.
Se hundió y murió, y aún se regocija:
"Y si muero, moriré
por ella, por ella
¡a sus pies!⁵⁰⁸*

La película comienza con el título escrito sobre una masa negra de arena, la palabra *Veilchen* se acerca hacia la cámara mientras das, permanece encima de la mancha. A continuación, vemos una flor, que se gira ante algo que le ha llamado la atención, es la joven pastora con su rebaño que se quita la ropa y se sumerge en un lago. La flor, cada vez más excitada, intenta salir de la tierra para seguir a la joven que disfruta del agua. La flor cambia de color a rojo, y se transforma en un joven desnudo, que se acerca a la pastora (también de color rojo) que descansa junto a un árbol. Cuando el hombre se acerca ella se cubre el rostro, avergonzada y asustada. Entonces, él se vuelve a transformar en flor como estrategia para que ella deje de temerle, y ella se acerca y cuando le toca la flor vuelve a transformarse en hombre y se abalanza sobre ella. Cuando termina de violarla vuelve junto al árbol junto al que estaba al principio y se transforma nuevamente en violeta, recuperando su color original.

Vemos a la joven arrodillada junto al árbol donde ha sucedido la escena de violencia sexual. La pastora vuelve a colorearse en rojo, es levantada por el viento, el viento se transforma en un toro que la cornea. Ella queda suspendida en el aire, su vulva crece y se transforma en la puerta de una especie de pajar, por donde entra el toro. Recupera su forma de mujer, pero otra ráfaga de viento entra en plano y la parte en dos mitades que después se unen formando una sirena. Otra ráfaga de aire se transforma en pez y se la come, para luego convertirse en ella. Una serpiente entra en plano, primero rodea todo su cuerpo como una cuerda y después entra por su vagina desapareciendo en su cuerpo. La mujer recupera su forma y posición junto al árbol como si todo lo anterior hubiera sido un sueño. Se levanta se dirige hasta la flor y la pisa, no sabemos si conscientemente o sin querer. La flor se recupera y mientras la muchacha juguetea con una mariposa. De nuevo vemos el pie de la joven sobre la flor, que se transforma por unos instantes en el hombre de color rojo, y con el órgano sexual destacado, antes de recuperar su aspecto de violeta y ser pisoteado nuevamente por la chica. Desde fuera de plano entra la pata de un pájaro que

⁵⁰⁸ La traducción de la letra de la canción está extraída de Wikipedia https://es.wikipedia.org/wiki/Das_Veilchen

aplasta a la pastora. Se abre el plano y vemos un gran pájaro en blanco y negro, se colorea con muchas tonalidades vivas. Vemos un primer plano del ave, mirando hacia abajo.

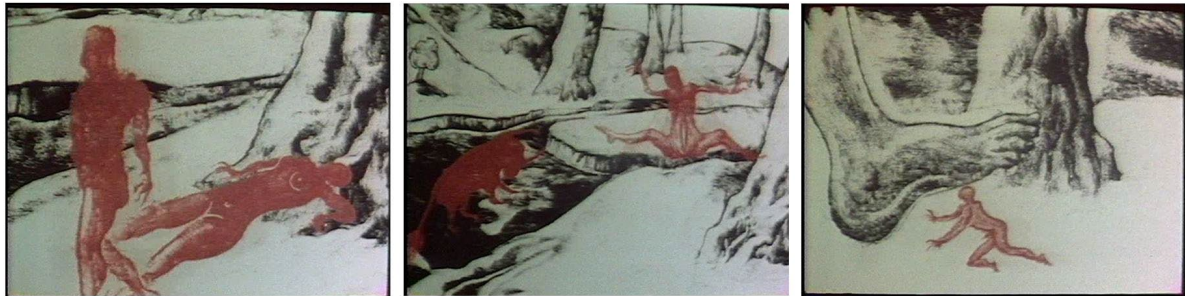


Figura 160. Fotogramas de la película *Das Veilchen*, Gisèle y Nag Ansorge, 1981.

Según el folleto de presentación de esta obra del GSFA (Group Suisse de Films d'Animation): "la fantasía de las imágenes no sigue el sentido del texto, sino que caricaturiza la situación de unas personas incapaces de reconectar a pesar de su amor". No sabemos si esta descripción buscaba suavizar el contenido de la obra, pero al analizar la película surgen lecturas más complejas. La interpretación tradicional del poema y la canción que derivó de ella es la pérdida de la inocencia de la joven, arrebatada por el hombre y con consecuencias trágicas, y esta lectura también es aplicable a la película de Gisèle y Nag Ansorge.

En esta obra encontramos rasgos recurrentes de la filmografía de la pareja como la sexualidad y el deseo, y la penalización que sufren por ellos las mujeres. Ya en la tercera parte de *Smile* encontramos una narración similar, cuando el ente diabólico intenta atrapar a la joven que también se baña desnuda y, como veremos más adelante, en su última película *Sabbat* también está presente la cuestión de si la sexualidad de las mujeres acaba siendo castigada.

En el poema original de Goethe la flor era una rosa, que en la cultura occidental relacionamos con el amor y, sin embargo, en la versión de Mozart de 1785, ya había cambiado a violeta. Más de cien años después, en la *Interpretación de los sueños*, Sigmund Freud habla de esta flor, cómo símbolo de violación y de la "violencia de la desfloración".

Sentando una hipótesis que al principio me incliné a juzgar atrevida en exceso, intenté buscar el sentido secreto de las violetas, tan asexuales, en una relación inconsciente con la palabra francesa *viol* (violación). Mas, para mi sorpresa, el sujeto asoció la palabra inglesa *violate* (violar), de idéntico sentido. La gran analogía causal de las palabras *violet* (violeta) y *violate* (violar) -que sólo se distinguen en la pronunciación por una diferencia de acento en la última sílaba- es utilizada por el sueño para expresar, «por medio de la flor», la idea de la violencia de la desfloración (palabra empleada asimismo por el simbolismo de las flores) y quizá también un rasgo masoquista de la muchacha. Tenemos aquí un interesante ejemplo de los «puentes de palabras» por los que atraviesan los caminos hacia lo inconsciente.⁵⁰⁹

⁵⁰⁹ Freud, Sigmund. (1899). *La interpretación de los sueños*. España: Editorial Akal.

Las teorías psicoanalíticas estaban de moda entre los intelectuales entre los años 60 y 80, y ya encontramos huellas de estos postulados en otros trabajos de Gisèle Ansorge, como *Fantasmatic*. Podemos especular que, es esa relación entre el *singspiel*⁵¹⁰ *Das Veilchen* en la que se habla del deseo y la pérdida de la inocencia, y la lectura psicoanalítica de la violeta como símbolo sexual, la que dio lugar a la creación de esta obra. Además de la violeta hay otros elementos simbólicos en esta obra, el toro, símbolo de la virilidad brutal que lanza por los aires a la protagonista y luego entra por su vagina/puerta, la serpiente presente en la cultura popular a través de las narraciones bíblicas, donde representa al diablo que tienta a Eva para que se coma la manzana.

El final de la película resulta un tanto confuso. La joven pastora pisotea a la violeta que transformada en hombre ha abusado de ella y, a su vez, ella es pisoteada por un ave gigante que adquiere tonos multicolor (Figura 161). Podríamos interpretar que, aunque la chica se venga del hombre que la ha violado haciéndose servir de su aspecto de flor, ella también recibe un castigo. Incluso, se podría llegar al extremo de culpabilizar a la mujer por haberse desnudado, despertando así el deseo sexual del hombre. Se pone de manifiesto así, cómo la historia de las mujeres está plagada de historias reales y ficticias en las que son víctimas de violencia sexual y después sufren un castigo por parte de la sociedad, siendo esta una lectura posible del final de la película.



Figura 161. Fotogramas de la película *Das Veilchen*, Gisèle y Nag Ansorge, 1981.

Esta película tiene la particularidad de estar realizada con dos colores, el negro sobre blanco (que no es puro sino de un tono ligeramente verdoso) que es habitual en las obras de Gisèle y Nag Ansorge, y el rojo, además de los múltiples tonos en el ave de los planos finales. Los fondos, situados en los niveles inferiores de la mesa multiplano, se mantienen en blanco y negro durante toda la obra, y los personajes, cambian del negro verdoso al rojo, para las escenas en las que sufren metamorfosis. Las transformaciones, el recurso audiovisual más característico de la técnica de animación de arena, están justificadas por la narración ya que son múltiples las transformaciones que sufren los personajes, por un lado, en el personaje de la flor/hombre, y por otro, en la pastora, en las imágenes simbólicas que se suceden tras la escena de violencia sexual.

⁵¹⁰ Opereta que surgió en los países de cultura alemana durante el siglo XVIII.

En cuanto a los recursos audiovisuales se utilizan los cambios de plano por corte y también algunos fundidos para cambiar de la imagen en negro a la imagen en rojo. Cuando la flor negra se transforma en flor roja, y después, cuando el hombre, después del acto sexual, vuelve a transformarse en flor, esta no cambia de rojo a negro mediante la superposición de arena coloreada, sino mediante fundidos realizados en postproducción. Esto puede deberse a que si se añade arena roja sobre la arena negra al estar grabado con retroiluminación el resultado no sería rojo sino igualmente negro, ya que la arena, indistintamente del color con el que estuviera teñida, opacaría la luz. Ya hemos comentado la dificultad de hacer convivir arenas de diferentes colores en un mismo nivel de la mesa multiplano, con el peligro del "efecto mermelada" -como le llamaba Gisèle- a la mezcla involuntaria de arenas de diferentes colores. Es posible que, el plano en el que conviven el pie de la mujer hecho con arena negra y el hombre/flor dibujados con arena roja, estén filmados en niveles diferentes.

Al ser un encargo para la televisión SF DRS, esta película no se presentó en festivales, aunque sí ha estado presente en las retrospectivas realizadas sobre Gisèle y Nag Ansoerge en el Festival de Teherán en 2009, en el Fest Anca de Zilina en 2014 y, recientemente, en el Solothurn Film Festival en 2022.

En este trabajo se vuelve a poner de manifiesto cómo, en las obras en las que la narrativa y la técnica van de la mano y las transformaciones fluidas son usadas para contar el relato fílmico, los resultados son más interesantes e innovadores. Además, igual que en *Slime 2* y *3* o en *Anima*, hay una reflexión en torno al género, que hace que esta película a pesar de su ambientación anacrónica resulte novedosa en su contexto.

Le Petit garçon qui vole la Lune

El niño que robó la luna

1988

Suiza

Producción: Nag films

Guion: Gisèle Ansorge y Nag Ansorge

Basada en la novela de C.F. Landry

Dirección y animación: Gisèle Ansorge y Nag Ansorge

Música: Thierry Fervant

Narrador: Michel Voïta

7'



Figura 162. Fotogramas de la película *Le petit garçon qui vole la lune*, Gisèle y Nag Ansorge, 1988.

La particularidad de *Le Petit garçon qui vole la Lune*, reside en la técnica utilizada para crearla. En ella los dibujos son "excavados" en un encuadre cubierto por arena negra.

La película comienza de forma muy directa. No tiene títulos de crédito creados con la técnica de animación de arena que nos vayan introduciendo en el ambiente de esta. Leemos el rótulo del título escrito con una tipografía como de máquina de escribir, y por corte vemos a un niño sentado en el suelo, mirando fijamente a la luna llena. Las montañas que hay junto a él se convierten en un árbol. Por corte aparece otro texto: "Una película de Gisèle y Ernest Ansorge sobre una novela de C.F. Landry". El niño de espaldas mira la luna a través de una telaraña, tira de la telaraña y la rompe. Leemos: "Dibujos y animación: Gisèle Ansorge". Vemos al niño junto a un lago en el que se refleja la luna, lanza una piedra y las ondas deshacen el reflejo. Leemos: "Cámara y montaje: Ernest Ansorge". El niño sube a la rama de un árbol y mira la luna. Leemos: "Música: Thierry Fervant. Un grupo de gatos en las ramas de los árboles miran la luna. Leemos: "Narrador: Michel Voïta" y comienza la voz en off:

*Érase una vez, un niño que robó la luna y todo el mundo la buscaba*⁵¹¹.

El niño, subido a un árbol, saca una cuerda anudada como la de un vaquero, la lanza a la luna, la atrapa, y aunque ésta se resiste, consigue sujetarla. Vemos a un grupo de perros ladrando al cielo vacío. El niño continúa forcejeando con la luna que, sujeta por la cuerda se acerca y se aleja del espectador. La luna eleva al niño como un gran globo, los animales del bosque contemplan su lucha hasta que el niño elevado por la luna desaparece a lo lejos. Poco a poco la gente va dándose cuenta alarmada de la desaparición de la luna, los animales se inquietan, varias campanas tañen al unísono.

Dios oyó el repique de campana y preguntó ¿por qué están sonando?

Vemos en primer plano la cara de un hombre con barba y pelo largo, que llama por teléfono.

El rey le respondió que un niño había robado la luna.

Vemos al rey hablando por teléfono. Luego a Dios con cara de preocupación, y en otro plano al niño llevando la luna entre sus manos. El niño entra en una casa y cierra la puerta

El rey tenía una hija pequeña. Ella dijo: Sé quién es el niño que ha robado la luna.

La vemos acercarse y mirar por la ventana. Dentro de la casa el niño esconde la luna en un baúl, sin embargo, en cuanto lo cierra esta escapa, y vuela por la habitación. El niño cae al suelo y la luna se posa en sus pies convirtiéndose en un gato durante un momento, luego aparece una cara, se transforma en una mujer, vuelve a ser la luna.

Vemos al niño que lleva la luna en la mano. Entre los árboles aparece la hija del rey y se acerca hasta el niño. Le pregunta si tiene la luna, y el, desconfiado, acaba por guardarla en un saco, mientras la niña escondida le observa desde detrás de un árbol. La princesa persigue al niño para tratar de convencerlo, finalmente él sube a lo alto de un castillo saca la luna de la bolsa y la suelta, mientras la niña mira desde abajo. Al llevarla en la bolsa la luna ha perdido su fuerza cuando el niño intenta que se eleve, pero cae y se desinfla. Dios intercede y la va sacando poco a poco para que se pueda recuperar, vemos las diferentes fases lunares, y los niños observan desde abajo. Finalmente, el niño entre los árboles mira a la luna llena en el cielo.

Le Petit garçon qui vola la Lune igual que la película anterior, *Les Enfants de la Laine* (1984), es una obra más convencional en cuanto al relato, al lenguaje audiovisual y los recursos plásticos que encontramos en ella. Formará parte del grupo de películas más tradicionales, no sólo en cuanto al guion sino en cuanto al uso de la técnica de animación de arena. Como *Les Corbeaux* esta es una obra que no explota los recursos propios de la metodología "de arena" para crear imágenes, y podría

⁵¹¹ Las frases en cursiva, que corresponden a la voz en off de la película están traducidas por la autora.

haberse creado con cualquier otra técnica de animación, sin que ello hubiera afectado al resultado final.

Este trabajo guarda un paralelismo temático con *Alunissons* realizada por la pareja en 1970. La luna es un símbolo recurrente en las películas de Gisèle y Nag Ansorge, pero en estas dos obras es protagonista. Si en *Alunissons* son los humanos quienes quieren colonizar la luna sin importarles los daños o la destrucción que sufra el satélite, en *Le Petit garçon qui vola la Lune* es un niño el que directamente la roba. Ambas son reflexiones sobre el egoísmo humano, en el primer caso, el de los adultos, y en el segundo, el de los niños. Si atendemos a la luna como símbolo vemos que tradicionalmente representa el poder femenino en contraposición al poder masculino del sol. Si ambas obras son protagonizadas por varones, podríamos especular una interpretación que sugiera como éstos, de una forma u otra, pretenden dominar a las mujeres.

Esta obra, no obstante, se ha incluido en esta selección de películas por la novedosa forma en la que fue rodada, como expondremos a continuación. En *Le Petit garçon qui vola la Lune* se podría pensar que la propia película está en negativo, un procedimiento usado en algunos planos de *Les Corbeaux*. Sin embargo, la metodología de trabajo es diferente, *Le Petit garçon qui vola la Lune* está rodada en positivo, pero Gisèle realizó la película de una forma opuesta a la que solía usar habitualmente. En lugar de utilizar la arena para crear líneas visibles oscureció completamente la luz cubriendo toda la mesa con arena, trazando sobre ella sus dibujos para revelar el fondo claro. Así, aunque los dibujos están hechos sobre un fondo luminoso, ella excavó en las sombras para crear líneas de luz.⁵¹²

Tendremos en cuenta, que la arena puede funcionar bien "en positivo", es decir, con formas de arena sobre fondo blanco, o bien "en negativo", cubriendo la totalidad de la mesa de luz con una capa de arena y "sacando" las formas de manera que se dibujen en blanco sobre el fondo de arena.⁵¹³

Esta película fue seleccionada en el festival de Vevey donde obtuvo una mención especial y también estuvo en el Festival de Shangai en 1988.

Le Petit garçon qui vola la Lune forma parte del grupo de trabajos que Gisèle y Nag Ansorge realizaron destinados al público infantil. Aunque no es una de sus obras de mayor calidad el novedoso empleo de la técnica de la animación de arena hace que merezca ser destacada en esta selección filmográfica.

⁵¹² Plantier, Luc (1994). *Pris dans les sables mouvants, Gisèle et Nag Ansorge*. Centre International du Cinéma d'Animation, Festival d'Annecy.

⁵¹³ Vicario, Begoña (2001). *Introducción a la animación de arena*. En Revista Píxel, Nº 4. Norma editorial. Págs. 74-78.

Sabbat

Sabat

1991

Suiza

Producción: Nag films

Guion, dirección y animación: Gisèle Ansorge y Nag Ansorge

Música: Thierry Fervant

10'



Figura 163. Fotogramas de la película *Sabbat*, Gisèle y Nag Ansorge, 1991.

Sabbat fue la última película completa que realizaron Gisèle y Nag Ansorge, filmada en 1991. Es una obra en la que se tratan algunos de los temas que son recurrentes en la filmografía de la pareja como la ambientación *medieval*, la magia y la brujería, y también la violencia contra las mujeres.

Tras un rótulo sobreimpreso sobre un fondo negro en el que leemos "Gisèle y Nag Ansorge presentan", vemos una imagen de la luna llena, aparecen animadas las letras del título como una especie de pájaros negros que se desplazan por el plano hasta formar la palabra *Sabbat* que se coloca sobre la luna. Las letras se transforman en la cara de una especie de demonio que se ríe y mira al espectador. En el siguiente plano se presenta el contexto de la película mediante una panorámica sobre las torres puntiagudas de un castillo, la cámara se detiene en una de las torres de cuyas ventanas surgen pájaros negros. A continuación, vemos la escena de una boda. El cura pronuncia unas palabras, mientras el novio pone el anillo a la joven que parece apenada. Los espectadores observan mientras la música cambia a una tonada más festiva y entre los asistentes comienza a haber un ambiente sexual, potenciado por el vino, en que varios hombres, físicamente desagradables, besan y tocan a varias jóvenes. Un hombre besa a una mujer con los pechos desnudos, otro besa a una joven que se muestra sorprendida. Unas mujeres se reúnen en un corro, cuchichean, una le hace a otra el gesto de "secreto". Otro hombre olfatea el cuello de una joven y después se lo besa. La música cambia a jazz mientras un demonio toca la nariz de un fraile convertida en flauta, además hay una especie de pajita que va de la oreja del clérigo a la boca del diablo. Volvemos a ver la imagen del principio, con el demonio sonriendo sobre la luna llena.

Aparece una mujer acostada, que no acaba de conciliar el sueño. Se repite la escena del monje y el demonio. Una mujer se levanta de la cama mientras duerme su acompañante y sale volando por la ventana. Vemos a otra mujer que también sale por la ventana mientras el diablo observa encantado desde la luna. Sobre el castillo varias siluetas de mujeres volando, alguna de ellas montada en una escoba, otras aladas. Llegan a un bosque y bajo la luna llena bailan. De la luna emerge el demonio y todas las asistentes del aquelarre se reúnen en torno a la novia y le quitan el vestido. De los árboles surgen seres mágicos, una mujer se transforma en rana, otra se acerca tanto a la hoguera que las llamas trepan por su cuerpo hasta que ella las engulle. De la hoguera surge el demonio y las mujeres se inclinan para adorarlo, y algunas se convierten en pájaro, pez y gato. De la boca de otra mujer salen varias ranas y después besa a una calavera. Varios demonios rodean a una joven y deslizan sus lenguas largas y afiladas por su cara. Un demonio viola a una mujer mientras otro ente diabólico atraviesa el cuello de una joven con un instrumento afilado. Otro diablo se come a un bebé mientras los cuervos observan. La novia baila bajo la luna y se transforma en un caballo que trota.

Se hace de día, el gallo de una veleta canta, y los demonios se sorprenden sobre amasijos de cuerpos desnudos y se desvanecen. Las brujas regresan volando a sus hogares y el caballo trota por diferentes parajes hasta que es alcanzado por la flecha de un arquero y cuando muere vuelve a transformarse en la novia. La película termina con un plano similar al inicial. Una panorámica sobre las torres del castillo. De una de ellas surgen muchos pájaros negros. Vemos la luna llena y sobre ella las letras del título que se acercan a cámara antes de convertirse en llamas y desaparecer.

En esta obra encontramos algunos de los temas recurrentes de la obra de Gisèle y Nag Ansoerge. Por un lado, la ambientación medieval que ya estaba presente en trabajos anteriores como *Les Corbeaux*, *Smile 3* o *Das Vielchen*, y también la sexualidad y la relación de ésta con lo demoníaco, como en la tercera parte de *Smile*. *Sabbat* es sinónimo de aquelarre y tiene una connotación antijudía derivada de la Edad Media cuando el cristianismo quiso relacionar el día de descanso de esta religión con lo satánico. Como sabemos, según el folklore, un aquelarre es una reunión de brujas para realizar rituales habitualmente relacionados con el culto al diablo y la magia negra.

La brujería en el contexto *medieval* ha sido un tema recurrente en el cine, en obras como *Häxan. La brujería a través de los tiempos* (Christensen, 1922), *Dies Irae* (Dreyer, 1943), *Cuando fuimos brujas* (Keene, 1990), *El crisol* (Hinter, 1996), y la reciente *Akelarre* (Agüero, 2020). En estas obras, así como en *Sabbat*, las mujeres sufren persecución y castigo por practicar rituales paganos. Aunque esta es una obra narrativa en un sentido tradicional hay diversas lecturas que podemos obtener analizando la misma. Por un lado, el castigo a la joven novia que huye de su reciente esposo, y después de participar en el *sabbat* en el que hay diversos actos sexuales acaba muerta. Por otro, el resto de mujeres que, habían sido atacadas sexualmente durante la boda con besos y tocamientos, escapan de sus habitaciones y participan en este rito, en el que se relacionan sexualmente con diversos demonios (no sabemos

si voluntaria o involuntariamente), para luego volver a casa, sin consecuencias negativas para ellas. La figura de la bruja, aunque perseguida y denostada, también es un icono de empoderamiento femenino que, en las últimas décadas ha sido reapropiado por parte del feminismo⁵¹⁴. Otra lectura que podemos extraer de la película es la vulnerabilidad de las mujeres frente a la sexualidad de los hombres, ya que estas son abusadas tanto en el civilizado ambiente que debería ser seguro, como cuando participan en el aquelarre.



Figura 164. Fotogramas de la película *Sabbat*, Gisèle y Nag Ansoerge, 1991.

Esta es la película de Gisèle y Nag Ansoerge en la que se muestran más explícitamente imágenes de sexo y violencia. Como detallaremos más adelante, la relación entre el eros y el *thanatos* es otro de los temas recurrentes en las obras de la pareja. La sexualidad se relaciona en varias de las obras de los Ansoerge con el pecado, el castigo y, definitivamente, con la muerte. También hay una conexión del sexo con la magia negra y el ocultismo que ya hemos visto en obras anteriores de la pareja, como *Smile 3* y *Das Veilchen*, en las que, al mostrar su cuerpo, ambas protagonistas despiertan a seres mágicos que intentan poseerlas de diferentes formas.

En cuanto al estilo visual, los diseños de personajes y fondos mantienen la personalidad plástica de Gisèle Ansoerge, y nos recuerdan a obras como *Le Chat chaméléon* o *Le Petit garçon qui vola la Lune*. La obra es en blanco y negro como la mayoría de sus películas, pero tiene unos recursos visuales que nunca habían empleado en sus anteriores trabajos. Hasta *Sabbat*, las transiciones eran por corte o mediante pequeños encadenados, pero las imágenes eran mostradas tal cual habían sido rodadas sin mayor manipulación sobre las mismas. En esta obra, sin embargo, se usaron algunos efectos creados en postproducción. El tipo de trucajes empleados, fueron creados seguramente mediante una mesa de efectos analógica, y están diseñados para reforzar la percepción psicodélica en las escenas de la fiesta tras la boda y del aquelarre. Ya en la primera secuencia en la que vemos la boda y la fiesta posterior comenzamos a percibir este tratamiento de la imagen. Hay imágenes difuminadas hacia los bordes (Figura 165), largos encadenados a veces entre tres planos diferentes que contribuyen a la sensación envolvente durante la celebración. Conforme continúa la fiesta comenzamos a ver imágenes multiplicadas

⁵¹⁴ Recordemos, al colectivo W.I.T.C.H., que usó las tácticas y la estética de las brujas para realizar acciones de reivindicación feminista u otros ejemplos como el libro *Calibán y la bruja. Mujeres, cuerpo y acumulación originaria* (Federichi, 2004).

mediante un efecto caleidoscópico (Figura 165) que estará mucho más presente durante el aquelarre.



Figura 165. Fotogramas de la película *Sabbat*, Gisèle y Nag Ansorge, 1991.

Estos recursos de postproducción están usados de forma narrativa, y contribuyen a enriquecer el lenguaje audiovisual, también favorecen la ambientación del ritual y la percepción análoga a las alucinaciones producidas por las drogas psicoactivas, que, tradicionalmente, han estado presentes en este tipo de rituales. Dada la temática de la obra también hay muchas transiciones fluidas y metamorfosis sobre todo en la escena del aquelarre donde está justificada la magia.

Sabbat fue seleccionada en el Festival de Annecy del año 1991 y recibió un premio del Departamento Federal de Interior del gobierno suizo. Ese año también participaron en *Le film du cinéma suisse*, un proyecto con motivo del 700 aniversario de la Federación Suiza en el que se encargaron diferentes piezas a varios realizadores. Nag realizó el episodio sobre la animación titulado *Alchemia*, una especie de documental hecho a partir de 43 películas suizas de animación realizadas entre 1920 y 1989. Gisèle hizo los títulos de crédito y la cabecera de cada sección con arena de dos colores.

Como ya se ha comentado, *Sabbat* fue la última película de Gisèle y Nag Ansorge. Ella murió en 1993 dejando tras de sí un gran legado en la literatura, las artes plásticas y el cine. Como destacaba un titular de prensa tras su muerte "con Gisèle Ansorge desaparece una gran dama de la cultura."⁵¹⁵

⁵¹⁵ A.P. (20 diciembre de 1993). Avec Gisèle Ansorge disparaît une grande dame de la culture. *La liberté*.

2.6.4 La estética en las películas de animación de arena de Gisèle y Nag Ansoerge

Revisando la filmografía de Gisèle y Nag Ansoerge realizada con animación de arena podríamos diferenciar entre dos tipos de obras: las películas más tradicionales tanto en lo narrativo como en lo plástico; y las obras más artísticas y experimentales. Además de esta distinción en lo narrativo y lo estético estos dos grupos también pueden diferenciarse en cuanto al lenguaje audiovisual ya que, en las primeras se utilizan recursos audiovisuales más habituales como las transiciones por corte, los fundidos encadenados o las panorámicas mientras que, en el segundo grupo, hay un mayor uso de las metamorfosis, las transiciones fluidas propias de la animación de arena para lograr la continuidad cinematográfica.

En el primer grupo estarían obras como *Les Corbeaux*, *Alunissons*, *Le Chat chaméléon*, *Les Enfants de Laine* o *Le Petit garçon qui vola la Lune*, en las que hay una narrativa y una estética más clásica y un estilo gráfico más cercano al realismo. En segundo lugar, encontramos otro grupo de películas más experimentales y artísticas en cuanto a lo visual, y más poéticas en cuanto a lo narrativo, como *Fantasmatic*, *Anima*, *Smile 1, 2, 3*, *Das veilchen* o *Sabbat*. Algunas de estas obras se pueden relacionar con los poemas visuales del cine próximo al *surrealismo* y, en ellas tratan temas adultos como el egoísmo humano, la maternidad, o la sexualidad, siempre con un toque irónico. Es en este segundo grupo de películas donde encontramos las obras más personales y más estimulantes.

No podemos enmarcar la obra de Gisèle y Nag Ansoerge dentro del llamado cine artístico como el realizado por Mary Ellen Bute, en el que no hay una vocación de apelar a lo racional a través de relatos, sino que se dirige al espectador desde lo emocional. Pero sí podemos relacionar muchas de las obras de la pareja con el cine experimental ateniéndonos a la definición del artista Jules Engel: "La animación experimental es una visión personal, un registro concreto del descubrimiento de uno mismo por parte de un artista".⁵¹⁶ Un ejemplo paradigmático de este autoconocimiento a través de la cinematografía sería *Anima*, la obra realizada en solitario por Gisèle Ansoerge. La mayor parte de sus trabajos podemos calificarlos como cine de autor ya que no se circunscriben dentro de una corriente más amplia, sino que siguen un camino propio (siempre con algunos vínculos con movimientos artísticos y creadores y creadoras con los que hay similitudes).

Una característica que encontramos en varias de las películas de arena de Gisèle y Nag es su relación con el *surrealismo*. Como ya se ha comentado, obras como *Fantasmatic*, *Smile 2*, o *Anima*, se pueden calificar más como poemas visuales que como narraciones convencionales. Incluso, otras obras con guiones más tradicionales como *Smile 3*, *Das Veilchen* o *Sabbat*, también pueden ser enmarcadas en la tradición *surrealista* ya que, están repletas de símbolos y metáforas muchas de ellas, por cierto, de tipo onírico. André Breton, iniciador de este movimiento artístico, había estudiado medicina y servido en un hospital psiquiátrico durante la I Guerra Mundial, y tenía un gran interés por los procesos que rigen la creatividad en la mente

⁵¹⁶ Engel, Jules. (sin datar). *Joy of movement*. Center of Visual Music Open Library. Trad. a.

humana. Las aportaciones de Freud fueron fundamentales para el desarrollo del pensamiento surrealista y muchos de los creadores vinculados a este movimiento, vieron en los textos del psicoanalista vienés una justificación teórica al funcionamiento de su imaginación artística.

Recordemos que Nag Ansoerge estuvo casi veinte años colaborando con el Dr. Christian Müller en el Hospital de Cery. Este psiquiatra trabajaba con sus pacientes desde los postulados del psicoanálisis y, seguramente, de estas teorías partió su idea de ahondar en la psiquis de sus pacientes a través del arte como forma de terapia. Es posible que esta experiencia impactara en el pensamiento de Nag Ansoerge, abriéndose a una forma más libre de crear y que Gisèle también se viera influida por ella. Según Eva Küettel:

Los pacientes psiquiátricos influyeron en la obra de los Ansoerge, no sólo desde el punto de vista temático (la sensibilidad hacia lo que preocupa a las personas, cómo analizan y juzgan las cosas), sino también por la forma impulsiva y asociativa en que expresan sus sentimientos.⁵¹⁷

En *Anima*, más que en ninguna otra de sus películas, podemos ver claramente estos influjos del *surrealismo* y el psicoanálisis, no sólo por ser una obra repleta de símbolos y metáforas sino también en cuanto a la puesta en práctica de la animación, de una forma expresiva y casi irracional. Como ya hemos explicado previamente, esta película autorreferencial nace de una necesidad personal de Gisèle de expresar sus emociones y lo hace de una manera libre y espontánea. En ella, la artista fluye con la técnica sin pretender plasmar un relato con un significado evidente pero sí transmitir un sentido, liberando la imaginación de las ataduras del intelecto racional, una de las premisas del *surrealismo*. Si nos referimos a movimientos artísticos que pudieron influir en esta obra, también podemos relacionarla con el expresionismo abstracto americano, en concreto con los retratos de mujeres realizados por Willem de Kooning.

Otro tema explorado por Freud que, también se repite en obras de Gisèle y Nag Ansoerge como *Smile 3*, *Das Veilchen* o *Sabbat*, es la relación *eros* y *thanatos*. Este binomio ha sido explorado ampliamente desde las artes plásticas y, más recientemente, por el cine. Podemos encontrar múltiples ejemplos de este arquetipo en cuadros de Rembrandt, Goya o Tintoretto, y en obras cinematográficas como *El imperio de los sentidos* (Ōshima, 1976), *Matador* (Almodóvar, 1986) y la reciente *Beau tiene miedo* (Aster, 2023), por nombrar sólo algunas, en las que la sexualidad y el amor confluyen con la muerte o la destrucción de los protagonistas. Aunque Eros y Thanatos son personajes de la mitología griega, es Freud⁵¹⁸ el que establece una relación entre estos dioses, será él “el que construya un puente entre ambos al

⁵¹⁷ Küettel, Eva. (2006). Die Poesie bewegten Sandes - Die Sandanimationen von Gisèle und Nag Ansoerge. *Cinema* nº56 enero 2006, pp. 54-61. Trad. a.

⁵¹⁸ El psicoanalista vienés consideraba que hay dos pulsiones fundamentales en la existencia humana, la de la vida (y la sexualidad), y la de la muerte, y que ambas coexisten en una tensión permanente

asociar a cada uno con una pulsión inherente de la vida humana."⁵¹⁹ Si hablamos del eros, es decir de la sexualidad, (y más la de las mujeres) esta ha sido interpretada como un pecado por la mayoría de las religiones y esta transgresión debía ser castigada, como vemos en *Das Veilchen* y en *Sabbat*, donde las protagonistas mueren después del sexo. La sexualidad también es vista en estas obras como un detonador de la magia, igual que en *Smile 3*, donde el cuerpo de la mujer hace despertar un encantamiento siniestro y diabólico.

También la maternidad aparece en varias películas de Gisèle y Nag Ansorge, como *Fantasmatic*, *Smile 2* y *Anima*, pero, en ninguna de ellas, aparece como una cuestión feliz. En este sentido también podemos apreciar la influencia de las teorías psicoanalíticas, según las cuales las relaciones paternofiliales siempre son fuente de trauma y conflicto. En la primera de estas obras, el protagonista devora a su madre que es una gran montaña sobre la que es casi imposible trepar. En la segunda, el embarazo de la protagonista se muestra casi como una posesión demoníaca y, tras mucho sufrimiento acaba siendo aplastada por el hijo que ha dado a luz. Cuando éste deja embarazada a una mujer la expulsa violentamente de su lado. En *Anima*, mucho más abstracta, se suceden las imágenes de mujeres de las que surgen otras mujeres en un ciclo eterno de vida.

Uno de los rasgos estéticos en muchas de las películas de Gisèle y Nag Ansorge es la ambientación *medieval*⁵²⁰, una constante en su carrera cinematográfica. Incluso en sus primeras obras de animación de marionetas, como *La Danseuse et le Mendiant* (1958) y *La Légende du pont du Diable* (1959), tienen esta atmósfera arcaica, así como los trabajos creados con animación de arena *Les Corbeaux*, *Le Chat chaméléon*, *Smile 3*, *Das Vielchen*, *Le Petit garçon qui vola la Lune* y *Sabbat*, es decir, la mayoría de su filmografía. Aunque no se han podido encontrar fuentes primarias en las que los Ansorge expliquen el porqué de este gusto por lo *medieval*, podemos especular que esta época oscura era un ambiente propicio para las narraciones en las que lo mágico y lo siniestro tuvieran cabida.

Lo fantástico justificaría así el uso del recurso del que tanto hemos hablado, las metamorfosis, unas estrategias narrativas propias del medio que inventaron Gisèle y Nag Ansorge. Analizando la película *The Street* (Leaf, 1976), Paul Wells habla de las nuevas posibilidades en cuanto al lenguaje audiovisual que surgen de estas transformaciones, conceptos que se pueden aplicar a la obra de los Ansorge "las imágenes literalmente fluyen de una a otra...el sentido de lo improvisado es muy importante, ya que las metamorfosis operan como un mecanismo que sugiere

⁵¹⁹ López León, Lourdes. (2012). Allí donde el ser muere. Erotismo, muerte y cine. *Nexo: Revista intercultural de Arte y Humanidades*.

⁵²⁰ Este interés por el medievalismo, surgió durante el siglo XIX, cuando algunos movimientos estéticos comenzaron a romantizar este periodo, que había sido denostado a partir del Renacimiento. En el cine, se ha usado esta época como escenario de producciones clásicas protagonizadas por personajes como Robin Hood y el rey Arturo, y es en el medieval, donde se desarrollan obras icónicas de la historia del cine como *La Passion de Jeanne d'Arc* (Dreyer, 1928), *El séptimo sello* (Bergman, 1957) o *El nombre de la rosa* (Annaud, 1986)

inmediatez."⁵²¹ Estas transformaciones son uno de los rasgos comunes entre las películas de Gisèle y Nag Ansoerge, y en las de Claire Parker y Alexandre Alexeïeff. Estas transiciones fluidas son el recurso cinematográfico inherente a ambas técnicas: la animación de arena y la animación con pantalla de agujas. En el capítulo dedicado a la pareja formada por Parker y Alexeïeff, el cineasta ruso describe este proceso de transformación de unas imágenes en otras como una de las características propias de su procedimiento para crear animación.

Es una técnica que tiene un lenguaje audiovisual que le es propio, la metamorfosis, como la *pinscreen* o la animación de pintura sobre cristal... cuando comienzan a implementar nuevas formas de continuidad cinematográfica, a través de las metamorfosis, que solo son realizables con una técnica fluida como la arena, o la pintura sobre cristal.⁵²²

A pesar de las diferencias en la metodología son muchas las similitudes que encontramos entre los trabajos de Gisèle y Nag Ansoerge, y Claire Parker y Alexandre Alexeïeff. Una de ellas es hacer de lo onírico, lo siniestro y lo irreal el centro de algunas de sus obras, temas y estéticas que entroncan con el *surrealismo*, una relación que ya se ha avanzado previamente. La sensación de que muchas de estas películas son el relato de un sueño en el que las imágenes son símbolos de lo real, es común en los trabajos de ambas parejas. Pero este paralelismo va más allá y también hay similitudes entre la práctica de la animación de arena y la realizada con *pinscreen*, aparentemente tan dispares.



Figura 166. Fotogramas de la película *Une nuit sur le mont chauve*, Alexeïeff y Parker, 1933.
Fotograma de la película *Sabbat*, Gisèle y Nag Ansoerge, 1991.

Incluso siendo diferentes en ciertos aspectos, como la iluminación, existe cierta similitud entre esas dos técnicas. Los dibujos están creados a partir de una multitud de puntos y, sobre todo, ambos métodos se asocian con aquellos que los inventaron, e implican un amor por lo aleatorio, una forma de trabajar decididamente artesanal y una cierta inseguridad en el proceso de creación de movimientos.⁵²³

La animación con arena tiene unas limitaciones plásticas evidentes. Una de ellas es la monocromía que deriva del uso del material negro sobre fondos blancos en la mayoría de las películas de los Ansoerge. En este sentido, podemos relacionar la

⁵²¹ Wells, Paul. (1998). *Understanding Animation*. London: Routledge.

⁵²² Parks, Corrie. (2016). *Fluid Frames: Experimental Animation with Sand, Clay, Paint, and Pixels*. Routledge. Trad. a.

⁵²³ Plantier, Luc (1994). *Pris dans les sables mouvants, Gisèle et Nag Ansoerge*. Centre International du Cinéma d'Animation, Festival d'Annecy. Trad. a.

estética de sus películas con la pintura del claroscuro en la que las formas son creadas a partir de los fuertes contrastes entre la luz y la sombra. Este sería otro de los paralelismos entre los trabajos de Gisèle y Nag Ansoerge realizados con animación de arena, y los de Parker y Alexeïeff producidas con pantalla de agujas. Las películas creadas con ambas técnicas pueden ser relacionadas en lo plástico también con el grabado que, como ya hemos apuntado, se sirve de los grandes contrastes, normalmente entre el blanco y el negro, para crear imágenes formadas por manchas de luz y de sombra creadas a su vez por líneas o puntos como los granos de arena o las agujas de la *pinscreen*.

Junto a la monocromía, otra de las limitaciones de la animación con arena y, en esto, también es similar a la animación con *pinscreen*, es la dificultad para dibujar líneas definidas. Según Paul Wells:

El uso de la animación de arena desafía estos parámetros delimitadores (de la línea) que definen la figura o el espacio, privilegiando lo que podría denominarse como el "contorno etéreo". Este contorno sugiere mutabilidad, flujo, e irónicamente, la inmaterialidad del espíritu y de las fuerzas más allá del entorno concreto.⁵²⁴

Esta indefinición del dibujo hecho con contornos difusos y casi borrosos es una característica consustancial a la animación de arena, pero esta imperfección puede ser abrazada, no sólo como parte indivisible del proceso sino como uno de los rasgos definitorios de una estética propia, que aporta cualidades más allá de lo plástico a las obras realizadas con esta técnica.

La dispersión permeable de la arena confiere al universo fílmico una fragilidad y fugacidad porosas, como si se tratara de una mera ilusión respirada.⁵²⁵

En cuanto al estilo plástico de las películas de Gisèle y Nag Ansoerge hay características que se mantienen a lo largo de su obra y otras que van evolucionando.

Gisèle siempre buscó nuevas formas de usar la arena. Cada película era un nuevo ensayo donde la representación estética se diferenciaba de las anteriores. La línea es a veces muy áspera, a veces muy precisa, la arena puede ser negra, teñida uniformemente o de varios colores.⁵²⁶

Sin embargo, hay constantes en el grafismo personal de Gisèle en todas sus películas a partir de *Le Chat chaméléon*. Si en sus tres primeras obras de animación de arena, *Les Corbeaux*, *Fantasmatic* y *Alunissons*, los personajes eran siluetas, excepto en algún primer plano, en las siguientes obras el estilo se mantiene. Los diseños de personajes tienen similitudes gráficas en cuanto a las proporciones. Los ojos y otros rasgos fisionómicos están dibujados con el estilo propio de Gisèle que también

⁵²⁴ Wells, Paul. (2018). Zepo: Frames of Reference in Sand Animation. *Short Film Studies* Vol. 8:1, pp.37-40. Trad. a.

⁵²⁵ Küttel, Eva. (2006). Die Poesie bewegten Sandes - Die Sandanimationen von Gisèle und Nag Ansoerge. *Cinema* n°56 enero 2006, pp. 54-61. Trad. a.

⁵²⁶ Plantier, Luc (1994). *Pris dans les sables mouvants, Gisèle et Nag Ansoerge*. Centre International du Cinéma d'Animation, Festival d'Annecy. Trad. a.

podemos ver en sus grabados y en las ilustraciones que realizó con arena. Los fondos son habitualmente menos detallados y, en muchas de las películas, insinúan lo imprescindible para hacer comprensible al espectador el entorno en el que se desarrolla la acción.

Aunque como se ha comentado previamente, las películas de Gisèle y Nag Ansoerge son fundamentalmente monocromáticas también encontramos color en algunas de ellas. El color tiene dos tipos de uso fundamentales, uno puramente decorativo y otro más narrativo. En el primer caso, estarían trabajos como *Le Chat chaméléon* y los títulos de crédito y secuencias realizadas para el programa de televisión *Si j'étais...si j'avais* (1979), ambos trabajos destinados al público infantil. Como ya se ha apuntado, tradicionalmente se relacionan los productos audiovisuales dirigidos a niños y niñas con una estética colorida y, en estos casos, las tonalidades vivas parecen estar pensadas para hacer la película más atractiva para el público al que va dirigida. También en las tres secuencias que forman *Smile 1,2,3* hay un uso del color no narrativo. En la primera parte el fondo es amarillento y la arena verdosa, en la segunda el fondo es rosa y la arena negra, y en la tercera, el fondo es ocre claro y la arena color sepia.

En cuanto a un uso del color en el que este tenga significado podemos destacar la primera parte de *Smile*, en la que aparecen gotas de sangre rojas en una película que por lo demás es duotono. Pero es en *Das Veilchen* donde hay un uso más narrativo del color. Cuando los personajes se encuentran en el plano real están hechos con arena negra, cuando se ven envueltos en la lógica mágica de las transformaciones son rojos.

Podemos concluir que, las películas realizadas con animación de arena por Gisèle y Nag Ansoerge pueden ser consideradas como cine de autor y animación experimental, con una fuerte relación estética con el surrealismo, y con un interés destacado por ahondar en temas como la sexualidad, la maternidad, la muerte y la magia. Con estas ideas de base y con una estética arcaica que recuerda a los grabados y la pintura del claroscuro hicieron de sus obras relatos fantásticos para los que crearon un lenguaje audiovisual propio: las metamorfosis.

2.6.5 La producción independiente

Gisèle y Nag Ansoerge son un ejemplo paradigmático de lo que es el cine de animación independiente. A excepción de un par de encargos, la pareja trabajó por su cuenta combinando la producción de animación con otras profesiones creativas. En muy pocas ocasiones contaron con financiación externa y hacían las películas entre los dos, con colaboradores para el diseño de sonido y la música.

La producción de sus dos primeras obras amateurs, *Pam et Poum* y *La Lutte contre la Douleur*, fue compaginada con los trabajos de ambos, como farmacéutica en el caso de Gisèle y como ingeniero, en el caso de Nag. Cuando en 1958 deciden dedicarse profesionalmente al cine lo hacen viviendo de sus ahorros durante un tiempo. Se mudan a Etagnières donde tienen menos gastos y más espacio para

realizar sus películas de animación. Es posible que, al inicio de su carrera como creadores de animación vieran en esta disciplina una vía comercial ya que, como se ha comentado anteriormente, en Suiza había una producción significativa de piezas publicitarias animadas y, tras el visionado de las películas de Jiri Trnka, los Ansorge pensaron que la animación, en este caso, de *stop-motion* con marionetas era una forma accesible y que podía ser provechosa económicamente.

La ventaja de las películas de marionetas animadas sobre la de los dibujos animados, es que es posible hacerlo con dos personas, con un equipo relativamente modesto. El tiempo y la paciencia reemplazan las costosas máquinas y técnicos que se necesitan actualmente para realizar una caricatura que quisiera competir con las de las grandes empresas productoras.⁵²⁷

Ese mismo año Nag aceptó un trabajo realizando películas de actualidad para Cinéac Laussane, un trabajo poco creativo pero que, les permitía pagar los gastos de la vida diaria mientras entrenaba sus habilidades técnicas y artísticas como cineasta:

Me habían contado: "Si quieres ganarte la vida en la industria cinematográfica ¡haz películas de actualidad! El Cinéac de Lausanne necesitaba un cámara." Allí me dijeron: "Aceptaremos tus películas, podemos pagarte, no mucho, pero al menos puedes hacer lo que quieras. Y si conoces a gente que quiera encargarte otras películas, para ellos o para la industria, eres libre de poder asumir ese trabajo."⁵²⁸

Mientras Nag realizaba las películas para Cinéac junto a otros encargos, Gisèle había comenzado a centrarse en la escritura y, en 1958, su primera obra de teatro, *Granit*, fue galardonada con el premio SAFFA (Asociación de Grupos de Mujeres Suizas). Este trabajo de Gisèle como guionista de obras de teatro, radio y televisión, también fue una fuente de ingresos fundamental para poder realizar labores más artísticas como animadora, pero también en otras disciplinas como el collage, el grabado o la joyería. En sus últimos ocho años de vida publicó también dos colecciones de relatos y tres novelas.

Pero, a pesar del reconocimiento internacional, la animación con arena nunca fue rentable. Y era una de las muchas actividades que se sumaban a la producción gráfica y literaria de Gisèle, y a las múltiples facetas de Nag, la pareja era activa en muchas causas sociales, colaboraban con la Communauté de Chiffonniers d'Emmaüs fundadas por el Abad Pierre. Esto hizo que, en veinticinco años, la pareja produjera no más de una hora de animación con arena.⁵²⁹

⁵²⁷ Ansorge, Gisèle y Ansorge, Nag. (sin datar). *Devant la caméra des Ansorge: Des acteurs hauts comme trois pommes*. En Hofmann, Chloé. (2015). *Les poupées de Nag et Gisèle Ansorge (1958-1963) Techniques et pratiques*. TFM Maîtrise universitaire ès lettres en histoire et esthétique du cinéma, Universidad de Lausanne. Trad. a.

⁵²⁸ Nag Ansorge. (2001). Entrevista de la serie *Plans-Fixes* realizada por Michel Bory. Trad. a.

⁵²⁹ Plantier, Luc (1994). *Pris dans les sables mouvants, Gisèle et Nag Ansorge*. Centre International du Cinéma d'Animation, Festival d'Annecy. Trad. a.

Como comenta Luc Plantiere en el párrafo anterior, a pesar de que sus obras tenían una buena acogida en festivales relevantes y entre representantes insignes de la animación internacional esto no hacía que pudieran vivir de este trabajo.

Otro paralelismo entre Gisèle y Nag Ansoerge y, Clare Parker y Alexandre Alexeïeff, de los muchos que se han analizado, es que ambas parejas reservaron la técnica que habían inventado para realizar obras personales y artísticas, mientras que los trabajos que únicamente tenían una vocación económica los realizaban con otros procedimientos e incluso con otras disciplinas creativas en el caso de Gisèle.

Junto a las cuestiones financieras también estaba el deseo de trabajar de forma autónoma, y casi "doméstica", con "un espíritu independiente y un modo de trabajar artesanal que les era muy propio"⁵³⁰. Como hemos comentado en los otros capítulos monográficos de esta investigación, es común, a todas las pioneras que hemos estudiado, esta forma de trabajar de forma autosuficiente no sólo en cuanto a las cuestiones monetarias de la producción, sino, sobre todo, buscando tener una voz propia y trabajando la animación como artistas plásticas no dentro de un sistema industrial de producción cinematográfica.

2.6.6 Cuestiones de género en torno a la vida y obra de Gisèle Ansoerge

Podemos abordar las cuestiones de género en torno a Gisèle Ansoerge distinguiendo, por un lado, su vida y su forma de trabajar y, por otro, analizando el contenido de sus obras. Una cuestión fundamental a resaltar, antes de adentrarnos en este tema, es que Gisèle, aunque nacida en Francia, residió toda su vida en Suiza, un país, que ha sido y sigue siendo hoy en día, uno de los más atrasados de Europa en cuestiones de igualdad. El sufragio femenino fue alcanzado en 1971 por lo que es uno de los países en los que es más reciente el derecho al voto para las mujeres, superado sólo por países como Omán, Kuwait o Samoa. La igualdad de género en Suiza siempre ha ido con mucho retraso con respecto a sus países vecinos, no sólo con respecto al voto de las mujeres sino también en cuanto a la Ley del Divorcio, al aborto (sólo desde 2002 existe una ley que permite abortar hasta la doceava semana), en el derecho al apellido propio y, también, en cuanto a la tributación fiscal individual.

Si analizamos su vida y la relación con su marido y pareja profesional, podemos establecer un paralelismo entre Gisèle y Nag Ansoerge, con Mary Ellen Bute y Ted Nemeth, o con Lotte Reiniger y Carl Koch. En las tres parejas eran ellas las que tenían un rol artístico en la realización de las obras mientras sus maridos tenían una función más técnica. Sin embargo, en el caso de los Ansoerge, las películas se acreditaron como obra de ambos, aunque queda claro, a través de sus propias declaraciones, cuál era la estricta forma en la que distribuían el trabajo.

Sin mi marido no podría hacer nada. Hay que decir que técnicamente no sé absolutamente nada de cine. Así que lo que hago es dibujar en la arena, eso es todo.

⁵³⁰ González-Monaj, Raúl. (2008). *La animación de tóner, procesos y principios*. (Tesis Doctoral) Universidad Politécnica de Valencia. UPV. Dpto. de Comunicación Audiovisual, Documentación e Historia del Arte.

Mi marido me encuadra todos los planos, me prepara el trabajo; es con este material de imagen en bruto con el que construye la película. Luego tiene el poder de cortar, añade su propio sonido, en resumen, hace la película.⁵³¹

Es muy significativo, como Gisèle menosprecia su propio trabajo y apenas le dedica unas palabras a su labor: "lo que hago es dibujar con arena, eso es todo". Mientras que describe con mucho más detalle todas las funciones que realiza su marido. Pensemos en que cuando Gisèle faltó Nag nunca volvió a realizar películas de animación, ni de arena, ni mediante otro procedimiento. Era ella la creadora de la parte gráfica y de la animación y, por tanto, de la parte esencial de las obras. Podríamos especular y pensar que, en caso contrario, Gisèle podría haber reemplazado a Nag por otra persona que manejara la cámara y editara las obras.

En la investigación de Chloé Hoffman sobre las películas de marionetas de los Ansorge, habla del sexismo subyacente que hay en esta división del trabajo. Mientras ella es "simplemente" la artista como si para ello no hiciera falta una preparación y un gran esfuerzo, él es el ingeniero que domina la maquinaria cinematográfica. A estas cuestiones profesionales se unía el factor matrimonial con lo que había que lograr un equilibrio entre las dos relaciones.

En resumen, a través de afirmaciones que pueden parecer un tanto contradictorias, Nag y Gisèle intentan conciliar, en la definición de sus respectivos papeles, la experiencia personal y la normatividad vinculada no sólo a una profesión, al género y a todas las implicaciones que éste conlleva, sino también a la definición de las funciones en una profesión a través de la cuestión de género.⁵³²

A pesar de ser tan evidente quién de los dos realizaba el trabajo artístico de diseño y animación de sus películas hemos encontrado diversos artículos que hablan del cine de animación de Nag Ansorge: "A propos d'Ernest Ansorge..." publicado en el diario *Le Jura* en marzo de 1969; "Le cinéaste Ernest Ansorge a expliqué l'animation aux les écoliers de Neuchâtel", aparecido en *L'Impartial* en mayo de 1970; en "Ernest Ansorge et le cinéma d'animation", publicado en el diario *FAN* en marzo de 1972; "Trop ignoré du grand publique: Le cinéma suisse d'animation"; "Une interview d'Ernest Ansorge", en el diario *La liberté* en febrero de 1976, y un largo etcétera, aunque, por supuesto, también hay artículos y reportajes en los que aparece el nombre de Gisèle. Otro dato que puede justificar los titulares de estas publicaciones es el hecho de que las películas se realizaran bajo la marca Nag Films.

No olvidemos una cuestión personal que tuvo una gran trascendencia para la pareja y que se ha comentado en el apartado sobre la película *Anima*. Gisèle no tuvo hijos y en la entrevista de Nag en *Plans Fixes* entendemos, entre líneas, que no pudo tenerlos y que este hecho era doloroso para ella. Nag tuvo al menos una relación extramatrimonial, con una mujer llamada Anette con la que tuvo un hijo. En esta

⁵³¹ Entrevista radiofónica de 1988 incluida en *Hommage à Gisèle Ansorge, cinéaste d'animation et écrivain*. Programa Carré des Arts presentado por Jean Perret, Espace 2, 10 de febrero de 1994. Trad. a.

⁵³² Hofmann, Chloé. (2015). *Les poupées de Nag et Gisèle Ansorge (1958-1963) Techniques et pratiques*. TFM Maîtrise universitaire ès lettres en histoire et esthétique du cinéma, Universidad de Lausanne. Trad. a.

entrevista explica cómo al elegir quedarse con Gisèle no tuvo apenas relación con el niño hasta que falleció su mujer.

Una vez descrito el contexto personal y profesional en el que se desarrolló la carrera profesional de Gisèle podemos examinar el contenido de sus obras desde una perspectiva de género. Los temas recurrentes en los trabajos de Gisèle, como ya hemos comentado, son la maternidad, la identidad y el cuerpo femeninos, la sexualidad, pero también la violencia sexual y el pecado o el castigo por transgresiones que tienen que ver con el deseo.

Aunque ella no lo definió así podríamos describir la película *Anima* como una especie de autorretrato emocional en el que expresa de una forma que podríamos definir casi como violencia sus sentimientos hacia su marido. En esta obra que comienza con un personaje arrancándose las orejas y comiéndoselas para no escuchar, y en la que vemos mujeres empoderadas a través de su sexualidad pero que termina con una mujer anciana, decrépita, cuyo cuerpo se derrite. Cuando Gisèle hizo esta película, tenía 54 años. Había dejado de ser joven y definitivamente de ser fértil. Si el mandato social del patriarcado es que las mujeres han de ser objeto del deseo sexual de los hombres o perpetuadoras de la vida a través de la maternidad, Gisèle ya no respondía a ninguno de estos parámetros, por eso se revuelve, pero también se aflige preguntando cuál será su espacio ahora en la sociedad, y sobre todo en su matrimonio.

En otros de sus trabajos con protagonistas como la joven de *Smile 3*, la pastora de *Das Veilchen* o la novia y las brujas de *Sabbat*, al ser retratadas por una mujer los personajes femeninos son fuertes y poderosos.

Otra consecuencia de que las mujeres escriban sus propias películas ha sido la creación de una gran variedad de tipologías, esencialmente distintas de las proyectadas por la imaginación masculina, liberando a las mujeres de los estereotipos negativos de género como, por ejemplo, la asociación entre feminidad y debilidad. Muchos de estos personajes son mujeres inquietas, reflexivas, luchadoras, como una proyección de la propia personalidad creativa.⁵³³

Sin embargo, tanto el poder como la sexualidad, e incluso el haber sido víctima de la brutalidad de los hombres, tiene como consecuencia un castigo para las mujeres, reflejando así una realidad, que aún hoy continúa vigente.

2.6.7 Herederas y herederos de la animación de arena

La técnica de animación de arena sigue siendo utilizada hoy en día por diversos artistas desde que Gisèle y Nag Ansoerge la idearon en 1959. El caso más destacado, es el de Caroline Leaf, hasta el punto de que muchas personas, incluidos especialistas en animación, le atribuyen a ella el ser descubridora de esta metodología, algo hasta cierto punto acertado. Leaf nació en Seattle (EEUU) en 1946, y cuando estaba

⁵³³ Lorenzo Hernández, María. (2009). Una película propia: El autorretrato femenino animado contemporáneo. *Reflexiones sobre la animación. Actas del congreso Señas de identidad: 1º Foro Académico sobre Animación V Festival Internacional de Animación Córdoba, ANIMA '09*

estudiando arquitectura en Harvard se apuntó a una clase impartida por Derek Lamb sobre animación, no cómo una disciplina enfocada a trabajar en la industria de este cine, sino como una fórmula creativa y expresiva que permitía al estudiantado experimentar con diversas técnicas. Según cuenta Derek Lamb:

Puse una tarea. Pedí a la clase que trajeran objetos o materiales que pudieran ser animados en una caja de luz como siluetas. Todo el mundo trajo cosas interesantes, pero tú trajiste algo bastante especial: una bolsa llena de arena de playa. Vertiste la arena encima del cristal y comenzaste a dibujar formas con ella, había nacido una nueva y original técnica de animación.⁵³⁴

Después de unas primeras pruebas dedicó seis meses a realizar su primer cortometraje, *Sand, or Peter and the Wolf*, en 1969, sólo dos años después de que los Ansorge filmaran *Les corbeaux*. Durante los siguientes años consiguió una beca para estudiar dibujo en Italia y realizó los cortometrajes *Orfeo* y *How beaver stole fire*, hasta que en 1972 fue contratado por la National Film Board de Canadá, donde trabajó hasta los años 90. Además de animación con arena también ha trabajado con pintura sobre cristal, como en *The street*, uno de sus cortometrajes más premiados, y al que Paul Wells le dedica un capítulo en su libro *Understanding animation*. En este capítulo, Wells hace hincapié en una de las características propias de la animación con materiales fluidos como la pintura o la arena, que es la capacidad para generar metamorfosis y cómo, en el caso de estos procedimientos la técnica da lugar a un lenguaje audiovisual propio.

Como se comentaba en anteriores párrafos, Caroline Leaf sí es descubridora de esta técnica ya que cuando la usó no tenía conocimiento de que otras personas ya habían trabajado con ella en Europa. En la entrevista publicada en el libro *Women And Animation: A Compendium*, Jane Peeling le pregunta a Caroline Leaf:

- ¿Crees que fuiste la primera en animar arena?
- Lo pensaba, pero el año pasado conocí a Nag Ansorge en Suiza. Habían estado usando arena desde hacía años. Yo había visto una película suya y no sabía que era arena. Pensé que era sólo tinta hasta que me lo dijo, no se parecía a mis cosas.



Figura 167. Fotogramas de la película *The Metamorphosis of Mr Samsa*, Caroline Leaf, 1977.

⁵³⁴ Lamb, Derek en Pilling, Jayne (ed.) (1992). *Women And Animation: A Compendium*. London: British Film Institute, Exhibition & Distribution Division. Trad. a.

Como explica el animador e historiador suizo Rolf Bächler no es la primera vez que el mismo invento o descubrimiento se da en dos lugares, más o menos a la vez, de forma totalmente independiente. Sucedió algo parecido en el caso de la animación directa sobre celuloide. Len Lye y Norman McLaren, casi a la vez, inventaron un procedimiento para crear imágenes animadas desconociendo uno los trabajos del otro.

Como otros muchos inventos de la historia del cine hubo varias personas experimentando independientemente en lugares diferentes con materiales similares más o menos al mismo tiempo. En el mundo predigital las imágenes no podían ser difundidas tan fácil e instantáneamente como ahora, y una nueva forma de animación tenía que viajar físicamente como película impresa para ser descubierta en otro sitio.⁵³⁵

En el documental *24 images par seconde* (1970, RTS), Gisèle y Nag Ansoerge son preguntados por este tema:

- ¿Sois vosotros quienes habéis encontrado este sistema?
- No, no lo creo, no se descubre nada en la animación.⁵³⁶

Además de Caroline Leaf muchos otros artistas trabajan la animación con arena u otros materiales similares, uno de los más destacados es Ferenc Cakó. Nacido en Hungría en 1950, estudió artes plásticas y enseguida se dedicó profesionalmente al mundo de la animación. La animación en los países de la Europa del Este, previa a la caída de la URSS, estaba muy vinculada a la animación *stop-motion* hecho con marionetas, así pues, los primeros trabajos de Cakó fueron creados con esta técnica. En 1998 su película *Ab Ovo*, realizada con animación de arena, obtuvo la Palma de Oro en Cannes de ese año y, también, fue galardonada en otros festivales de cine como Annecy, Shanghai o Uppsala. En esa época tuvo la idea de realizar una suerte de performances en directo de animación de arena. En ellas, Cakó trabaja con la arena sobre una mesa de luz y las imágenes son proyectadas ante el público a tiempo real. Con estos espectáculos ha realizado giras internacionales y tiene la posibilidad de explotar al máximo la capacidad de metamorfosis de este material.

Realizó el camino inverso al de Caroline Leaf. Cako se inició en el mundo del cortometraje animado a principios de los años 80, experimentando con variadas técnicas, para terminar, animando con arena a finales de dicha década. Cakó sigue alternando en la actualidad el uso de diversas técnicas, que a veces incluso mezcla, como en *Ab ovo* (1987), o en *Ad rem* (1989).⁵³⁷

Otro animador reconocido que ha usado la animación de arena es Eli Noyes, que ya con su primer corto *Clay or Origin of the Species* (1964), hecho con plastilina, fue

⁵³⁵ Bächler, Rolf entrevistado por Parks, Corrie. (2016). *Fluid Frames: Experimental Animation with Sand, Clay, Paint, and Pixels*. Routledge. Trad. a.

⁵³⁶ Ansoerge, Gisèle y Ansoerge, Nag. (1970). Entrevistados por Bernard Pichon en el documental *24 images par seconde*, RTS. Trad. a.

⁵³⁷ González-Monaj, Raúl. (2008). *La animación de tóner, procesos y principios*. (Tesis Doctoral) Universidad Politécnica de Valencia. UPV. Dpto. de Comunicación Audiovisual, Documentación e Historia del Arte.

nominado al Oscar a mejor cortometraje de animación. En 1973, creó *Sandman*, su primer trabajo con arena, técnica con la que también realizó una secuencia para la serie *Sesame Street*.

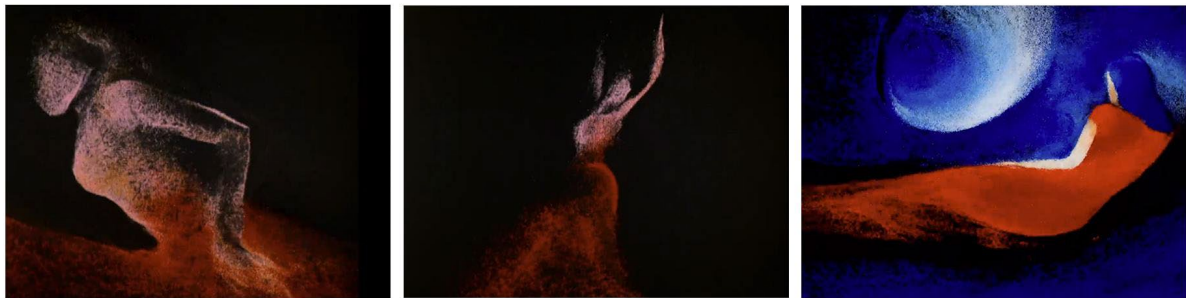


Figura 168. Fotogramas de la película *Carmen Habanera*, Aleksandra Korejwo, 1995.

También artistas como el polaco Kazimierz Urbański, el irlandés Gerald Conn, o el sudafricano William Kentridge, han realizado trabajos con animación de arena. La animadora polaca Aleksandra Korejwo utiliza sal coloreada con guache sobre fondo negro, que anima con unas herramientas muy peculiares, las plumas de cóndor, que obtiene del zoo. Su trabajo es especialmente interesante ya que los resultados gráficos que consigue son muy distintos a las imágenes de los otros herederos y herederas de Gisèle y Nag Ansoerge. Korejwo ha realizado catorce películas con esta técnica, premiadas en más de cincuenta festivales de todo el mundo. Muchas de ellas están basadas en piezas musicales como las tres obras que ha realizado sobre diversas composiciones de la ópera *Carmen* de Bizet.

El realizador portugués Abi Feijó (Braga, 1956), realizó su primer corto, *Oh Qué Calma*, en 1985, con la técnica de animación con arena. También trabaja con otras técnicas como los dibujos animados o el *cutout*, su último trabajo con animación de arena es *Clandestino* (2000).



Figura 169. Fotogramas de la película *Zepo*, Cesar Díaz Meléndez, 2014.

En España ha realizado trabajos con animación de arena la profesora de la Universidad del País Vasco, Begoña Vicario. Nacida en Venezuela ganó en 1996 el Goya al mejor corto de animación por *Pregunta por mí*. También en nuestro país, el animador Cesar Diaz Meléndez ha realizado diversas obras con animación de arena *Atormenta* (2009), *No corras tanto* (2009), y *Zepo* (2014). Este último cortometraje ha sido seleccionado en más de 200 festivales de todo el mundo y premiado en dieciséis

de ellos, y ha sido objeto de un artículo del investigador y académico especializado en animación Paul Wells, publicado en *Short Film Studies*

2.6.8 Un vacío en la historiografía de la animación

El trabajo de Gisèle y Nag Ansoerge es enormemente desconocido tanto por parte del público en general como en círculos académicos. Como ya se ha comentado, incluso entre especialistas en animación se atribuye a Caroline Leaf el invento o descubrimiento de la animación de arena. La bibliografía sobre la pareja es muy escasa, apenas un libro: *Pris dans les sables mouvants*, de Luc Plantier, editado por el Festival Internacional de Annecy con motivo del homenaje que se realizó a la pareja en 1995. Próximamente se publicará *Gisèle Ansoerge, la caméra, le pinceau et la plume* de Chloé Hoffman, cuyos artículos han sido imprescindibles para la realización de este capítulo.

En algunos libros sobre historia de la animación como *Animation: A World History* de Giannalberto Bendazzi, *Art in Movement* de John Halas o *Animation. The Global History* de Maureen Furniss, hay unos breves párrafos dedicados a la artista y su pareja. En libros más técnicos como *Fluid Frames* de Corrie Francis Parks se describe la técnica, así como en algunas entrevistas a artistas que trabajan con esta metodología, como algunas que hemos podido encontrar realizadas a Begoña Vicario, Abi Feijó o César Díaz Meléndez. Los artículos académicos prácticamente se pueden contar con los dedos de una mano y la mayoría de la filmografía no está disponible online. Las películas han podido ser visionadas gracias al GSFA, Groupement Suisse du Film d'Animation, que enviaron un DVD editado en 2005 pero que se encontraba descatalogado. También ha sido de gran ayuda la tesis de Raúl González Monaj que, aunque versa sobre la técnica de la animación con tóner dedica una gran parte a la animación de arena. A pesar de ser la artista, de las cinco estudiadas, cuyo trabajo es más reciente, aunque no es la más desconocida (este "mérito" es para Helena Smith Dayton), es de la que menos bibliografía y documentación se ha logrado encontrar. Cuestión que, podemos constatar consultando las referencias bibliográficas del libro de Luc Plantier que se basa en entrevistas, un libro sobre cine suizo en el que la referencia a la pareja de animadores es mínima y, algunos folletos publicados con motivo de retrospectivas sobre el cine de animación de Gisèle y Nag Ansoerge.

De la misma forma, si revisamos las referencias empleadas por Chloé Hoffman la mayor especialista sobre la pareja, vemos que ha basado sus investigaciones en documentación primaria depositada en la Universidad de Lausanne donde ella es investigadora: películas, fotografías, guiones, recortes de prensa, etc. procedentes del archivo de Nag Ansoerge. A pesar de este vacío en libros y otro tipo de publicaciones se ha podido investigar la obra y la técnica de Gisèle Ansoerge, además de a través de las fuentes ya comentadas, mediante el visionado de sus películas y a través de reportajes aparecidos en televisión, radio y prensa.

2.6.9 Conclusiones sobre la vida y la obra de Gisèle Ansorge

Gisèle Ansorge inventó y puso en práctica la técnica de la animación de arena, un procedimiento artesanal que se sigue utilizando hoy en día. Aunque comenzaron su carrera cinematográfica realizando películas *stop-motion* de animación de marionetas, estas no alcanzaban los estándares de calidad que ellos esperaban y abandonaron este procedimiento para crear imágenes animadas con arena de cuarzo y, de esta forma, poder entrar a formar parte del selecto grupo de animadores artísticos que tanto ambicionaban.

En sus películas realizadas mediante esta metodología podemos distinguir entre obras más clásicas en cuanto a la narración y a la forma, incluso algunas destinadas al público infantil, y otras más experimentales, destinadas al público adulto y próximas al poema visual o al cine surrealista, influenciado por el psicoanálisis. En estas obras abarcaron cuestiones como el sexo, la violencia, la muerte y, de forma menos explícita, el machismo, el cuerpo de la mujer como objeto de la crueldad tanto por parte de los hombres como por el paso del tiempo. Muchas de estas obras encierran cierta forma de humor y reflejan el cinismo y la avaricia humanas a través de una fina ironía. Otras, utilizan una ambientación medieval o un contexto mágico para ubicar sus historias en un ambiente en el que fueran posibles. No sólo en cuanto a las temáticas sino a la cualidad plástica fundamental de la técnica de la animación de arena: las transformaciones y metamorfosis.

Podemos concluir que la técnica que inventaron Gisèle y Nag Ansorge, quizás juntos, pero que desarrolló en solitario Gisèle, ha tenido una gran trascendencia para el cine de animación. Quizás no en cuanto a la cantidad de obras producidas mediante esta metodología, pero sí porque es un procedimiento que está dotado de un lenguaje audiovisual propio, distinto al de los dibujos animados y al del *stop-motion* tradicional, y que también ha sido empleado en otras técnicas fluidas como la pintura o la plastilina sobre cristal. Además, las películas de Gisèle Ansorge forman parte del cine de animación pionero que, huyendo de los cánones que mantenían que era un género audiovisual destinado al público infantil, fueron creadas para espectadores adultos destinadas a reflexionar sobre la existencia humana.

INVESTIGACIÓN PRÁCTICA



INVESTIGACIÓN PRÁCTICA

3.1 Características generales del procedimiento empleado en la producción audiovisual

A lo largo de la investigación teórica hemos identificado qué mujeres inventaron técnicas de animación en la era predigital: Helena Smith Dayton, Lotte Reiniger, Claire Parker, Mary Ellen Bute y Gisèle Ansorge. También hemos descrito cómo eran esos procedimientos, de qué formas evolucionaron, y cuáles fueron los resultados formales y plásticos de la aplicación de dichas metodologías en sus obras. Tanto las técnicas que empleaban como sus películas son diferentes entre sí, pero hemos podido establecer conexiones y similitudes entre sus procedimientos de trabajo que podemos resumir en los siguientes puntos:

- Innovación técnica
- Animación directa
- Trabajo individual
- Producción independiente
- Infraestructura y tecnología limitadas
- Espacio doméstico o estudio de artista

Cuando se planteó cuál sería la metodología con la que se realizarían las piezas audiovisuales que corresponden a esta segunda parte de la investigación, se decidió que ésta debía responder a las características comunes al proceso creativo y los procedimientos de las autoras analizadas. De esta forma, se llevarían a la práctica las técnicas estudiadas adaptándolas a las técnicas y estilo de la autora que realiza el trabajo. Por tanto y, a partir del examen y de las conclusiones extraídas del estudio teórico, se ha realizado un proyecto audiovisual basado en dicho estudio; un trabajo compuesto por cinco experimentos audiovisuales a modo de retrato o interpretación de cada una de las artistas a la que se le ha dedicado un capítulo monográfico, y una sexta pieza u obra final, como trabajo conclusivo a todas ellas.

Las características comunes entre las metodologías de animación de las autoras estudiadas, se describirán a continuación para trazar así una hoja de ruta sobre la que elaborar tanto el diseño técnico como visual del trabajo práctico.

3.1.1 Innovación técnica

La innovación técnica desarrollada por las autoras examinadas ha sido el punto de partida de esta investigación y la característica fundamental de su trayectoria artística en la que se centra el estudio teórico. Sus metodologías y procedimientos respondían, por un lado, a los intereses plásticos de cada creadora, pero también a las limitaciones en cuanto a infraestructura, tecnología y equipo humano. Esta combinación entre el ánimo por crear un lenguaje audiovisual propio y las trabas

materiales, tuvieron como consecuencia directa que estas artistas debieron inventar procedimientos propios que les permitieran plasmar sus ideas, pero que, al mismo tiempo, se adaptaran a sus medios. Ante la imposibilidad de realizar sus obras de animación mediante metodologías que requirieran grandes equipos humanos e infraestructuras técnicas propias de la animación industrial, dichas creadoras realizaron sus películas con materiales de fácil acceso y bajo precio, como puede ser la plastilina, el cartón o la arena. Estas autoras, descubrieron, que con estos materiales podían crear obras audiovisuales de gran calidad técnica y artística, llevando sus hallazgos a la categoría de técnica de animación que por sí misma podía ser fuente de creación de imágenes animadas. Siguiendo esta pauta, se propone abordar la realización de un proyecto audiovisual implementando una técnica de animación innovadora, de la que no se han hallado precedentes. La llamaremos "animación collage sobre escáner", y se describirán sus procesos detalladamente más adelante. Este procedimiento para crear imágenes en movimiento tendrá a su vez cinco variantes en función de las particularidades de la obra de cada una de las autoras representadas, y una sexta metodología resultante de las conclusiones extraídas de la realización de dichos experimentos.

3.1.2 Animación directa

Como pudimos ver en el capítulo dedicado a la clasificación de las técnicas de animación una de las propuestas distingue entre dos grandes grupos: la animación indirecta y la directa. La primera categoría incluye aquellas técnicas en las que, generalmente, tras varias etapas o procesos, se crea una imagen para cada uno de los fotogramas que componen la animación y que son conservadas de forma individual. La segunda, la animación directa incluye las metodologías en las que se da una relación física entre el animador o animadora y el objeto a animar, que se va modificando mientras se registran fotográficamente los cambios que se producen en dicho objeto. Excepto en alguna de las obras de Mary Ellen Bute, como *Escape*, creada con una técnica de animación indirecta, los dibujos animados, el resto de artistas que hemos estudiado trabajaron con metodologías de animación directa. Es decir, mediante procesos en los que la artista manipulaba directamente el objeto a animar y en los que había una relación física entre ambos. Siguiendo el patrón de trabajo práctico establecido, el proyecto audiovisual que se presenta, combinará la animación directa realizada sobre escáner, con herramientas de postproducción digital.

3.1.3 Trabajo individual

Durante la investigación teórica hemos profundizado en una característica que es común a todas estas creadoras. El trabajo en la animación no como parte de un procedimiento industrial o de producción colectiva, sino un proceso artístico individual análogo a la creación en artes plásticas. Es decir, concebir la animación como una técnica de creación artística que es íntima y personal. Hemos analizado citas de casi todas las autoras que ocupan nuestra investigación que apuntan a este sentido:

Mary Ellen Bute:

En animación, puedes irte a un rincón y hacer tu trabajo de forma bastante económica, y después salir y enseñarlo. Como un pintor que va a su estudio y pinta.

Gisèle Ansorge:

El trabajo de dibujar bajo la cámara es para una persona.

Lotte Reiniger:

El beneficio es que puedes hacer todo el trabajo tú sola, no tienes que dividirlo entre un montón de gente que haga los dibujos. Realmente puedes trabajar como un artista que pinta sus cuadros.

Evelyn Lambart⁵³⁸:

Este es el asunto, me gusta hacer todo el trabajo yo misma. Planear qué necesitas para contar la historia, y hacerlo yo misma. Diseñar mis personajes y pintarlos, y después colocarlos bajo la cámara y moverlos.

En la mayoría de los casos que hemos estudiado, las metodologías para crear imágenes animadas son técnicas de animación directa en las que lo táctil es fundamental en el proceso. De esta forma, también el trabajo individual y manual será una de las características tanto de los experimentos como de la pieza de animación que se realizará como resultado final de esta investigación. Estos procedimientos amanuenses implican el trabajo individual de autor o autora ya que es su mano y no otra la que realiza el trazo, el recorte o manipula el material. Esta característica del trabajo de las autoras estudiadas será puesta en práctica mediante el *collage* animado.

3.1.4 Producción independiente

Otra de las características de la obra de las artistas estudiadas es la producción independiente. Aunque algunas de ellas realizaron algunos trabajos por encargo, la mayoría de sus obras tienen su origen en una pulsión personal por realizar estas películas. Ninguna de ellas trabajó integrada en una gran compañía y en la mayoría de los casos las obras eran financiadas a través de sus propios ingresos. En este caso, la pieza audiovisual también se ha realizado de forma autónoma, sin apoyo institucional ni empresarial.

3.1.5 Infraestructura y tecnología limitadas

Como hemos avanzado previamente, en el caso de las autoras estudiadas, el desarrollo de las nuevas técnicas que implementaron tiene dos desencadenantes fundamentales. Por un lado, la búsqueda de un estilo y una plástica propias, y por otro, las limitaciones humanas y técnicas devenidas del modo de producción

⁵³⁸ Aunque Evelyn Lambart no forma parte del grupo de creadoras estudiadas, es una figura fundamental en la historia del cine de animación artístico y experimental, y aunque no inventara una técnica para crear imágenes animadas, la descripción de su proceso de trabajo encaja perfectamente con los demás ejemplos aquí expuestos e ilustra el método de producción individual al que nos referimos.

independiente. En los casos de las producciones que nos ocupan, los recursos humanos, es decir, el equipo que realizaba la obra era de una o dos personas, en un binomio artista-camarógrafo, como es el caso de Mary Ellen Bute o Lotte Reiniger. Gisèle Ansorge trabajaba sola una vez configuradas la iluminación y la cámara por parte de su marido, Nag Ansorge. En las obras de Alexeïeff y Parker los dos trabajaban a la vez en la animación situándose a cada uno de los lados de la pantalla de agujas. En el caso de la propuesta que se está realizando como parte de esta investigación no hay necesidad del uso de una cámara por lo que queda descartado este rol técnico.

Además de la escasez de equipo humano, otro de los rasgos de sus procesos de producción fue el contar con una tecnología reducida, el material imprescindible para realizar la obra: la mesa multiplano con la cámara y la iluminación integradas, en el caso de Reiniger y Ansorge; la pantalla de agujas, la iluminación y la cámara, si hablamos de Parker; el set donde se ubicaban escenarios y marionetas, la iluminación y la cámara, en las películas de Helena Smith Dayton; y, por último, en el caso de Mary Ellen Bute, además de la cámara y de iluminación, sí hubieron otro tipo de dispositivos, como la impresora óptica o el osciloscopio.

En cuanto a los materiales utilizados para realizar las imágenes animadas la mayoría de ellos eran muy accesibles y de bajo precio, como las cartulinas negras usadas por Lotte Reiniger, la arena con la que trabajaba Gisèle Ansorge, o la plastilina que modelaba Helena Smith Dayton. En el caso de Claire Parke sí fabricó un dispositivo complejo junto a Alexandre Alexeïeff para realizar sus obras, pero una vez estuvo construido podía utilizarse de forma continua sin tener que realizar ninguna otra inversión en materiales. Las circunstancias en torno a las obras de Mary Ellen Bute, son bastante más complejas en este sentido, ya que trabajó con multitud de técnicas y materiales a lo largo de su carrera, desde los objetos de uso cotidiano de sus primeras obras, los celofanes de color, las pinturas, hasta el osciloscopio. En el caso del proyecto audiovisual que nos ocupa, el material utilizado será el papel, procedente de revistas antiguas y de otros formatos gráficos impresos.

3.1.6 Espacio doméstico o estudio de artista

Las mujeres cuya obra se ha analizado en la investigación teórica trabajaban en pequeños espacios, muchas veces situados en sus propias viviendas, como en el caso de Gisèle Ansorge, Claire Parker o Helena Smith Dayton, o en estudios como el que disponía Lotte Reiniger en el Abbey Arts Center. Estas pequeñas estancias, estuvieran dentro de sus propias casas o fuera de ellas, eran espacios que se asemejaban mucho más a los *ateliers* o talleres de artistas plásticos que a los diferentes departamentos de producción de las grandes compañías.

En el mundo de la animación hay muchas mujeres que hacen cortometrajes en su casa, con todo tipo de materiales, y en ese espacio de libertad han podido experimentar y realizar una animación más artística y personal.⁵³⁹

Este tipo de lugares favorecían el trabajo íntimo, directo y personal de que tanto hemos hablado, por lo que la producción de la pieza audiovisual se realizará en un espacio similar: el estudio doméstico. Tener un espacio propio donde poder desarrollar el trabajo es crucial en cualquier disciplina creativa artística, de esta forma el sintagma “una habitación propia”, es otro de los elementos simbólicos sobre los que se asienta esta experimentación artística que se ha realizado en un pequeño estudio doméstico.

3.2 Diseño técnico del proceso de animación: la animación collage sobre escáner

Uno de los objetivos de esta investigación ha sido proponer nuevas metodologías de creación de imágenes animadas basadas en los procedimientos de las artistas estudiadas en el apartado teórico de este trabajo. La metodología con la que se ha realizado el proyecto audiovisual está definida por dos características fundamentales, la animación directa sobre escáner, una variación de la animación *cameraless* o sin cámara, y la creación de imágenes mediante variantes de la técnica del collage animado. Este procedimiento responde a las características comunes de las metodologías de las artistas estudiadas como son la innovación técnica, la creación de imágenes en movimiento mediante animación directa, la creación artística individual y la producción independiente, opuestas a la animación industrial, la infraestructura y tecnologías limitadas y, por último, al trabajo en el espacio doméstico o en el atelier o estudio de artista. Mediante este proceso se ha logrado crear imágenes animadas sin requerir tecnología de grabación e iluminación habituales empleando únicamente un escáner, un ordenador y materiales gráficos impresos en papel.

3.2.1 La animación sin cámara

La técnica con la que se ha realizado este proyecto audiovisual es una metodología de animación sin cámara. Este procedimiento está circunscrito a las técnicas de animación denominadas *cameraless*, es decir, aquellas en las que no se utiliza un dispositivo de grabación para crear las imágenes. En este sentido, el proceso es análogo a la metodología de pintura directa (*drawn-on film* o *direct animation*) utilizada por Len Lye y Norman McLaren, aunque, como se describirá más adelante, el proceso técnico es muy distinto. Como se ha explicado en el capítulo dedicado a Mary Ellen Bute, McLaren trabajó para ella en *Spook Sports* (1940), precisamente utilizando esta técnica. Así narra Giannalberto Bendazzi la invención de la metodología *direct animation* por parte de Norman McLaren a mitad de los años 30 del siglo pasado:

⁵³⁹ Monjas, Chusa L. (2023, 22 de septiembre). Isabel Herguera: “La animación española está siendo muy libre”. *Academia del cine*. <https://acortar.link/TfYHJq>

Un día encontró un proyector de 35 mm. abandonado en el sótano de la escuela y prácticamente inutilizado. McLaren lo reparó, con el propósito de utilizarlo para proyectar sus propias películas. Al no poseer una cámara se le ocurrió pintar directamente sobre el celuloide. Introdujo una vieja copia en una cubeta de agua para separar la emulsión y, al cabo de dos semanas, comenzó a pintar círculos y puntos de colores en la superficie transparente. Aunque no obtuvo una película digna de ser proyectada, el resultado era prometedor.⁵⁴⁰



Figura 170. Norman McLaren y Evelyn Lambart durante la realización de *Begone dull care*, 1949. NFB

El procedimiento *cameraless* con el que se ha trabajado en esta obra audiovisual es la animación sobre escáner, una técnica de la que prácticamente no se han encontrado referentes por lo que, aunque este dispositivo lleva décadas usándose para la digitalización de documentos e imágenes, su uso como instrumento para crear imágenes animadas es novedoso.

3.2.1.1 El escáner

Un escáner es un dispositivo informático periférico que permite, a través de la luz, la conversión de imágenes y documentos físicos en imágenes digitales. La primera versión de este dispositivo fue creada en 1984 por Microtek y permitía digitalizar imágenes en blanco y negro a 200 píxeles por pulgada. Durante las siguientes décadas estos aparatos han ido evolucionando permitiendo escanear imágenes a color, con mayor calidad, e incluso transparencias, como negativos fotográficos o diapositivas.

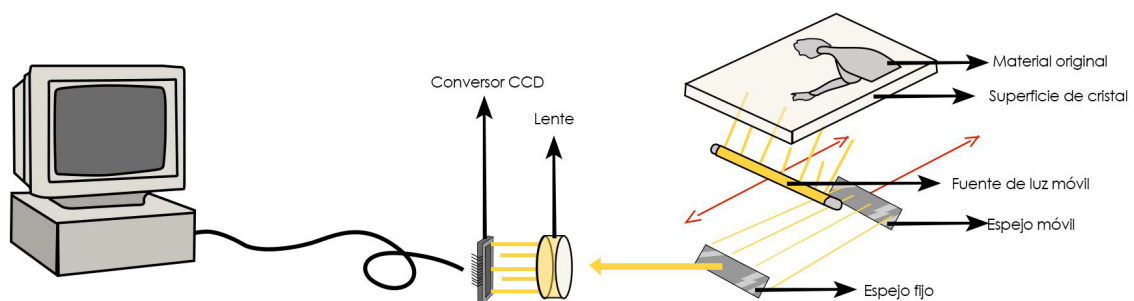


Figura 171. Funcionamiento del escáner.

⁵⁴⁰ Bendazzi, Giannalberto. (2003). *110 años de animación*. Ed. española. Ocho y Medio.

Existen diferentes tipos de escáner siendo el más común el de cama plana o de mesa que es el que se ha usado en este proyecto audiovisual. Los componentes fundamentales de un escáner son:

1. La superficie de cristal sobre la que se coloca la imagen o documento.
2. La fuente de luz móvil situada bajo éste que ilumina progresivamente cada sección de aquello que va a ser escaneado.
3. Un sistema de espejos que reflejan la luz emitida (de mayor o menor intensidad según el color o la luminosidad de la imagen) y que la proyectan hacia la lente.
4. Un sensor que convierte la intensidad de luz en corriente eléctrica.
5. Un conversor de analógico a digital que transforma esta electricidad en ceros y unos que forman los píxeles que componen la imagen digital.

Mediante este dispositivo se han registrado, fotograma a fotograma, las diferentes imágenes que darán lugar a cada secuencia animada.

3.2.1.2 Antecedentes en la producción artística con escáner

Aunque este dispositivo se diseñó en 1984, es a partir de los años noventa, debido a su abaratamiento, cuando comienza a popularizarse en los estudios de fotógrafos y artistas gráficos. En la mayoría de los casos, el uso del escáner queda limitado a la digitalización de documentos e imágenes, aunque podemos encontrar una serie de artistas que trabajaron con este dispositivo como medio artístico. La precursora de este tipo de producción plástica fue la estadounidense Sonia Sheridan que, a finales de los sesenta, comenzó a realizar obra artística con fotocopiadoras. Como Mary Ellen Bute, Sheridan fue pionera en la interrelación entre arte, ciencia y tecnología, y al igual que Lilian F. Schwartz contribuyó al desarrollo de software destinado a la creación y manipulación de imágenes con fines artísticos.



Figura 172. De izquierda a derecha: *Selfportrait*, Sonia Sheridan, 1974. *Savoy Cabbage*, *Baby 's Breath*, *Blade*, Darryl J. Curran, 1995. *Changes Through Growth*, Brian Miller, sin datar.

A principios de la década de los noventa Darryl Curran comenzó a realizar los denominados por él escanogramas, cuya obra ha sido expuesta en museos como el Getty de Los Ángeles o el MOMA de New York. Sin embargo, teniendo en cuenta que

el escáner es un dispositivo accesible, no existen muchos artistas de alto nivel que practiquen la técnica de la escenografía.

Analizando las obras realizadas con esta técnica encontramos dos grandes grupos en cuanto al procedimiento empleado. Por un lado, a artistas que realizan una suerte de bodegones o composiciones con objetos que diferenciamos de la fotografía porque el escáner va iluminando las diferentes zonas progresivamente, con lo que se consigue un aspecto inusual. Otro de los usos comunes es aprovechar el hecho de que el escáner va “barriendo” la superficie a una velocidad bastante lenta, con lo que se pueden desplazar los objetos u otros elementos que se sitúen sobre él creando efectos de deformación.

En cuanto al escáner en la disciplina de la animación encontramos que se utiliza ampliamente como herramienta. El uso más común es el de sustituir a la *rostrum camera* o cámara truca en producciones de dibujos animados, es decir, para digitalizar cada uno de los dibujos que, reproducidos consecutivamente, darán lugar a la imagen animada. En este caso, se suele usar un alimentador automático de documentos para ahorrar el trabajo de ir colocando hoja a hoja sobre el escáner. Por otro lado, también se utiliza para digitalizar elementos que luego son animados mediante software o para digitalizar texturas que luego serán aplicadas en animaciones.

Sin embargo, apenas hemos podido encontrar ejemplos de artistas de la animación que lo utilicen como medio para la creación de sus obras de una forma similar a la que se ha empleado en la parte práctica de esta investigación. Una de las pocas obras audiovisuales que hemos podido encontrar realizada mediante escáner es la pieza *The Outback*, de Sarah Tan, de 2017, una pieza experimental en la que la diseñadora australiana mezcla recortes con sus propias manos e incluso con su cara.



Figura 173. *The Outback*, Sarah Tan, 2017.

3.2.2 El collage

El otro elemento distintivo que se ha usado para desarrollar esta pieza audiovisual es el *collage*, la técnica gráfica que se sirve de recortes de fotografías u otro tipo de imágenes impresas, así como de otros materiales para componer una obra artística. En este caso, se ha trabajado el papel mediante distintos procedimientos para crear imágenes en movimiento. Esta disciplina del cortar y pegar está históricamente relacionada con los trabajos manuales realizados por mujeres como ya comentamos en el capítulo dedicado a Lotte Reiniger. En este apartado explicamos como el

recorte de siluetas, emparentado con el *collage*, había sido en Europa una disciplina popular practicada por niñas y mujeres a partir del siglo XVIII. La historia del collage en Occidente, concebido como el uso de diferentes materiales recortados y pegados para crear una obra gráfica, tiene un origen diferente al que encontramos de forma general en los libros de historia del arte:

Los libros de historia del arte te dirán que en algún momento de 1912 Picasso inventó el collage o que, en realidad, tal vez fue Braque. Lo que quieren decir es que, en algún momento, alrededor de 1912, un hombre de suficiente prestigio retomó una técnica que había sido practicada tranquilamente en ámbitos mayoritariamente domésticos por un ejército de aficionadas y la aplicó en su propia obra. Esto provocó el asombro universal de los observadores, que fingieron no haber visto nunca algo semejante.⁵⁴¹

Mucho antes de 1912, podemos encontrar ejemplos de trabajos que implican el recorte de papel⁵⁴². A partir del siglo XVI se realizaban libros de anatomía en los que había solapas de papel pegadas que nos ayudaban a descubrir órganos o sistemas internos de las personas que aparecían en las ilustraciones⁵⁴³. A partir de ese momento, la técnica se traslada a otro tipo de publicaciones en las que piezas de papel móvil nos ocultan elementos de la imagen que descubrimos al levantarlas⁵⁴⁴.

En el siglo XVII se comercializan reproducciones de grabados adornados con piezas de tela, bordados y oropeles, como pequeños cuarzos. También a partir del siglo XVII llega a Europa lo que en occidente se denomina *decoupage*, la técnica de adornar muebles y objetos pegando dibujos realizados en papel.

Si hablamos de crear obra gráfica con papel cortado y pegado, podemos nombrar a Mary Delany como una de las primeras collagistas de la historia. Nacida en 1700, comenzó a realizar collages botánicos cuando contaba con 72 años y creó casi mil piezas recortando papel coloreado y pegándolo sobre papel negro. Durante la época victoriana, algunas mujeres como Marie-Blanche-Hennelle Fournier comenzaron a realizar fotocollages. Su llamado *Madame B Album*, realizado en la década de 1870, combina fotografías con acuarelas y aunque su intención no era crear una obra artística, su trabajo sienta un precedente fundamental para esta disciplina gráfica.

⁵⁴¹ Massie, Claudia. (sin datar). *The Women Who Invented Collage – Long Before Picasso and co.* Reseña sobre la exposición *Cut and Paste: 400 Years of Collage* en la Scottish National Gallery of Modern Art, Berggruen Gallery. Trad. a.

⁵⁴² Nos referimos al collage realizado en occidente. Se tiene constancia de que en Japón se creaban trabajos gráficos en los que se pegaba papel sobre seda o sobre otras piezas de papel al menos desde el siglo X.

⁵⁴³ El primer ejemplo de este tipo de libros es el *Tabula exhibens insigniora maris viscera*, publicado en 1573.

⁵⁴⁴ Un ejemplo de este tipo de publicaciones es el *Album amicorum* de Thomas de Croy de 1620.

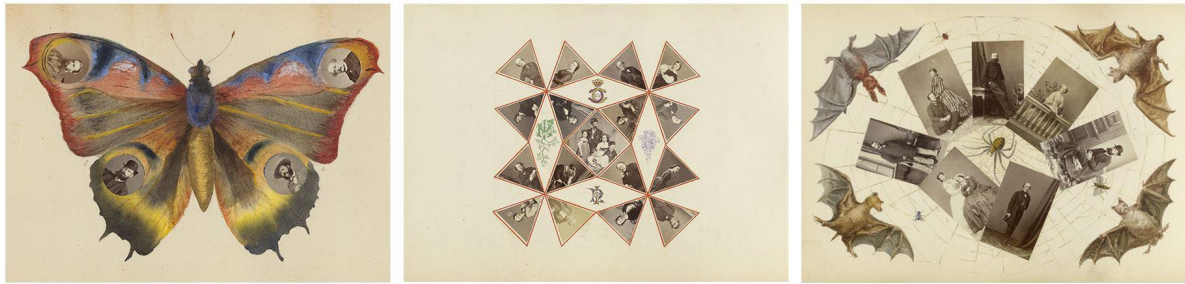


Figura 174. *Madam B Album*, Marie-Blanche-Hennelle Fournier, década de 1870.

Además de Fournier existen muchos otros ejemplos de mujeres de clase alta que realizaron trabajos similares: Kate Gough, Frances Elizabeth, vizcondesa Jocelyn, Victoria Alexandrina Hare, Georgina Louisa Berkeley, Maria Harriet Elizabeth Cator, Mary Georgiana Caroline Filmer, entre otras, realizaron fotocollages durante el siglo XIX. Estas obras eran vistas como un pasatiempo doméstico que no suponía una amenaza para la élite artística formada mayoritariamente por hombres.

Los *scrapbooks* o libros de recortes son otros de los antecedentes del *collage*, también realizados mayoritariamente por mujeres. Existen multitud de ejemplos de estos trabajos memorialísticos a partir del siglo XIX. Los *scrapbooks* son cuadernos en blanco que se llenaban con recortes de prensa y revistas, fotografías, y otros elementos en papel, como billetes de tren, entradas de museo, cromos, etc. También se incluyen otros materiales como pedazos de tela, mechones de pelo o flores secas. Aunque la finalidad de estos libros de recorte no era artística, en ellos también encontramos un precedente formal de la disciplina plástica del *collage*.

Más adelante, a principios del siglo XX, se acuña el término *collage*⁵⁴⁵ y se incorpora como técnica artística dentro de los movimientos de vanguardia; sin embargo, como hemos descrito contaba con siglos de historia. Aunque Hans Richter en su *Historia del dadaísmo* (1965), hablaba de ella como “la encargada de proveer las reuniones en el taller de Hausmann de sándwiches acompañados de café y cerveza”, Hannah Höch fue una de las primeras artistas del *collage* y una de sus representantes históricas más relevantes. Integrada en el grupo dadaísta de Berlín empezó a trabajar en esta disciplina gráfica en 1919, desde una perspectiva feminista y *queer*.



Figura 175. Collages de Hannah Höch realizados entre 1919 y 1965.

⁵⁴⁵ Derivado de las palabras francesas *papier collé*, es decir, papel pegado.

La relación entre el collage y las cuestiones de género ha sido ampliamente estudiada. En los años 70 las artistas Miriam Schapiro y Melissa Meyer acuñaron el término *femmage* (un juego de palabras entre *collage*, *hommage* y *femme*) para describir este tipo de arte femenino:

Schapiro explica el *femmage* como una estrategia desarrollada en las actividades artísticas tradicionales femeninas de manualidades y artesanía, que en el pasado proporcionaron un método feliz para que las mujeres con acceso limitado a los medios y materiales de las Bellas Artes crearan arte bello y útil.⁵⁴⁶

En el manifiesto *Waste Not Want Not: An Inquiry into what Women Saved and Assembled—FEMMAGE*⁵⁴⁷, Schapiro y Meyer definieron el *collage* como un arte femenino de la deconstrucción y la reapropiación de materiales ya existentes para crear un discurso propio mediante el cual se podían reescribir sus propias historias.

El proceso gráfico del *collage* ha sido trasladado a la animación por parte de múltiples artistas prácticamente desde los albores de la cinematografía. Una breve historia de este cine hecho con papel y tijeras está descrita en el capítulo dedicado a Lotte Reiniger (2.3 Lotte Reiniger: La animación de siluetas). Además de las creadoras y creadores nombrados en ese capítulo, podemos referenciar a Veronika Soul, Alice Cohen o la española Laura Ginés, cuyos trabajos están más próximos a la obra artística audiovisual que a la cinematográfica.

3.2.3 La animación collage sobre escáner

La mayoría de los y las artistas que han realizado *collage* animado lo han llevado a cabo mediante técnicas “bajo cámara” de las que hemos hablado en el apartado dedicado a la taxonomía de técnicas de animación (2.1.4). La innovación técnica del procedimiento utilizado para crear este proyecto de animación reside como avanzábamos en párrafos anteriores en no utilizar ningún dispositivo de grabación. Se ha empleado un escáner como herramienta para el registro de imágenes, fotograma a fotograma, y como mesa de trabajo sobre la que animar las piezas de papel.

El *collage*, como se ha apuntado, tiene connotaciones que remiten al arte realizado por mujeres, así como al trabajo memorialístico y a la obra realizada con medios precarios y accesibles. Estas características hacen de esta técnica la idónea para representar visualmente una narración que pretende sacar del olvido a mujeres que fueron pioneras en técnicas de animación en las primeras décadas del siglo XX. Como un pequeño guiño, prácticamente imperceptible para el espectador, pero con una gran carga simbólica desde su aspecto conceptual, el material impreso

⁵⁴⁶ Raaberg, Gwen. (1998). Beyond Fragmentation: Collage as Feminist Strategy in the Arts. *Mosaic: An Interdisciplinary Critical Journal*, 31(3), pp. 153–171. Trad. a.

⁵⁴⁷ *No desperdicias, no quieras: Una investigación sobre lo que las mujeres guardan y unen-FEMMAGE*. Trad. a.

escogido para realizar este proyecto son revistas femeninas. En su mayor parte, números de los años 50 y 60 de la publicación *Labores del hogar*⁵⁴⁸.

El *collage* nace de la interrupción y del instinto curativo de utilizar la conciencia política como pegamento con el que poner las piezas en algún tipo de orden nuevo.⁵⁴⁹

Sin embargo, en este caso, no se ha hecho uso del *collage* de la forma habitual, utilizando como significante los contenidos de figuras y textos de los materiales impresos, sino que se ha trabajado utilizando el material impreso como textura abstracta, como luz y sombra que, dependiendo de cómo se ha cortado y animado adquiere características muy diferentes. En algunos de los experimentos la metodología con la que se ha trabajado el papel está más relacionada con la psaligrafía que con el *collage*, es decir, con la técnica de dibujar mediante el recorte de papel. Con este material se ha pretendido emular cada una de las técnicas emblemáticas con las que trabajaban las mujeres objeto de estudio en este trabajo, en cada una de las piezas se ha adaptado el procedimiento a las particularidades metodológicas de la técnica de trabajo de cada una de ellas.

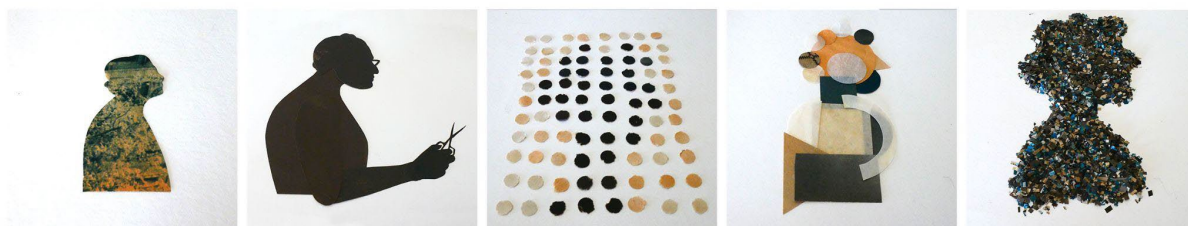


Figura 176. Piezas cortadas para la animación de los cinco experimentos.

El procedimiento consiste, de forma resumida, en preparar las piezas de papel que van a ser animadas, colocarlas sobre la superficie de cristal del escáner, proceder a la digitalización de la primera imagen mediante el software propio de dicho dispositivo, mover o reemplazar las piezas de papel, digitalizar, etc. Una vez digitalizadas las imágenes que corresponden a un plano o secuencia se trasladan a un software de postproducción de imagen para editarlas.



Figura 177. Detalles de la resolución obtenida mediante el escáner a una resolución de 1.200 dpi.

En este caso se ha trabajado con un escáner Epson Perfection V700 Photo, de tamaño A3 y de hasta 6.400 píxeles por pulgada de resolución. Una de las ventajas que conlleva escanear en vez de fotografiar es lograr una resolución superior a cualquier cámara, haciendo visibles detalles que no podemos apreciar a simple

⁵⁴⁸ La revista *Labores del hogar* se edita desde 1926 hasta la actualidad.

⁵⁴⁹ Raaberg, Gwen. (1998). Beyond fragmentation: Collage as feminist strategy in the arts. *Mosaic: a Journal for the Interdisciplinary Study of Literature*; Winnipeg Tomo 31, N.º 3, (Sep 1998): 153-171. Trad. a.

vista, como observamos en la (Figura 177). Dependiendo de las necesidades del plano se ha escaneado a diferentes resoluciones: 600 dpi, 900 dpi y 1200 dpi. Además, nos permite enfocar por igual todos los elementos de la imagen, lo que es fundamental en una técnica de animación plana, en la que no hay profundidad de campo.



Figura 178. Escáner con la tapa diseñada para el proceso de animación.

Para poder trabajar con este método se ha fabricado una tapa especial para el escáner ya que la propia del dispositivo (fabricada en plástico) favorecía la electricidad estática y, además, desplazaba los materiales al entrar en contacto con ellos. Como vemos en la (Figura 178), la tapa utilizada para realizar este trabajo es una caja negra, del tamaño del escáner que, en su parte inferior tiene dispuesta una lámina de cartulina blanca ligeramente desplazada hacia el fondo, para que no entre en contacto con los materiales que van a ser animados, y permita la posibilidad de trabajar con elementos de cierto volumen.

3.3 Las piezas audiovisuales

Este proyecto audiovisual se compone de cinco piezas a modo de experimento técnico y plástico y una obra final a modo de conclusión. Las cinco primeras piezas son una suerte de retratos audiovisuales de cada una de las autoras estudiadas y tienen una estructura narrativa común, como si estas secuencias fueran movimientos de una obra musical, en la que hay motivos que se repiten y se conectan entre sí. En estas piezas se pretende emular mediante la animación *collage* sobre escáner, la técnica con la que trabajaba cada una de ellas. La última pieza es una obra artística realizada como resultado final de la investigación teórica y basada en la experiencia adquirida en la realización de los experimentos.

3.3.1 El guion

Los cinco experimentos tienen una estructura común basada en poner en práctica las diferentes variaciones de la técnica de animación *collage* sobre escáner, ya que el objetivo de estas piezas no es tanto crear una obra audiovisual, sino experimentar en la técnica dependiendo de la artista representada. Animando las mismas acciones, una vez realizados los cinco experimentos, podemos comparar las posibilidades de cada uno de los procedimientos empleados de una forma más objetiva que si realizáramos acciones animadas dispares entre sí.

El esquema básico de los planos secuencia que conforman estos experimentos es el siguiente:

- Se forma el retrato de la artista
- Vemos su mano y algún elemento significativo del procedimiento con el que trabaja: arena, papel, agujas, etc.
- Se muestran imágenes significativas de su obra
- Vemos a la artista trabajando
- La artista es borrada

3.3.2 El diseño de producción

Al tratarse de un proyecto creado con metodología experimental el resultado final no ha sido prediseñado de una forma cerrada, como ocurre con en otro tipo de proyectos de animación en los que en las fases de preproducción se crean los personajes o los fondos, que más tarde serán animados. En este caso, las diferentes metodologías usadas para crear imágenes animadas han propiciado un modo de producción más abierto a la improvisación y a la experimentación.

Una vez establecido el diseño técnico de los diferentes procedimientos para cada una de las piezas el siguiente paso ha sido la elaboración de un guion literario y un guion visual para cada uno de ellos, basados en los elementos narrativos comunes en todas las piezas, pero siempre con este punto de vista abierto y fluido. Según las particularidades metodológicas de cada variante del procedimiento esta narrativa común ha debido adaptarse, por un lado, en función de las particularidades técnicas, por otro, dependiendo de las características propias del trabajo de cada autora.



Figura 179. Fotografías de los materiales.

Con los guiones visuales elaborados y, partiendo siempre de la premisa de que, siendo un trabajo experimental susceptible de sufrir modificaciones durante el proceso de animación, se han elaborado los diferentes materiales físicos para ser animados en el escáner. Los materiales preparados para los cinco experimentos han sido creados a partir de materiales impresos de revistas antiguas, en blanco y negro, pero escaneados en color para resaltar las sutiles gradaciones cromáticas que, debido a la impresión o al paso del tiempo, poseen estas páginas. Todas las piezas

han sido animadas sobre fondo blanco propiciando el contraste de las piezas de papel. En el caso de la obra final, el material que se ha utilizado para realizar la animación ha sido en color, buscando marcar una diferencia entre la obra y los experimentos previos y, también, conseguir un resultado plástico más complejo y rico.

3.3.3 La animación

Como ya se ha explicado anteriormente, el proceso de animación consiste, en general, en depositar los elementos recortados sobre la superficie de cristal del escáner, desplazarlos o reemplazarlos e ir escaneando imagen por imagen cada uno de estos cambios.



Figura 180. Las diferentes variantes de la técnica de animación collage sobre escáner.

Cada una de las piezas se ha realizado con una variante de la técnica de animación collage sobre escáner dependiendo de las características particulares de la metodología de trabajo de la artista representada, como detallaremos más adelante, en el apartado de cada una de las obras. En el experimento 1 se ha utilizado la animación por reemplazo junto al *stop-motion* de recortes para reinterpretar la técnica de animación de plastilina empleada por Helena Smith Dayton. En el experimento 2 se ha utilizado una técnica similar a la animación de siluetas de Lotte Reiniger, animando marionetas de papel articuladas. En el experimento 3 se ha intentado emular la animación con *pinscreen* que inventaron Claire Parker y Alexandre Alexeïeff, aunque, como explicaremos más adelante, no se ha podido llevar a la práctica como estaba planificado en un principio. En el experimento 4, se ha escogido una de las múltiples técnicas que empleó Mary Ellen Bute, la animación de recortes. En el experimento 5 se ha reproducido la técnica de animación de arena que empleaba Gisèle Ansorge, en este caso con el material de trabajo propuesto para este proyecto, el papel.

Una vez realizados estos experimentos y extraídas las conclusiones de la puesta en práctica de los diferentes procedimientos, se ha escogido el que se ha apreciado como más óptimo para realizar la última pieza audiovisual, una técnica híbrida de animación por reemplazo y *stop-motion* con recortes y otros materiales. Las animaciones han sido ejecutadas a una tasa de 12 fotogramas por segundo u 8 fotogramas por segundo, en función de la necesidad de los movimientos, para uno lento es necesario realizar más pasos intermedios que para uno rápido.

3.3.4 La edición y la postproducción de video

Antes de pasar a la memoria de cada una de las piezas donde se detalla el proceso de producción, indicaremos brevemente algunas cuestiones generales sobre la edición y la postproducción.

En primer lugar, los fotogramas se han ido escaneando con una numeración correlativa. Después se han retocado con un software de edición de imagen para corregir cuestiones como la luminosidad y el contraste, o para borrar pequeñas imperfecciones no deseadas, como motas de polvo. Una vez realizado este trabajo se han importado en el software de edición de vídeo como secuencias de imágenes.

En cuanto a la postproducción de la imagen se ha procurado que fuera lo menos invasiva posible, intentando usar las mínimas herramientas imprescindibles. El objetivo ha sido que el resultado fuera lo más parecido a los procesos de trabajo de las autoras estudiadas. Es decir, lo más manual posible y, por tanto, no se han utilizado ningún tipo de efectos. Las únicas herramientas digitales que se han empleado han sido las máscaras y en el caso de la pieza final la cámara 3D del software. Por otro lado, sí se han realizado animaciones por separado y después se han compuesto para dar lugar al plano final.

A diferencia de un proyecto de imagen real en animación la edición suele ser mínima. No se dispone de una gran cantidad de material filmado en bruto para ir jugando con el montaje. En general, en el medio en el que se ha trabajado, hay una intensa planificación durante la preproducción para que una vez terminados los planos se deseché lo mínimo del metraje creado. Además, las seis piezas que componen este proyecto son, o bien, planos secuencia, o bien, funcionan como tales, con lo que como mucho se ha realizado alguna pequeña transición.

3.3.5 El diseño de sonido

El diseño de sonido de los cinco experimentos y de la obra final corresponde a seis composiciones del músico valenciano Mei (Joan Martínez). Para la banda sonora de este proyecto audiovisual se buscaba más que música ambientación sonora. La obra de este compositor tiene algunas particularidades que hacen de su trabajo idóneo para este fin. No son piezas melódicas, sino que se enmarcan más bien en la electroacústica, pero no presentan la frialdad de la música generada con dispositivos electrónicos. El autor, al menos en este caso, ha trabajado con sonidos reales lo que confiere cualidades orgánicas a estas composiciones. Se ha de señalar que Mei está de acuerdo en que se haya usado su trabajo para sonorizar este proyecto audiovisual.

3.4 Experimento 1: Helena Smith Dayton

3.4.1 Diseño técnico del Experimento 1

Helena Smith Dayton fue la primera persona en crear obras audiovisuales realizadas completamente con plastilina, un material blando y maleable. Para realizar este experimento, cuyo tema es la artista neoyorkina, se ha buscado imitar tal material mediante el papel cortado, buscando que este simule la fluidez y blandura de la pasta de modelar.

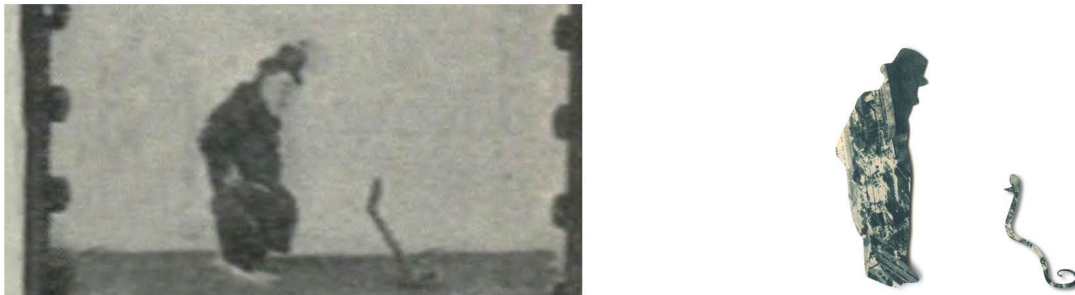


Figura 181. Comparación entre un fotograma de la película de Helena Smith Dayton *Animated Sculptures*, 1916, y un fotograma del Experimento 1.

El procedimiento empleado para crear estas imágenes ha sido la técnica de animación por reemplazo, a excepción de dos breves momentos en los que se ha utilizado la animación *stop-motion*. A partir de plantillas en las que estaba dibujado cada uno de los fotogramas correspondientes a cada acción se ha recortado dicho fotograma en una sección de papel impreso proveniente de una revista antigua y, así sucesivamente. De esta forma se han podido crear transiciones fluidas, así como deformaciones de las diferentes figuras.

3.4.2 El guion del Experimento 1

Como se ha descrito previamente los cinco experimentos parten de un guion textual muy similar en el caso de la pieza dedicada a Helena Smith Dayton. Una bola de plastilina entra rodando por el encuadre de izquierda a derecha y se transforma en la artista representada. Esta, levanta la mano con el puño cerrado, la abre y pasamos a un primer plano donde vemos que en la mano lleva una porción de su material de trabajo, la deja caer y modela una primera figura, que corresponde a un personaje de una de sus películas. Esta figura, el caballero elegante asustado por una serpiente se transforma a su vez en una bailarina, ambos aparecen en *Animated Sculpture*, de 1916. Entra en plano la mano de la artista que transforma esta figura en un busto de sí misma que se deforma hasta convertirse en una bola de plastilina que sale de plano rodando.

La pieza, se completa con unas líneas de texto que explican brevemente las aportaciones de la artista sobre su obra, incidiendo en la implementación de nuevas técnicas de animación explicando de forma resumida la importancia que tuvo para la historia del cine.

3.4.3 Preproducción del Experimento 1

En este caso, el primer paso ha sido dibujar las diferentes plantillas, planificando, de esta forma, la animación resultante una vez recortado el material impreso que dará lugar a la pieza.

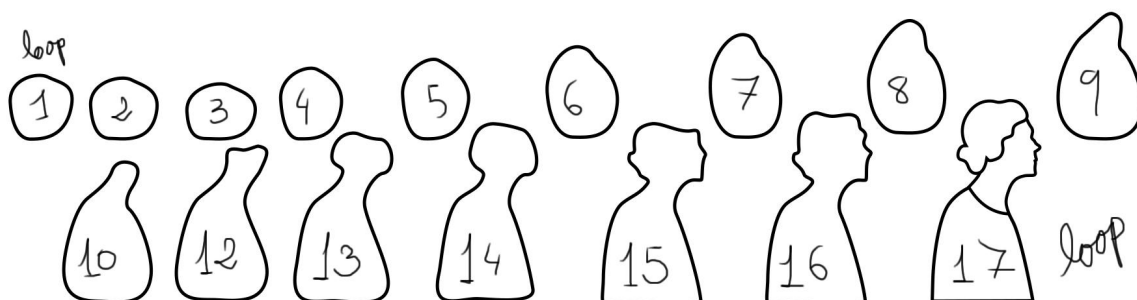


Figura 182. Plantillas dibujadas como parte del proceso de preproducción de la pieza dedicada a Helena Smith Dayton.

Una vez dibujadas todas las plantillas necesarias para realizar el trabajo audiovisual se ha procedido a seleccionar las diferentes piezas de papel impreso que se iba a utilizar. El criterio ha sido, fundamentalmente, el de hallar secciones de papel con texturas y dibujos en los que no hubiera significantes evidentes, que se mantuvieran en unas tonalidades medias similares, pero que fueran diferentes entre sí, para que esa diversidad de matices enriqueciera la obra final. A partir de esta selección se ha recortado de forma manual en el material original cada una de estas imágenes o fotogramas necesarios para las acciones planificadas.

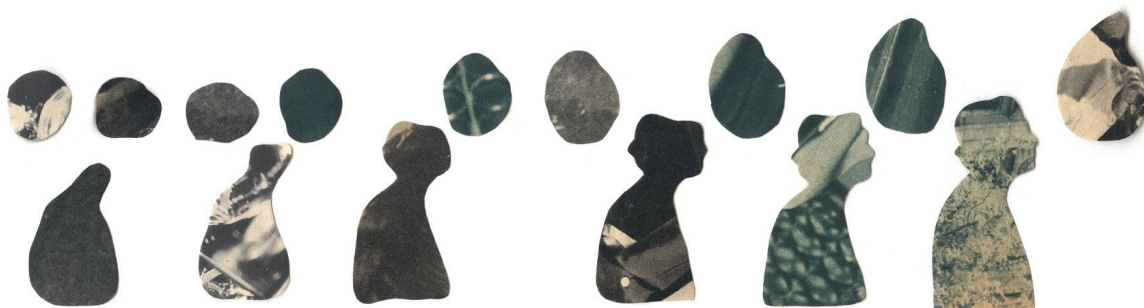


Figura 183. Piezas recortadas y escaneadas como parte del proceso de preproducción de la pieza dedicada a Helena Smith Dayton.

De esta forma se han ido cortando las diferentes piezas necesarias para realizar el plano secuencia. En este caso se han cortado 126 piezas de las que algunas dan lugar a ciclos cuando la acción queda pausada, otras corresponden a acciones o transiciones y, otras se han utilizado para animarlas mediante la técnica *stop-motion*.



Figura 184. Fotografías del proceso de preproducción.

3.4.4 El proceso de animación del Experimento 1

En este caso la animación estaba planificada casi por entero desde la preproducción, ya que la principal técnica empleada ha sido la animación por sustitución o por reemplazo. Es decir, una vez recortadas las figuras, el proceso de animación, ha consistido en escanear cada imagen que ha sido sustituida en la misma posición por la siguiente, y así consecutivamente hasta completar cada plano o acción (Figura 185). Podemos encontrar un antecedente de esta técnica en la película *La Planete sauvage* (Laloux, 1973), donde se empleó una suerte de combinación entre la animación *stop-motion* en su variante *cutout* y los dibujos animados. En ocasiones, las imágenes animadas se obtienen mediante el movimiento de las figuras recortadas o algunas de sus partes, y en otras ocasiones, hay una figura diferente para cada uno de los fotogramas que componen la acción.



Figura 185. Fotografías del proceso de animación.

Por otro lado, hay dos acciones, correspondientes a las bolas que ruedan por el encuadre que han sido animadas mediante la técnica *stop-motion* combinada con la animación por reemplazo (Figura 185). En este caso, se ha usado una *animation chart* para controlar la aceleración y deceleración de la bola. Para realizar el recorrido de las bolas se coloca la primera en la primera posición se digitaliza la imagen, se coloca el segundo recorte en la segunda posición, y así sucesivamente.

3.4.5 La edición y la postproducción en el Experimento 1

Una vez digitalizado cada fotograma se han importado en un software de edición de imagen donde se han ido retocando para que el fondo quedara blanco y hubiera el contraste deseado. Los ajustes empleados han sido realizados mediante la herramienta "niveles", así como el borrador para eliminar cuestiones indeseadas como motas de polvo.

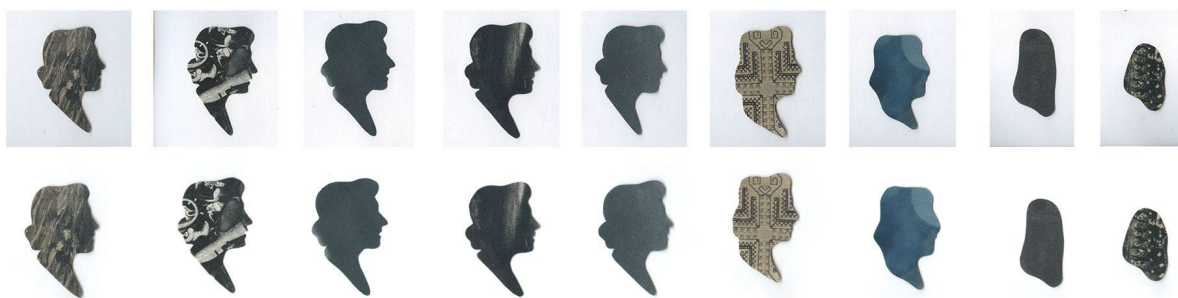


Figura 186. Imagen de algunos fotogramas antes y después de ser retocados.

Una vez retocados cada uno de los fotogramas y organizados en diferentes archivos que corresponden a cada plano se han importado todos como una secuencia de imágenes en el software de edición de vídeo. En este caso, la edición ha sido muy lineal ya que la animación estaba totalmente planificada desde la preproducción. Únicamente se han repetido los fotogramas que formaban parte de los ciclos, y, por lo demás, se han ordenado numéricamente.

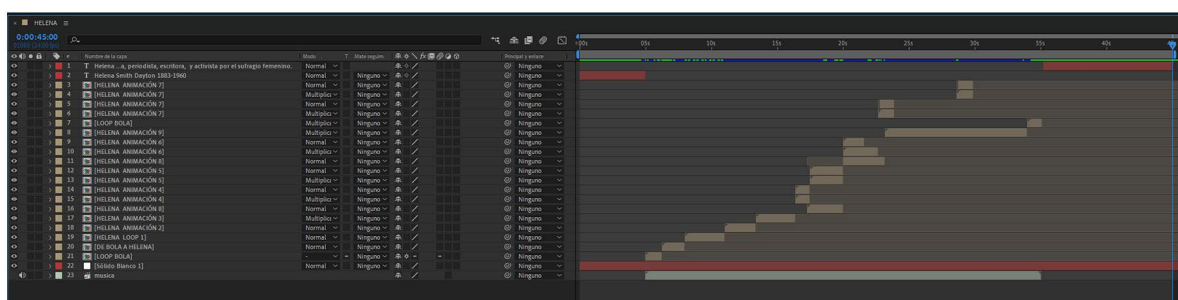


Figura 187. Captura de pantalla de la edición de vídeo.

Por último, señalar en la (Figura 187), dos capas en rojo que vemos al inicio y al final de la pieza, y que corresponden al nombre de Helena Smith Dayton y sus fechas de nacimiento y fallecimiento, y, tras la animación, unas pequeñas líneas en las que se da cuenta de las cuestiones más relevantes sobre esta artista.

3.4.6 El resultado final del Experimento 1

Una vez finalizado el Experimento 1 es importante analizar los resultados obtenidos y la experiencia adquirida mediante la puesta en práctica de la metodología propuesta para esta pieza audiovisual.

Lo primero que hemos de cuestionarnos es si el procedimiento diseñado resulta eficaz como actualización de la técnica de animación de plastilina de Helena Smith Dayton. Hemos de tener en cuenta las limitaciones evidentes dadas por las cualidades tan distintas de los materiales empleados en la obra de la artista estudiada, la plastilina, y el papel cortado que se ha usado en este proyecto audiovisual. Podemos concluir que el procedimiento empleado para realizar la adaptación de la técnica de animación con plastilina de Helena Smith Dayton a la animación *collage* sobre escáner resulta relativamente eficaz, ya que no acaba de transmitir la idea de blandura y fluidez del material que se pretende imitar.



Figura 188. Fotogramas del Experimento 1.

Sin embargo, la animación resulta fluida y las transiciones transformando unas figuras en otras son efectistas y recuerdan a las metamorfosis realizadas con otros procedimientos, como la animación de arena o la animación con *pinscreen*, que también posibilita la transformación de unas imágenes en otras. En este sentido, la técnica favorece la consecución de toda la pieza como un plano secuencia, lo que hace que la narración discurra de una forma orgánica, sin cortes. En cuanto al resultado estético y plástico también resulta satisfactorio, aunque las piezas de papel hayan sido escogidas de forma casi aleatoria, simplemente buscando que hubiera cierto contraste y variedad en aquellas que iban a ser consecutivas, pero que no resultara demasiado estridente esta diferencia. Esta diversidad de texturas y matices de color, da lugar a una especie de animación interna dentro de cada figura que resulta sugerente.

En cuanto a las dificultades, en el caso de esta pieza la principal ha sido la laboriosidad de la preproducción, como ya se ha comentado. Se han cortado 126 piezas distintas lo cual ha requerido muchas horas de dedicación. Debido a la cantidad de horas dedicadas a la preproducción de esta pieza, su duración final es de cuarenta y cinco segundos, incluidos los textos, algo menor que los demás experimentos. Otra de las cuestiones que es conveniente apuntar es que esta metodología es bastante rígida, al contrario de otras empleadas en las que había posibilidades de ir experimentando durante el proceso de animación. Esta

metodología requiere de una planificación bastante cerrada y, una vez concluida la preproducción, no hay prácticamente opciones para improvisar.

Al tratarse de un experimento, no se ha buscado un alto nivel de complejidad ni en lo narrativo ni en lo plástico, pero podemos concluir que este procedimiento alcanza un nivel satisfactorio de calidad, tanto en la animación (movimiento, fluidez, etc.) como en cuanto al resultado estético. Podemos aventurar que con esta metodología se pueden desarrollar producciones audiovisuales en el futuro que eleven la calidad de esta técnica para crear imágenes animadas. Con este procedimiento es posible la producción de obras más complejas en las que se profundice en la relación entre silueta o recorte y contenido, imagen cortada, posibilitando un diálogo entre ambos significantes.

Link para visualizar el Experimento 1: Helena Smith Dayton

https://drive.google.com/file/d/1DlmyA8GDsduTX-P_QLbCvH5-iulciLs5/view?usp=drive_link

[HELENA.mp4](#)

3.5 Experimento 2: Lotte Reiniger

3.5.1 Diseño técnico del Experimento 2

En el segundo experimento, sobre Lotte Reiniger, se ha trabajado con el papel como silueta, buscando los elementos característicos de este tipo de animación, realizada con marionetas de cartón negro cortado.

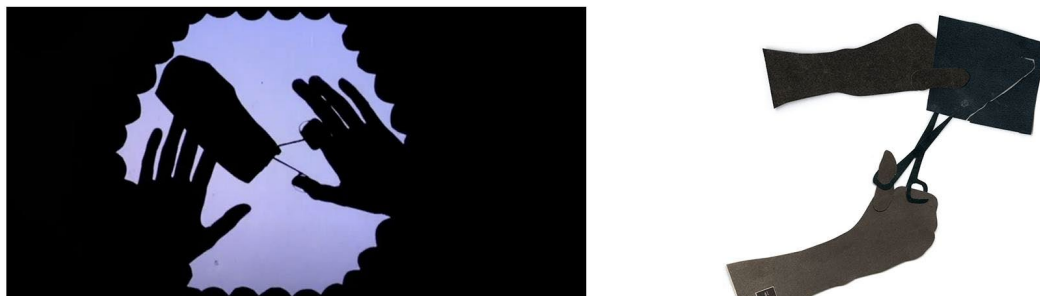


Figura 189. Comparación entre un fotograma de la película de Lotte Reiniger *Aschenputtel*, 1922 y un fotograma del Experimento 2.

La técnica de animación es el *stop-motion* en su variante *cutout* de siluetas, que consiste en mover una pieza de la marioneta articulada, grabar un fotograma, y así sucesivamente. Como se detallará más adelante, también se ha usado animación por reemplazo para algunos elementos, procedimiento que Reiniger también usaba en sus películas como se puede apreciar en el capítulo dedicado a esta artista.

3.5.2 El guion del Experimento 2

Siguiendo la estructura narrativa común, planificada para la creación de los experimentos, vemos la silueta de Lotte Reiniger entrar en el encuadre de izquierda a derecha, levanta la mano hasta que entra en plano y vemos que lleva unas tijeras. Vemos un primer plano de la mano con las tijeras y entra en plano la otra mano que lleva un trozo de papel. Las tijeras cortan el papel hasta darle forma de libro. Este se abre y conforme van pasando las páginas vamos viendo algunas figuras de películas de Reiniger: Achmed, Galathea, el ganso dorado, Pulgarcita, y Nicolette⁵⁵⁰. Al pasar la última página aparece la propia Reiniger, el libro se cierra y se desplaza hasta salir de plano.

3.5.3 Preproducción del Experimento 2

En este caso, se han recortado piezas de papel con las que construir marionetas de forma similar a como lo hacía Lotte Reiniger. A partir de un boceto en papel blanco, usándolo como plantilla, se ha cortado el papel impreso con el que formar las marionetas. Las piezas de papel escogido para su recorte han sido seleccionadas buscando que no tuvieran textura ni dibujo impreso, que fueran bastante oscuras para simular las siluetas de la artista pero que tuvieran algunos matices de color

⁵⁵⁰ Estos personajes aparecen en las películas *Die abenteuer des Prinzen Achmed* (1926), *Galathea: Das lebende Marmorbild* (1935), *The golden goose* (1944), *Thumbelina* (1954) y *Aucassin and Nicolette* (1975).

(derivados de la impresión o del paso del tiempo). Una vez construida la marioneta de papel, compuesta por elementos móviles unidos por masilla removible.

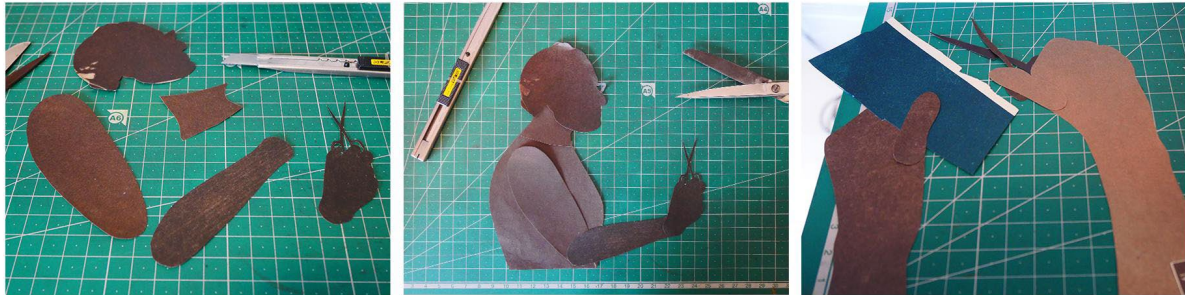


Figura 190. Fotografías del proceso de preproducción de la pieza dedicada a Lotte Reiniger.

Además de las piezas necesarias para crear las marionetas también, a partir de plantillas, se han recortado aquellas imágenes necesarias para los planos en los que se incluye animación por reemplazo.

3.5.4 El proceso de animación del Experimento 2

En el caso de esta pieza la técnica usada fundamentalmente ha sido la animación *stop-motion*, se ha colocado sobre la superficie del escáner y se han digitalizado, consecutivamente, los diferentes fotogramas, según las figuras o los elementos que las componen cambiaban de posición, como vemos en la Figura 191.



Figura 191. Fotografías del proceso de animación de la pieza dedicada a Lotte Reiniger.

También se ha utilizado la animación por reemplazo para la apertura del libro, las páginas que pasan, y las transiciones mediante las que aparecen las diferentes. Es decir, se han recortado cada uno de los fotogramas que colocados de forma consecutiva han dado lugar a la animación de cada una de estas figuras.

3.5.5 La edición y la postproducción en el Experimento 2

En lo referido a postproducción de imagen, esta se ha realizado en dos fases, una primera en el programa de edición de imagen en el que se ha limpiado cada fotograma, ajustando los niveles de luminosidad para dejar el fondo en blanco y en el que también se han borrado algunos elementos no deseados que hayan podido aparecer, como motas de polvo. Una vez editada la pieza, se consideró conveniente realizar una nueva corrección sobre los planos 2 y 3 mediante una capa de ajuste, como se puede ver en la Figura 193.



Figura 192. Capturas de pantalla del retoque de las imágenes escaneadas del Experimento 2.

En cuanto a la edición de video, como en resto de las piezas es muy limitada ya que, están planificados desde la preproducción los planos que contiene la pieza y su duración. En este caso vemos que hay tres planos: el primero es un plano medio de Reiniger, el segundo, es un primer plano de las manos cortando papel, y el tercero es la secuencia del libro que nos va mostrando diferentes figuras hasta que se cierra y termina la acción.

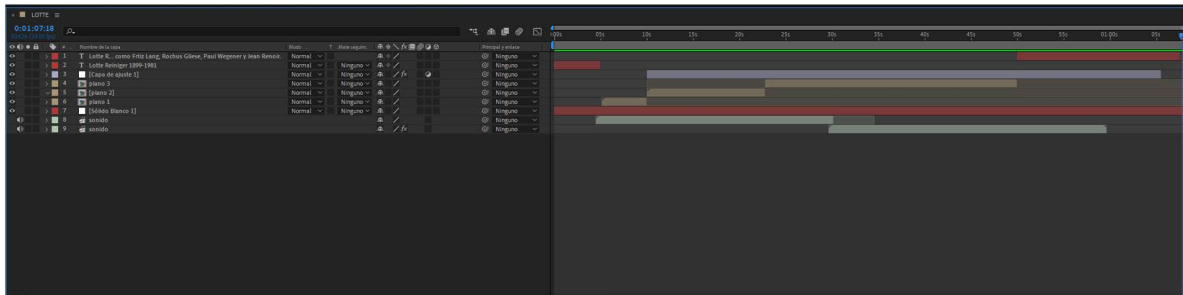


Figura 193. Edición de video del Experimento 2.

3.5.6 El resultado final del Experimento 2

La primera cuestión que hemos de preguntarnos para poder extraer unas conclusiones sobre el procedimiento empleado en este experimento y el resultado del mismo es si la técnica resulta eficaz como actualización de la técnica que empleaba la artista estudiada. Si en el experimento anterior esta cuestión no había sido alcanzada totalmente, en este caso podemos afirmar que, mediante la técnica de animación *collage* sobre escáner se puede emular la metodología de animación de siluetas que empleaba Lotte Reiniger.

En cuanto a la animación en sí, por supuesto, se podría mejorar en cuanto a la fluidez de movimientos. Esto es debido a que se ha animado a ocho fotogramas por segundo para economizar el esfuerzo. Por otro lado, quizás se ha abusado de lo que, en un principio, debía ser un recurso puntual, que es la animación por sustitución.

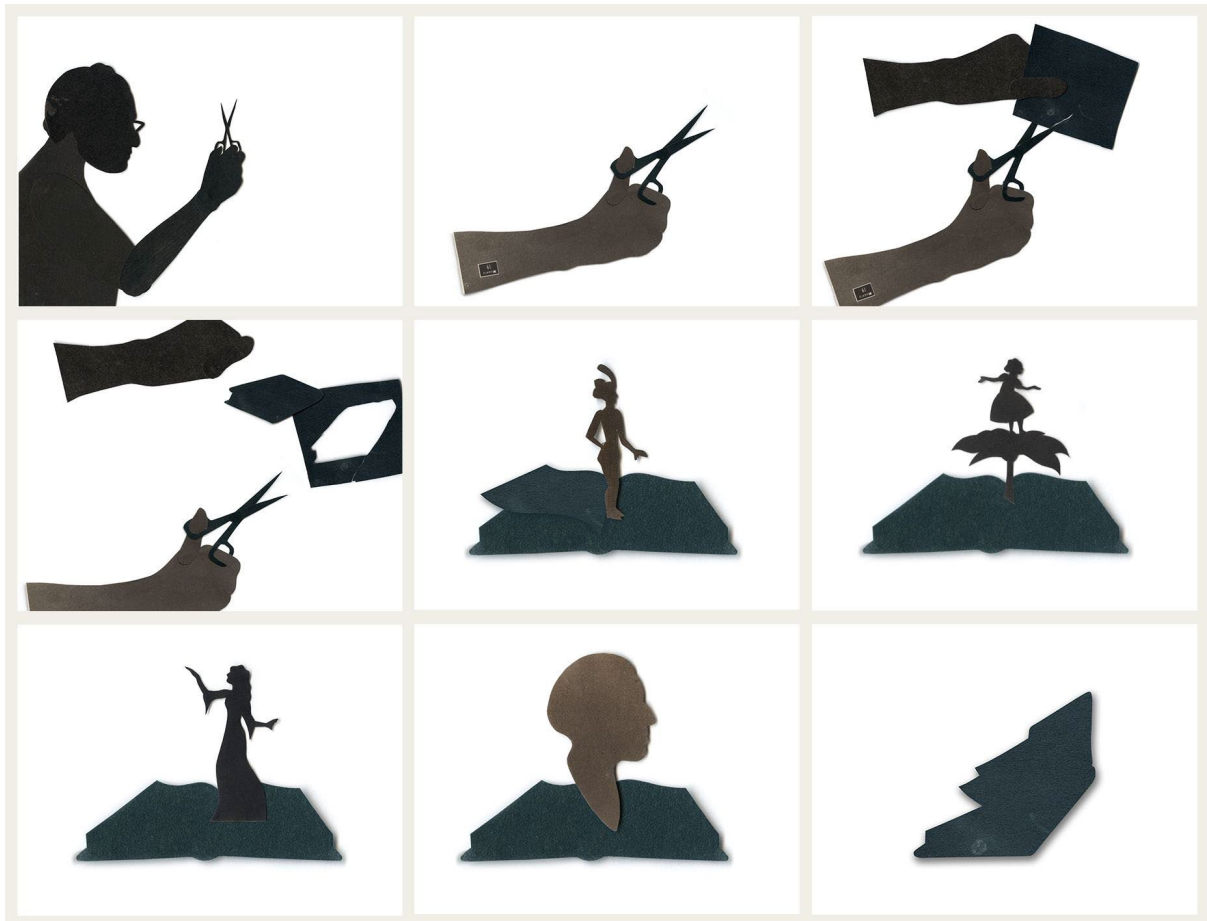


Figura 194. Fotogramas del Experimento 2.

El resultado estético y plástico es mejorable, las figuras tan oscuras contrastan demasiado con el fondo blanco. Reiniger empleaba fondos con diferentes tonalidades de grises y, en algunos casos, color, como se ha apuntado en el capítulo dedicado a esta artista, que integraban las siluetas negras, con lo que la imagen resultante resultaba más armónica.

En el caso de la animación *collage* sobre escáner, para introducir fondos en la animación lo más eficaz sería hacerlo en postproducción. Si lo hiciéramos en el escáner, colocaríamos el fondo sobre una vez posicionadas las piezas de la marioneta, corriendo el peligro de desplazarla y, además, sería casi imposible colocarlo exactamente en la misma posición en cada uno de los fotogramas, con lo que se produciría un tembleque desagradable.

Aunque estas piezas audiovisuales estaban planteadas, en principio, como un plano secuencia, en el que unas imágenes se transformaban en otras, en este caso hay un corte para cambiar de plano ya que era la forma habitual con la que Reiniger montaba sus películas. El resto de la pieza sí es un plano secuencia en el que a partir del libro que han cortado las manos surgen diversas figuras. Este experimento tiene duración de un minuto y seis segundos, con los textos incluidos.

Si en el experimento anterior planteamos como principal dificultad la laboriosidad de recortar todas las piezas, en este caso el proceso ha sido más sencillo. En cuanto al

plano medio de Reiniger, se ha animado a partir de una única figura articulada, de igual forma que las manos en primer plano y las tijeras, con lo que la preproducción es más sencilla. Por contra, la animación es más compleja ya que se realiza de forma directa sobre la marioneta de papel, y hay que planificar concienzudamente cuánto ha de desplazarse cada elemento en cada uno de los fotogramas.

Si bien en lo referido a la actualización o adaptación de la técnica de animación de siluetas de Lotte Reiniger el resultado es bastante adecuado, como ya hemos apuntado, el resultado estético no logra ser totalmente satisfactorio. Como posibilidades de mejora en este sentido se podría planear la adición de fondos ya comentada, así como el empleo de piezas de papel menos oscuras, e incluso con texturas o dibujos.

Link y para visualizar el Experimento 2: Lotte Reiniger

https://drive.google.com/file/d/1ibwhkZhaG_dSglWEPMZ_UjU-QR3ryeT0/view?usp=drive_link

[LOTTE.mp4](#)

3.6 Experimento 3: Claire Parker

3.6.1 Diseño técnico del Experimento 3

Como se ha detallado en el capítulo monográfico dedicado a esta autora, Claire Parker, diseñó junto a Alexander Alexeïeff, la *pinscreen*, un dispositivo muy complejo compuesto por una superficie vertical, atravesada por agujas que, según entraban o salían de esta superficie proyectaban o no sombras sobre esta. Estas sombras eran las que daban lugar a la imagen.

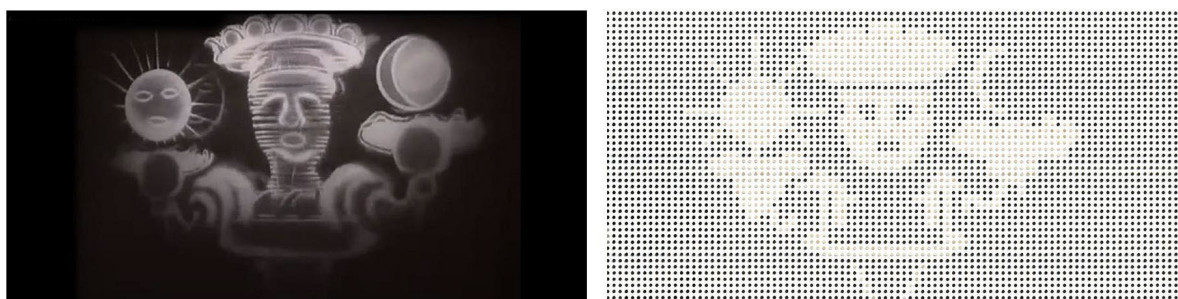


Figura 195. Comparación entre un fotograma de la película de Claire Parker y Alexandre Alexeïeff *Tableaux d'une exposition*, 1972 y un fotograma del Experimento 3.

El procedimiento diseñado para crear imágenes animadas inspirado en la metodología de Parker, pero con los condicionantes de ser realizado en papel animado sobre el escáner ha consistido en elaborar una gran cantidad de pequeños círculos de papel tanto blancos como negros. Una vez dispuestos sobre la superficie del escáner una trama de puntos blancos, es decir, ausencia de sombras, se van reemplazando estos círculos por otros negros, que van dando lugar al dibujo. Visualmente el resultado es análogo al grabado, técnica en la que las formas se dibujan mediante tramas de líneas o puntos que generan un gran contraste contra el fondo.

3.6.2 El guion del Experimento 3

El guion de esta pieza sigue como en los demás experimentos, una estructura análoga. Los puntos negros entran en el encuadre desde el ángulo superior izquierdo y se desplazan de forma fluida hasta formar el retrato de Claire Parker. La cara de la artista se transforma en su mano, mientras surgen algunas agujas sobredimensionadas en el otro extremo del plano. La mano estira un dedo para empujar una de las agujas y la *pinscreen* que hasta ahora no veíamos gira y nos muestra un fotograma de la primera obra que la artista realizó junto a Alexandre Alexeïeff, *Une nuit sur le mont chauve* (1931). Los fotogramas de las películas creados con pantalla de agujas se van transformando unos en otros consecutivamente: de *Une nuit sur le mont chauve* a *En passant* (1944), que se convierte en una imagen de la introducción de *The Trial* (Welles, 1962), ésta en una de *Le nez* (1963), que se transforma en *Tableaux d'une exposition* (1972) y, por último, vemos *Trois thèmes* (1980). Tras la sucesión de las imágenes representativas de cada una de las películas realizadas con *pinscreen*, vemos a Claire Parker que manipula el dispositivo, aunque

finalmente la imagen es borrada como lo ha sido su memoria como creadora de películas de animación.

3.6.3 Preproducción del Experimento 3

Para esta pieza se ha creado una gran cantidad de círculos tanto blancos como negros para poder ir sustituyendo unos por otros y así intentar emular la metodología de animación con pinscreen creada por Claire Parker y Alexandre Alexeïeff.

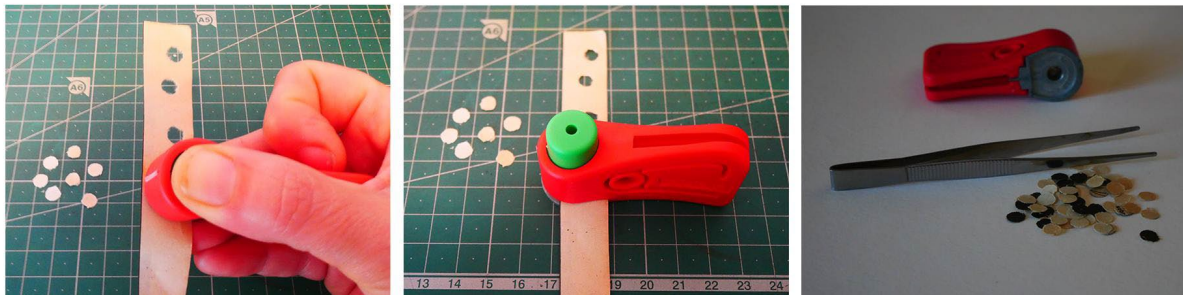


Figura 196. Fotografías del proceso de preproducción de la pieza dedicada a Claire Parker.

En este caso se han escogido piezas de papel negro o blanco para buscar el máximo contraste en la imagen resultante, teniendo en cuenta que al ser material impreso antiguo tienen dominantes de color y las zonas claras nunca son blancas al 100 por 100. En este caso se ha usado una perforadora de papel para obtener los círculos de una manera más ágil ya que se requerían una gran cantidad de estos elementos.

3.6.4 El proceso de animación del Experimento 3

Hemos de reconocer que podemos definir como fallido este experimento, aunque se ha realizado la pieza audiovisual, no ha podido llevarse a cabo tal y como había sido concebida. La cantidad de puntos negros mínima necesaria para poder crear un dibujo es muy superior a la que pensaba cuando se diseñó este procedimiento que pretendía ser análogo a la animación con pantalla de agujas. Aunque se trabajara con un escáner de mayor tamaño, con este procedimiento, tal y como se ha empleado en el experimento llevado a cabo, no se puede generar una imagen con una cantidad de puntos de papel con la que sea viable trabajar y definir óptimamente las animaciones e imágenes. La única forma que se intuye de tales resultados habría sido diseñando cada imagen en varias partes, con lo que para cada fotograma haría falta entre seis y nueve imágenes diferentes. De esta forma, no obstante, la cantidad de imágenes a dibujar habría crecido exponencialmente, y ello, sumado a que se está trabajando sin referencias, nos lleva a la conclusión que la pieza que se pretende crear no es viable o cuanto menos asumible óptimamente, con esta metodología.

Otra opción podría ser recortar círculos mucho más pequeños ya que los obtenidos tienen 6 milímetros de diámetro, pero también se aventuró que sería imposible trabajar con elementos tan pequeños ya que han de ser reemplazados y colocados en posiciones exactas para lograr el efecto que se pretende. Sí, es posible, utilizar este método en el que se reemplazan algunos de los puntos blancos que componen

“el tapiz” de base por otros negros, para crear animaciones más sencillas y no figurativas, o al menos, no con la pretensión de crear formas y figuras reconocibles.

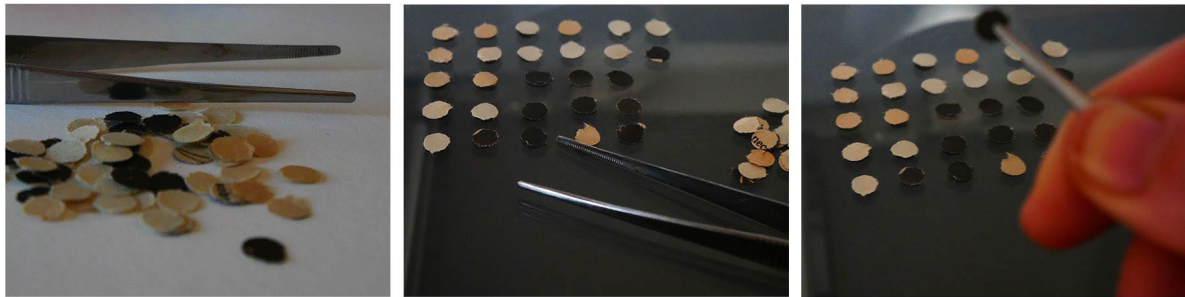


Figura 197. Fotografías del intento de animación manual de la pieza dedicada a Claire Parker.

3.6.5 La edición y la postproducción en el Experimento 3

Debido a las dificultades surgidas durante la puesta en práctica del procedimiento, se decidió descartar parte de la idea procesual original en favor de la metodología que se describe a continuación. Primero se escaneó “el tapiz” de puntos blancos, imagen que tuvo que ser multiplicada para que estuviera compuesta de las unidades necesarias para crear un retrato. Después se realizó el mismo proceso, pero con los puntos cortados negros. De esta forma, se obtuvo un tapiz de puntos blancos y otro de puntos negros que eran coincidentes entre sí en cuanto a la ubicación en la que se encontraban. Cada uno de estos tapices contiene 7.168 puntos (56 x 128), una cantidad insignificante si se piensa en las 500.000 agujas de la primera pantalla de agujas de Parker y Alexeïeff, o en las 1.140.000 de la número 3⁵⁵¹. Con esta diferencia numérica en cuanto a los puntos destinados a componer la imagen, podemos comprender las muchas limitaciones encontradas en este sentido.

La imagen formada por puntos blancos y la diseñada con puntos negros, han sido superpuestas en un programa de edición y postproducción de imagen en movimiento y, mediante la herramienta de máscaras, se han dejado ver en cada fotograma los puntos necesarios para generar la imagen requerida. Estas máscaras se han animado a una velocidad de 12 fotogramas por segundo, para otorgar a la animación una cadencia similar a la de la animación manual.

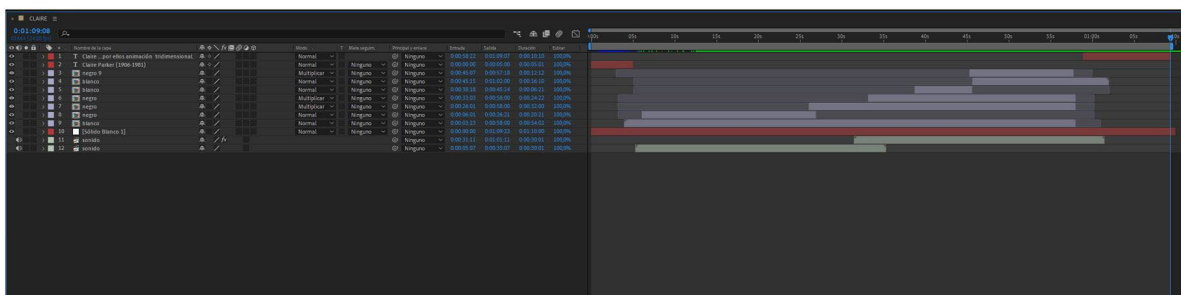


Figura 198. Capturas del proceso de animación digital del Experimento 3.

⁵⁵¹ Se pueden revisar los diferentes modelos de pantalla de agujas, así como sus especificaciones técnicas en el apartado 2.4.2.4 del capítulo dedicado a Claire Parker.

Si observamos la línea de tiempo (Figura 198), vemos que hay una capa situada por debajo de las demás, llamada "blanco", que corresponde al tapiz de puntos de dicho color. Por encima se han ido situando diferentes capas con el tapiz de puntos negros que se han ido dejando ver conforme era necesario. En la imagen superior de la (Figura 199) podemos ver algunos de los keyframes usados para enmascarar los puntos negros que debían verse en cada momento.

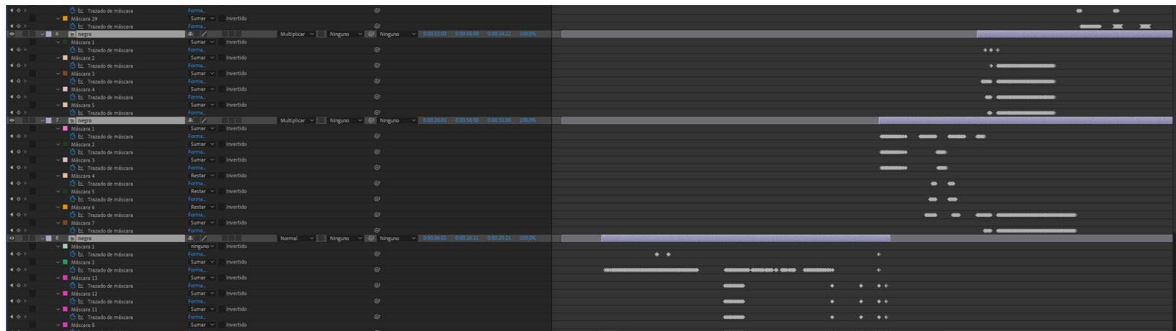


Figura 199. Capturas del proceso de animación digital del Experimento 3.

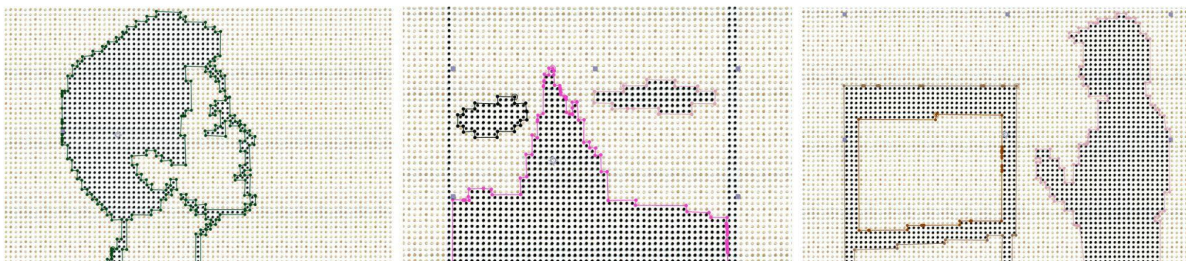


Figura 200. Capturas del proceso de animación digital del Experimento 3.

En la Figura 198 también podemos apreciar que como el resto de piezas, esta contiene dos capas de texto, con el nombre y las fechas de nacimiento y muerte de la artista, y tras la animación, unos pequeños párrafos que explican su contribución a la historia del cine de animación.

3.6.6 El resultado final del Experimento 3

Podemos concluir que, aunque la pieza se ha realizado no ha podido crearse mediante el procedimiento manual que había sido planificado inicialmente. El resultado cumple visualmente con los parámetros aparentes para adaptar la *pinscreen* a la técnica de collage sobre escáner, pero esto sólo se ha podido lograr mediante el software de edición de imagen. Una vez manifestado este hecho, podemos analizar la pieza en sí, partiendo de que la metodología se considera fallida, pero observando otros aspectos del trabajo realizado.

La animación que nos permite ver o no una determinada cantidad de puntos que conforman la imagen en cada uno de los fotogramas, utilizando herramientas digitales se podía haber logrado con una fluidez de movimientos mucho mayor, sin embargo, se ha preferido imitar con el software el trabajo de animación tal y como si se hubiera realizado de forma manual. Obviando por un momento la cuestión del

fracaso de la puesta en práctica de la metodología, podemos apreciar que la aparición y desaparición de puntos negros y blancos sí funciona visualmente, y posibilita las propiedades orgánicas de las transformaciones que realizaban Parker y Alexeïeff, y que consideraban la cualidad intrínseca de su técnica. También estéticamente resulta adecuado el resultado si pensamos en imitar las imágenes logradas con pinscreen a excepción de que, en este caso, se han usado únicamente puntos blancos y negros, y no hay gradaciones de grises. Uno de los juegos visuales que se propone en este experimento es el de crear imágenes con blanco sobre negro y al revés, con negro sobre blanco, cuestión que también ponían en práctica Parker y Alexeïeff en sus trabajos.

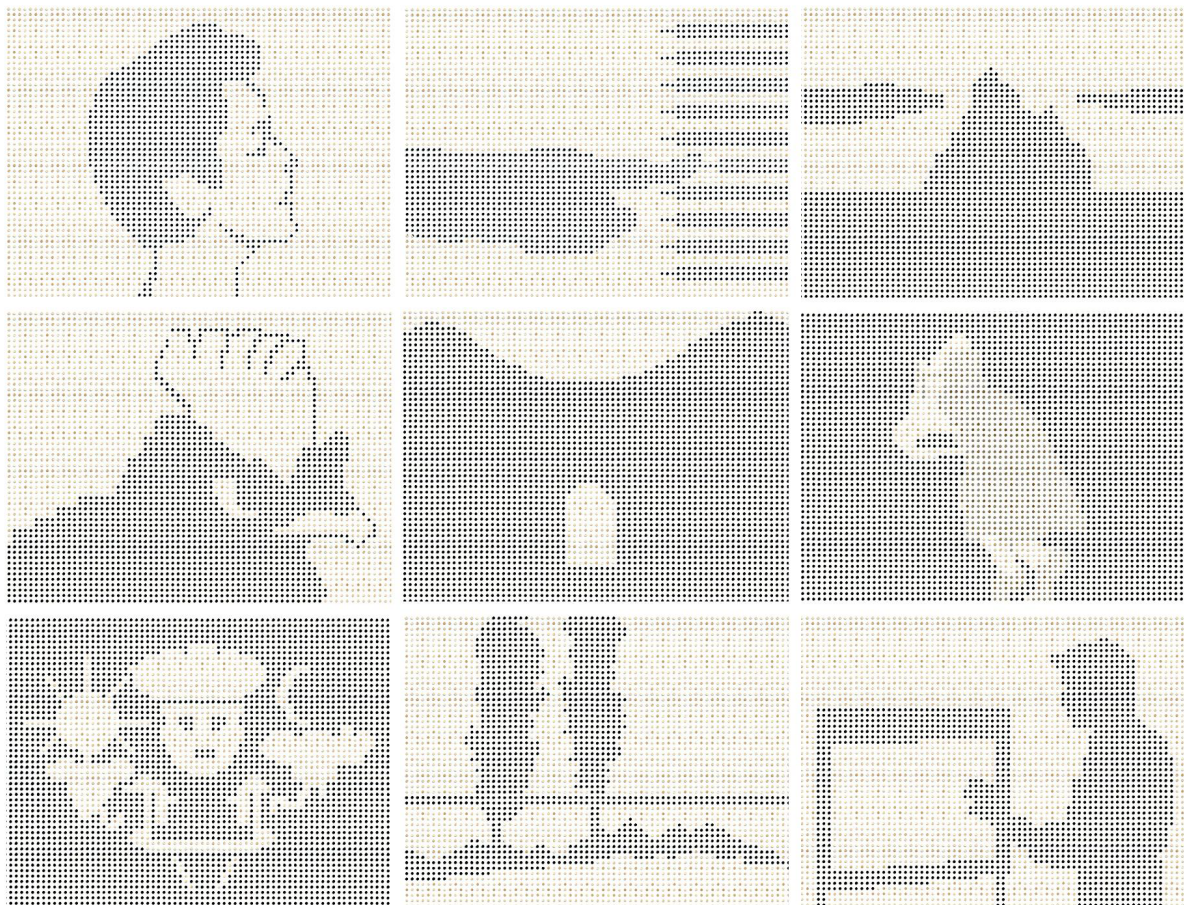


Figura 201. Fotogramas del Experimento 3.

La pieza funciona como un plano secuencia en el que unas imágenes se van convirtiendo en las siguientes, con metamorfosis propias de la animación con pantalla de agujas. Tiene una duración de un minuto y ocho segundos, con los textos incluidos. A pesar de las limitadas posibilidades de nuestra fallida imitación de la técnica y, teniendo en cuenta la poca cantidad de puntos, es decir, la unidad mínima que forma la imagen en este caso, el resultado de cada representación es suficiente. Se han conseguido reproducir momentos de las películas de la pareja de una forma reconocible, por lo que, en este sentido, es bastante aceptable.

En definitiva, podemos concluir que el procedimiento diseñado en un principio no resulta útil para emular la animación con pinscreen mediante la animación collage sobre escáner.

Link para visualizar el Experimento 3: Claire Parker

https://drive.google.com/file/d/1tNEKj8BYAv63EQgPdjqDNLyP7jted6oJ/view?usp=drive_link

[CLAIRE.mp4](#)

3.7 Experimento 4: Mary Ellen Bute

3.7.1 Diseño técnico del Experimento 4

De los cinco experimentos realizados, sin duda, este ha sido el más complejo con respecto a la conceptualización del mismo. Por un lado, en lo referido a decidir cuál de los procedimientos utilizados por Bute aplicado a la animación *collage* se emplearía en este experimento. En su caso fueron numerosas y diversas las técnicas con las que trabajó a lo largo de su carrera, algunas de ellas imposibles de imitar con la técnica empleada en estos experimentos realizados en la tesis, como es el caso de la animación *stop-motion* realizada con objetos tridimensionales de sus primeros trabajos, o las imágenes generadas a partir del osciloscopio, dibujando mediante luz. Además, la artista norteamericana realizaba cine abstracto y el planteamiento en estos cinco experimentos era seguir una estructura narrativa común en la que debían verse representados los retratos de las artistas estudiadas, así como sus obras.

Para intentar ajustarnos, no obstante, a los parámetros decididos para la realización de los experimentos se optó por escoger entre todas las técnicas empleadas por Bute, la animación de recortes, ya que era la más homologable a la animación *collage* sobre escáner. Por otro lado, entre todos los estilos plásticos con los que trabajó la animadora, se escogió la abstracción geométrica ya que nos parecía que este estilo gráfico nos permitiría realizar las imágenes deseadas.

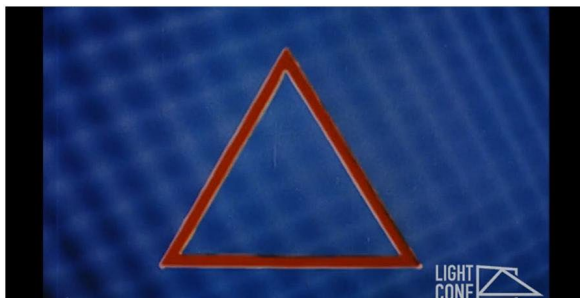


Figura 202. Comparación entre un fotograma de la película de Mary Ellen Bute *Escape*, 1938 y un fotograma del Experimento 4.

3.7.2 El guion del Experimento 4

Siguiendo la escaleta escogida para los cinco experimentos, este comienza con el retrato de la artista. Después entra en plano su mano cerrada, cuando se abre surgen de ella multitud de formas geométricas, como una cascada, estas formas, se colocan dibujando un círculo que gira. Los elementos que forman el círculo se van colocando en el centro de la imagen, solapándose unos sobre otros. Las figuras se desplazan por el encuadre hasta formar una especie de sol o estrella, vuelven a unirse en el centro del plano, se expanden creando un triángulo que, hace referencia a la película *Escape* de 1938, se pliega quedando todas las piezas formando una línea horizontal. Los elementos de la línea se desplazan hasta quedar algunos enfrentados a otros desde los extremos del encuadre, estos elementos enfrentados, se van desplazando hacia el centro del encuadre y cuando se unen, se ocultan. Finalmente, solo queda un cuadrado sobre el que se depositan las formas

geométricas para dar lugar al retrato final de Bute, los elementos caen y la artista desaparece.

3.7.3 Preproducción del Experimento 4

Como en el resto de los experimentos la preproducción ha consistido en el diseño y recorte de formas en papel. En este caso se diseñaron una cantidad de figuras geométricas que se estimaron suficientes y variadas para poder realizar el experimento.

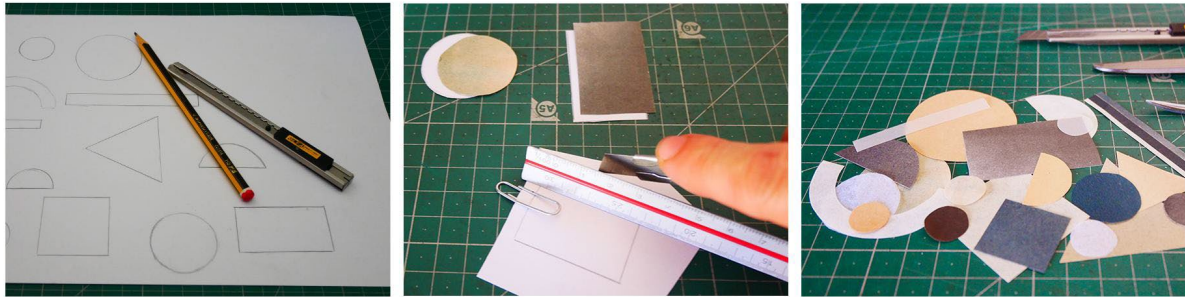


Figura 203. Fotografías de la preproducción del Experimento 4.

Las figuras fueron dibujadas en un folio que luego se usaría como plantilla. Se emplea este procedimiento ya que, si se dibuja sobre el papel que se va a cortar y a animar siempre quedan huellas del lápiz. Una vez dibujados los elementos en la plantilla se colocan por separado sobre cada segmento de material que va a aparecer en la animación. En este caso, se han empleado además de papel cuyo origen son las revistas ya mencionadas, algunas piezas de otro tipo de papel como el tissue y el cebolla, aunque todos, menos este último, provienen de los patrones y los sobres donde iban guardados y que acompañaban a las revistas *Labores del hogar*. Una vez recortadas las figuras geométricas, ya se disponía de los materiales requeridos para comenzar la animación.

3.7.4 El proceso de animación del Experimento 4

La metodología empleada para la creación de las imágenes animadas en este experimento ha sido la animación *stop-motion*, en su variante *cutout*. Las piezas se han ido depositando en la superficie del escáner y se ha digitalizado una imagen tras cada cambio de posición de las mismas.



Figura 204. Fotografías de la animación del Experimento 4.

Reflexionando sobre cómo plantear esta animación teniendo en cuenta que las obras de Bute son abstractas y que en el caso de los experimentos no se busca un resultado concreto sino valorar la potencialidad de cada variante de la técnica, se ha decidido no intentar reproducir imágenes concretas de las obras de la artista sino seguir una fórmula más intuitiva y, a excepción de los retratos, dejarse llevar por la técnica empleada.

Al realizar diversas pruebas con los dos retratos que aparecen en esta pieza nos encontramos con varias dificultades. Por un lado, el diseño mismo de este retrato con las limitaciones que suponía realizarlo a partir de figuras geométricas. Por otro, el no poder usar ninguna referencia para crear este retrato, limitación que es inherente a la técnica empleada. Tras varios intentos fallidos se optó por realizar la primera versión del retrato con la que comienza la pieza audiovisual, mediante la ayuda del software de edición de imagen, para tener el máximo control posible sobre la ubicación de las piezas.

3.7.5 La edición y la postproducción en el Experimento 4

En este caso fue necesario hacer uso de un software de edición de imagen en movimiento para poder realizar el primero de los planos que componen esta pieza. Para realizarlo se escanearon por separado los diferentes elementos usados en la animación manual, se recortaron digitalmente y se importaron en el programa, donde se animaron sus propiedades de posición y rotación. Hemos de señalar, que este trabajo se ha realizado imitando la animación realizada a mano sobre el escáner, es decir, sin usar interpolaciones y a 8 fotogramas por segundo.

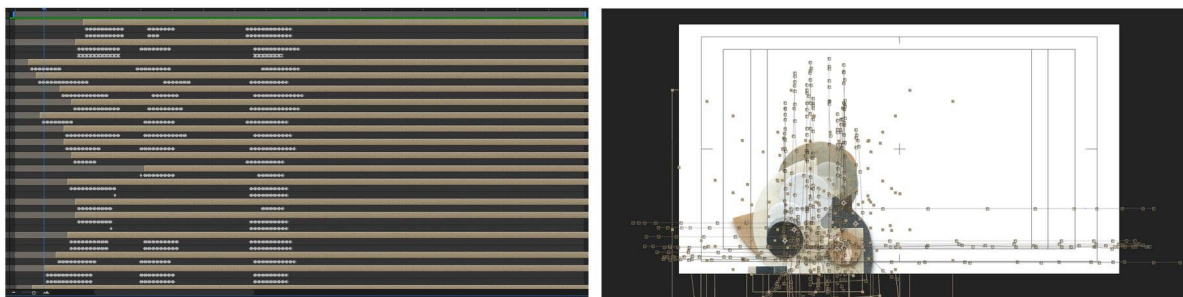


Figura 205. Capturas de pantalla de la animación digital en el plano 1 del Experimento 4.

Por otro lado, se encontraban las secuencias de imágenes animadas manualmente sobre el escáner que, como en el resto de los casos, hubo que retocar en cuanto a luminosidad y contraste, así como borrar aquellos elementos indeseados, como pueden ser pequeñas partículas de suciedad, como podemos ver en la Figura 206.

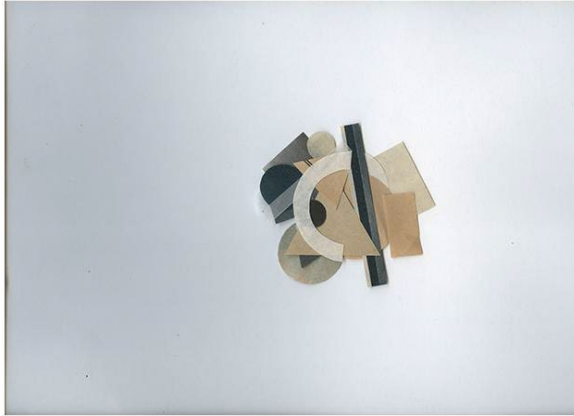


Figura 206. Capturas de pantalla del retoque de las imágenes escaneadas del Experimento 4.

Por último, la edición que, como en resto de experimentos es muy sencilla, en rojo podemos ver las capas de texto. La de inicio contiene el nombre de Mary Ellen Bute y sus fechas de nacimiento y muerte. La última son unos pequeños párrafos en los que se destaca lo más relevante de la carrera artística de la animadora. A continuación, están los diferentes planos colocados consecutivamente. El plano secuencia que va desde la mano a la animación abstracta está partido en varios segmentos, ya que al trabajar con imágenes de tanta resolución no se quería sobrecargar el ordenador y se dividieron los fotogramas en diferentes archivos. Entre el segundo 16:16 y 19:19 observamos algunas capas que se solapan, esto es debido a que la mano y los elementos que surgen de ella se animaron por separado únicamente por una cuestión de espacio. El resto de la edición es lineal, con un plano sucediendo a otro.

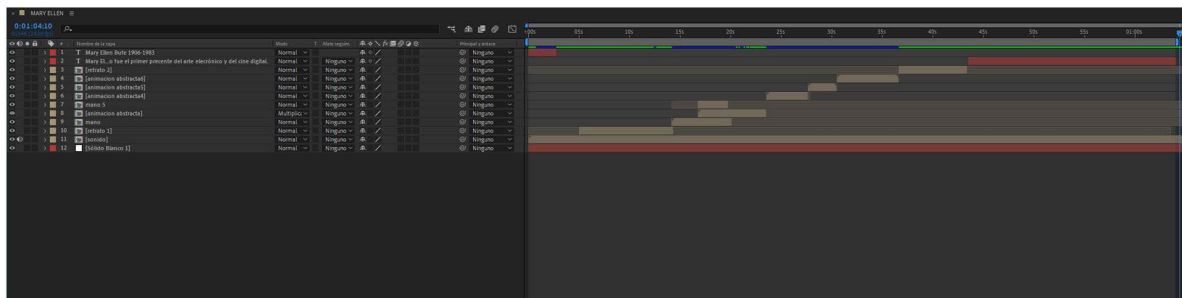


Figura 207. Captura de pantalla de la edición del Experimento 4.

3.7.6 El resultado final del Experimento 4

A pesar de las dificultades que se planteaban a la hora de concebir esta pieza podemos afirmar que el resultado posee una aceptable calidad técnica y estética. Si bien es cierto que, el nivel de supervisión que se puede ejercer sobre el resultado de las composiciones realizadas a partir de las piezas de papel es limitado. Si dejamos a un lado esta necesidad de control y nos dejamos fluir con la técnica se pueden crear imágenes con cualidades interesantes.

Con respecto a la efectividad de la animación *collage* sobre escáner para reproducir la técnica de animación *cutout* que empleó Bute en alguna de sus

películas, resulta relativamente válida como explicaremos a continuación. En cuanto a la animación mediante esta variante de la técnica se pueden lograr movimientos fluidos y dinámicos, teniendo en cuenta de que se trata de animar figuras geométricas lo cual presenta ciertas limitaciones expresivas.

Al contrario del resultado obtenido de los Experimentos 2, 3 y 5, en los que se aprecia fácilmente la inspiración de la obra de las autoras en las que se basan, en este caso hay una disparidad evidente, debida sobre todo a la falta de color. Este es uno de los distintivos del trabajo de Bute con la técnica cutout, como vemos en las películas *Polka Graph* (1947) o *Color Rhapsodie* (1948), sin embargo, trabajar con las páginas interiores del material gráfico original o con otro material que mantuviera sus características gráficas era importante, para mantener la coherencia con los planteamientos determinados en el diseño de producción de las piezas y entre los diferentes experimentos. Por otro lado, la utilización de distintos tipos de papel algunos de ellos semitransparentes que, al superponerse crean efectos atractivos, dota de complejidad visual y, por tanto, hace más sugestivo el resultado de estas composiciones.

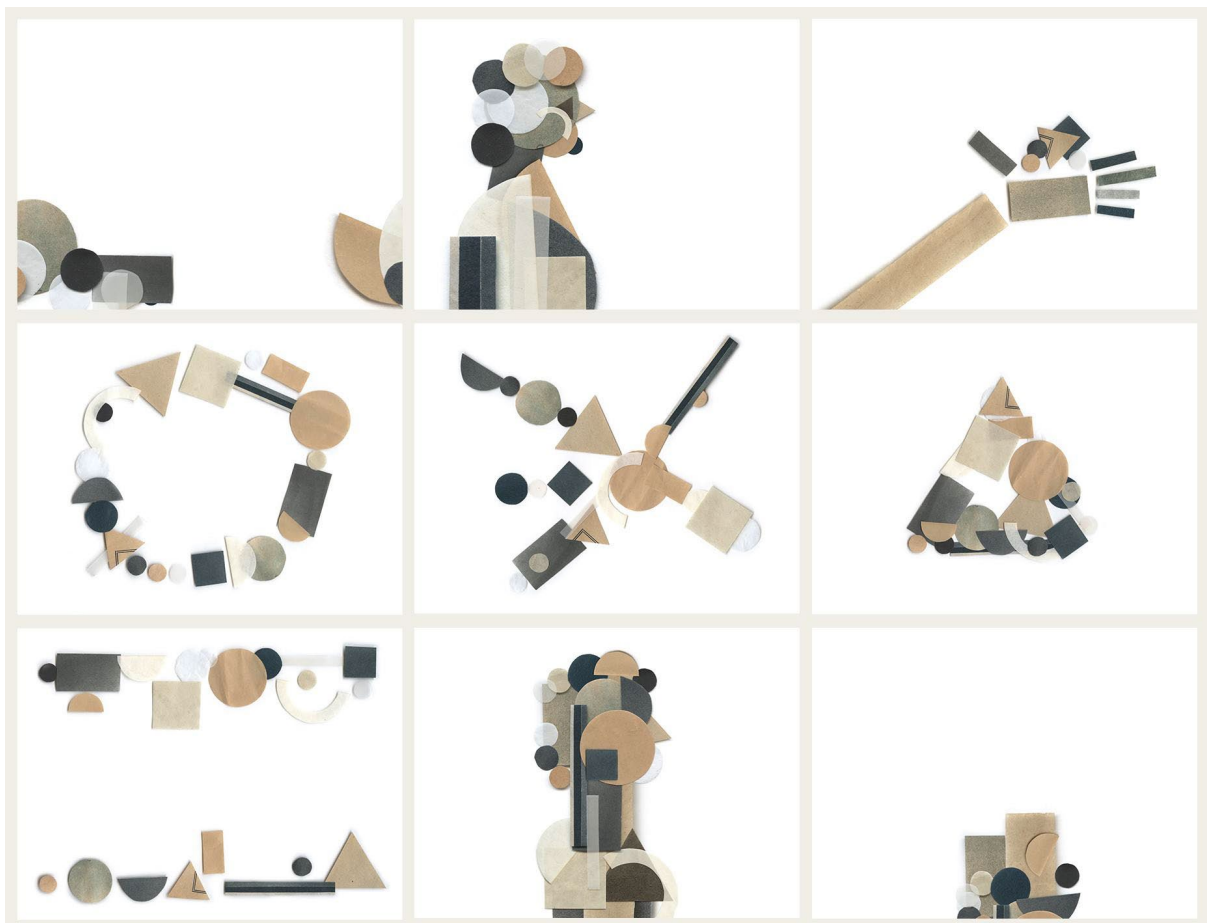


Figura 208. Fotogramas del Experimento 4.

Como el resto de experimentos se trata de un plano secuencia o una simulación de este recurso audiovisual, con una duración de un minuto y cuatro segundos, con los textos incluidos. Como se ha señalado, para el plano primero de esta pieza hubo que

recurrir al apoyo de un software de edición de imagen en movimiento, con lo que éste termina y acaba con el fondo blanco. A continuación, y ya realizado totalmente sobre el escáner, desde la mano que se abre hasta el comienzo del siguiente retrato sí sucede todo en una única secuencia. El plano final, también hecho sobre el escáner, fue realizado a parte, dejando caer las piezas de papel tal y como había sido planificado previamente el retrato final. De esta experiencia podemos concluir que, si necesitamos un resultado muy concreto, al tratarse de piezas que se solapan y cuyo resultado no vemos si no digitalizamos, se da un proceso de ensayo error bastante laborioso y que, aun así, no siempre da los frutos esperados. Por otro lado, si trabajamos improvisando como en la parte más abstracta de la pieza, el flujo del procedimiento es más ágil sin detrimento de la calidad de esta parte.

En conclusión, podemos afirmar que, si bien este experimento no acaba de emular la estética de la obra de Bute, sí que nos sirve para probar la práctica de otra variante de la animación collage sobre escáner. También observamos que la pieza funciona, siempre teniendo en cuenta que se trata de un experimento, como *collage* abstracto que nos remite tanto al trabajo de Bute como al de los artistas audiovisuales contemporáneos a ella como Fischinger o Richter.

Link para visualizar el Experimento 4: Mary Ellen Bute

https://drive.google.com/file/d/1ZCJI204PtGKEkuEcAi_WzbnJ3cC8K4iU/view?usp=drive_link

[MARY ELLEN.mp4](#)

3.8 Experimento 5: Gisèle Ansorge

3.8.1 Diseño técnico del Experimento 5

Para la última pieza de esta serie de retratos dedicada a la pionera de la animación con arena Gisèle Ansorge, se ha fabricado un material análogo al que usaba dicha artista, a partir de minúsculas piezas de papel cortado, con lo que se ha trabajado con una metodología similar a la animación que ella realizaba.



Figura 209. Comparación entre un fotograma de la película de Gisèle y Nag Ansorge *Fantasmatic*, 1969 y un fotograma del Experimento 5.

La metodología de trabajo intenta emular la empleada por Gisèle Ansorge para crear sus obras de animación de arena, desplazando el material sobre la superficie del escáner para ir creando las imágenes en movimiento fotograma a fotograma.

3.8.2 El guion del Experimento 5

El material aparece en el encuadre poco a poco desde el ángulo superior izquierdo y se va desplazando de forma fluida hasta formar la imagen de Gisèle Ansorge de perfil. Vemos a la artista levantar el brazo con el puño cerrado. Mediante una metamorfosis, es decir, un desplazamiento y cambio de forma del propio material, vemos el brazo en primer plano. La mano se abre dejando caer la arena que se deposita sobre una superficie imaginaria. La arena forma una serie de elementos simbólicos que son recurrentes en la obra de Ansorge. Una flor que se abre se transforma en un ojo, éste en una luna, la luna en un óvulo. Entra en plano un espermatozoide que fecunda al óvulo, que crece hasta formar un bebé, este se convierte en una calavera, que a su vez se transforma en un sexo femenino, que se transforma a su vez en un pájaro que sale volando de plano⁵⁵². Sobre estas imágenes, en diferentes momentos, aparece la mano de la artista que con un pincel trabaja sobre el material. Una vez ha salido de plano el pájaro la mano de la artista deja el pincel y se apoya sobre una mesa imaginaria. Estos dos elementos se transforman en la cara de la artista que, finalmente, es barrida hasta dejar el encuadre en blanco.

⁵⁵² Estos elementos gráficos forman parte del imaginario de Gisèle Ansorge como podemos ver en el apartado 2.6, dedicado a esta artista, en concreto el punto en el que se aborda la estética en las películas de animación de arena de Gisèle y Nag Ansorge.

3.8.3 La preproducción del Experimento 5

Para esta pieza se ha creado un material a partir de papel cortado en minúsculas piezas para poder ser animado de una forma similar a cómo trabajaba esta artista en la animación con arena.



Figura 210. Fotografías del proceso de preproducción de la pieza dedicada a Gisèle Ansorge.

Tomando hojas de revistas se han cortado tiras lo más finas posibles que, a su vez, han sido cortadas en formas rectangulares. En un primer momento, se escogieron páginas en las que predominaba el color negro o gris oscuro para simular la arena de cuarzo teñida de tinta china que usó Gisèle Ansorge en la mayoría de sus trabajos. Sin embargo, tras unas primeras pruebas se pensó que enriquecía la imagen el usar algún material más claro, e incluso algunos elementos con letras impresas. Igualmente, en un principio, se escogieron páginas que, aunque en blanco y negro, tenían unas dominantes de color sepias o marrones y, en la segunda fase de pruebas se añadió también papel con dominantes azules. Con estos nuevos elementos, con variaciones de tono, luminosidad y textura, el material resultante tiene unas cualidades plásticas más ricas e interesantes.

3.8.4 El proceso de animación del Experimento 5

Se ha buscado imitar un procedimiento análogo a la animación con arena, un material fluido, cuyas características permiten crear metamorfosis y transformaciones, siendo este el rasgo expresivo fundamental de esta técnica. Debido a ese rasgo identitario de este tipo de animación esta pieza se planteó como un plano secuencia, sin cortes, en el que unos elementos se transforman en otros, incluso para hacer acercamientos de un encuadre a otro. El método de animación consiste en depositar cierta cantidad de este material sobre la superficie del escáner e irlo manipulando mediante pinceles, pinzas, palillos o directamente con las manos, y según las necesidades de la imagen ir añadiendo o quitando material, mientras se va escaneando cada una de las imágenes que darán lugar a la animación.



Figura 211. Fotografías del proceso de animación del Experimento 5.

Como es un material muy difícil de controlar y, como en el caso de Gisèle Anserge cuando trabajaba con arena, no hay forma de usar líneas de referencia, se han cortado algunas plantillas para alguna de las posiciones clave, que se depositaban sobre la arena de papel para comprobar que las formas y proporciones eran las correctas.

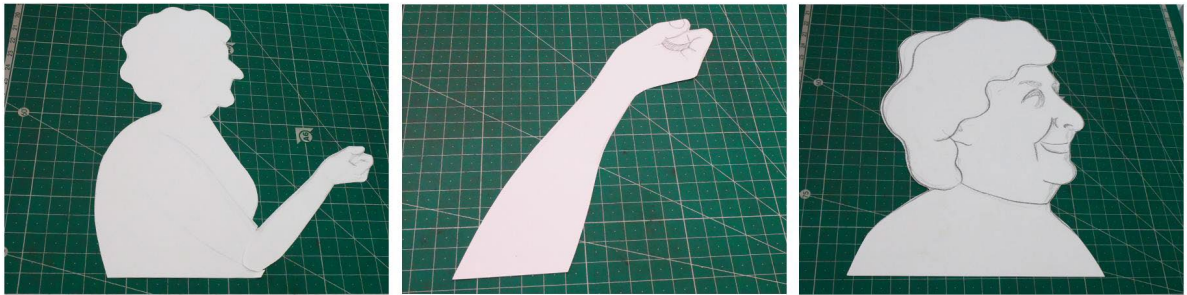


Figura 212. Plantillas de referencia del Experimento 5.

Esta pieza está compuesta de 387 fotogramas en el caso de la animación principal, 87 en el plano final y 12 para la animación de la mano, por lo que ha sido un trabajo muy laborioso.

3.8.5 La edición y la postproducción en el Experimento 5

En cuanto a herramientas de postproducción, una vez importada la secuencia de imágenes en el software de edición de video, se ha retocado la luminosidad y el contraste de las imágenes y también se han empleado pequeñas máscaras en algunos fotogramas para eliminar trocitos de papel que ensuciaban la imagen.



Figura 213. Capturas de pantalla del retoque de las imágenes escaneadas del Experimento 5.

Al tratarse de un único plano secuencia que abarca del principio hasta casi el final de la pieza, la edición ha sido mínima. Como vemos en la Figura 214, prácticamente todo el metraje está formado por un único plano. Por encima, vemos los inserts de la mano de la artista con un pincel. Al final del experimento, la imagen de la artista trabajando con el pincel enlaza con la acción de dejar el pincel y esa mano se transforma en la artista, que desaparece. Las capas rojas contienen el texto, en el del principio se identifica a la artista, así como su fecha de nacimiento y fallecimiento, y el del final describe de forma muy resumida las cuestiones más relevantes sobre esta artista.

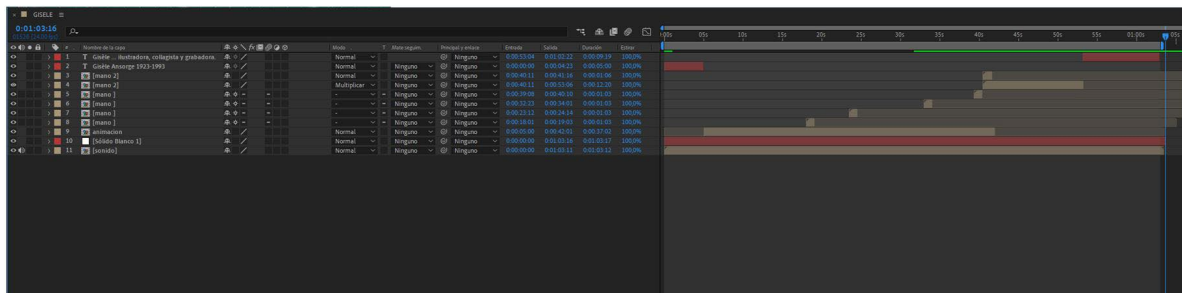


Figura 214. Captura de pantalla de la edición del Experimento 5.

3.8.6 El resultado final del Experimento 5

La pieza se ha podido realizar tal y como había sido previsto, por lo que en este caso podemos concluir que la metodología mediante la que se ha adaptado la animación de arena al collage sobre escáner ha resultado exitosa.

Si nos planteamos si esta versión de la animación *collage* sobre escáner resulta eficaz como actualización de la técnica que empleaba la artista estudiada podemos responder de forma bastante positiva. Como se apuntaba anteriormente, se ha incidido especialmente en las transformaciones fluidas de unas figuras en otras una de las cualidades principales de la animación de arena, y el resultado parece aceptable en este sentido. Al ser una técnica tan difícil de controlar hay muchas cuestiones que quedaban abiertas a la improvisación durante el proceso de animación y, es imposible planificar la animación como se hace cuando se trabaja con otras técnicas. A pesar de ello, los movimientos son fluidos y aunque por supuesto, son mejorables, la calidad orgánica de esta metodología hace que las posibles imperfecciones se integren y pasen relativamente desapercibidas.

Con respecto al resultado estético y plástico también resulta aceptable, siempre teniendo en cuenta que se trata de un experimento. Una cualidad que resulta interesante es la diversidad de texturas y tonalidades de las diferentes piezas de papel.



Figura 215. Fotogramas del Experimento 5.

De los cinco experimentos realizados este ha sido el más complejo y laborioso ya desde la preproducción se dedicaron muchas horas a cortar los pequeños cuadraditos de papel necesarios para la siguiente etapa. Con respecto a la animación, como hemos comentado, se realizó en un único plano secuencia y, por las características de la técnica, no era posible falsearla rehaciendo aparte alguna acción que no hubiera quedado bien. Esta pieza está compuesta de casi quinientos fotogramas, la mayoría de ellos realizados de forma consecutiva, para una duración de un minuto y ocho segundos con los textos incluidos. El metraje que está incluido en el experimento es la tercera versión que se hizo ya que hubo que volver a empezar dos veces, debido a errores en la animación.

El experimento tiene una calidad estética aceptable debido a las cualidades del material con el que está realizado que, además, favorece las transformaciones y hace que, aunque sea un procedimiento arduo, es fluido y el trabajo con él es agradable. Esta técnica es apta para utilizarse en futuros trabajos. Como posibilidad de mejora, podemos añadir que emplear esta técnica en un escáner de mayor tamaño tendrá como resultado imágenes más complejas y con mayor detalle

Link para visualizar el Experimento 5: Gisèle Ansorge

https://drive.google.com/file/d/1FXPGtNW05_gPglz2RKI5ShOUC0COmdOP/view?usp=drive_link

[GISELE.mp4](#)

3.9 Obra: Las madres. Las hijas de las madres

3.9.1 Diseño técnico de la obra

En los llamados experimentos, hemos querido ceñirnos a una serie de parámetros que hicieran coherente la técnica empleada en cada pieza audiovisual con la que usaba cada artista retratada, así como la relación de características comunes entre ellas en la práctica de la animación. Sin embargo, en la obra final se ha trabajado con más libertad, intentando aunar las experiencias adquiridas durante la realización de las piezas experimentales, pero, también admitiendo la incorporación de otras metodologías y elementos plásticos que amplificaran las posibilidades expresivas de dicha obra.

La técnica empleada es en parte análoga a la utilizada en el Experimento 1 en el que se adaptaba la metodología para crear imágenes animadas de Helena Smith Dayton. Se realizó esta elección porque, de las variantes de la animación *collage* sobre escáner implementadas en la fase de los experimentos, ha resultado la más satisfactoria, tanto a nivel plástico como respecto a los movimientos logrados con ella.

Este procedimiento es una variante de la animación por sustitución combinada con *stop-motion*. Por un lado, las piezas de papel han sido animadas mediante *stop-motion cutout*, desplazándolas sobre la superficie del escáner de una forma similar al procedimiento empleado por Lotte Reiniger. Por otro, se han recortado piezas diferentes para cada uno de los fotogramas que componen las transformaciones o movimientos, por lo que, en este caso, el procedimiento ha sido la animación por sustitución.

Junto al papel cortado se ha añadido hilo de colores, un material que también es un significante que hace referencia a los trabajos manuales realizados por mujeres en el ámbito doméstico. Estos hilos se han animado mediante la técnica *stop-motion*, desplazándolos sobre el escáner, deformándolos y abriendo sus hebras.

3.9.2 El guion

A la hora de abordar esta pieza que debía ser una conclusión de los experimentos anteriores a nivel plástico, técnico y narrativo, se buscaba poner en conjunto las historias de las mujeres creadoras de obras de animación que se han estudiado en la investigación teórica. Además, aunque de forma sutil, se ha intentado amplificar sus experiencias a mujeres pasadas y futuras en el ámbito de la creación audiovisual y artística en general.

La obra pretende ser una genealogía de las mujeres en la historia de la animación usando como símbolo a las cinco pioneras que hemos estudiado. De esta forma, los elementos centrales de esta pieza son los retratos de estas cinco artistas que se van uniendo entre sí mediante hilos de colores animados. Estos hilos continúan hacia fuera de plano proponiendo conexiones que no vemos entre otras mujeres que trabajaron posteriormente en el campo de la animación, formando un gran árbol

genealógico del que sólo vemos una parte, pero del que sabemos que es mucho más grande y que sigue creciendo. El planteamiento narrativo del que surge la obra es el siguiente:

¿Cuál ha sido la condición de posibilidad para que estas mujeres pioneras crearan su obra? Se remonta siglos atrás, a los trabajos manuales realizados por mujeres en el espacio doméstico: dibujo, bordado, collage. Un hilo las une a todas ellas. Este hilo se va abriendo en más y más hebras hasta llegar a nosotras, y forma una red cada vez más grande, intrincada y compleja.

Aunque el tema de la pieza sea artistas que existieron en el pasado, este proyecto audiovisual no es un trabajo que podamos enmarcar dentro del género documental sino dentro de la video creación o el cine artístico, ya que no consiste en una pieza narrativa al menos de forma evidente. Igual que en los cinco experimentos hay una estructura que se repite como en una pieza musical, también en esta obra se van sucediendo escenas paralelas que se encadenan en un plano secuencia.

El título de la obra es *Las madres. Las hijas de las madres*, y hace referencia a los capítulos de la gran obra sobre historia de la animación de Giannalberto Bendazzi, *Animation a World History*. Como ya se ha comentado, esta publicación, llamada a ser el más completo estudio historiográfico sobre la animación realizado hasta el momento, contiene en su primer volumen los capítulos titulados *The Fathers* y *The Son's of the Fathers*. El historiador italiano podía haber escogido una fórmula más inclusiva, ya que, en inglés, idioma en el que fue redactada la obra, existe el término *parents* que hace referencia tanto a padres como a madres. Sin embargo, optó por usar el masculino, una cuestión lógica si tenemos en cuenta que en esos capítulos no nombra a ninguna mujer. De esta forma, el título escogido para la obra audiovisual reivindica, por un lado, a las pioneras que sí estuvieron presentes y aportaron su trabajo en las primeras décadas en las que se desarrollaron las técnicas de animación más relevantes, previas a los procedimientos digitales, es decir, *las madres* de la animación. Por otro lado, deja espacio a aquellas que las sucedieron y a las que hoy en día continúan buscando un hueco en un campo profesional aún dominado por los hombres, es decir, *las hijas simbólicas* de aquellas madres pioneras. El título trata pues de homenajearlas, pero también corregir el punto de vista patriarcal desde el que se ha redactado tradicionalmente la historia del cine de animación.

Las madres. Las hijas de las madres

Un hilo entra en plano desde la izquierda hasta que su inicio alcanza el centro del encuadre. Sobre el principio del hilo brota una forma que recuerda una flor, y que va creciendo hasta formar el perfil de Helena Smith Dayton. La figura se transforma en una mano, con el puño cerrado que se abre y deja salir otro hilo que se despliega y avanza, la cámara le sigue.

El segundo hilo alcanza el centro del encuadre y, desde donde comienza, brota una forma que recuerda una flor, y que va creciendo hasta formar el perfil de Lotte Reiniger. La figura

se transforma en una mano con el puño cerrado, que se abre y deja salir otro hilo que se despliega y avanza, la cámara le sigue.

El tercer hilo alcanza el centro del encuadre y, desde donde comienza, brota una forma que recuerda una flor, y que va creciendo hasta formar el perfil de Mary Ellen Bute. La figura se transforma en una mano con el puño cerrado, que se abre y deja salir otro hilo que se despliega y avanza, la cámara le sigue.

El cuarto hilo alcanza el centro del encuadre y, desde donde comienza, brota una forma que recuerda una flor, y que va creciendo hasta formar el perfil de Claire Parker. La figura se transforma en una mano con el puño cerrado, que se abre y deja salir otro hilo que se despliega y avanza, la cámara le sigue.

El quinto hilo alcanza el centro del encuadre y, desde donde comienza, brota una forma que recuerda una flor, y que va creciendo hasta formar el perfil de Gisèle Ansorge. La figura se transforma en una mano con el puño cerrado, que se abre y deja salir otro hilo que se despliega y avanza, la cámara le sigue.

El encuadre se abre y vemos los cinco perfiles enlazados por hilos de colores. De cada una de ellas surgen a su vez hilos que se abren y se ramifican hasta alcanzar el borde del encuadre y más allá.

3.9.3 La reproducción

Como comentábamos en párrafos anteriores, el material impreso con el que se han realizado tanto los experimentos como esta obra son números de los años cincuenta y sesenta de la revista *Labores del Hogar*. Mientras que en los experimentos se han utilizado las páginas interiores, impresas en blanco y negro, para esta obra se ha trabajado con las portadas en color. Estas han sido cortadas mediante plantillas para crear los diferentes elementos necesarios para trabajar en la etapa de animación. Se ha escogido una portada para cada una de las artistas sobre las que se ha estado trabajando y, en esa hoja, se han cortado las formas que han dado lugar a los diferentes fotogramas de la imagen en movimiento.



Figura 216. Fotografía de las imágenes a recortar junto a los bocetos usados como plantilla.

El procedimiento ha sido el siguiente:

- Dibujo de cada uno de los retratos de las artistas que forman parte de la investigación y de la obra: Helena Smith Dayton, Lotte Reiniger, Mary Ellen Bute, Claire Parker y Gisèle Ansorge.



Figura 217. Bocetos de los retratos de las cinco artistas estudiadas.

- Estos dibujos, han sido usados como plantilla para cortar el material gráfico impreso que se ha seleccionado. Se han recortado varias piezas de cada retrato para generar un ciclo de textura en cada uno de ellos.



Figura 218. Retratos cortados de las cinco artistas estudiadas.

- Dibujos en línea negra sobre blanco del *morphing* del retrato a la mano de cada artista y de la animación de las manos abriéndose.

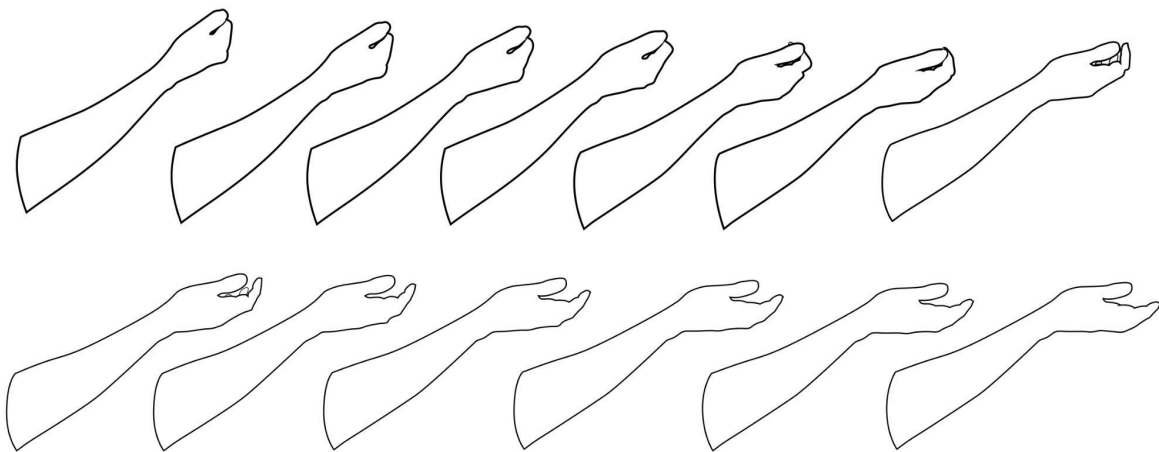


Figura 219. Plantillas de la animación de la mano.

- Estos dibujos de la transformación del retrato a la mano y la animación de la mano abriéndose, se han usado como plantilla para cortar el material gráfico impreso que se ha seleccionado para la obra.

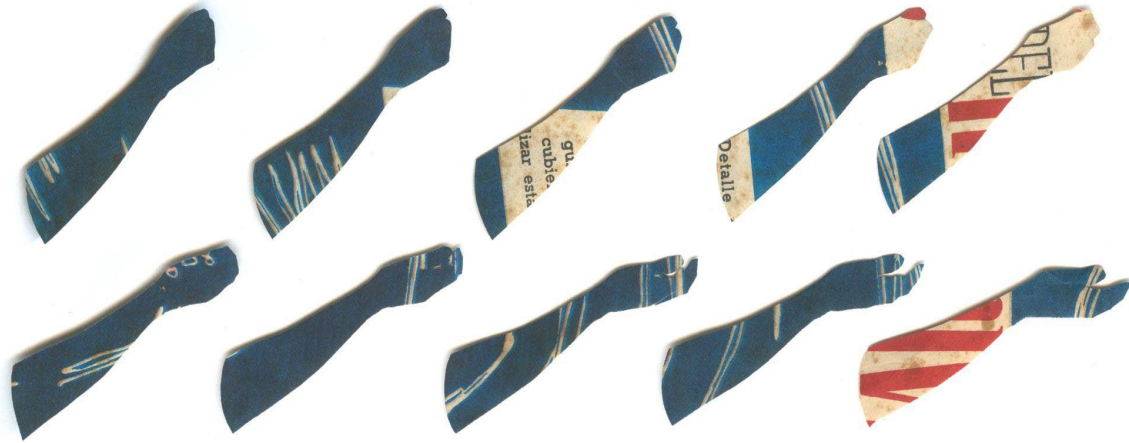


Figura 220. Piezas de la animación de la mano (Gisèle Ansorge).

En cuanto a los hilos, el único trabajo previo realizado ha sido desenrollarlos y extenderlos colocando peso sobre ellos para corregir las curvas que formaban al haber estado mucho tiempo formando ovillos.

3.9.4 El proceso de animación

En este caso se ha trabajado con más libertad sin buscar mantener una coherencia total con los planteamientos establecidos, como ha sido el caso de las cinco piezas experimentales. Se ha privilegiado el resultado plástico por encima de la consistencia con los parámetros determinados a partir del estudio teórico, por lo que ha habido cierta "permisividad" en el proceso, sobre todo, en cuanto al empleo de los hilos de colores y a la hora de utilizar algunas herramientas de postproducción para componer elementos animados por separado y realizar movimientos de cámara digitalmente, como detallaremos más adelante.

Los diferentes elementos gráficos que componen cada sección de la pieza se han registrado por separado, por un lado, la animación de cada una de las artistas también dividida en secciones y, por otro lado, los hilos. Las animaciones compuestas por piezas de papel se digitalizaron por grupos organizando la animación de cada artista compuesta por cincuenta piezas de papel en: aparición, ciclo de retrato, transformación de cara a mano, mano que se abre, y ciclo de mano.

Como se ha avanzado anteriormente, para la animación se ha utilizado tanto la técnica *stop-motion* como la animación por reemplazo realizada a partir de piezas psaligráficas. En el primer caso, se ha situado un elemento sobre la superficie de cristal del escáner y se ha registrado cada cambio de posición o rotación de un elemento, para ello se ha utilizado una *animation chart* que ha servido para ajustar la posición de cada elemento. En el segundo caso, la metodología de animación por sustitución utilizada consiste en generar la ilusión de movimiento producida al situar en la misma posición elementos con diferente forma, lo que da lugar a una especie de *morphing* o transformación de un elemento en otro.



Figura 221. Fotografías de la animación *stop-motion* con hilos.

El otro elemento formal que forma parte de la obra es el hilo de color que también se ha animado mediante la técnica *stop-motion*, cambiando su posición, deformándolo, o abriendo las hebras de cada uno de estos hilos. En total se han realizado catorce animaciones de los hilos, siete de ellas corresponden a los hilos que en horizontal se desplazan para dar lugar a cada una de las animadoras y conectarlas con la siguiente. Por otro lado, el compuesto por hilos de diferentes colores se abre como las ramas de un árbol para que en el encuadre final estén unidas las cinco artistas.

3.9.5 La postproducción y la edición

En este caso algunos elementos se han animado por separado y se han usado herramientas de postproducción digitales para componer dichos elementos independientes en una misma pieza audiovisual.

La sección de la pieza dedicada a cada autora está a su vez dividida en varias partes: aparición, ciclo de retrato, transformación de cara a mano, mano que se abre, y ciclo de mano. En la fase de postproducción se importaron como secuencias de imagen en el software, colocándolas de forma consecutiva y realizando algunas pausas mediante ciclos de animación. Por ejemplo, cuando se forma el retrato de una artista la acción se detiene para poder observarlo unos segundos, pero la imagen no se queda pausada, sino que hay un bucle, en el que se repiten los diferentes fotogramas que componen esa imagen.

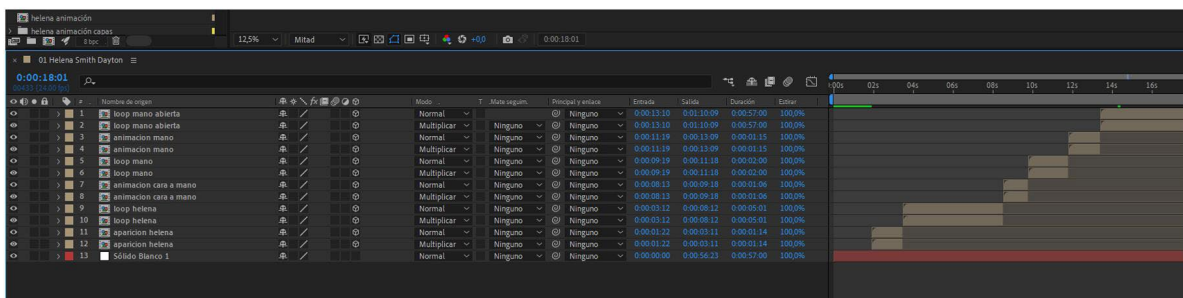


Figura 222. Captura de pantalla de la edición de la parte sobre Helena Smith Dayton.

Además, como vemos en la (Figura 222) cada parte de esa tiene dos capas iguales. Una en el modo de fusión *multiplicar* para que en el caso de superponerse dos elementos se solapen sus sombras, y otra, por encima, en modo *normal*, de esta forma, la sombra se superpone, pero la pieza de papel no.

Los hilos animados también se han importado como secuencia de imágenes y cada una da lugar a una pequeña animación. Una vez editadas las diferentes secuencias de artistas y de hilos, se han unido en una composición principal. En algunos casos, cuando se superponen diferentes elementos se ha usado la herramienta máscara para eliminar o añadir partes de la imagen según fuera necesario como se puede apreciar en la (Figura 223).

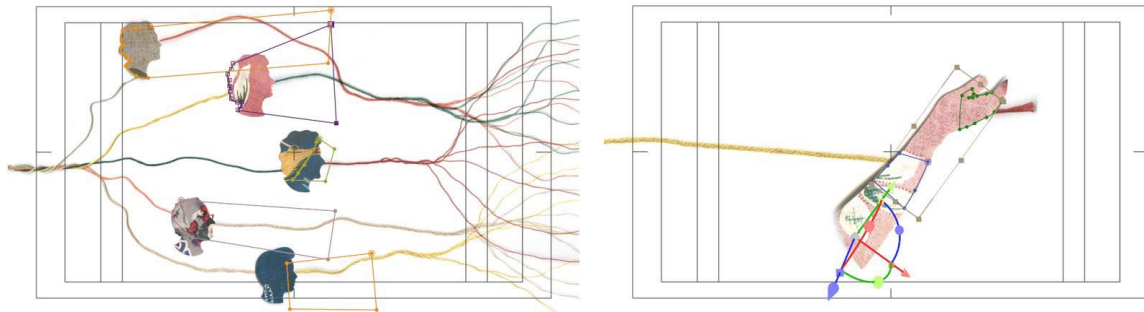


Figura 223. Captura de pantalla en la que vemos el trabajo con las máscaras.

También ha sido necesario retocar la luz y el contraste de cada fotograma digitalizado, así como borrar las impurezas indeseadas que hayan podido aparecer en la imagen.



Figura 224. Captura de pantalla en la que vemos el retoque de luminosidad así como de borrado de impurezas.

Otro recurso que hemos de destacar y que no fue usado en los experimentos es el uso de una cámara 3D, que ha servido para acompañar el movimiento de los hilos cuando crecían y rebasaban el encuadre. También la cámara nos ha permitido realizar un zoom out hasta el encuadre final. Ambos movimientos de cámara se han realizado sin interpolaciones para intentar dar la sensación de que el trabajo era lo más manual posible, con lo que esta se ha desplazado cada dos o tres fotogramas, paralelamente a los cambios de fotograma en las piezas de papel y los hilos.

3.9.6 El título

Si para los experimentos se ha trabajado con tipografías buscando darles un carácter más frío y objetivo, en la obra final se buscaba que esta secuencia formada por texto estuviera integrada en la obra. Para esto, no sólo se ha buscado la continuidad audiovisual sino también en cuanto a los materiales y técnicas empleados. Se ha trabajado con los mismos hilos empleados en la animación, y a continuación describiremos el procedimiento para realizar esta secuencia y los problemas encontrados.

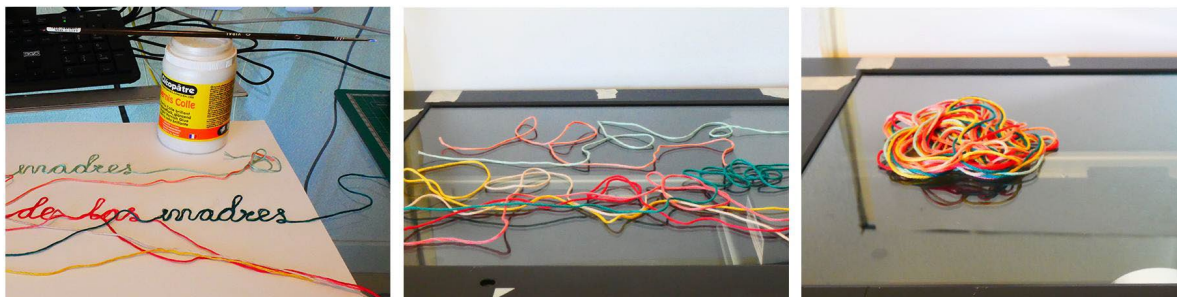


Figura 225. Fotografías del proceso de creación del título.

La idea era que los hilos entraran en plano y mediante animación *stop-motion* fueran desplazándose y curvándose hasta formar las letras. Sin embargo, tras realizar algunas pruebas se pudo constatar que esto no era posible ya que los hilos eran incontrolables. Se pasó entonces a una fase de experimentación buscando algún producto que aplicado a los hilos les aportara algunas propiedades necesarias para que pudieran ser animados. Para formar con los hilos unas letras legibles era imprescindible que estos fueran elásticos y maleables pero que una vez colocados permanecieran estables. Intentando conseguir este resultado se probó con diferentes materiales aplicados al hilo como son la cola, el látex e incluso el almidón, pero los resultados no fueron satisfactorios, o quedaban demasiado rígidos o no conservaban la forma. Una opción hubiera podido ser cambiar de hilos, pero parecía fundamental mantener los colores y otras características de los empleados en la pieza por lo que se optó por otra solución.

En vez de que los hilos fueran desplazándose hasta formar las letras se decidió elaborar el *lettering* del título inicial pegando sobre papel algunos puntos de los hilos, los mínimos para que estos mantuvieran la forma. De esta forma la primera parte de la secuencia del título es un movimiento de cámara sobre este rótulo estático, pero legible. Los siguientes dos fotogramas están modificados digitalmente a partir de la imagen inicial mediante la herramienta licuar, y sirve para enlazar el título estático pegado sobre papel con la animación sobre escáner de los hilos sueltos. Estos se han depositado sobre el cristal en el orden en el que están distribuidos en el título y, mediante animación *stop-motion*, han pasado de ocupar todo el espacio del encuadre a agruparse en una especie de bola multicolor de la que sale un hilo verde oscuro que da comienzo a la pieza.

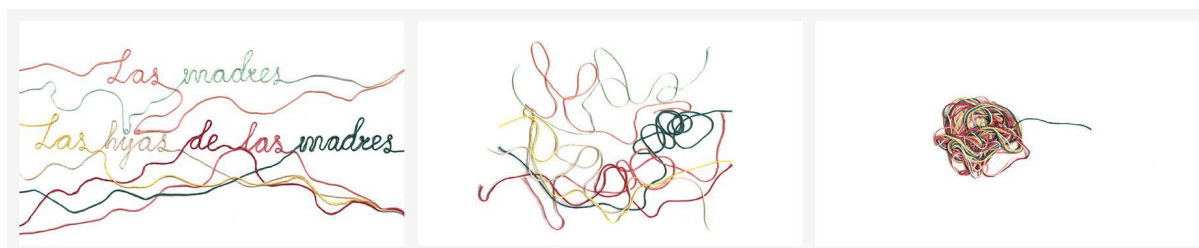


Figura 226. Fotogramas del título.

Aunque en principio resultó muy frustrante constatar, tras las diferentes pruebas con los hilos tratados con diferentes productos, que la escena del título no iba a poder ser realizada como se había planificado, el resultado es bastante bueno. El rótulo es

legible, tiene una considerable calidad gráfica y, al empezar con un zoom desde uno de los hilos que lo componen, podemos captar los diferentes matices del material con el que ha sido creado.

3.9.7 El resultado final

Este trabajo se ha realizado a modo de conclusión audiovisual tanto de la investigación teórica como de la parte práctica de la tesis. A continuación, analizaremos si cumple con los objetivos planteados, atendiendo tanto a lo narrativo-teórico como a lo plástico-audiovisual.

La primera cuestión que debía incluir la pieza es a las cinco artistas estudiadas, buscando una manera de relacionarlas que aportara un significado de conexión. Para ello, se escogieron los hilos de colores que también funcionan como una suerte de ramas de un árbol genealógico del que Helena Smith Dayton, Lotte Reiniger, Mary Ellen Bute, Claire Parker y Gisèle Ansorge forman parte. Estimamos que esa sensación de conexión, en la que una “pasa el testigo” a la siguiente, se ha logrado, y más si contemplamos el plano final, en el que las vemos a todas a la vez unidas por estos hilos, que surgen antes que ellas y que continúan después.

La técnica elegida, la animación de las piezas de papel por sustitución combinada con *stop-motion*, tiene varias ventajas. La primera es que se puede realizar una exhaustiva planificación previa de los movimientos y ésta se puede respetar al máximo, ya que las piezas se recortan con plantillas realizadas fielmente a partir de cada uno de los diseños de cada fotograma. El resultado de este procedimiento es una animación fluida y, aunque los movimientos realizados mediante *stop-motion* no son tan exactos, a través de las *animation chart* se han podido ajustar para crear los efectos de aceleración y deceleración deseados. Este recurso, también se ha empleado en la animación de los hilos de colores, pero el material es mucho más difícil de controlar.

Si atendemos a lo estético en la pieza, el empleo del color tanto en los recortes de papel como en los hilos, enriquece la imagen y la dota de elementos expresivos que los experimentos no tenían. En este caso, el material utilizado han sido las portadas de las revistas *Labores del hogar*, pero seleccionado, no atendiendo a cuestiones semánticas sino estéticas. Es decir, se han tenido en cuenta los colores, dibujos y texturas por sus valores artísticos, buscando la armonía entre las tonalidades y la coherencia de estilo gráfico, y no tanto los significados que se pudieran inferir de estas imágenes impresas. De la misma forma se escogieron las tonalidades de los hilos buscando una coherencia cromática con las imágenes que ya habían sido seleccionadas. En este sentido podemos concluir que los resultados son satisfactorios y que, los recortes de papel, se complementan con el material textil y, aunque de forma sutil, se conectan semánticamente ya que unos son hilos para bordar, y los otros recortes de revistas destinadas a este tipo de trabajo.

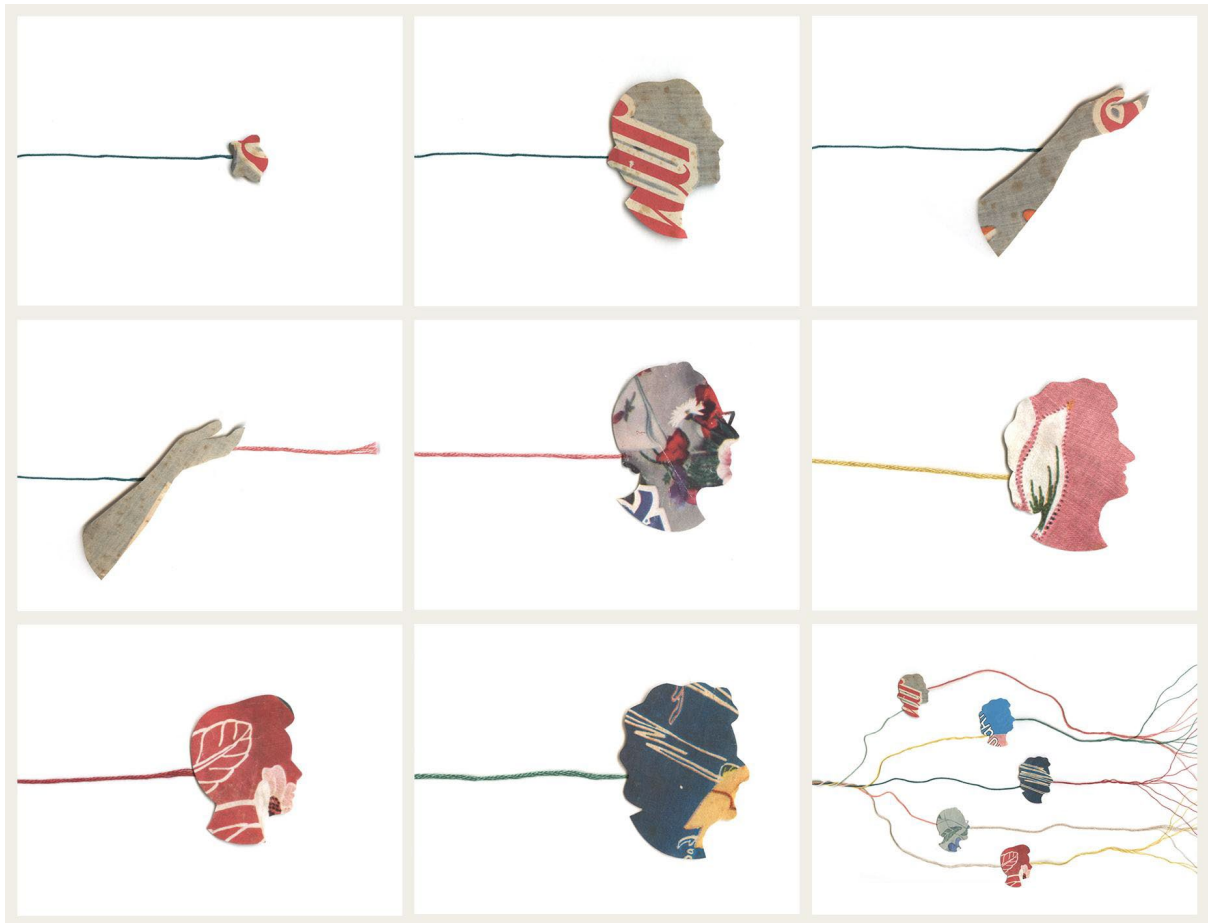


Figura 227. Fotogramas de la pieza *Las madres. Las hijas de las madres.*

La obra es un plano secuencia de dos minutos y dieciocho segundos de duración. Empieza con el título dibujado con hilos que acaban formando una especie de nido del que surge un hilo que avanza hacia la derecha y desde el que aparece la primera artista. Esta, tiende otro hilo para dar lugar a la siguiente, y así hasta que van dando paso la una a la otra, las cinco pioneras protagonistas de este trabajo. La cámara va siguiendo esta consecución de escenas hasta que el plano se abre y vemos a todas en conjunto. El recurso del plano secuencia contribuye a esta sensación de continuidad entre la vida y obra de las cinco artistas, en una especie de representación visual de la frase "porque fueron, somos, porque somos, serán". En este plano es tan importante aquello que está en el encuadre como lo que no está, no vemos lo que hay antes, artistas de otras disciplinas o medios muchas veces olvidadas, ni lo que viene después, posteriores y futuras creadoras.

En cuanto a las dificultades que se han planteado en esta pieza podemos señalar, por un lado, la gran laboriosidad del recorte de las piezas de papel, 250 en total, y la complicación en el manejo de los hilos. La combinación de los hilos con los recortes de papel en el escáner también resultaba problemática, ya que el hilo tiende a moverse y el recorte ha de estar en una posición fija, para que la animación por sustitución tenga efectivamente el resultado de una deformación de un mismo elemento. Para solventar esta cuestión se animó el hilo por separado, como hemos comentado en los apartados dedicados a la animación y la postproducción.

Una vez finalizada la obra surge el deseo de hacerla crecer y añadir a este árbol genealógico otras mujeres, inventoras o no de técnicas de animación, para crear una red de mujeres fundamentales en la historia de la animación que se extienda desde sus orígenes hasta la actualidad.

Link para visualizar la pieza *Las madres. Las hijas de las madres*

<https://drive.google.com/file/d/1BOse8YDyztBgAKmmL0jOenQPc4SPLTGH/view?usp=sharing>

CONCLUSIONES

Al comienzo de esta investigación planteamos como hipótesis general que hubo mujeres que en el cine independiente diseñaron metodologías innovadoras para crear imágenes animadas, cuya experiencia y memoria ha de ser reivindicada y que nos sirven hoy para implementar procedimientos con los que crear obras artísticas en este medio. Para intentar confirmar esta hipótesis se plantearon unas preguntas de investigación y unos objetivos específicos asociados a cada una de ellas. A continuación, se tratará de validar de forma razonada si se han alcanzado estos objetivos y, en caso contrario, justificaremos el por qué.

4.1 Conclusiones del objetivo 1

El primer objetivo era **definir** el concepto de animación, sus antecedentes, así como las técnicas principales con las que opera este medio en el contexto de la era predigital y en lo referido al espacio de creación de las mujeres.

Para introducir esta primera cuestión, hemos dado cuenta del impulso del ser humano por contar historias que culminó con el desarrollo de la tecnología y la narrativa del cine. Desde entonces, el cine de imagen real y el de animación han evolucionado de forma paralela y, tras 130 años de historia de ambos, podemos concluir que ninguno de estos dos tipos de arte audiovisual es inferior o subsidiario del otro.

También hemos abordado el debate sostenido que existe entre académicos, críticos y artistas de la animación para intentar definir el medio, incluso desde antes de que existan los estudios de animación (apartado 2.1.2). Por un lado, encontramos definiciones ontológicas que se dan en el ámbito de la teoría, y por otro, definiciones devenidas de la práctica y que tienen que ver con la producción de la animación. Pero, en cualquier caso, el relato de este debate comienza con el interrogante sobre por qué necesitamos una definición de animación y si, teniendo en cuenta la diversidad de técnicas y géneros, es posible obtener una definición cerrada de la misma. Como respuesta a esta cuestión, podemos concluir que parece necesario que la primera piedra sobre la que se asienta la investigación teórica sobre la animación sea definir y acotar dicho objeto de estudio, para que pueda ser abordado por la comunidad académica que investiga en este ámbito. Nuestra propuesta sugiere una definición abierta e integradora: *Animación es el tipo de cine creado únicamente a partir de la imaginación humana que, a través de un conjunto de técnicas revela un mundo visual y narrativo que no existía previamente*. La palabra clave en esta definición es *imaginación* que hace referencia a la creación de imágenes, la cualidad fundamental de la animación.

Del mismo modo, hemos organizado este medio y sus diferentes técnicas en dos grandes periodos en cuanto a la práctica de la animación, la era predigital y la digital (apartado 2.1.3), ya que la invención de los ordenadores marca un punto de inflexión que supone un antes y un después en la creación de imágenes animadas.

La sugerencia de taxonomía que le sigue (apartado 2.1.4), revisa algunas propuestas surgidas en los últimos años dentro del ámbito académico para ordenar las diferentes técnicas antes de proponer una clasificación propia basada en dos grandes familias: la animación imagen a imagen y la animación *stop-motion*. Esta propuesta que engloba a las categorías de la era predigital se realiza a partir de los orígenes de ambas familias, y también teniendo en cuenta la práctica de las mismas. La primera de ellas abarca la animación tradicional o dibujos animados, la rotoscopia, la animación directa y la animación con bordado, técnicas que se basan en la realización de imágenes independientes unas de otras, cuyo origen se remonta a las *pantomimes lumineuses* de Reynaud, y de la que Emile Cohl es el pionero. Por otro lado, tenemos la categoría de la animación *stop-motion* que se basa en la parada de cámara descubierta por Mèlies o Clark, o ambos, y que implica realizar una modificación sobre el objeto a animar, fotografiarlo y así, sucesivamente, hasta completar cada movimiento. La animación *stop-motion* se divide a su vez, en las técnicas que se realizan frente a cámara como la *stop-motion* tridimensional, la pixilación, la animación con *pinscreen* y la animación con *waschmaschine* y, un segundo subgrupo que engloba las metodologías para crear imágenes animadas que se realizan bajo cámara, como la animación *cutout* y la animación de fluidos sobre plano, con las diferentes variantes de cada una de ellas.

La motivación para realizar esta taxonomía se debía a que no se ha encontrado ninguna que contuviera todas las particularidades de la puesta en práctica de cada técnica, y que relacionara todos los procedimientos implementados en la era predigital de una forma coherente y completa. Hemos de apuntar que este trabajo de ordenar y categorizar los procedimientos para crear imágenes animadas no se considera acabado y puede ser una futura línea de investigación a desarrollar. Tengamos en cuenta que, la ordenación de las diferentes técnicas de animación no se hizo como un fin en sí mismo, sino como un punto de partida necesario para realizar la investigación sobre mujeres pioneras en este medio, para así, poder establecer quiénes habían sido los precursores o precursoras de cada procedimiento a partir de este listado ordenado.

Otra reflexión surgida del trabajo en este apartado es la falta de terminología que existe en castellano para denominar, no sólo las técnicas de animación sino muchas otras cuestiones relativas a la práctica de esta disciplina. Por ejemplo, no tenemos en nuestro idioma un término para nombrar la animación *stop-motion*, siendo una técnica de más de cien años de historia y desarrollada por un español.⁵⁵³ Recordemos también las confusiones que suscita el hecho de que en castellano "animación directa" signifique tres cosas distintas como apuntábamos anteriormente. Esta falta de léxico parece lógica ya que, si a nivel internacional los estudios de animación son recientes, en los países hispanohablantes son más nuevos todavía, por lo que quizás no se ha hecho una reflexión en este sentido. Aunque también podríamos asumir que, cada vez más, nuestro lenguaje se ve impregnado

⁵⁵³ Segundo de Chomón denominaba a la animación *stop-motion*, técnica de paso de manivela, un término que no fructificó en castellano.

de anglicismos en todos los sectores profesionales, y también en todos los ámbitos de la sociedad.

Por último, atendiendo a la situación de las mujeres en este medio artístico (apartado 2.1.5) hemos visto que forman parte del campo profesional de la animación desde sus orígenes, pero igual que en el resto de ámbitos laborales han sido y son víctimas de la desigualdad estructural entre hombres y mujeres. Esto se aprecia particularmente en el cine comercial e industrial donde hay grandes estructuras productivas en las que las mujeres nunca alcanzan los puestos de mayor responsabilidad. Es en el cine independiente donde las mujeres han podido desarrollar sus obras cinematográficas animadas. El modelo de sociedad patriarcal también ha permeado en la comunidad académica y, con algunas excepciones, no ha sido hasta que las mujeres han comenzado a investigar en animación cuando se han comenzado a rescatar las biografías y filmografías de mujeres creadoras de animación. Esta labor, ni mucho menos ha sido completada, aunque muchas mujeres en la actualidad estén investigando en animación, y poniendo su atención en creadoras de este tipo de cine. Como señala Esther López Barceló, "cuando el pasado altera la realidad, la memoria se escribe en presente de indicativo."⁵⁵⁴ Durante décadas, en las historiografías sobre animación⁵⁵⁵ había muy pocas mujeres, cuyas figuras muchas veces estaban ensombrecidas por sus compañeros hombres, o no se les daba el espacio que merecían por la relevancia de su trabajo.

Continuando con el ámbito académico, pero en su vertiente docente, también es necesario proveer de una visión más amplia, diversa e igualitaria, en la que tanto alumnas como alumnos tengan ejemplos no sólo de mujeres que crearon obras fundamentales para la historia del cine, sino que valoren también la importancia de los procedimientos y estilos que inventaron, lo cual parece fundamental de cara a lograr un futuro más igualitario en el audiovisual y en la sociedad en general.

4.2 Conclusiones del objetivo 2

El segundo objetivo era **investigar** y **determinar** qué mujeres inventaron técnicas de animación en la era predigital. A través de la revisión y el análisis bibliográfico, y usando como herramienta la taxonomía planteada en el apartado anterior, se han podido definir qué técnicas de animación fueron implementadas en la era predigital, y de ellas, cuáles fueron inventadas por mujeres. La conclusión sobre este punto es que fueron principalmente Helena Smith Dayton, Lotte Reiniger, Claire Parker, Mary Ellen Bute y Gisèle Ansorge, las artistas que diseñaron nuevas metodologías para crear imágenes animadas en el periodo predigital de la historia del cine.

Esta investigación comenzó sin saber cuántas mujeres pioneras en técnicas de animación íbamos a encontrar ya que la única de la que se tenía certeza, como inventora de metodologías para crear imágenes animadas, era Lotte Reiniger. Como ya se ha apuntado, la artista alemana y su técnica de animación, además de ser

⁵⁵⁴ López Barceló, Esther. (2024). *El arte de invocar la memoria*. Berlín libros.

⁵⁵⁵ Recordemos, como ya se ha apuntado, los trabajos de Bendazzi, considerado el principal historiador de la animación mundial, en los que apenas aparecen las mujeres.

conocidas popularmente, aparecen en todos los libros de historia de la animación. Hay multitud de publicaciones académicas sobre su trabajo, así como libros monográficos en torno a su figura, cosa que no sucede con el resto de artistas estudiadas.

Una vez concluida la investigación se ha tomado conciencia de lo arriesgado de la misma, ya que existía la posibilidad de que no se hallaran otras, más allá de la famosa directora alemana. Por otro lado, habiendo estudiado la situación general de las mujeres en este medio y las desigualdades de las que han sido y son objeto, podemos atribuir un gran valor al trabajo de estas cinco creadoras que desarrollaron no sólo su carrera artística, sino que implementaron nuevas técnicas para crear sus obras que continúan empleándose hoy en día demostrando su trascendencia.

Una conclusión más personal sobre este punto es el ser consciente de que, lamentablemente, esta genealogía está compuesta únicamente por mujeres blancas, occidentales, de clase media, cisgénero y heterosexuales. Esto, nos debe hacer reflexionar sobre cómo, aunque las mujeres protagonistas de esta investigación sufrieron de la discriminación derivada de la estructura social patriarcal, lograron tener carreras artísticas de éxito siendo unas pocas excepciones entre muchas otras que no pudieron lograrlo. No sabemos cuántas mujeres de talento, pero racializadas, no occidentales, pobres, lesbianas o trans no pudieron acceder al privilegio de desarrollarse profesionalmente dentro del campo de la animación, ya que las desigualdades a las que debían enfrentarse, eran dobles, triples, etc. Quizás, en un futuro pueda ampliarse esta genealogía y así hacer de este grupo de pioneras un conjunto interseccional que abarque y represente a todas las mujeres.

4.3 Conclusiones del objetivo 3

El tercer objetivo era **analizar** las técnicas y obras más relevantes de estas cinco creadoras y para ello se ha realizado un estudio teórico monográfico sobre cada una de ellas. Para cumplir con este objetivo se recopilaron la bibliografía y otras fuentes documentales relevantes sobre Helena Smith Dayton, Lotte Reiniger, Claire Parker, Mary Ellen Bute y Gisèle Ansorge, así como sus filmografías.

Como ya se ha apuntado, no todas las obras de las creadoras estudiadas están disponibles. Las películas dirigidas por Helena Smith Dayton se dan por desaparecidas, tampoco se han podido hallar algunas de las dirigidas por Lotte Reiniger (aunque sí casi todos de sus casi setenta trabajos), ni algunas de las obras de Mary Ellen Bute. Sí se han podido visionar y analizar las filmografías completas de Claire Parker y Gisèle Ansorge realizadas con las técnicas de las que son pioneras.

Con este material bibliográfico y filmográfico se han redactado los capítulos monográficos sobre estas cinco artistas. Por un lado, se ha analizado el contexto personal de cada una de ellas y cómo llegaron a ser creadoras de películas de animación. Por otro lado, se han descrito de forma pormenorizada las técnicas que implementaron. Además, se han realizado análisis exhaustivos de sus obras más relevantes en cuanto a la evolución de cada técnica se refiere, escogiendo aquellas

obras que supusieron un punto de inflexión respecto a las metodologías con las que trabajaban. También se ha detallado la estética de sus obras, las problemáticas como la financiación de las mismas y las cuestiones de género que afectaron a sus vidas en lo personal y en lo profesional. Por último, se ha reseñado la trascendencia que su trabajo y las técnicas que inventaron han tenido para creadores y creadoras sucesivos. Más adelante volveremos a estas cuestiones conectándolas y poniéndolas en relación, pero antes revisaremos las conclusiones fundamentales extraídas de estos capítulos monográficos.

4.3.1 Helena Smith Dayton: La animación de plastilina.

Helena Smith Dayton fue la primera persona en crear películas realizadas completamente con plastilina, una de las técnicas de animación más populares junto a los dibujos animados y la animación 3D. Como ya se ha comentado, de los cinco capítulos monográficos este ha sido el más complejo de documentar.

Helena Smith Dayton realizó sus películas con animación de plastilina entre 1915 y 1917 y ninguna ha sobrevivido a nuestros días. Además de la ausencia de la filmografía de esta animadora existe muy poca documentación bibliográfica sobre ella, ya que apenas aparece en los libros sobre historia de la animación. Sin embargo, a través de la documentación recopilada en diferentes hemerotecas digitales, hemos podido reconstruir, en lo posible, su breve carrera cinematográfica, describir con bastante detalle la técnica con la que trabajaba y ampliar el escaso conocimiento que había sobre ella.

4.3.2 Lotte Reiniger: La animación de siluetas

Lotte Reiniger es la más reconocida de las autoras estudiadas, fue la inventora de la técnica de animación con siluetas, así como de la *tricktisch* o cámara multiplano. Su trabajo está presente en todas las publicaciones sobre historia de la animación y su obra ha sido valorada tanto desde la academia como por la crítica y el público. El reto en este caso ha sido describir de forma pormenorizada la metodología con la que trabajaba, la animación de siluetas, y analizar la evolución de este procedimiento a través de las obras más relevantes en cuanto al desarrollo del mismo.

4.3.3 Claire Parker: La animación con *pinscreen*

Claire Parker fue la pionera en la animación con pantalla de agujas, un complejo dispositivo diseñado para crear imágenes animadas. En este caso, su figura ha quedado ensombrecida en la historia de la animación por el que fue su marido y compañero de trabajo, Alexandre Alexeïeff. Sin embargo, a través de la revisión bibliográfica y filmográfica, hemos podido determinar la importancia de su contribución tanto al diseño de la *pinscreen* como al procedimiento de animación con dicho artefacto, así como su aportación a la creación de películas de animación artística realizadas con este método.

4.3.4 Mary Ellen Bute: Del *stop-motion* a la animación electrónica

Como se ha apuntado en el capítulo dedicado a esta artista, fueron multitud de técnicas las que Bute empleó para crear sus obras animadas. Se han analizado y descrito estas diferentes metodologías, desde la variante de la animación *stop-motion* que empleó en sus primeras obras, hasta la creación de imágenes electrónicas realizadas mediante osciloscopio, técnica de la que es pionera. Así mismo, se han documentado los otros procedimientos con los que trabajó, desde la animación imagen a imagen, la animación *cutout*, y otros métodos para crear imágenes como la pintura depositada en recipientes con agua, entre otros.

4.3.5 Gisèle Ansgore: La animación de arena

Gisèle Ansgore fue la pionera de la animación de arena y, aunque en muchas ocasiones se pone al mismo nivel que su marido en su implicación en la realización de películas creadas con esta técnica, revisando entrevistas y pequeñas piezas documentales sobre su proceso de trabajo, hemos podido determinar que era ella quien diseñaba y animaba las imágenes. Además de describir pormenorizadamente esta técnica, se ha podido constatar su evolución a través de sus películas más relevantes, y así detallar cómo se fue transformando para ser capaz de abarcar narraciones más complejas y alcanzar estándares más altos de calidad técnica y estética.

4.3.6 Conclusiones en conjunto sobre las cinco pioneras estudiadas

A partir del estudio de las técnicas y las obras, así como de las experiencias vitales de estas cinco mujeres, nos proponemos establecer relaciones y conexiones entre ellas y sus filmografías, que han sido clave para desarrollar la parte práctica de la investigación.

La primera conclusión, constatada desde los inicios de este trabajo, es la falta de bibliografía sobre estas artistas, o sobre casi todas ellas. La historiografía sobre el cine de animación ha sido tradicionalmente redactada por hombres, y no ha sido hasta las últimas décadas cuando las mujeres comenzaron a incorporarse a la investigación en el ámbito de los estudios de animación y a la divulgación de este medio, y cuando se han comenzado a incorporar estudios sobre mujeres. En ocasiones se considera que hacer historia desde el género, es decir estudiar y poner en valor las trayectorias vitales y artísticas de mujeres animadoras es un acto político y militante, a veces dándole un cariz negativo a este hecho. Resulta contradictorio el pensar que durante décadas la historiografía escrita por hombres ha estado desprovista de cualquier sesgo político, como si la mirada del hombre fuera capaz de abarcar lo universal y la de las mujeres sólo alcanzara un espacio autorreferencial y reducido a ellas mismas. La investigación atendiendo al género, llena un vacío trascendental que ha habido en la historia del cine hasta poco tiempo atrás.

También hay cuestiones comunes derivadas del contexto histórico, político y cultural que afectaron a estas autoras. Helena Smith Dayton abandonó su carrera durante la I Guerra Mundial, ya que viajó a Europa como voluntaria y a su regreso, no la

reanudó. Mary Ellen Bute comenzó su carrera en el período de entreguerras, poco después del crack de 29 cuando la recesión hizo casi desaparecer las inversiones culturales. Lotte Reiniger se vio muy afectada por la II Guerra Mundial, y como consecuencia, terminó abandonando para siempre su país de origen. También Claire Parker y Alexandre Alexeïeff tuvieron que salir temporalmente de Francia durante esta misma contienda, lo que hizo que tuvieran que pausar su carrera artística. Helena Smith Dayton, Lotte Reiniger, Claire Parker y Mary Ellen Bute comenzaron sus carreras en una situación de inestabilidad política y recesión económica, lo cual añadió dificultades a la hora de producir sus obras cinematográficas. Sorprendentemente, no hay un reflejo de este contexto en sus obras, al contrario, se trata de trabajos humorísticos, fantásticos, poéticos o abstractos, en los que no hay rastro de lo político.

Las vanguardias artísticas de principios del siglo XX influyeron, en mayor o menor medida, en los trabajos de Lotte Reiniger, Claire Parker y Mary Ellen Bute. El *art déco*, la *abstracción lírica y geométrica*, el *expresionismo* tuvieron su reflejo en la obra de algunas de las autoras estudiadas. Cabe destacar que el *surrealismo* tuvo un gran calado en los trabajos de Claire Parker, pero también en las obras de Gisèle Ansorge, aunque fueran posteriores.

La siguiente conclusión derivada del estudio de estas cinco mujeres y ya centrándonos en la producción de sus obras, cuestión en la que ya se ha incidido a lo largo de esta investigación es que, todas ellas pudieron desarrollarse artísticamente en el ámbito del cine independiente y que no formaron parte de la estructura productiva del cine de animación comercial. Como se ha apuntado, al no formar parte de la industria realizaron las películas que ellas querían y como querían, y de esta forma no solo crearon obras singulares, sino que para realizarlas diseñaron técnicas novedosas para crear imágenes animadas. Como contrapartida a esta libertad creativa, todas ellas tuvieron, en mayor o menor medida, dificultad para financiar sus trabajos. Además de la producción independiente y la innovación técnica, el trabajo individual en el espacio doméstico o estudio de artista, y en la mayoría de los casos, el empleo de animación directa, son también características comunes de los métodos de trabajo de las cinco artistas estudiadas.

Si bien, las técnicas, las temáticas, la estética y el estilo de sus obras son muy diversos entre sí y sería un ejercicio cercano a la ficción intentar establecer analogías en algunas de estas cuestiones, sí hay muchas similitudes entre sus procesos de creación y producción y, en otros aspectos que, analizaremos a continuación. Sus métodos de trabajo tenían más que ver con la producción artística personal que con la producción industrial que normalmente identificamos con la realización de películas de animación. Como ya se ha comentado realizaban sus películas de animación "como un artista que trabaja en su taller". De esta forma, sus trabajos forman parte del cine artístico, es decir, de aquel que no está creado como un producto comercial destinado al entretenimiento masivo, sino que está concebido como una obra personal en la que la experimentación formal y narrativa y el punto de vista de autor son rasgos característicos.

Con respecto a las temáticas solo podemos conectar los cuentos de hadas de Lotte Reiniger, con algunas películas de Gisèle Ansorge destinadas al público infantil. Ambas tienen una forma cercana al relato popular en la que un narrador da cuenta de la historia. Otra cuestión, conectada con la anterior, que nos podemos plantear en torno a los recursos utilizados por estas cinco artistas es la utilización de elementos como la voz en off que tanto Lotte Reiniger como Gisèle Ansorge empleaban en este tipo de películas de narrativa clásica. De las cinco artistas, la única que empleó diálogos fue Lotte Reiniger, aunque su preferencia era la de un narrador relatando la historia. Si atendemos a los trabajos de Mary Ellen Bute alejados de la narrativa debido a su carácter abstracto, encontramos las explicaciones que en formato textual o por medio de una voz en off, daban comienzo a sus películas, aunque en la obra en sí, el sonido estaba diseñado únicamente a través de composiciones musicales. Esta característica también se encuentra en los trabajos de Claire Parker en los que la pista de sonido consistía en una pieza musical. En el caso de Helena Smith Dayton, al tratarse de películas desaparecidas no podemos saber si la narración era acompañada de intertítulos, el recurso propio del cine mudo. Debido a la época en la que se realizaron, anterior al cine sonoro, sí podemos afirmar que no se contemplaban este tipo de recursos como son la música, los diálogos o la voz en off.

Analizándolos en conjunto, podemos establecer de forma general, algunas conexiones entre sus trabajos atendiendo al lenguaje plástico o audiovisual. Si excluimos las películas de Lotte Reiniger o algunas de las creadas por Gisèle Ansorge, en las que encontramos una narrativa clásica, o la mayor parte de los trabajos de Helena Smith Dayton que parecen gags animados, los trabajos de Mary Ellen Bute, Claire Parker y muchos de los realizados por Gisèle Ansorge son cercanos al poema audiovisual y al cine artístico. Según el caso, hay obras más abstractas o más figurativas, pero todas ellas abordan la obra filmográfica desde lo experimental, lo sinestésico o lo onírico.

Otro elemento común que encontramos en los trabajos de muchas de ellas es el uso del blanco y negro. Recordemos que las primeras producciones comerciales en color son el cortometraje *Flowers and trees* (Gillett, 1932) de Disney Studios, y tres años más tarde el largometraje *Becky Sharp* (Mamoulian, 1935), por lo que, solo en el caso de las películas de Helena Smith Dayton, así como en las primeras de Mary Ellen Bute, el uso del blanco y negro era inevitable. Sin embargo, Lotte Reiniger, aparte de las excepciones comentadas, Claire Parker y Gisèle Ansorge optaron por hacer sus obras monocromáticas, aunque tecnológicamente hubieran podido optar por el color. En estos casos, hay una justificación estética. En el caso de Lotte Reiniger el blanco y negro potenciaba el contraste entre las siluetas y el fondo, así como dotaba a la imagen del aspecto clásico propio de las siluetas de los libros ilustrados. Recordemos además del fracaso, tanto de crítica como de público, de sus dos trabajos realizados completamente a color *Helene la belle* (1957) y *Night in harem* (1957). Las películas de Claire Parker que pretendían ser la versión audiovisual del grabado, en consecuencia, a este planteamiento, eran en blanco y negro, ya que el dispositivo

producía las imágenes mediante dos ingredientes, la luz y la sombra, y de esta forma, era la película sin color la que potenciaba las cualidades de la pantalla de agujas.

También los trabajos de Gisèle Ansorge tienden al blanco y negro, aunque en algunos de ellos usaba arena levemente teñida. Esto sólo añadía ligeras tonalidades a su material de trabajo, de una forma similar a las dominantes sepias o azules que tienen las páginas impresas que se han usado en los experimentos, pero en su esencia son obras monocromáticas. Como hemos detallado en el capítulo dedicado a la artista franco-suiza, hubo excepciones en su filmografía, pero la metodología de la animación de arena que se implementa sobre una mesa de luz potencia el contraste y, a pesar de ciertos matices, tiene, en general, resultados de dos tonos.

Por último, si atendemos al lenguaje cinematográfico podemos relacionar la obra de Claire Parker y Gisèle Ansorge a través de las transformaciones y metamorfosis, que daban lugar a largos planos secuencia que en algunos casos consistían en todo el metraje de la película. A pesar de las diferencias, debidas a las metodologías empleadas, Mary Ellen Bute también intentaba crear secuencias conectadas entre sí generando una sensación de continuidad a lo largo de toda la obra. En el lado opuesto, están las películas de Lotte Reiniger cuyo lenguaje audiovisual es más convencional, a pesar de los efectos especiales. La narrativa cinematográfica y el montaje de sus trabajos es clásico, con planos con diferentes encuadres montados generalmente por corte.

Lo personal y lo profesional de las cinco autoras se vio afectado por cuestiones de género, como no puede ser de otra forma, debido al contexto histórico en el que desarrollaron sus trabajos. Fueron objeto de desigualdades, de falta de financiación y también de consideración, lo cual ha continuado hasta nuestros días, ya que como se ha puesto de relevancia, la mayoría de ellas han recibido poca atención por parte de los historiadores clásicos de la animación. En cuanto a la reivindicación de los derechos de las mujeres solo Smith Dayton era feminista militante y luchó por el sufragio femenino en EEUU a principios del siglo XX. Mary Ellen Bute fundó junto a Cecile Starr la Women 's Independent Film Exchange dedicado a coleccionar, conservar y divulgar la obra de mujeres cineastas de las primeras décadas de los setenta del siglo XX. En el caso de Gisèle Ansorge su trabajo aborda de forma directa cuestiones de género como el cuerpo de las mujeres, su sexualidad, la maternidad y la violencia de la que somos objeto, pero no hemos encontrado un discurso público que aborde o reivindique la igualdad para las mujeres.

Así pues, a pesar de las grandes diferencias en las metodologías para crear imágenes animadas, así como en las producciones realizadas por Helena Smith Dayton, Lotte Reiniger, Claire Parker, Mary Ellen Bute y Gisèle Ansorge, todas ellas inventaron técnicas de animación y desarrollaron carreras cinematográficas de gran relevancia para la historia del cine.

4.4 Conclusiones del objetivo 4

Una vez realizado el estudio teórico compuesto por estos capítulos monográficos, el cuarto objetivo era **diseñar** una metodología propia para crear imágenes animadas, fundamentada sobre la experiencia de las cinco artistas en las que se basa el estudio teórico. Para alcanzar esta meta, se extrajeron los puntos en común entre los procedimientos de trabajo de Helena Smith Dayton, Lotte Reiniger, Claire Parker, Mary Ellen Bute y Gisèle Ansorge. Estas características son la innovación técnica, los procedimientos de animación directa, el trabajo individual, la producción independiente, la infraestructura y tecnología limitadas, y el espacio doméstico o estudio de artista. A partir de estas particularidades metodológicas, se ha diseñado una técnica propia que ha demostrado ser eficaz para alcanzar los objetivos propuestos de creación de imágenes animadas como describiremos a continuación.

Este procedimiento se ha denominado animación *collage* sobre escáner, y consiste en animar piezas de papel sobre la superficie del escáner. Es decir, se van moviendo o reemplazando estas piezas de papel, y tras cada cambio se digitaliza la imagen. La principal ventaja de esta metodología es la simplificación al mínimo de la infraestructura técnica ya que no es necesario usar una cámara, ni un aparato de sujeción de la misma como trípode, monopie o rostrum, así como tampoco se requiere iluminación. En este sentido también facilita el trabajo ya que la intensidad de la luz, y su dominante de color son estables y uniformes, con lo que no hay que adecuarlas en cada sesión de rodaje. Otro beneficio de esta técnica es que el escáner permite, por un lado, que todos los componentes de la imagen queden enfocados por igual y, por otro, es posible digitalizar imágenes a una resolución incluso mayor que las recientes cámaras de 61 megapíxeles. Gracias a la gran resolución obtenida, podemos lograr la captación de detalles que incluso el ojo humano no puede percibir, cómo son las tramas de semitono del papel impreso, o las fibras que resultan con el recorte del mismo.

Como inconvenientes, podemos destacar el tiempo de espera necesario para la digitalización de cada imagen. Si con una cámara la fotografía se realiza de forma inmediata en este caso se requieren unos segundos, lo cual ralentiza la fluidez del proceso. Otra dificultad, no tanto derivada de la técnica en sí como del dispositivo empleado, es la complejidad de trabajar con el espacio limitado de un escáner A3, lo que dificulta tanto la labor en sí, como la complejidad de las imágenes que se pueden realizar. Para futuros proyectos con esta metodología se propone utilizar un dispositivo de mayor tamaño.

Por último, se ha de tener en cuenta que las piezas de papel se sitúan boca abajo con lo que hasta que no se ha digitalizado no se constata el resultado. Esta cuestión no ha afectado a la mayoría de experimentos ya que o bien, estaban diseñadas previamente (Experimento 1), eran siluetas (Experimento 2), o era un material en el que resultaba indiferente su colocación, como la "arena" de papel (Experimento 5). Solo en el trabajo sobre Mary Ellen Bute sí que era necesario comprobar visualmente cómo se superponían las diferentes piezas de papel y las composiciones que se

creaban entre ellas. Como ya se ha apuntado, en el caso de estas seis piezas audiovisuales no era necesario el empleo de fondos ya que no había necesidades narrativas de situar personajes en un contexto, pero en un futuro, sería interesante indagar las posibilidades técnicas para incluir estos elementos sin necesidad de hacerlo en postproducción.

En cuanto a la motivación para escoger el *collage* y no otra técnica artística se debe, por un lado, a una razón personal, ya que es una de las metodologías con las que trabaja su autora. Esta elección está basada en el propio gusto y la trayectoria artística con este medio, que además dota a la producción audiovisual de significados que van más allá de las imágenes que se crean con dicha técnica. Como se ha apuntado en el apartado 3.2.2, el *collage* tiene su origen en los trabajos artísticos realizados por mujeres en el ámbito doméstico. La elección del material gráfico original, las revistas *Labores del Hogar*, busca reforzar esta elección, ya que muchas de las mujeres que se han estudiado realizaban su trabajo dentro de sus casas o de pequeños estudios. El hecho de que, históricamente, se haya atribuido su invención a hombres como Pablo Picasso o Georges Braque, añade una motivación añadida, ya que como en el caso de algunas de las mujeres estudiadas, sus aportaciones se vieron ensombrecidas o fueron atribuidas a sus compañeros hombres. Además, el hecho de rescatar este material antiguo sirve de analogía con el trabajo de recuperar la memoria de mujeres a las que no se ha otorgado tradicionalmente la relevancia que por su trabajo merecen.

En definitiva, podemos afirmar que la metodología de animación sobre escáner, es adecuada para crear imágenes animadas, especialmente mediante la técnica del *collage*, aunque se podrían utilizar otros procesos artísticos como animación de arena o plastilina en plano (siempre protegiendo la superficie del escáner). A pesar de los inconvenientes comentados las ventajas son superiores, y posibilitan un trabajo de calidad técnica con una infraestructura muy limitada.

4.5 Conclusiones del objetivo 5

Una vez diseñado el procedimiento para animar, el quinto objetivo era **producir** una serie de piezas audiovisuales, poniendo en práctica la metodología desarrollada. Esta serie se compone de cinco experimentos y una obra que busca ser el resultado final de este trabajo de tesis, tanto del estudio teórico, como de la experimentación técnica y plástica derivada de dicho estudio. Se han realizado las seis piezas tal y cómo había sido propuesto. A continuación, describiremos los resultados derivados de la ejecución de cada una de ellas, diferenciando entre el éxito o no del procedimiento técnico y el interés plástico de cada pieza.

4.5.1 Experimento 1: Helena Smith Dayton

En este experimento se pretendía emular la animación con plastilina mediante la técnica animación *collage* sobre escáner. La primera conclusión es que no podemos afirmar de forma taxativa que se ha conseguido imitar a la perfección las cualidades de fluidez y blandura de dicho material. Esta cuestión podría mejorarse intercalando

más fotogramas y potenciando con ellos el principio *squash & stretch*. Sin embargo, tanto en lo que se refiere a la calidad estética como con respecto a la fluidez de movimientos que posibilita la combinación de animación *stop-motion* con la animación por sustitución, sí resulta efectivo este experimento. Podemos concluir que la puesta en práctica de esta variante de la técnica animación *collage* sobre escáner resulta prometedora en cuanto a las posibilidades plásticas que ofrece, si bien, por ahora no se ha logrado simular con ella la animación de plastilina.

4.5.2 Experimento 2: Lotte Reiniger

Con esta pieza se buscaba trabajar con la animación de siluetas, fabricando a partir de piezas recortadas una suerte de marionetas articuladas de papel. A nivel metodológico, este ha sido el experimento más sencillo de realizar, ya que las características de la técnica empleada por Reiniger son análogas a las de la animación *collage* sobre escáner. Es posible que, debido a esta similitud, nuestro procedimiento no aporte cualidades plásticas novedosas al resultado obtenido por la animadora alemana, por lo que, aunque este experimento ha resultado altamente efectivo en cuanto a la reproducción de la técnica, resulta de poco interés artístico. Si el objetivo era adaptar una metodología ya existente, como es la animación de siluetas, no se debería haber buscado la mimetización con dicha técnica, sino ampliarla, por ejemplo, empleando texturas, colores e incluso dibujos en las diferentes partes de la marioneta de papel o, por el contrario, fondos con dibujo, textura o color, que complementen la silueta negra,

4.5.3 Experimento 3: Claire Parker

Como se ha explicado en la memoria de este experimento se considera que la simulación de la técnica de animación con *pinscreen* ha resultado fallida. La intención con estas piezas era realizarlas de la forma más manual posible y sólo ha podido ser llevada a cabo mediante el uso de un software de edición audiovisual, con lo que no se cumplía con uno de los objetivos planteados, pero parecía más importante finalizar todos los experimentos que respetar los planteamientos metodológicos iniciales.

El motivo de esta decisión es que resulta prácticamente imposible controlar el gran número de círculos blancos y negros que de forma ordenada debían ir reemplazando unos por otros para crear una imagen reconocible. Podría parecer que el uso de herramientas digitales ha facilitado el proceso, pero ha resultado igualmente muy laborioso. A pesar de estas cuestiones negativas, visionando la pieza, el resultado final tiene cierta calidad plástica, lo que permite concluir, que el realizarla ha tenido cierto interés, aunque sea como prueba de ensayo y error.

4.5.4 Experimento 4: Mary Ellen Bute

En este caso, debido a las múltiples técnicas que utilizaba Bute, se escogió la que parecía más adecuada para realizarla mediante la animación *collage* sobre escáner, la animación de recortes que ella empleó en algunos de sus trabajos. En este caso la falta de previsualización directa de las composiciones realizadas con las

diferentes piezas de papel hacía que el resultado concreto deseado fuera muy difícil de obtener, por lo que, para uno de los planos, hubo de utilizarse herramientas de postproducción. El resto de la animación pudo realizarse satisfactoriamente y el proceso resultaba ágil, fluido y permitía cierto grado de improvisación. En este experimento lo que resulta más interesante plásticamente es la combinación y superposición de tonos, texturas y transparencias.

4.5.5 Experimento 5: Gisèle Ansorge

Para el experimento dedicado a imitar la animación de arena, se recortaron a mano cientos de minúsculas piezas de papel que se iban desplazando sobre la superficie del escáner con la ayuda de un pincel para ir dibujando cada uno de los fotogramas. Los principales inconvenientes de este procedimiento es la dificultad de controlar esa masa de pequeños recortes de papel y la complejidad de dibujar con ella formas reconocibles, lo cual se agrava por el tamaño del escáner empleado. Como contrapartida resulta sorprendente lo fielmente que puede imitar la técnica de animación de arena si nos referimos a fluidez de los movimientos y las transformaciones. También es destacable la cualidad plástica que aportan las diferentes tonalidades, texturas y dibujos del papel impreso, que contribuyen a un resultado más rico y orgánico.

4.5.6 Comparación entre los diferentes experimentos y las metodologías empleadas y conclusiones derivadas

Los cinco experimentos se ejecutaron de forma desordenada, primero el 5, después el 3, a continuación, el 1, luego el 4 y finalmente el 2. El motivo de esta forma de proceder ha sido, por un lado, intentar no privilegiar una técnica sobre otra, así como, dosificar los esfuerzos para no emplear toda la energía al inicio de la producción de las mismas y que esta fuera decayendo en las últimas.

Una vez realizadas las diferentes piezas podemos confrontar los resultados de cada una de ellas en relación a las demás. Desde el punto de vista de la animación todas ellas resultan en mayor o menor medida satisfactorias (excepto el Experimento 3 dedicado a la animación con *pinscreen*), si bien los movimientos pueden ser más fluidos, esto es debido a que la intención era probar cada variante del procedimiento y no obtener un producto final. Para mejorar este aspecto se puede planificar más concienzudamente la animación y hacer que resulte más fluida aumentando la cantidad de *frames* por segundo.

Para realizar la obra final se debían extraer conclusiones de los cinco experimentos y, a partir de estos, escoger una metodología o una combinación de procedimientos para realizar la obra final. En este sentido, se ha determinado que la opción más interesante es la empleada en el Experimento 1, en cuanto al resultado visual y gráfico, y también si nos referimos a la fluidez de los movimientos.

Esta variante de la animación *collage* sobre escáner tiene varias particularidades que la hacen destacar entre las demás. En primer lugar, la variedad de texturas e

incluso dibujos que contiene cada forma recortada y que enriquece enormemente la imagen, dotando a cada plano de una especie de animación secundaria que sucede dentro de las figuras. Por otro lado, el nivel de precisión en cuanto al diseño de estos elementos es muy alto y controlable, opuesto en este sentido a la técnica empleada en el Experimento 5, la animación de "arena" de papel, con lo que se pueden lograr diferentes gradaciones de realismo en función de lo deseado. Además, en cuanto a la animación, esta es la única variante de la animación sobre escáner en la que es posible planificar estrictamente la animación con antelación, incluso se puede crear una animación de referencia mediante herramientas digitales, y una vez se han logrado los movimientos o transformaciones deseadas, se traslada al recorte manual del papel a través de plantillas.

4.5.7 Obra: Las madres, las hijas de las madres

Como ya se ha comentado, para realizar la pieza final, titulada *Las madres. Las hijas de las madres*, se escogió el procedimiento de animación por sustitución empleado en el Experimento 1, al que se incorporó la animación *stop-motion* de hilos de colores también realizada mediante la animación sobre escáner.

En esta obra se ponen en conjunto a las cinco mujeres objeto de esta investigación relacionadas en una suerte de genealogía de animadoras independientes, cuyo trabajo es, por un lado, fruto de un origen común que no se muestra, las artistas que les precedieron, tantas veces invisibilizadas; y, por otro, condición de posibilidad para que mujeres posteriores puedan desarrollar sus trabajos en el campo de la animación sin estar subyugadas al mandato de los hombres.

Como se ha apuntado previamente existe una relación semántica entre los hilos de bordar, las revistas *Labores del hogar* recortadas para la obra y las mujeres animadoras independientes. Estas conexiones nos sirven para reflexionar sobre las diferencias impuestas por la academia y la crítica entre la cultura doméstica y el arte con mayúsculas. Si atendemos a las obras y no a su contexto no deberíamos determinar que es de peor calidad un *collage* realizado en la intimidad de su casa por Marie-Blanche-Hennelle Fournier que los creados por Picasso en su estudio. Esta dicotomía entre artesanía y arte, y entre trabajos artísticos producidos en el hogar y los realizados en un estudio, guarda relación con el hecho de que las obras de muchas mujeres, de gran valor artístico pero realizadas fuera del entorno asignado para el arte, hayan sido minusvaloradas a lo largo de la historia.

Otra de las cuestiones que se plantean en esta pieza es el concepto de la historia como rizoma, en vez de como flecha. Esta idea de explicar el pasado de forma lineal, como una serie de grandes eventos que dan lugar a otros, también es característica de la narrativa patriarcal. Si, por el contrario, pensamos en la historia como rizoma vemos que los hechos suceden en paralelo y que, entre ellos, hay múltiples conexiones y relaciones, como vemos en este árbol en el que las ramificaciones se entrecruzan y se enlazan.

El color, las texturas y los dibujos del material impreso empleado, si bien no tienen un significado evidente más allá de los sutiles atisbos de imágenes de bordados y costuras, enriquecen visualmente el resultado final. Y contienen las connotaciones semánticas que les podemos atribuir debido al origen de estas imágenes, la colección de revistas *Labores del hogar*. La animación, tanto de los movimientos como de las transformaciones, resulta muy fluida en las figuras recortadas, ya que pudo ser planificada, concienzudamente, antes de ser aplicada en las plantillas que se han utilizado para el recorte de cada pieza de papel. La animación de los hilos ha sido mucho más difícil de controlar con lo que no siempre realizan el movimiento con la suavidad requerida o es tan sutil que parece que el hilo esté inmóvil. Esta dificultad para controlar los hilos se ha hecho plausible en los diferentes intentos de realizar el título animado, como ya se ha comentado, una cuestión que no se pudo resolver como se hubiera deseado.

Con esta obra se ha buscado condensar toda la investigación realizada, aunando los conocimientos y experiencias adquiridos tanto a nivel teórico como práctico, y aunque siempre es posible realizar un trabajo mejor, se considera satisfactorio en cuanto a que cumple con las expectativas propuestas. Además, la pieza puede ser empleada y, la metodología utilizada tendrá un recorrido más amplio como detallaremos en el apartado dedicado a las futuras líneas de investigación.

4.6 Conclusiones del objetivo 6

El último objetivo es **establecer** las conclusiones parciales y generales derivadas tanto del estudio teórico como de la parte práctica de la investigación.

En cuanto a las conclusiones parciales se han establecido a través de la consecución de los objetivos específicos. En primer lugar, se ha definido la animación y se ha creado un sistema de ordenación de sus técnicas principales en la era predigital, además se ha relatado la situación de desigualdad e infravaloración de las mujeres en este ámbito profesional y artístico. En segundo lugar, se ha determinado qué mujeres inventaron técnicas de animación en el periodo histórico estudiado: Helena Smith Dayton, Lotte Reiniger, Claire Parker, Mary Ellen Bute y Gisèle Ansorge. A través de capítulos monográficos se han descrito sus metodologías de trabajo y sus obras principales en cuanto a evolución de la técnica. En el apartado práctico de esta investigación, se ha diseñado una metodología de animación novedosa inspirada en las técnicas de las autoras estudiadas y se ha puesto en práctica a través de cinco experimentos audiovisuales y una obra final.

Con respecto a las conclusiones generales podemos decir que, a través de la compleción de los objetivos parciales hemos podido comprobar la hipótesis propuesta. Podemos afirmar que durante la era predigital hubo mujeres que inventaron técnicas de animación de gran trascendencia para la historia del cine y que, basándonos en sus experiencias podemos hoy diseñar nuevas metodologías con las que crear imágenes animadas que conformen una obra audiovisual.

Con este trabajo se ha tratado de sacar a la luz y señalar la relevancia de estas cinco mujeres en la historia de la animación, no sólo por las obras que crearon, sino porque las técnicas que inventaron han tenido una gran trascendencia para este tipo de cine. Esta investigación ha intentado demostrar que Helena Smith Dayton, Lotte Reiniger, Claire Parker, Mary Ellen Bute y Gisèle Ansorge merecen ser situadas en una posición relevante debido a su gran contribución al séptimo arte.

FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN Y DIVULGACIÓN

Una de las líneas de investigación que se abren tras la finalización de esta tesis, es realizar un estudio en profundidad de cara a poder ofrecer a la comunidad académica una propuesta formal de taxonomía que organice las diferentes metodologías para crear imágenes animadas. Esta taxonomía de técnicas de animación tendría una primera parte que incluiría como en esta investigación las técnicas englobadas dentro del cine predigital y una segunda, que abarcaría las técnicas digitales.

Como hemos comentado en las conclusiones, hemos podido constatar que todas las mujeres pioneras de técnicas de animación halladas, son mujeres de clase media, occidentales, blancas, heterosexuales y cis. Otra posible línea de investigación, es indagar si existen pioneras en animación en las primeras décadas de creación cinematográfica en continentes como Asia, África o Latinoamérica, entre mujeres pobres, integrantes del colectivo LGBTQ+, etc. de cara a ampliar la genealogía de mujeres, para incluir la diversidad y la interseccionalidad en la medida de lo posible.

Una idea que se está gestando desde el inicio de la investigación es la publicación de una historia de las mujeres artistas de la animación. Como ya se ha comentado, en la historiografía del medio que nos ocupa, a nivel generalizado las mujeres han sido minusvaloradas y ninguneadas, y, sería interesante, observar una versión de la historia del cine de animación realizado por mujeres. Recientemente la editorial Cátedra ha publicado *Viñetaria: Historia universal de las autoras de cómic* de Diego Salgado y Elisa McCausland. Esta publicación confirma el interés que pueden suscitar este tipo de obras divulgativas. Si bien, lo que se propone es un proyecto a largo plazo, mientras tanto se tratará de difundir los resultados obtenidos en esta investigación a través de publicaciones como artículos académicos, capítulos de libro y comunicaciones en congresos.

Por otro lado, casi mientras se redactan estas líneas, se está gestando un grupo de mujeres investigadoras en animación, provenientes de diferentes universidades. En principio, es una asociación sin carácter formal, pero existen algunos proyectos en marcha como la organización de un Primer Seminario en el que se abordarán líneas de investigación como las mujeres animadoras, o la investigación en animación realizada por mujeres.

Con respecto al apartado práctico de la investigación, también se nos plantean líneas de trabajo futuras. La primera de ellas está relacionada con la técnica de animación implementada, la animación *collage* sobre escáner, en especial la variante empleada en el Experimento 1 y en la pieza *Las Madres. Las hijas de las madres*, es decir, la animación *collage* por sustitución. Pensamos que se puede ampliar esta técnica profundizando en la relación entre figura y contenido, creando un diálogo entre el material impreso y la forma que se recorta con él. En este sentido se han realizado ilustraciones previas a esta investigación, como las publicadas en el

libro *Retrofantástico* (Martinez y Mateu, 2022), pero nunca se ha experimentado este tipo de trabajos en un formato animado.

Otra posibilidad que ofrece la animación *collage* sobre escáner, es la utilización de un componente que forma parte del dispositivo empleado, una tapa con iluminación propia destinada a la digitalización de transparencias y negativo fotográfico. Con este recurso también se pueden ampliar las posibilidades de esta técnica, empleando materiales semitransparentes, por ejemplo, gelatinas y acetatos de diferentes colores.

Una vez finalizada la pieza *Las Madres. Las hijas de las madres*, surge la idea de ampliarla, para incorporar a otras artistas, que sean o no pioneras en técnicas de animación, pero hayan contribuido de forma notable a la historia de este medio.

Finalmente, se tratará de realizar una exposición de carácter artístico y divulgativo en la que se muestren tanto los experimentos como la obra final y que, de una forma didáctica de cuenta también de cuestiones como la trayectoria de las artistas estudiadas, así como de la discriminación y falta de reconocimiento que a nivel histórico han sufrido las mujeres en el campo de la animación.

BIBLIOGRAFÍA, REFERENCIAS Y FUENTES DOCUMENTALES

6.1 BIBLIOGRAFÍA GENERAL SOBRE ANIMACIÓN

- Beckman, K. (Ed.). (2014). *Animating Film Theory*. Duke University Press.
- Bendazzi, Giannalberto. (2003). *Cartoons. 110 años de animación*. Ed. española. Ocho y Medio.
- Bendazzi, Giannalberto. (2015- 2017). *Animation: A World History*. London: Routledge.
- Cholodenko, Alan. (1991). *The Illusion of Life: Essays on Animation*. Sydney: Power Institute of Fine Arts.
- Cholodenko, Alan. (2007). *The Illusion of Life II: More Essays on Animation*. Sydney: Power Institute of Fine Arts.
- Crafton, Donald. (1982). *Before Mickey: Animated Film 1898-1928*. Massachusetts: MIT Press.
- Darley, A. (2007). *Bones of Contention: Thoughts on the Study of Animation*. *Animation*, 2(1), 63-76.
- Dobson, Roe, y Ratelle. (2018). *The Animation Studies Reader*. Bloomsbury USA.
- Encinas, Adrián. (2017). *Animando lo imposible. Los orígenes de la animación stop-motion (1899-1945)*. Madrid: Diábolo Ediciones.
- Faber, Liz y Walters, Helen. (2004). *Animation Unlimited: Innovative Short Films Since 1940*. Harper Design.
- Frank, Hanna. (2019). *Frame by Frame. A Materialist Aesthetics of Animated Cartoons*. Oakland, California: University of California Press.
- Furniss, Maureen. (1998). *Art in motion. Animation Aesthetics*. London: John Libbey & Company Limited.
- Furniss, Maureen. (2008). *The Animation Bible: A Practical Guide to the Art of Animating from Flipbooks to Flash*. New York: Abrams Books.
- Furniss, Maureen (Ed.). (2009). *Animation: Art and Industry*. Indiana University Press.
- Furniss, Maureen. (2017). *Animation: The Global History*. London: Thames & Hudson.
- Halas, John y Manvell, Roger. (1959). *The Technique of Film Animation*. New York: Hastings House.
- Gehman, Chris y Renke, Steve (eds.) *The Sharpest Point, Animation at the end of Cinema*. Toronto: YYZ Books.
- Greenberg, Raz. (2022). *The Animated Text: Definition*. *Journal of Film and Video*, Vol. 63, N°2.
- López Guillermo, Cristina. (2017). *Desarrollo y evolución de las técnicas de animación e influencia en la significación fílmica* (Tesis Doctoral). UCAM

Lorenzo, María. (2021). *La imagen animada. Una historia imprescindible*. Madrid: Diábolo Ediciones.

Pilling, Jayne (Ed.) (1997). *A Reader in Animation Studies*. London: John Libbey & Company Limited.

Russett, Robert y Starr, Cecile. (1976). *Experimental Animation: An Illustrated Anthology*. Van Nostrand Reinhold Co.

Stephenson, Ralph. (1967). *Animation in the Cinema*. London: A. Zwemmer.

Švankmajer, Jan. (2012). *Para ver, cierra los ojos*. Madrid: Pepitas de calabaza.

Taylor, Richard. (2001). *The Encyclopedia of Animation Techniques*. New York: Chartwell Books

Vries, Tjitte y Nul, Ati. (2009). "They Thought it was a Marvel" *Arthur Melbourne-Cooper (1874 - 1961): Pioneer of Puppet Animation*. Rotterdam: Amsterdam University Press.

Wells, Brian. (2011). Frame of Reference: Toward a Definition of Animation. *Animation Practice, Process and Production*. Volume 1 Number 1.

Wells, Paul. (1998). *Understanding Animation*. London: Routledge.

6.2 BIBLIOGRAFÍA SOBRE HISTORIA, CINE, ANIMACIÓN Y GÉNERO

Carter, Erica y Sandberg, Claudia. (2020). Feminism and Women's Cinema (capítulo). En Bergfelder, Carter, Göktürk y Sandberg. (2020). *The German Cinema Book*. British Film Institute.

Gledhill, Christine, y Knight, Julia (Eds.). (2015). *Doing women's film history: reframing cinemas, past and future*. Urbana: University of Illinois Press.

Herguera, Isabel y Begoña Vicario (Eds.). (2004). *Mamá quiero ser artista. Entrevistas a mujeres del cine de animación*. España. Ocho y Medio.

Holt, Natalia. (2019). *The Queens of Animation*. EEUU: Little, Brown & Company.

Leigh, Michele y Mjolsness, Lora. (2020). *She Animates: Soviet Female Subjectivity in Russian Animation*. Film and Media Studies.

Lorenzo, María. (2009). *Una película propia: El autorretrato femenino animado contemporáneo*. Actas del congreso Señas de identidad: 1º Foro Académico sobre Animación V Festival Internacional de Animación Córdoba, ANIMA '09

Manzano, Cristina. (2012). Participación, Repercusión y Representación de la Mujer en el cine de Animación. *Revista Internacional de Ciencias Sociales*, Volumen 1, Número 2.

Martínez, Luz M^a; Biglia, Barbara; Luxán, Marta, Fernández Bessa, Cristina; Azpiazu Carballo, Jokín; Bonet Martí, Jordi. (2014). Experiencias de investigación feminista: propuestas y reflexiones metodológicas. *Athenea Digital*, 14(4), 3-16.

Pilling, Jayne (Ed.) (1992). *Women And Animation: A Compendium*. London: British Film Institute, Exhibition & Distribution Division.

Raaberg, Gwen. (1998). Beyond fragmentation: Collage as feminist strategy in the arts. *Mosaic: a Journal for the Interdisciplinary Study of Literature*; Winnipeg Tomo 31, N.º 3, (Sep 1998): 153-171.

Reynolds, Luci (ed.) (2020). *Women Artists, Feminism and the Moving Image: Contexts and Practices*. Reino Unido: Bloomsbury Academic.

Yébenes, Pilar. (2022). La igualdad de género en el cine de animación. Rompiendo el techo de cristal del sector audiovisual. *COMMUNICATION PAPERS –MEDIA LITERACY & GENDER STUDIES–* Vol.11 - No 22.

Zurian, Francisco y Herrero; Beatriz. (2024). Los estudios de género y la teoría fílmica feminista como marco teórico y metodológico para la investigación en cultura audiovisual. *ÁREA ABIERTA*. Vol. 14, nº 3. Número monográfico "Feminismo, estudios sobre mujeres y cultura audiovisual".

6.3 BIBLIOGRAFÍA ESPECÍFICA SOBRE LAS AUTORAS ESTUDIADAS

6.3.1 BIBLIOGRAFÍA SOBRE HELENA SMITH DAYTON

Baury, Louis. (1915). *Wanted: An American Salon of Humorists*. The bookman.

Dennison, Mariea Caudill (2003). Babies for Suffrage: "The Exhibition of Painting and Sculpture by Women Artists for the Benefit of the Woman Suffrage Campaign". *Woman's Art Journal*, Vol. 24, No. 2 (Autumn, 2003 - Winter, 2004), pp. 24-30.

Devree, Howard (25 de abril de 1943). A Reviewer 's Notebook. *New York Times*.

Douglass, Jason Cody. (2017) Artist, Author, and Pioneering Motion Picture Animator: The Career of Helena Smith Dayton (runner up). *Animation Studies Online Journal*.

Douglass, Jason Cody. (2018). Helena Smith Dayton: An Early Animation Pioneer Whose Films You Have Never Seen. *Animation Studies 2.0*, September 2018.

Encinas, Adrián. (2017). *Animando lo imposible. Los orígenes de la animación stop-motion (1899-1945)*. Madrid: Diábolo Ediciones.

Frierson, Michael. (1993). The invention of Plasticine and use of Clay in Early Motion Pictures. *Film History* Vol. 5, pp.142-157. Great Britain: John Libbery & company.

Frierson, Michael. (1994). *Clay Animation. American Highlights 1908 to the Present*. Twayne Publishers.

Furniss, Maureen. (2017). *Animation: The Global History*. Londres: Thames & Hudson.

Gledhill, Christine y Knight, Julia (Eds.). (2015). *Doing Women's Film History: Reframing Cinemas, Past and Future*. Women and Film History International. University of Illinois Press.

Harbutt, William M. (1897). *Harbutt's plastic method and the use of plasticine in the arts of writing, drawing, & modeling in educational work*. Londres: Chapman & Hall Ltd.

Johnson, Mindy. (sin datar) Biographical Sketch of Helena Smith Dayton. En *Part III: Mainstream Suffragists—National American Woman Suffrage Association*. <https://documents.alexanderstreet.com/d/1009932339>

Melville, Annette y Simmon, Scott. (1993). *Film Preservation 1993: A Study of the Current State of American Film Preservation: Report of the Librarian Of Congress*. Washington, DC: NFPB/LOC. <https://www.loc.gov/film/study.html>

Prieto, Laura R. (2021). Gallery Scrapbook as Suffrage Archive: Macbeth's Suffrage Exhibition. *Archives of American Art Journal*. Vol. 60, N° 1.

Smoodin, Eric. (2014). As the Archive Turned: Writing Film Histories without Films. *The Moving Image: The Journal of the Association of Moving Image Archivists*, 14(2), 96–100.

Starr, Cecile y Russett, Robert. (1976). *Experimental animation: An illustrated anthology*. Van Nostrand Reinhold Co.

Streible, Dan. (2009). The State of Orphan Films: Editor's Introduction. *The Moving Image: The Journal of the Association of Moving Image Archivists*, 9(1), vi–xix. <http://www.jstor.org/stable/41167314>

Wells, Paul. (1998). *Understanding Animation*. London: Routledge.

PUBLICACIONES EN LA PRENSA DE LA ÉPOCA SOBRE HELENA SMITH DAYTON

Fashionable Society Leaders in the new Clay Cartoons. (30 de agosto de 1914) *The Times dispatch*.

Prize Cover Next Week. (6 de enero de 1915). *Puck Magazine*. New York: Puck Publishing Corporation,

Hartford Woman Wins 250\$Prize. (7 de febrero de 1915). *The Hartford Courant*.

Caricatures in Clay Are Her Contribution. (28 de febrero de 1915). *New York Tribune*.

Brilliant Women in White in Fifth Avenue Parade for Votes. (23 de octubre de 1915). *The evening world*. New York.

Motion Picture Comedies in Clay. (18 de diciembre de 1916). *Scientific American*. Vol. 115 n° 25.

Comedy in Clay. (1916). *The Green Book Magazine*. Vol. 16 n° 5.

Woman's Place, If You Insist, Is in the Home; but Who's Going to Fuss About It If She Wants to Earn \$10,000 Or So a Year Somewhere Else? (17 de diciembre de 1916). *New York Tribune*, p.57.

Statues that Run, Dance, and Fight. (2 febrero de 1917) *Popular Science Monthly* vol. 90, pp. 257-258.

Romeo and Juliet – In Clay! (2 de noviembre de 1917). *Film Fun*, p. 434.

Pride Goeth Before a Fall. (8 de diciembre de 1917). *The moving picture world*.

6.3.2 BIBLIOGRAFÍA SOBRE LOTTE REINIGER

Bastiancich, Alfio. (1980). Entrevista con Lotte Reiniger. En Pilling, Jayne (Ed.) (1992). *Women And Animation: A Compendium*. London: British Film Institute, Exhibition & Distribution Division.

Bendazzi, Giannalberto. (2003). *110 años de animación*. Ed. española. Ocho y Medio.

- Cowan, Michael. (September 2013) The Ambivalence of Ornament: Silhouette Advertisements in Print and Film in Early Twentieth-Century Germany. *Art History*, pp. 784-809.
- Encinas, Adrián. (2017). *Animando lo imposible. Los orígenes de la animación stop-motion (1899-1945)*. Madrid: Diábolo Ediciones.
- Flórez, David. (2011). *The TDS Files (XIV): Die Abenteuer des Prinzen Achmed, Lotte Reiniger*. <https://encirculos.blogspot.com/2011/09/tds-files-xiv-die-abenteuer-des-pinzen.html>
- Furniss, Maurene. (2017). *Animation: The Global History*. London: Thames & Hudson.
- Grace, Whitney. (2017). *Lotte Reiniger: Pioneer of Film Animation*. EEUU: McFarland & Co Inc.
- Ginard, Pere. (2009). *Eclipses de luna: El cine animado de Lotte Reiniger*. Educación y biblioteca nº74.
- Grant, John. (2001). *Masters of Animation*. London: BT Batsford. (pp. 179-180).
- Guo Chunning, Maggie. (2019) The Echo of Women through Silent Paper Cut-Out Animation: "Scissorhands" Lotte Reiniger's Reflection through Body Language. *Twisted Dreams of History. Vol. 4 Perspective on Propaganda, Ideology and Animation* pp.196-208. AGH University of Science and Technology Press.
- Halas, John y Manvell, Roger. (1976). *The Technique of Film Animation*. London & New York: Focal Press Limited.
- Lorenzo, María. (2013). Lotte Reiniger: luces y sombras de la animación alemana de entreguerras. *Mujeres para la historia*.
- Moritz, William. (1996). Some Critical Perspectives on Lotte Reiniger. *Animation journal* 5.1 (otoño).
- Palfreyman, Rachel. (2011). Life and Death in the Shadows: Lotte Reiniger's Die abenteuer des Prinzen Achmed. *German Life and Letters* 64:1 (January).
- Petter, Tashi. (2022). 'One Out of Harmony with Her Own Time': Lotte Reiniger, Anachronism and Doing Animation History through Film Society Reconstruction. *Animation: an interdisciplinary journal* 2022, Vol. 17(1) 70–87.
- Raganelli, Katja. (1999). *Lotte Reiniger: Homage to the Inventor of the Silhouette Film*. Entrevista a Walter Schobert.
- Reiniger, Lotte. (1936). *Scissors Make Films*. Published by British Film Institute, *Sight and Sound*, spring 1936. pp.13.
- Reiniger, Lotte. (1938). *Coloured Shadows*. The Cine Technician, julio-agosto 1938.
- Reiniger, Lotte. (1970). *Shadow Puppets, Shadow Theaters, and Shadow Films*. Boston: PLAYS, INC.
- Reiniger, Lotte. (1970). The Adventures of Prince Ahmed, or What may Happen to Somebody Trying to Make a Full Length Cartoon in 1926. *Silent picture* nº 8, pp. 2-4.

Reiniger, Lotte. (1972). Carta a Giannalberto Bendazzi. En Bendazzi, Giannalberto. (2003). *110 años de animación*. Ed. española. Ocho y Medio.

Rochester, Katherine. (2016). Close-Ups and Fast Cuts: Physiognomy, Choreography, and the Silhouette Films of Lotte Reiniger. Capítulo del libro *Physiognomisches Schreiben* (pp.243-264). Alemania: Editorial Nomos.

Rochester, Katherine. (2015). Animating Ornament in "The Adventures of Prince Achmed". Catálogo de la exposición *Animation and Avant-garde. Lotte Reiniger and Absolute Film*. Stadtmuseum Tübingen y Filmmuseum Düsseldorf.

Schönfeld, C. (2006). Lotte Reiniger and the Art of Animation. En Schönfeld, C.(Ed.) *Practicing Modernity: Female Creativity in the Weimar Republic*. Würzburg: Königshausen & Neumann, 169-85.

Sterritt, David. (2020). *The Animated Adventures of Lotte Reiniger*. Quarterly Review of Film and Video.

Taylor, Vivian K. (2011). *National Identity, Gender, and Genre: The Multiple Marginalization of Lotte Reiniger and The Adventures of Prince Achmed*. South Florida: USF Tampa Graduate Theses and Dissertations.

Tello, Lucía. (2023). Lotte Reiniger: animación, expresionismo, Jugendstil y narrativa visual de vanguardia frente a la conceptualización abstracta del Cinéma Pur. *Espacio, Tiempo y Forma*. Serie VII, Historia del Arte, (11), pp. 33–58.

Wells, Paul. (1998). *Understanding Animation*. London: Routledge.

Isaacs, John. (1970). Documental *The Art of Lotte Reiniger*.

6.3.3 BIBLIOGRAFÍA SOBRE CLAIRE PARKER

Alexeïeff, Alexandre (1957). L'écran d'épingles. *Le technicien du film* n°28.

Alexeïeff, Alexandre. (2016). *Ecrits et entretiens sur l'art et l'animation (1926-1981)*. Texto seleccionado, presentado y anotado por Dominique Willoughby. Francia: PUV Presses Universitaires de Vincennes.

Barrés, Patrick. (2019). *Les inventions cinégraphiques d'Alexandre Alexeïeff et Claire Parker, ou comment «voir clair les yeux fermés*. Création collective au cinéma.

Bendazzi, Giannalberto (ed). (2001). *Alexeïeff, Itinerary of a Master*. Paris: Dreamland editeurs.

Bendazzi, Giannalberto. (2003). *110 años de animación*. Ed. española. Ocho y Medio.

Bendazzi, Giannalberto. (2015- 2017). *Animation: A world history*. London: Routledge.

Bendazzi, Gianalberto. (2020). *Alosha & Claire*. Animation Studies Online Journal.

Bertherat, Camille. (2016). Alexandre Alexeïeff, Claire Parker et l'écran d'épingles: de la gravure à la gravure animée. Université de Genève.

Encinas, Adrián. (2017). *Animando lo imposible. Los orígenes de la animación stop-motion (1899-1945)*. Madrid: Diábolo Ediciones.

Faber, Liz y Walters, Helen. (2004). *Animation Unlimited: Innovative Short Films Since 1940*. Harper Design.

Furniss, Maureen. (1998). *Art in motion. Animation Aesthetics*. London: John Libbey & Company Limited.

Furniss, Maureen. (2017). *Animation: The Global History*. London: Thames & Hudson.

Gadassik, A. (2015). *Assembling Movement: Scientific Motion Analysis and Studio Animation Practice*. *Discourse*, 37(3), 269–297.

Halas, John y Manvell, Roger. (1976). *The technique of film animation*. New York: Hastings House.

Halas, John. (1987). *Masters of animation*. London: BBC Books.

De León Yong, María Tania. (2004). *El grabado en relieve animado: estudio de técnicas para su realización y su desarrollo en México a partir de 1990*. (Tesis de doctorado). Universidad Politécnica de València.

Lopes, Pedro Faria. (1995). *The Pinscreen in the Era of the Digital*. Festival de Annecy, 1995. [Imagehttp://www.writer2001.com/lopes.htm](http://www.writer2001.com/lopes.htm)

Parker, Claire y Alexeieff, Alexandre. (1934). *New Abstract Process*. *Cinema Quarterly* Vol. 8 Otoño 1934.

Parks, Corrie Francies. (2016). *Fluid frames: Experimental Enimation with Sand, Clay, Paint, and Pixels*. CRC Press Taylor & Francis Group.

Russett, Robert y Starr, Cecile. (1976). *Experimental Animation: An Illustrated Anthology*. Van Nostrand Reinhold Co.

Wells, Paul. (1998). *Understanding Animation*. London: Routledge.

6.3.4 BIBLIOGRAFÍA SOBRE MARY ELLEN BUTE

Betancourt, Michel. (2013). *The history of Motion Graphics: from Avant-garde to Industry in the United States*. EEUU: Wildside Press.

Bute, Mary Ellen. (1954). *ABSTRONICS. An Experimental Filmmaker Photographs. The Esthetics of the Oscillograph*. *Films in Review* Vol. 5, No. 6 (June-July 1954).

Bute, Mary Ellen. (1941). *Light * Form * Movement * Sound*. EEUU: Design Magazine.

Bute, Mary Ellen. *Reaching for Kinetic Art*. *Field of Vision*, No. 13, Spring 1985.

Bute, Mary Ellen. *Statement I y Statement II. Articulated Light. The Emergence of abstract film in America* (Catálogo publicado en 1995). Harvard Film Archive & Anthology Film Archives p.8.

Bute, Mary Ellen. (sin datar, pero por el contenido ha de corresponder en torno a 1950). *Film Music: New Film Music for New Films*. Beinecke Rare Book and Manuscript Library. Colección Mary Ellen Bute de Kit Smyth Basquin. Universidad de Yale.

Faber, Liz y Walters, Helen. (2004). *Animation Unlimited. Innovative short films since 1940*. EEUU: Harper Design.

Foster, Gwendolyn Audrey y Winston-Dixon, Wheeler (Eds.). (2002). *Experimental Cinema, The Film Reader*. Routledge.

Gengaro, Christine Lee. (2006). Art Music in the Abstract Animated Films of Oskar Fischinger and Mary Ellen Bute: Form, Structure, and Narrative. *RESONANCE INTERDISCIPLINARY JOURNAL*, primavera 2006. EEUU: University of Southern California.

Foster, Gwendolyn Audrey. (1995). *Women film directors: An international bio-critical dictionary*. EEUU: ETD Collection for University of Nebraska – Lincoln.

Jacobs, Lewis. (1947). Experimental Cinema in America: (Part One: 1921-1941). *Hollywood Quarterly*, Vol. 3, No. 2 (Winter, 1947-1948).

Jacobs Lewis. (1949). Avant-garde Production in America. En Manvell, Roger (Ed.). (1949). *Experiment in the film*. Reino Unido: Grey Walls Press.

Johnston, Andrew R. (2021) *Pulses of Abstraction: Episodes from a History of Animation*. EEUU: University of Minnesota Press.

Leigh, Michelle. (2012). *Animated Music: Early Experiments with Generative Art*. XV Jornadas de Arte Generativo.

Manvell, Robert (Ed.). (1949). *Experiment in the Film*. Reino Unido: Grey Walls Press.

Moen, Kristian. (2019). Expressive Motion in the Early Films of Mary Ellen Bute. *Animation: an interdisciplinary journal*, Vol. 14(2) pp. 102–116.

Naumann, Sandra. (2015). The Expanded Image: On the Musicalization of the Visual Arts in the Twentieth Century. *Audiovisuology, A Reader*, Vol. 1: Compendium, Vol. 2: Essays, Verlag Walther König, Köln 2015, pp. 504-533.

Rabinovitz, Lauren. (1995). Mary Ellen Bute. En Horak, Jean Chistopher (Ed.) *Lovers of cinema: the first American film avant-garde, 1919-1945*. EEUU: University of Wisconsin Press.

Rabinovitz, Lauren. (1995). *Tarantella. Lovers of Cinema: The First American Film AvantGarde 1919-1945*. University of Wisconsin Press.

Roncero Palomar, Ricardo. (2017). Sinestesia y ritmo. El camino hacia el cine absoluto. *Index. comunicación*. nº7 (2017) pp. 127-156.

Russet, Robert. (2009). *Hyperanimation*. Indiana University Press. John Libbey Cinema and Animation.

Schiff, Lillian. (1984) The Education of Mary Ellen Bute. *Film Library Quarterly* Vol. 17, nº2. En Pilling, Jayne (Ed.) (1992). *Women And Animation: A Compendium*. London: British Film Institute, Exhibition & Distribution Division.

Smyth Baskin, Kit. (1998). Mary Ellen Bute: Energy in Motion. *Angles: Women working in film & video* nº 3.

Smyth Baskin, Kit. (2020). *Mary Ellen Bute: Pioneer Animator*. John Libbey & Co Ltd.

Starr, Cecile. (1995). *Mary Ellen Bute*. Catálogo de la exposición comisariada por Bruce Posner *Articulated Light: The emergence of abstract film in America*. Harvard Film Archive & Anthology Film Archives

6.3.5 BIBLIOGRAFÍA SOBRE GISÈLE ANSORGE

Ansorge, Gisèle. (1977). En *Playing with Sand*. Int. Coordinating Bureau of Institutes of Animation. BILLFA Infor. N° 6 (1977). Chicago: BILLFA

Ansorge, Nag. (1998). *Le Film d'Animation en Psychiatrie. Hôpital de Cery (Lausanne) - 1962 à 1981*.

Bendazzi, Giannalberto. (2015- 2017). *Animation: A World History*. London: Routledge.

Furniss, Maureen. (1998). *Art in Motion. Animation Aesthetics*. London: John Libbey & Company Limited.

Furniss, Maureen. (2008). *The Animation Bible: A Practical Guide to the Art of Animating from Flipbooks to Flash*. New York: Abrams Books.

González-Monaj, Raúl. (2008). *La animación de tóner, procesos y principios*. (Tesis Doctoral) UPV (Universidad Politécnica de Valencia).

González-Monaj, Raúl. (2013). *Principios, procesos y aplicaciones de la animación de tóner*. Actas del III Foro Académico Internacional Sobre Animación VII Festival Internacional de Animación de Córdoba ANIMA2013.

Halas, John. (1970). *Art in Movement: New Directions in Animation*. New York: Hastings House

Hofmann, Chloé. (2015). *Les Poupées de Nag et Gisèle Ansorge (1958-1963) Techniques et pratiques*. TFM Maîtrise universitaire ès lettres en histoire et esthétique du cinéma, Universidad de Lausanne.

Hofmann, Chloé. (2020). Observer et décrire les gestes de l'animateur de sable. L'exemple de Gisèle Ansorge. *Écrans*, n° 13, 2020 – 1, Techniques et machines de cinéma, objets, gestes, discours, pp. 137-151.

Küttel, Eva. (2006). Die Poesie bewegten Sandes - Die Sandanimationen von Gisèle und Nag Ansorge. *Cinema* n°56 enero 2006, pp. 54-61.

Lorenzo Hernández, María. (2017). César Díaz Meléndez: commissioned animator de día, animador independiente de noche. *Con A de Animación* n° 7, pp. 60-68.

Lorenzo Hernández, María. (2009). Una película propia: El autorretrato femenino animado contemporáneo. Reflexiones sobre la animación. Actas del congreso Señas de identidad: 1º Foro Académico sobre Animación V Festival Internacional de Animación Córdoba, ANIMA '09.

Mausset, Jean baptiste. (2013). De «Beaux-arts mystérieux» en «portraits inachevés» : la représentation éludée du plasticien au travail dans le cinéma des premiers temps. En Gilles Mouëllic et Laurent Le Forestier (dir.), *Filmer l'artiste au travail*. Rennes, PUR, Le Spectaculaire.

Parks, Corrie. (2016). *Fluid Frames: Experimental Animation with Sand, Clay, Paint, and Pixels*. Routledge.

Plantier, Luc (1994). *Pris dans les sables mouvants, Gisèle et Nag Ansoerge*. Centre International du Cinéma d'Animation, Festival d'Annecy.

Vicario, Begoña (2001). Introducción a la animación de arena. En *Revista Píxel*, N° 4. Norma editorial. Págs. 74-78.

Wells, Paul. (1998). *Understanding Animation*. London: Routledge.

Wells, Paul. (2018). *Zepo: Frames of reference in sand animation*. Short Film Studies Volume 8 Number 1.

6.4 BASES DE DATOS ONLINE

<https://greatwomenanimators.com/>

<https://lantern.mediahist.org/>

<https://mediahistoryproject.org/>

<https://archive.org/>

<https://www.loc.gov/>

<https://www.hathitrust.org/>

6.5 DVDS

Lotte Reiniger. The Fairy Tale Films, DVD. (2008). Reino Unido: Primrose Productions

Alexeïeff. Le cinéma d'épingle, DVD. (2005). Francia: Cinedoc.

Visual music (1947-1986), DVD. (2017). EEUU: Center of Visual Music

Pris dans les sables mouvants, DVD. (2005). Suiza: GSFA - Film d'animation Suisse

ANEXO. FILMOGRAFÍAS COMPLETAS

7.1 FILMOGRAFÍA COMPLETA DE HELENA SMITH DAYTON

Battle of the Suds

Guerra de la espuma

1916

Dirección y animación: Helena Smith Dayton

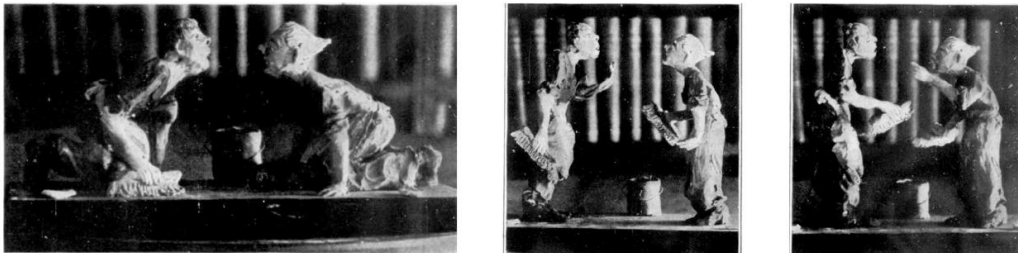


Figura 228. Fotogramas de la película *Guerra de la espuma*.

Battle of the suds, es la primera película de Smith Dayton de la que se tiene constancia. En la obra dos limpiadoras emprenden una batalla lanzando espuma de sus cubos. Como ya se ha comentado, y según una cita de un reportaje aparecido en *Scientific American* en febrero de 1917, para esta película, Smith Dayton, modeló cientos de figuras de arcilla, anticipando la técnica que después desarrollaría el animador húngaro George Pal.

Animated Sculpture

Escultura animada

1916

Dirección y animación: Helena Smith Dayton



Figura 229. Fotogramas de la película *Animated sculpture*.

Animated Sculpture, fue la segunda película de Smith Dayton, constaba de al menos dos escenas diferentes, en la primera (Figura 229) vemos a un grupo de coristas bailando y la orquesta tocando música.

En la otra escena que forma parte de esta película, vemos a un señor con chistera y a una serpiente que le planta cara, aterrizando al elegante caballero.

Romeo and Juliet

Romeo y Julieta

1917

Guion: Helena Smith Dayton basado en la obra de William Shakespeare *Romeo y Julieta*

Dirección y animación: Helena Smith Dayton

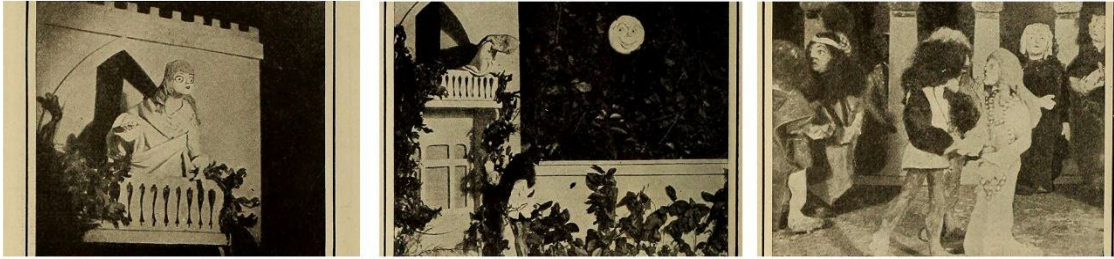


Figura 230. Fotogramas de la película *Romeo y Julieta*.

Romeo y Julieta es la película más compleja de la que se tiene constancia, diferentes escenas, con distintos decorados realizados con materiales como madera y cartón pintado, y personajes con pelo y ropajes realizados con diversos tejidos.

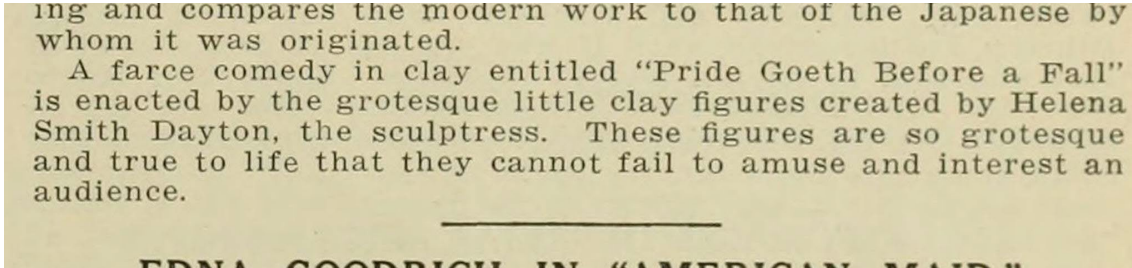
Pride Goeth Before a Fall

La soberbia precede a la caída

1917

Producción: Pathé

Dirección y animación: Helena Smith Dayton



ing and compares the modern work to that of the Japanese by whom it was originated.

A farce comedy in clay entitled "Pride Goeth Before a Fall" is enacted by the grotesque little clay figures created by Helena Smith Dayton, the sculptress. These figures are so grotesque and true to life that they cannot fail to amuse and interest an audience.

EDNA COODRICH IN "AMERICAN MAID"

Figura 231. Nota de prensa aparecida en diciembre de 1917 en *The moving picture world* sobre el estreno de la película.

Pride Goeth Before a Fall formó parte del programa Argus Pictorial número 2, de la compañía Pathé, pero no se han encontrado imágenes u otra documentación de la que podamos dilucidar el argumento o personajes de la obra.

Banquets

Banquetes

1917

Producción: Pathé

Dirección y animación: Helena Smith Dayton

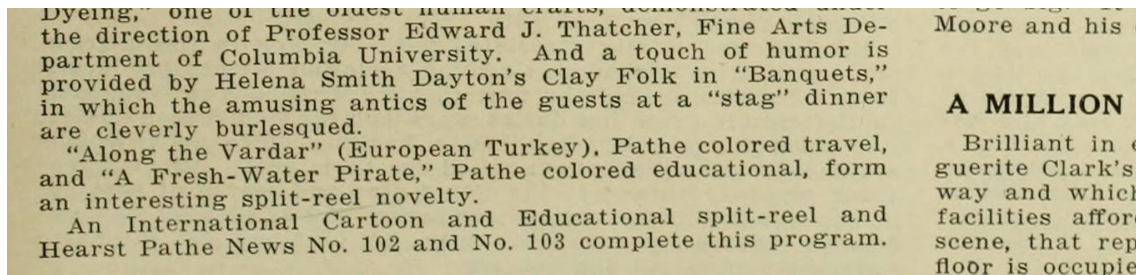


Figura 232. Nota de prensa aparecida en diciembre de 1917 en *The moving picture world*.

Banquets formó parte del programa Argus Pictorial número 3, y de la misma forma que en *Pride Goeth Before a Fall*, no se han podido encontrar imágenes sobre la obra. Lo único que se conserva es una nota de prensa publicada en *The moving picture world*, en la que se resume el argumento de la película: "en la que las divertidas payasadas de los invitados a una cena de gala son inteligentemente divertidas"⁵⁵⁶.

⁵⁵⁶ Pathé program. Three Scintillating stars head the schedule with the Argus Pictorial, a scenic and The News Reel. (15 de diciembre de 1917). *The moving picture world*.

7.2 FILMOGRAFÍA COMPLETA DE LOTTE REINIGER

Rübezahls Hochzeit

La boda de Rubezahl

1916

Alemania

Producción: Unión Projection AG (UPAG)

Dirección: Paul Wegener

Intertítulos: Lotte Reiniger

Después de asistir a una charla de Paul Wegener entre 1915 y 1916, Lotte Reiniger entró a formar parte del grupo de teatro de Max Reinhardt, del que Wegener formaba parte. A partir de este momento Reiniger comenzó a colaborar con este director realizando intertítulos, como en *Rübezahls Hochzeit*, y más adelante efectos especiales y animación.

Der Fremde Fürst

El príncipe extranjero

1916

Alemania

Producción: Unión Projection AG (UPAG)

Dirección: Paul Wegener

Intertítulos: Lotte Reiniger

En estos primeros años, en los que Lotte Reiniger logró introducirse en el mundo del cine realizó también los intertítulos de la película *Der fremde Fürst*, dirigida por Paul Wegener.

Die Schöne Prinzessin von China

La bella princesa de China

1918

Alemania

Producción: Unión Projection AG (UPAG)

Dirección: Rochus Gliese

Intertítulos: Lotte Reiniger

Die schöne Prinzessin von China fue la primera película de Rochus Gliese en la que Lotte Reiniger colaboró diseñando los intertítulos, y, también, en el diseño y confección de decorados, utillería y vestuario. Esta obra tiene la particularidad de que, aunque es una película de imagen real, los actores y actrices están grabados como siluetas, gracias a la iluminación a contraluz.

Apokalypse

Apocalipsis

1918

Alemania

Dirección: Rochus Gliese

Intertítulos: Lotte Reiniger

En la segunda colaboración con Rochus Gliese, Reiniger pudo introducir unas escenas de animación de siluetas primitiva, para narrar los horrores de la I Guerra Mundial. Además, realizó el rótulo con el título de la película, así como los intertítulos.

Der Rattenfänger von Hameln

El flautista de Hamelin

1918

Alemania

Producción: UFA

Dirección: Paul Wegener

Intertítulos y escenas de animación de siluetas: Lotte Reiniger

En esta película, además de los intertítulos, Reiniger tuvo la ocasión de colaborar realizando efectos especiales y una escena de animación de siluetas de madera, en la que se representaban las famosas ratas del cuento adaptado de una leyenda alemana por los Hermanos Grimm.

Das Ornament des verliebten Herzens

El ornamento del corazón enamorado

1919

Alemania

Producción: Hans Cürlis en el Institut für Kulturforschung, Berlín

Guion, dirección y animación: Lotte Reiniger

Colaboradores: Carl Koch, Berthold Bartosch y Helmut Krünger

4'

Link al video: <https://vimeo.com/409829971>

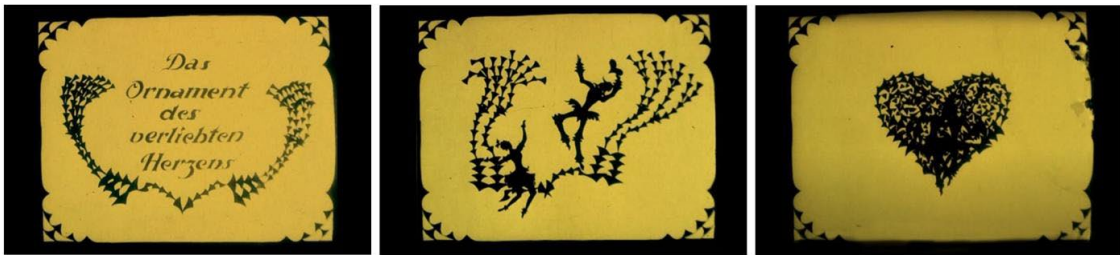


Figura 233: Fotogramas de la película *Das Ornament des verliebten Herzens*.

La primera película dirigida por Lotte Reiniger es *Das Ornament des verliebten Herzens*, producida y realizada por el Institut für Kulturforschung, es una coreografía sentimental de dos amantes cuyas emociones representadas por una guirnalda, van cambiando a lo largo de la obra.

Amor und das standhafte Liebespaar

Amor y los enamorados perseverantes

1920

Alemania

Producida por Hans Cürdis en el Institut für Kulturforschung, Berlín

Guion, dirección y animación: Lotte Reiniger

Colaboradores: Carl Koch y Helmut Krünger

12'



Figura 234. Imagen extraída de la película *Amor und das standhafte Liebespaar*

La segunda película dirigida y animada por Reiniger no ha podido ser visionada, pero reproducimos aquí los comentarios de Lucía Tello sobre la artista alemana:

A pesar de que no muestra un cuidado excesivo en los fondos, ya se perciben elementos expresionistas, con unos protagonistas angulosos (destacan las manos de uno de los personajes, semejantes a las del propio Nosferatu) y la inclusión de animales y personajes perversos. El claroscuro se hace aquí más evidente, imbuyendo al cortometraje del espíritu tenebroso del expresionismo. Los fondos mágicos también aluden a su propensión fantástica⁵⁵⁷.

⁵⁵⁷ Tello, Lucía. (2023). Lotte Reiniger: animación, Expresionismo, Jugendstil y narrativa visual de vanguardia frente a la conceptualización abstracta del Cinéma Pur. *Espacio, Tiempo y Forma*. Serie VII, Historia del Arte, (11), pp. 33–58.

Das Geheimnis der Marquisin

El secreto del marqués

1920

Alemania

Producida por Julius Pinschewer

Guion de Julius Pinschewer y Lotte Reiniger para un anuncio de crema Nivea

Dirección: Julius Pinschewer y Lotte Reiniger

Animación de Lotte Reiniger

Música: John Marsalis

2' 30''

Link al video: <https://www.youtube.com/watch?v=ZG-z-bTRgto>



Figura 235: Fotogramas de la película *Das Geheimnis der Marquisin*.

Anuncio encargado por el empresario de la publicidad Julius Pinschewer para la popular marca cosmética Nivea. Debido a las características del producto que prometía una piel “blanca como la nieve”, para realizar este trabajo, Reiniger optó en vez de por sus características siluetas negras, por una imagen invertida, es decir, siluetas blancas sobre fondo negro. Aunque no se ha podido comprobar si esto se realizó en laboratorio o la artista trabajó con cartulina blanca sobre fondo negro, aunque parece más lo primero ya que no se detectan las juntas entre las diferentes partes que componen las marionetas de papel.

Die Barcarolle

La barcarola

1920

Producida por Julius Pinschewer

Alemania

Adaptación libre de la obra de William Shakespeare Romeo y Julieta para un anuncio de Pralinés Mauxion

Dirección: Julius Pinschewer y Lotte Reiniger

Animación de Lotte Reiniger

5 ‘



Figura 236: Fotogramas de la película *Die barcarolle*.

Como *Das Geheimnis der Marquisin*, *Die Barcarolle* es una película publicitaria encargada por Julius Pinschewer, en este caso, para anunciar los chocolates de la empresa Mauxion GmbH.

Der verlorene Schatten

La sombra perdida

1921

Alemania

Producción: Unión Projection AG (UPAG)

Dirección: Rochus Gliese

Interfóculos y escenas de animación: Lotte Reiniger

En esta tercera colaboración con el director Rochus Gliese, Reiniger realizó los títulos de crédito, efectos especiales y algunas escenas de animación de siluetas.

Der fliegende Koffer

La maleta volante

1921

Alemania

Producida por Hans Cürlis en el Institut für Kulturforschung, Berlín

Basada en un cuento de Hans Christian Andersen

Guion, dirección y animación: Lotte Reiniger

Colaborador: Carl Koch

9'

Link a la película: https://www.youtube.com/watch?v=KSuWa_D5M-Q



Figura 237: Fotogramas de la película *Der fliegende Koffer*.

Esta es la primera película en la que Reiniger se adentró en los temas orientales, que junto a los cuentos de hadas fueron una inspiración para la autora a lo largo de toda su carrera.

Der Stern von Bethlehem

La estrella de Belén

1921

Alemania

Producida por Hans Cürlis en el Institut für Kulturforschung, Berlín.

Guion, dirección y animación: Lotte Reiniger

Colaborador: Carl Koch

11'

Der Stern von Bethlehem de 1921 es la primera de las dos versiones que Reiniger realizó sobre el mismo tema. La segunda, de 1956, fue realizada con animación de siluetas sobre fondos de color.

Aschenputtel

Cenicienta

1922

Alemania

Basada en un cuento de los hermanos Grimm

Producida por Hans Cürlis en el Institut für Kulturforschung, Berlín

Guion, dirección y animación: Lotte Reiniger

Colaboradores: Carl Koch, Toni Rabold y Alexander Kardan

13'



Figura 238. Fotogramas de la película *Aschenputtel*.

Esta es la primera película en la que Reiniger hizo incursión en los cuentos de hadas clásicos que se convirtieron en la base narrativa de gran parte de las obras de su filmografía. Esta película tiene una escena inicial muy llamativa, en la que Reiniger muestra el proceso técnico utilizado en la creación de la obra, como vemos en la Figura 238.

Dornröschen

La bella durmiente

1922

Alemania

Basada en un cuento de los hermanos Grimm

Producida por la compañía Sochatschewer, Berlín

Guion, dirección y animación: Lotte Reiniger

Colaboradores: Carl Koch y Alexander Kardan

10'

Como ocurre con *Aschenputtel* y *Der Stern von Bethlehem*, *Dornröschen* tiene una primera versión de los años 20, que no ha podido ser visionada, y una segunda de mitad de los 50, cuando un contrato obligó a Reiniger a realizar más de diez películas en un sólo año.

Die Nibelungen

Los nibelungos

1924

Alemania

Producción: Erich Pommer

Dirección: Fritz Lang

Secuencias de animación: Lotte Reiniger y Walter Ruttmann

Música: Gottfried Huppertz



Figura 239. Fotogramas de la película *Die Nibelungen*, 1924, Fritz Lang.

En el conjunto de dos películas, conocido como *Die Nibelungen*, dirigidas por Fritz Lang en 1924, Lotte Reiniger y Walter Ruttmann, realizaron la escena de un sueño protagonizada por algunas aves. Esta secuencia se realizó de forma paralela a la producción de *Die Abenteuer des Prinzen Achmed*, lo que resulta evidente, ya que utilizaron la misma combinación de animación de fluidos y siluetas que en el largometraje de Reiniger.

Die Abenteuer des Prinzen Achmed

Las aventuras del príncipe Achmed

1926

Alemania

Basada en Las 1001 noches

Producida por la compañía Comenius Film y Louis Hagen

Director de producción: Carl Koch

Guion, dirección y animación: Lotte Reiniger

Música: Wolfgang Zeller (composición original para orquesta)

Colaboradores: Carl Koch, Walter Ruttmann, Berthold Bartosch, Alexander Kardan y Walter Türk

65'



Figura 240. Fotogramas de la película *Die Abenteuer des Prinzen Achmed*.

Die Abenteuer des Prinzen Achmed fue el primer largometraje de animación realizado en Europa, y también el primero dirigido por una mujer, además es el más antiguo que se conserva. En esta obra Reiniger pone al servicio de una narración extraída de Las 1.001 noches su técnica de animación de siluetas, combinada con efectos realizados por los artistas Walter Ruttmann y Berthold Bartosch.

Heut' tanzt Mariett

Hoy Mariett baila

1927

Alemania

Dirigida por Friedrich Zelnik

Efectos y siluetas animadas: Lotte Reiniger

Para esta película de imagen real, Reiniger creó una secuencia inicial en el que una cigüeña encuentra a una niña cerca de un estanque y la deposita en la casa de un alcalde de un pequeño pueblo holandés. A partir de ese momento, la obra narra la trayectoria de esta niña hasta convertirse en una famosa artista.

Dr. Dolittle und seine Tiere

El Doctor Dolittle y sus animales

1928

Alemania

Basada en el libro de Hugh Lofting

Producida por Deutsche Werk Film

Guion, dirección y animación: Lotte Reiniger

Colaboradores: Carl Koch y Berthold Bartosch

Música: Arreglos de Paul Dessau sobre composiciones propias, de Kurt Weill, Paul Hindemith e Igor Stravinsky

Parte 1: 11'. Parte 2: 9'. Parte 3: 10'



Figura 241: Fotogramas de la película *Dr. Dolittle und seine Tiere*.

Sabemos que esta película aspiraba a ser un largometraje, pero Reiniger solo pudo completar 30 de los 65 minutos previstos. La película narra la historia de un médico que es capaz de comunicarse con los animales debido al gran amor que siente por ellos. La parte del metraje que Reiniger logró completar incluyen las historias *El viaje a África*, *Dr. Dolittle en peligro* y *En la guarida del león*.

Der Scheintote Chinese

El chino cataléptico o El chino que fingió su propia muerte

1928

Alemania

Producida por Comenius Film, Berlín

Guión, dirección y animación: Lotte Reiniger

Colaborador: Carl Koch

9'



Figura 242: Fotogramas de la película *Der Scheintote Chinese*.

En esta película, Reiniger retomó la temática oriental y, en este caso, realizó una obra ambientada en China donde ya había ubicado una de las escenas de *Die Abenteuer des Prinzen Achmed*.

Zehn Minuten Mozart

Diez minutos de Mozart

1930

Alemania

Producida por Melophone Films, Berlín

Guion, dirección y animación: Lotte Reiniger

Colaborador: Carl Koch

Música: Wolfgang Amadeus Mozart con arreglos de Wolfgang Zeller



Figura 243: Fotogramas de la película *Zehn Minuten Mozart*

Esta es la primera película de Reiniger basada en composiciones de música clásica, en este caso, *Così fan tutte* de W.A. Mozart.

Die Jagd nach dem Glück

La caza de la felicidad

1930

Alemania

Producción: por Comenius Films y Rochus Gliese

Dirección: Rochus Gliese

Guion: Rochus Gliese, Lotte Reiniger y Carl Koch

Escenas de animación y efectos especiales: Lotte Reiniger y Berthold Bartosch

Música: Theo Mackeben



Figura 244: Fotogramas de la película *Die Jagd nach dem Glück*

Esta película fue el primer y único intento de Lotte Reiniger por adentrarse en la producción de películas de imagen real. Aunque contaban con un elenco de estrellas internacionales como Jean Renoir y un director reconocido con el que Reiniger ya había colaborado antes de convertirse en directora de cine, la película fue un fracaso y sólo se vio en Reino Unido, sin éxito entre el público. La animación de siluetas tiene la particularidad de estar sobreimpresa a imágenes de una maqueta tridimensional de la Tierra que gira mientras el personaje va repartiendo flores (símbolo de la felicidad) por diferentes países.

Harlekin

Arlequín

1931

Alemania

Producida por Hans Fitzke, Berlín

Guion, dirección y animación: Lotte Reiniger

Música: Eric Walter White

23'

Link al video: <https://www.youtube.com/watch?v=EQ0-dkGHoVM&t=184s>



Figura 245: Fotogramas de la película *Harlekin*.

Harlekin es una obra basada en motivos y personajes de la *Commedia dell'arte* del barroco italiano.

Sissi

1932

Guion, dirección y animación: Lotte Reiniger

Colaboradores: Carl Koch y Arthur Neher

Interludio de animación de siluetas para el estreno de la opereta homónima de Fritz Kreisler. Este tipo de trabajo, en los que Reiniger creaba proyecciones para espectáculos de artes escénicas, fueron realizados por la artista alemana hasta el final de sus días.

Don Quichotte

Don Quijote

1933

Francia y Reino Unido

Producida por Nelson Film y Vandor Film

Dirigida por Georg Wilhelm Pabst

Rótulos y títulos de crédito de Lotte Reiniger

82'

Para este largometraje de imagen real, Reiniger creó los rótulos que aparecen en la introducción de la película, unas caligrafías que vemos en un libro que lee el protagonista.

Carmen

1933

Alemania

Basada en la novela de Prosper Mérimée

Producida por Lotte Reiniger Film

Guion, dirección y animación: Lotte Reiniger

Música: George Bizet con arreglos de Peter Gellhorn

Colaborador: Arthur Neher

9'



Figura 246: Fotogramas de la película *Carmen*.

Esta película está basada en la ópera *Carmen* de Prosper Mérimée. La obra narra la peripecia de una cantante gitana que seduce a un soldado para robarle y así poder comprarse un vestido, cuando éste se da cuenta intenta apuñalarla, pero ella huye hasta llegar al ruedo de una plaza de toros, donde consigue seducir al animal y que este la proteja.

Das rollende Rad

La rueda rodante

1933

Alemania

Producción: Dr. Edgar Beifuss-Film

Dirección y animación: Lotte Reiniger

Guion: Carl Koch, basado en una idea de Egbert von Putten sobre el material oficial del Inspector General de Construcción de Carreteras de Alemania

Música: Peter Gellhorn

Colaborador: Arthur Neher

14'

En un intento por adaptarse a la nueva situación de la producción cultural alemana, realiza *Das rollende Rad*. Fue una película de encargo sobre la historia de la locomoción, que fue usada como propaganda, porque terminaba con la grabación en vivo de Hitler en la ceremonia de inauguración de la Reichsautobahn, la red de autopistas alemanas.

Das Gestohlene Herz

El corazón robado

1934

Alemania

Basada en una fábula de Ernst Keienburg

Producida por Lotte Reiniger Film

Guion, dirección y animación: Lotte Reiniger

Música: Karl María von Weber

10'



Figura 247: Fotogramas de la película *Das Gestohlene Herz*.

Esta fue la segunda película de Reiniger que recibió el “aprobado nazi” tras *Das rollende Rad*, y le fueron concedidas las calificaciones de “valor artístico” y “educativo” para el pueblo, siendo estrenada en la casa de mármol de Berlín durante la celebración del Día de la música alemana. Sin embargo, *Das Gestohlene Herz*, es una película con una muy evidente lectura política camuflada como cuento de hadas. En ella un ogro malvado quiere controlar todo y a todos, incluida la felicidad de las personas representadas por instrumentos musicales, pero, finalmente, es derrotado por una flauta que consigue liberarse y devolver la música a los demás instrumentos silenciados.

Der Graf von Carabas

El marqués de Carabás

1934

Alemania

Basada en un cuento de los hermanos Grimm

Producida por Lotte Reiniger Film

Guion, dirección y animación: Lotte Reiniger

Música: Horst Hans Sieber

Colaborador: Arthur Neher

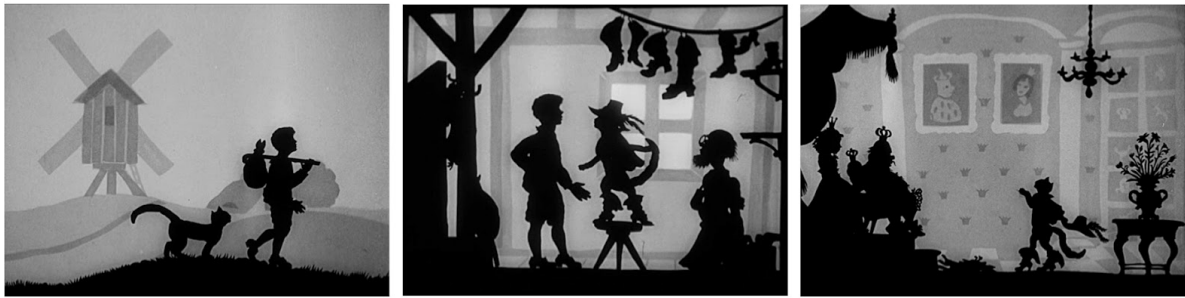


Figura 248: Fotogramas de la película *Der Graf von Carabas*.

Con la realización de *El marqués de Carabás*, Reiniger recuperó la inspiración en los cuentos clásicos de los Hermanos Grimm, fundamentales en la cultura popular alemana, y una de las fuentes narrativas más visitadas por la autora.

Der kleine Schornsteinfeger

El pequeño deshollinador

1935

Alemania

Basada en el cuento *El moho y el unicornio* de E.W. White

Producida por Lotte Reiniger Film

Guion, dirección y animación: Lotte Reiniger

Música: Gibbons, Hänsel y Pepush con arreglos de Peter Gelhorn

Colaboradores: Carl Koch y Arthur Neher

16 '



Figura 249: Fotogramas de la película *Der kleine Schornsteinfeger*.

Tras concluir esta película estrenada en Londres en 1936, Reiniger cerró su estudio de animación en Berlín y continuó trabajando en Londres. En 1953, realizó otra versión de esta película. A partir del material rodado en 1934, volvieron a montar el cortometraje, se le cambió la música y la historia fue suavizada y contada por un narrador.

Papageno

1935

Alemania

Producida por Lotte Reiniger Film

Guion, dirección y animación: Lotte Reiniger

Colaboradores: Carl Koch y Arthur Neher

Música: Motivos de la ópera *La flauta mágica* de Mozart, con arreglos de Peter Gellhorn

11'

Link al video: <https://www.youtube.com/watch?v=h4uUchB429M&t=3s>



Figura 250: Fotogramas de la película *Papageno*.

Con *Papageno*, Reiniger volvió a utilizar una ópera de W.A. Mozart como base para una de sus obras, es este caso, *La flauta mágica*. Esta película se estrenó con motivo de la exposición retrospectiva sobre las películas de Reiniger que le fue dedicada en la sala de cine de arte Die Kamera en Berlín.

Galathea. Das Lebende Marmorbild

Galathea, la imagen de mármol viviente

1935

Alemania

Producida por Lotte Reiniger Film

Guion, dirección y animación: Lotte Reiniger

Música: Eric Walter White

Colaboradores: Carl Koch y Arthur Neher

11'

Link al video: <https://www.youtube.com/watch?v=h0lB2ckj2VU&t=1s>



Figura 251: Fotogramas de la película *Galathea*.

Basada libremente en la leyenda del escultor Pígmalión, *Galathea* fue estrenada en Londres y ningún distribuidor se atrevió a proyectarla en Alemania, a pesar del éxito que estaba cosechando en el extranjero. En la obra, vemos a Galathea, que una vez convertida en mujer huye del amor del escultor, pasea desnuda por la ciudad buscando libertad, ante el escándalo social.

The King's Breakfast

El desayuno del rey

1936

Reino Unido

Producida por Facts & Fantasies (Londres).

Guion de A. A. Milne

Dirección y animación: Lotte Reiniger.

Voz en of: George Baker y Olive Groves

Colaboradores: Carl Kock, Martin Battersby y Arthur Neher

The king 's breakfast es la primera película realizada por Reiniger fuera de Alemania, y corresponde al periplo realizado por ella y Carl Koch, buscando ubicarse profesionalmente fuera de su país natal. Durante esta época trabajaron además de en Reino Unido, en Francia e Italia.

The Tocher

La antorcha

1937

Reino Unido

Producida por GPO (General Post Office) Film Unit

Guion, dirección y animación: Lotte Reiniger

Música: Benjamin Britten

Link al video: <https://vimeo.com/80300555>



Figura 252: Fotogramas de la película *The tocher*.

Este es el primer encargo que Reiniger recibió por parte de la General Post Office de Reino Unido para realizar una película. Recordemos que en 1933 la empresa pública de comunicaciones creó la Film Unit destinada a producir documentales y obras de otros formatos audiovisuales destinados a promocionar la actividad de la compañía.

La Marseillaise

La marseillesa

1937

Francia

Dirigida por Jean Renoir

Teatro de siluetas de Lotte Reiniger



Figura 253: Fotogramas de la película *La marseillaise*.

En esta película de imagen real, Reiniger realizó una escena en la que vemos a la alta sociedad contemplando un espectáculo de sombras. Observando el metraje, podemos aventurar que, efectivamente, se trata de teatro de siluetas filmado y no animación. Recordemos que tras la II Guerra Mundial Reiniger fundó junto a Elsbeth Schulz el Berliner Schattenspiele, un teatro de sombras, y que tras la muerte de Carl Koch retomó esta actividad, realizando estos espectáculos que fueron filmados para ser emitidos por televisión.

The HPO: Heavenly Post Office

La oficina de correos celestial

1938

Reino Unido

Producida por GPO (General Post Office) Film Unit.

Guion, dirección y animación: Lotte Reiniger

Colaborador: R.M. Harris

Musica: Brian Easdale

Color

Link al video: <https://www.youtube.com/watch?v=0HcaLptkn3g>



Figura 254: Fotogramas de la película *The HPO: Heavenly Post Office*.

Un año después de filmar *The tocher* en Reino Unido, Reiniger volvió a recibir un encargo de la General Post Office, para realizar esta pieza publicitaria donde la artista empleó por primera vez el color.

Dream Circus

Circo de sueños

1939

Reino Unido

Producida por Facts & Fantasies

Guion, dirección y animación Lotte Reiniger

Música: *Pulcinella* de Stravinsky

Esta película quedó inacabada por el inicio de la guerra. No sabemos hasta qué punto comenzó a realizarse, ya que no se ha hallado metraje de la misma y se conoce su existencia gracias a las notas de producción que Reiniger envió a Marcel Frischman.

L'Elisir D'Amore

El elixir del amor

1939

Italia

Producida por Scaleria Film

Basada en la ópera *El elixir del amor* de Donizetti

Guion, dirección y animación: Lotte Reiniger

Música: Donizetti

Colaborador: Carl Koch

10'

Como hemos explicado previamente, Reiniger y Koch pensaron que Italia podría ser un destino adecuado para ellos durante la II Guerra Mundial, ya que ambos tenían pasaporte alemán y existían buenas relaciones entre ambos países. Después de que Reiniger dirigiera este cortometraje, Koch trabajó en *Tosca* (1941) codirigido junto Jean Renoir. Una vez éste abandonó el país, el esposo de Reiniger dirigió en solitario *Una signora dell'ovest* (1942), y algunas fuentes mencionan que la artista alemana también colaboró en ambos largometrajes de imagen real, aunque no ha podido comprobarse este dato.

Die Goldene Gans

El ganso de oro

1944 (terminada en 1963)

Basada en un cuento de los hermanos Grimm

Producida por el Reichsanstalt für Film und Bild in Wissenschaft und Unterricht, Berlín

Guión, dirección y animación: Lotte Reiniger

Colaborador: Carl Koch

12'



Figura 255: Fotogramas de la película *Die goldene Gans*.

Esta película fue realizada por Reiniger en Alemania cuando regresó para cuidar de su madre enferma, en plena II Guerra Mundial. Tras nueve años viviendo y trabajando entre Reino Unido, Italia y Francia, Reiniger comenzó esta película que no logró terminar hasta casi dos décadas después. Como ya se ha apuntado en el capítulo monográfico dedicado a la autora, entre el regreso en 1944 y la partida definitiva de su país de origen Reiniger creó un teatro de sombras y también se dedicó a la ilustración de libros, ya que la producción cinematográfica estaba prácticamente paralizada.

Greetings Telegram

Telegrama de felicitación

Christmas is Coming

La navidad está llegando

Radio Licence

Licencia de radio

1949-1951

Reino Unido

Producidas por la General Post Office

Guion, dirección y animación: Lotte Reiniger

Colaborador: Carl Koch

Link al video: <https://www.youtube.com/watch?v=xY7YQ6zyawA>



Figura 256: Fotogramas de la película *Christmas is Coming*.

En 1949 la General Post Office, le proporcionó el encargo de realizar tres piezas publicitarias que supusieron el punto de partida de su vida profesional una vez ya asentada definitivamente en Reino Unido.

Wool Ballet/The Dancing Fleece

Ballet de lana/ El vellón danzante

1950 o 1951

Reino Unido

Producida por la Crown Film Unit por encargo de la National Wool Textile Export Corporation, departamento del Ministerio de Trabajo, Reino Unido

Dirigida por Frederick Wilson y Carl Koch

Animación: Lotte Reiniger

Película promocional para el Ministerio inglés de Trabajo sobre la industria de la lana, que incluía animación de siluetas y también imagen real.

Mary's Birthday

El cumpleaños de Mary

1951

Reino Unido

Producida por la Crown Film Unit, encargo del Ministerio de Salud, Reino Unido

Guión, dirección y animación: Lotte Reiniger

Música: Edward Williams

Colaboradores: Carl Koch, Jane Phillips y Godfrey Jennison

11'

Link al video: <https://www.youtube.com/watch?v=XGu3gRF-Now>



Figura 257: Lotte Reiniger. (1951) *Mary 's Birthday*. Fotogramas de la película.

Mary 's Birthday es una película educativa que la Crown Film Unit encargó a Reiniger para advertir de los peligros de los gérmenes y las moscas en la transmisión de enfermedades. Esta película marca un punto de inflexión en la técnica de Lotte Reiniger ya que es la primera en la que usó fondos y figuras en color combinados con siluetas negras.

The Magic Horse

El Caballo mágico

1953⁵⁵⁸

Reino Unido

Producida por Primrose Productions

Guion, dirección y animación: Lotte Reiniger

Música: Freddie Philips

Colaborador: Carl Koch

10'



Figura 258: Fotogramas de la película *The magic horse*.

Con este cuento extraído de las *Mil y una noches* Reiniger regresa a las temáticas orientales y al cine de animación hecho con siluetas negras. Sin embargo, esta película, o al menos no toda, no fue rodada en 1953 sino que contiene metraje de *Die Abenteuer des Prinzen Achmed*.

⁵⁵⁸ Existen datos contradictorios sobre la fecha de producción de esta película, 1953, 54, 55 o 57 según diversas fuentes. Se ha decidido escoger 1953 ya que es la fecha de producción según Whitney Grace autora de la biografía de Reiniger.

Aladdin

1953

Reino Unido

Producida por Primrose Productions

Guion, dirección y animación: Lotte Reiniger

Música: Freddie Philips

Colaborador: Carl Koch

14'



Figura 259: Fotogramas de la película *Aladdin*.

Aladdin, como *The magic horse* es un *remake* de una escena de *Abenteuer des Prinzen Achmed*, algunas escenas volvieron a ser rodadas y en otras se usó el metraje de 1926.

Snow White and Rose Red

Blancanieves y Rosaraja

1953

Reino Unido

Basada en un cuento de los hermanos Grimm

Producida por Primrose Productions

Guion, dirección y animación: Lotte Reiniger

Música: Freddie Philips

Colaboradores: Carl Koch, Louis Hagen Jr. y Vivian Milroy

11'



Figura 260: Fotogramas de la película *Snow White and Rose Red*.

Para realizar esta obra, Reiniger recuperó una de las fuentes narrativas fundamentales en su carrera, los cuentos de hadas, y, en concreto, las historias de los Hermanos Grimm. Aunque Disney había realizado en 1937 su famoso largometraje basado en el mismo cuento, Reiniger recuperó para su obra la narración original.

The Three Wishes

Los tres deseos

1954

Reino Unido

Basada en un cuento de los hermanos Grimm

Producida por Primrose Productions

Guion, dirección y animación: Lotte Reiniger

Música: Freddie Philips

Colaboradores: Carl Koch, Louis Hagen y Vivian Milroy

10'



Figura 261: Fotogramas de la película *The three wishes*.

1954 fue el año más prolífico en la carrera de Reiniger, dirigió entre 9 y 12 cortometrajes, según la fuente que se consulte. La estabilidad económica y un equipo de producción que funcionaba a la perfección, le permitió realizar una producción tras otra, e incluso algunas en paralelo. Esta época inglesa, supone un pequeño cambio en cuanto a la realización de los fondos, además de los realizados en color como en *Mary's Birthday*, Reiniger realiza los fondos para las películas en blanco y negro combinando elementos de silueta negra, con fondos pintados en guache en escala de grises. También realiza algunos efectos con animación tradicional con lo que parece pintura sobre papel.

The Grasshopper and the Ant

La cigarra y la hormiga

1954

Reino Unido

Basada en una fábula de Jean de La Fontaine

Producida por Primrose Productions

Guion, dirección y animación: Lotte Reiniger

Música: Freddie Philips

Colaboradores: Carl Koch, Louis Hagen Jr. y Vivian Milroy

10'



Figura 262: Fotogramas de la película. *The Grasshopper and the Ant*.

Esta película está basada en la famosa fábula de *La cigarra y la hormiga*. Quizá también aquí los efectos del sol cubriéndose de nubes y el viento pudieran estar realizados con arena, como los que creó junto a Walter Ruttmann para *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* o *Die Nibelungen* (Lang, 1924).

The Gallant Little Tailor

El sastrecillo valiente

1954

Reino Unido

Basada en un cuento de los hermanos Grimm

Producida por Primrose Productions

Guion, dirección y animación: Lotte Reiniger

Música: Freddie Philips

Colaboradores: Carl Koch, Louis Hagen Jr. y Vivian Milroy

10'



Figura 263: Fotogramas de la película *The Gallant Little Tailor*.

El sastrecillo valiente es una leyenda popular que los hermanos Grimm adaptaron, y narra las aventuras de un niño aprendiz de sastre que, por haber mentido, se ve obligado a intentar acabar con un gigante que atemoriza a su pueblo.

Kalif Storch

El Califa cigüeña

1954

Reino Unido

Basada en un cuento de Wilhelm Hauff

Producida por Primrose Productions

Guión, dirección y animación: Lotte Reiniger

Música: Freddie Philips

Colaboradores: Carl Koch, Louis Hagen Jr. y Vivian Milroy

10'



Figura 264: Fotogramas de la película *Kalif Storch*.

Reiniger recuperó en esta obra la ambientación oriental. Narra las desventuras de un joven califa que, envenenado por unos polvos mágicos que le da su tío con el fin de arrebatarle el poder, se convierte en una cigüeña.

The Sleeping Beauty

La Bella durmiente

1954

Reino Unido

Basada en un cuento de Charles Perrault

Producida por Primrose Productions

Guion, dirección y animación: Lotte Reiniger

Música: Freddie Philips

Colaboradores: Carl Koch, Louis Hagen Jr. y Vivian Milroy

10'



Figura 265: Fotogramas de la película *The sleeping beauty*.

Cinco años antes de que Disney adaptara este cuento de Perrault al cine de dibujos animados, Reiniger creó su propia adaptación realizada con animación de siluetas. En esta obra son destacables los efectos especiales, ya que la trama está repleta de magia, un ejemplo es la secuencia en la que la vegetación cubre el castillo de la protagonista, realizada mediante decenas de ramas espinosas recortadas.

The Frog Prince

El Príncipe sapo

1954

Reino Unido

Basada en un cuento de Charles Perrault

Producida por Primrose Productions

Guion, dirección y animación: Lotte Reiniger

Música: Freddie Philips

Colaboradores: Carl Koch, Louis Hagen Jr. y Vivian Milroy

11'



Figura 266: Fotogramas de la película *The frog prince*.

Tras *La bella durmiente*, Reiniger adaptó otro cuento de Perrault, *El príncipe sapo*. En esta película se narra la historia de una princesa que, jugando, pierde su pelota dentro de un pozo, y un sapo se ofrece a devolvérsela a cambio de invitarle a cenar en su mesa y a dormir en su cama. La princesa, asqueada por el animal, no quiere dormir junto a él así que lo lanza al suelo, momento en que él se transforma en príncipe.

Cinderella

Cenicienta

1954

Basada en un cuento de los hermanos Grimm

Producida por Primrose Productions, Reino Unido

Guión, dirección y animación: Lotte Reiniger

Música: Freddie Philips

Colaboradores: Carl Koch, Louis Hagen Jr. y Vivian Milroy

11'



Figura 267: Fotogramas de la película *Cinderella*.

En esta obra, Reiniger realizó una versión de la película *Aschenputtel* que ya había realizado en 1922, aunque, en este caso, no reutilizó el metraje como en otros, sino que volvió a diseñar, recortar y animar las siluetas con las que realizó esta nueva interpretación del clásico de los Hermanos Grimm.

Puss in Boots

El gato con botas

1954

Basada en un cuento tradicional recopilado por Charles Perrault

Producida por Primrose Productions, Reino Unido

Guión, dirección y animación: Lotte Reiniger

Música: Freddie Philips

Colaboradores: Carl Koch, Louis Hagen Jr. y Vivian Milroy

14'



Figura 268: Fotogramas de la película *Puss in boots*.

De la misma forma que había hecho con *Aladdin* y *The magic horse*, Reiniger realizó esta versión utilizando material de *Der Graf Carabas*, de 1934. Al tener que cumplir el contrato para realizar la ingente cantidad de películas que Louis Hagen Jr. había comprometido para su emisión en TV, la artista se vio obligada a reciclar metraje de las obras que había realizado en Alemania, creando nuevas versiones de películas antiguas.

The Little Chimney Sweep

El pequeño deshollinador

1954

Basada en la ópera para niños de Benjamin Britteny con *libreto en inglés* de Eric Crozier

Producida por Primrose Productions, Reino Unido

Guion, dirección y animación: Lotte Reiniger

Música: Benjamin Britten con arreglos de Freddie Philips

Colaboradores: Carl Koch, Louis Hagen Jr. y Vivian Milroy

10'



Figura 269: Fotogramas de la película *The Little Chimney Sweep*.

Como la película anterior, se trata de una versión de una obra de los años treinta, en este caso con un nuevo montaje con nueva música y voz en off de la película de 1934.

Hansel and Gretel

Hansel y Gretel

1955

Basada en un cuento de los Hermanos Grimm

Producida por Primrose Productions, Reino Unido

Guión, dirección y animación: Lotte Reiniger

Música: Freddie Philips

Colaboradores: Carl Koch, Louis Hagen, Vivian Milroy

10'



Figura 270: Fotogramas de la película *Hansel & Gretel*.

Como curiosidad a destacar, mientras Lotte Reiniger trabajaba en su versión de *Hansel y Gretel*, en EEUU se estrenaba un largometraje de animación *stop-motion* dirigido por John Paul basado en el mismo cuento de los Hermanos Grimm.

Thumbelina

Pulgarcita

1955

Basada en un cuento de Hans Christian Andersen

Producida por Primrose Productions, Reino Unido

Guión, dirección y animación: Lotte Reiniger

Música: Freddie Philips

Colaboradores: Carl Koch, Louis Hagen, Vivian Milroy

10'



Figura 271: Fotogramas de la película *Thumbelina*.

Esta película, basada en el cuento clásico de Andersen, narra la historia de una minúscula niña nacida de una flor. Debido a su pequeño tamaño se encuentra con los pequeños animales e insectos del bosque, muchos de ellos hostiles, hasta que un topo pretende obligarla a ser su esposa. Finalmente, Pulgarcita huye montada en una golondrina que la lleva al reino de las hadas, donde todos los habitantes son de su tamaño y puede vivir felizmente.

Jack and the Beanstalk

Jack y las habichuelas mágicas

1955

Reino Unido

Basado en un cuento tradicional inglés

Producida por Primrose Productions

Guion, dirección y animación: Lotte Reiniger

Música: Freddie Philips

Colaboradores: Carl Koch, Louis Hagen y Vivian Milroy

12'



Figura 272: Fotogramas de la película *Jack and the Beanstalk*.

Presentada en los títulos de crédito como una *Silhouette colour film*, en esta película Reiniger usa una técnica similar a la utilizada en *Mary 's Birthday*, siluetas negras para las figuras animadas de personajes, e ilustraciones pintadas a color para los fondos.

The Star of Bethlehem

La estrella de Belén

Reino Unido

1956

Producida por Primrose Productions y Cathedral Films (EEUU)

Guión Elaine Friedrich

Dirigida por: Vivian Milroy, Lotte Reiniger y Jan Sadlo

Animación: Lotte Reiniger

Música: Peter Gellhorn interpretada por el Coro del Festival de Glyndebourne



Figura 273: Fondo y siluetas originales de la película *The star of Bethlehem*.

Como en *Mary's Birthday* y *Jack and the Beanstalk*, en esta película se combinan siluetas negras para los personajes, con fondos y efectos en color.

Helen le Belle

Helen la bella

1957

Basada en la ópera de Jacques Offenbach *The beautiful Helena*

Producida por Fantasy Productions Ltd.

Guion, dirección y animación: Lotte Reiniger

Música: Jacques Offenbach con arreglos de Ludo Philip

Colaboradores: Carl Koch y Gerry Lee

14'



Figura 274: Fotogramas de la película *Helen la belle*.

Esta película supone un hito en cuanto a técnica y estética de Reiniger cómo antes lo había sido *Mary's Birthday*, pero, en este caso, el reto es aún más grande, ya que mientras en la anterior las figuras eran siluetas, en *Helen la belle*, los personajes son recortes pintados. En los títulos de crédito en vez de usar la fórmula habitual *Silhouette film* presenta la película como *Filigree Ballet* (ballet de filigranas).

A Night in the Harem

Una noche en el harén

1958

Basada en la ópera de Mozart *Il ratto dal serraglio*

Producida por Fantasy Productions Ltd.

Guion, dirección y animación: Lotte Reiniger

Música: W.A. Mozart

Colaboradores: Carl Koch y Gerry Lee

15'



Figura 275: Fotogramas de la película *A night in the harem*.

Esta es la segunda y última película que Reiniger realizó con su compañía Fantasy Production y con la técnica de animación de recortes a color. Si *Helene la belle* estaba ambientada en la Grecia clásica, en este caso recuperó uno de sus contextos favoritos, el oriente.

The Pied Piper of Hamelin

El flautista de Hamelin

Lotte Reiniger creó estos pequeños interludios para el espectáculo navideño de 1960 en Coventry Garden, Londres.

The Frog Prince

El Príncipe sapo

1961

Guion, dirección y animación: Lotte Reiniger.

3'



Figura 276: Fotogramas de la película *The Frog Prince*.

Lotte Reiniger creó estos pequeños interludios a color para el espectáculo navideño de 1961 en Coventry Garden, Londres.

Wee Sandy

Pequeña Sandy

1962

Guion, dirección y animación: Lotte Reiniger

Interludio realizado con animación de siluetas para el teatro de Glasgow

Cinderella

Cenicienta

1963

Película de siluetas como interludio de las pantomimas navideñas en el Coventry Theatre, Carl Koch muere el 1 de diciembre

The Lost Son

El hijo pródigo

1974

Basado en un relato de la Biblia

Guion, diseño, construcción de marionetas y actuación de Lotte Reiniger

Música: Freddie Philips

10'

Basada en un relato de la Biblia, *The lost son* no es una película de animación, sino un teatro de sombras representado por Reiniger y emitido por televisión. Como podemos observar por las fechas, tras la muerte de su marido, Reiniger estuvo inactiva, al menos en cuanto a películas de animación se refiere, durante once años.

Aucassin and Nicolette

Aucassin y Nicolette

1976

Basada en el canto medieval francés de 1225 *Aucassin et Nicolette*

Producida por The National Film Board of Canada

Guion, dirección y animación: Lotte Reiniger

Música: Andrew Huggett

15'



Figura 277: Fotogramas de la película *Aucassin and Nicolette*.

En 1975, Reiniger fue invitada por la National Film Board of Canada para realizar una película producida por dicha institución. La NFB es una empresa gubernamental que desde 1939 produce, conserva y distribuye obras audiovisuales, con especial atención a la animación. Durante décadas produjeron la obra del animador experimental Norman McLaren, dándole carta blanca para que creara su obra animada sin cortapisas de ningún tipo.

The Rose and the Ring

La rosa y el anillo

1979

Basada en el cuento homónimo de William Makepeace Thackeray

Producida por Gordon Martin Associates y Canadian Broadcasting Corporation para la CBS

Animación: Lotte Reiniger

Dirección: Lotte Reiniger y Patricia Martin

Música: Andrew Huggett

23'

Película realizada con siluetas negras sobre fondos de color



Figura 278: Fotogramas de la película *The Rose and the Ring*.

Dos años antes de morir, Reiniger, con 80 años, realizó esta película por encargo del canal de televisión CBS. La obra ambientada en la Edad Media, aborda las luchas entre dos reinos opuestos, Paflagonia y Crim Tartary, uno representa el bien y el otro el mal.

Düsselchen und die Vier Jahreszeiten

Düsselchen y las cuatro estaciones

1980

Guion, dirección y animación: Lotte Reiniger

Música: Erwin Bootz

2'

El Instituto de Cine de Düsseldorf realizó una gran exposición sobre Reiniger, "Licht, Träume und Schattenbilder", con motivo de la adquisición de originales, documentos, películas y la mesa multiplano que la artista usaba en Londres. El museo, además de homenajearla, la invitó a realizar una pequeña pieza animada, que se rodó en gran parte ante el público que visitaba la exposición.

7.3 FILMOGRAFÍA DE CLAIRE PARKER Y ALEXANDRE ALEXEÏEFF. (OBRAS REALIZADAS CON PINSSCREEN)

Une nuit sur le mont Chauve

Noche en el monte pelado

1933

Francia

Producción: Clare Parker

Dirección y animación: Alexandre Alexeïeff y Clare Parker

Música: Modest Moussorgski

8 minutos

Blanco y negro

Link al video: <https://www.youtube.com/watch?v=I3FQ1wvxVHs>



Figura 279. Fotogramas de la película *Une nuit sur le Mont Chauve*.

Une nuit sur le mont Chauve es la primera película que Claire Parker y Alexandre Alexeïeff crearon con la pantalla de agujas. Para animar este poema visual surrealista tuvieron que aprender a animar ya que ninguno tenía experiencia previa en este medio, a la vez que descubrían las posibilidades del dispositivo que ellos mismos habían inventado.

En passant

A propósito

1944

Canadá/EEUU

Producción: National Film Board of Canada

Dirección y animación: Alexandre Alexeïeff y Clare Parker

Música: *Et moi je m'enfuyais* (Canción popular canadiense)

4 minutos

Blanco y negro

Link al video: <https://www.youtube.com/watch?v=-bi06zQIHQo>



Figura 280: Fotogramas de la película *En passant*.

Esta pequeña pieza, fue encargada por Norman McLaren que dirige la sección de animación de la National Film Board de Canadá, como parte de una colección de piezas animadas basadas en canciones infantiles.

***The Trial* (prologue)**

El proceso (prólogo)

1962

Francia

Dirección y animación: Alexandre Alexeïeff y Clare Parker

7 minutos

Blanco y negro

Link al video: <https://www.youtube.com/watch?v=WAKvO-32py0&t=17s>

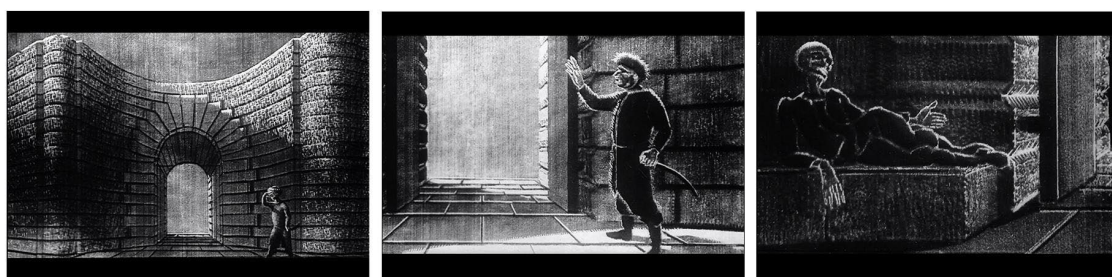


Figura 281. Fotogramas de la introducción a la película *The trial*.

Esta pieza no es un cortometraje de animación, sino el prólogo a la película de imagen real de Orson Welles, y está compuesto por una serie de ilustraciones realizadas con pinscreen que se van sucediendo mediante diversos efectos, algunos creados mediante el dispositivo, y otros, en postproducción.

Le nez

La nariz

1963

Francia

Producción: Cinéma nouvelle

Guion: Basado en la novela corta *Hoc nos* de Nikolai Gógol

Dirección y animación: Alexandre Alexeïeff y Clare Parker

Música: Improvisación sincronizada posteriormente de Hai Minh

11 minutos

Blanco y negro

Link al video: <https://www.youtube.com/watch?v=Y5vOGgU9Fg>



Figura 282: Fotogramas de la película *Le nez*.

Le nez es la película más narrativa de las que realizaron Parker y Alexeïeff con la pantalla de agujas, y está basada en el relato fantástico y humorístico de Gogol escrito entre 1835 y 1836. La obra narra la desgracia de un hombre que pierde su nariz y esta logra ascender en la escala social ante el horror de su mutilado propietario.

Tableaux d'une exposition

Cuadros de una exposición

1972

Francia

Producción: Films Roger Leenhardt

Dirección y animación: Alexandre Alexeïeff y Clare Parker

Música: Modest Moussorgsky.

Interpretación al piano: Alfred Brendel

10 minutos

Blanco y negro

Link al video: <https://www.youtube.com/watch?v=kXbBB4pNPai>

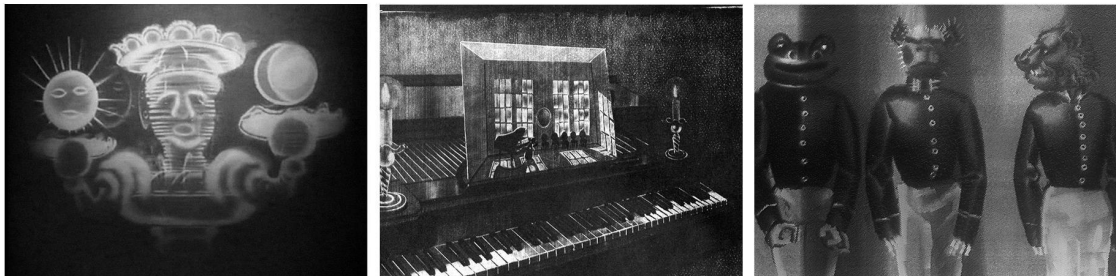


Figura 283: Fotogramas de la película *Tableaux d'une exposition*.

Tableaux d'une exposition es un poema lírico y surreal basado por un lado en los recuerdos de la infancia del músico Moussorgsky en los que había bastantes paralelismos con la historia del propio Alexeïeff. En la obra, se suceden escenas evocativas, con la particularidad que para este trabajo combinaron dos pantallas de agujas, creando un diálogo narrativo y visual entre ellas.

Trois thèmes
Tres temas

1980

Francia

Producción: Films Roger Leenhardt y Sidney Jezequel

Dirección y animación: Alexandre Alexeïeff y Clare Parker

Música: Modest Moussorgsky

Interpretación al piano: Alfred Brendel

8 minutos

Blanco y negro

Link al video: <https://vimeo.com/151198938>



Figura 284: Fotogramas de la película *Trois thèmes*.

Cuando realizaron esta película Parker y Alexeïeff ya estaban jubilados, y la crearon como una especie de divertimento personal, pero también como una suerte de epílogo a su carrera artística. La obra, que podemos enmarcar como poema audiovisual, contiene imágenes de trabajos previos junto a otras nuevas, proyectadas a la vez, en una especie de mosaico.

7.4 FILMOGRAFÍA ANIMADA DE MARY ELLEN BUTE

Rhythm in Light

El ritmo en la luz

1934

EEUU

Producción: Mary Ellen Bute

Dirección y animación: Mary Ellen Bute

Colaboradores: Ted Nemeth y Melville Webber

Música: *Anitra 's Dance* de Edvard Grieg

5 minutos

Blanco y negro

Link al video: <https://www.youtube.com/watch?v=850AmGWI-Ko&t=4s>

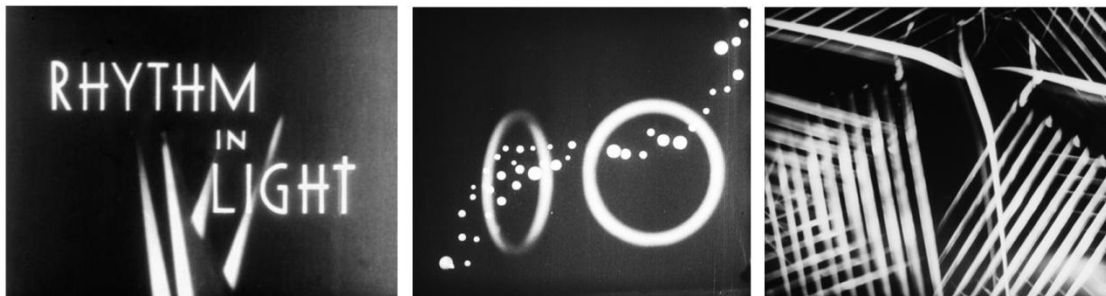


Figura 285: Fotogramas de la película *Rhythm in Light* .

La primera película de Mary Ellen Bute es, a su vez, la primera obra de cine artístico abstracto realizada en EEUU. En ella, la artista buscó representar visualmente la música animando objetos cotidianos.

Synchromy n° 2

Sincromía n° 2

1935

EEUU

Producción: Expanding Cinema (Mary Ellen Bute y Ted Nemeth)

Dirección y animación: Mary Ellen Bute

Colaborador: Ted Nemeth

Música: *The Evening Star* de Richard Wagner

5 minutos

Blanco y negro

Link al video: <https://www.youtube.com/watch?v=yIQRlf3a9IY&list=PLq3C9x-AqttvRXC5M5gF0bGoC-AXqnjJC&index=2>



Figura 286: Fotogramas de la película *Synchromy N° 2*.

Para esta película, además de objetos cotidianos, Bute utilizó esculturas de escayola como una escalera y bustos de inspiración clásica. La técnica empleada es la animación stop-motion y, como en su primera obra, Bute animó no solo los objetos sino también la mesa en la que estaba depositados, así como la luz, además de efectos creados con una cámara que Nemeth había modificado para poder emplearla como impresora óptica.

Dada

1936

EEUU

Producción: Universal Newsreel

Dirección y animación: Mary Ellen Bute

Música: Vals de autor desconocido

3 minutos

Blanco y negro

Link al video: <https://www.youtube.com/watch?v=ihhJxrY3Vig&list=PLq3C9x-AqttvRXC5M5gF0bGoC-AXqnjJC&index=3>



Figura 287: Fotogramas de la película *Dada*.

Esta película fue un encargo de Universal Newsreel, la serie de noticieros que se proyectaba antes de los largometrajes de la compañía Universal entre 1929 y 1967. Para esta obra, Bute reutilizó metraje de sus anteriores trabajos combinados con material nuevo que rodó para la ocasión.

Parabola

1937

EEUU

Producción: Expanding Cinema (Mary Ellen Bute y Ted Nemeth)

Dirección y animación: Mary Ellen Bute

Colaboradores: Ted Nemeth y Rutherford Boyd (escultor)

Música: *La création du monde* de Darius Milhaud

9 minutos

Blanco y negro

Link al video: <https://www.youtube.com/watch?v=lpWNFHcm4TA&t=434s>



Figura 288: Fotogramas de la película *Parábola*.

Para este trabajo, el último de animación *stop-motion* tridimensional, Bute contó con la colaboración del escultor Rutherford Boyd que construyó maquetas practicables, que podían ser desmontadas y montadas para favorecer la animación. Esta sería la última película de Bute en blanco y negro, y también la última realizada con animación *stop-motion*.

Escape (Synchrony n°4)

Escape (Sincromía n°4)

1937

EEUU

Producción: Expanding Cinema (Mary Ellen Bute y Ted Nemeth)

Dirección y animación: Mary Ellen Bute

Colaborador: Ted Nemeth

Música: *Tocatta y Fuga en D Menor* de J. S. Bach,

35 mm.

4 minutos

Color

Link al video: <https://www.youtube.com/watch?v=YRmu-GcCIs>



Figura 289: Fotogramas de la película *Escape*.

Escape fue la primera película en color de Mary Ellen Bute. Para realizarla utilizó por primera vez la técnica de los dibujos animados, que combinó con otros efectos mediante la impresora óptica.

Spook Sport

Deporte terrorífico

1939

EEUU

Producción: Ted Nemeth Studios

Dirección: Mary Ellen Bute

Animación: Norman McLaren y Mary Ellen Bute

Música: *Danse macabre* de Camille Saint-Saëns

35 mm.

8 minutos

Color

Link al video: <https://www.youtube.com/watch?v=R4uPVzXu90Q&t=304s>



Figura 290: Fotogramas de la película *Spook Sport*.

Spook sport, es el resultado de la colaboración de dos de los más importantes animadores experimentales de la historia, Mary Ellen Bute y Norman McLaren. Para crear esta obra utilizaron la técnica *direct animation* que McLaren había implementado, y es una película con cierto carácter narrativo, lo que supone una excepción en la filmografía de Bute.

Tarantella

1940

EEUU

Producción: Ted Nemeth Studios

Dirección: Mary Ellen Bute

Animación: M.E. Bute en colaboración con Norman McLaren

Música: *Tarantella* de Edwin Gerschefsky

5 minutos

Color

Link al video: <https://www.youtube.com/watch?v=czDsy8BYP1M>

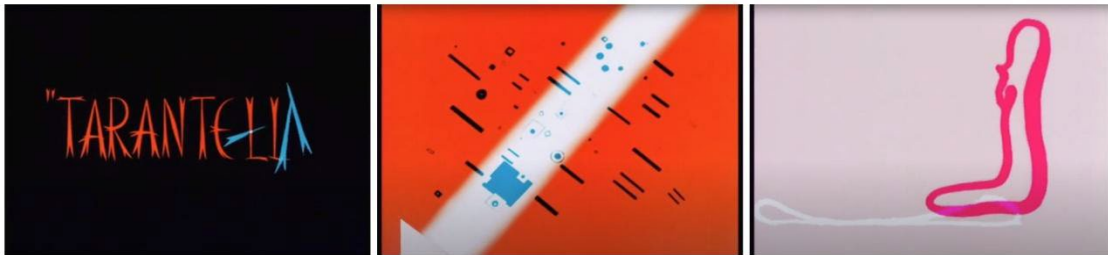


Figura 291: Fotogramas de la película *Tarantella*.

Para esta obra, Bute utilizó las técnicas de animación directa que había aprendido de McLaren, y *cutout*. Este trabajo avanza la estética modernista americana o estilo *mid century*. Una vez más el trabajo de Bute se nos aparece como arte contemporáneo aplicado a la animación.

Polka Graph

Polka gráfica

1947

EEUU

Producción: Ted Nemeth Studios

Dirección y animación: Mary Ellen Bute

Música: *The Age of Gold* de Shostakovich

4 minutos y medio

Color



Figura 292: Fotogramas de la película *Polka Graph* 1947.

Como el trabajo anterior, en esta obra Mary Ellen Bute usó la animación de recortes. En algunos casos son piezas semitransparentes que se superponen y, en otros, las superposiciones están realizadas en postproducción, mediante la impresora óptica

Imagination

Imaginación

1948

EEUU

Producción: Ted Nemeth Studios

Dirección y animación: Mary Ellen Bute

3 minutos

Color

Imagination fue estrenada en la NBC en el programa Steve Allen Show ante millones de espectadores. Para realizarla Bute reutilizó imágenes de anteriores trabajos.

Color Rhapsodie

Rapsodia en color

1948

EEUU

Producción: Ted Nemeth Studios

Dirección y animación: Mary Ellen Bute

Música: *Hungarian Rhapsody N° 2* de Franz Liszt

6 minutos

Color

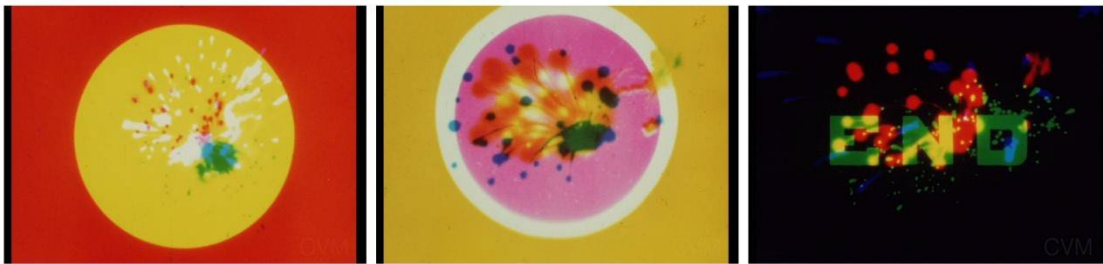


Figura 293: Fotogramas de la película *Color Rhapsodie*.

Según cuenta su biógrafa, *Color Rhapsodie* era, de entre sus películas de animación abstracta, la favorita de Bute y Nemeth. En este caso, además de técnicas empleadas anteriormente, utilizó un nuevo recurso visual que, si bien no es animación, una vez compuesto, por los planos que si los son, encaja perfectamente. Esta nueva técnica consistía en rodar en una especie de pecera rectangular gotas de pintura y tinta de diferentes colores cayendo en el agua, mezclándose y diluyéndose.

New Sensations in Sound

Nuevas sensaciones en el sonido

1949

EEUU

Producción: RCA TV

Dirección y animación: Mary Ellen Bute

3 minutos

Color



Figura 294: Fotogramas de la película *New sensations in sound*.

Esta película fue un encargo de la RCA (Radio Corporation of America), como parte de la campaña con la que intentaban introducirse en el mercado televisivo estadounidense, poniendo de relevancia las innovaciones técnicas de la compañía. Parecía pertinente pues mostrar lo que, en aquel momento, era una absoluta novedad audiovisual, las imágenes generadas mediante dispositivos electrónicos. Fue la primera vez que Bute mostró al público los experimentos con osciloscopio que había estado realizando con el Dr. Potter de Bell 's Lab, combinando las imágenes resultantes con metraje descartado de otras películas.

Pastorale

Pastoral

1950

EEUU

Producción: Ted Nemeth Studios

Dirección y animación: Mary Ellen Bute

Música: *Sheep May Safely Graze* perteneciente a la *Cantata n° 208* de J.S. Bach.

9 minutos

Color

Esta película fue estrenada junto al largometraje *Los siete pecados capitales* (1952)⁵⁵⁹ en el Paris Theater de New York. La obra comienza de una forma muy particular con unas imágenes del director de orquesta Leopold Stravinsky que recuerdan enormemente al inicio de la película *Fantasia* (Disney, 1940). Resulta muy curioso ya que, esta obra del famoso director y productor de animación, contiene pasajes que recuerdan enormemente no solo a la obra de Bute, sino a los textos o locuciones explicativos que la artista incluía en sus obras.

⁵⁵⁹ Esta película de producción italo-francesa, está compuesta por siete cortometrajes, por cada uno de los pecados, y cada uno de ellos fue escrito y dirigido por un autor diferente: Claude Autant-Lara, Yves Allégret, Jean Dréville, Roberto Rossellini, Eduardo De Filippo, Carlo Rim y Georges Lacombe.

Abstronic

Abstrónico

1952

EEUU

Producción: Ted Nemeth Studios

Dirección y animación: Mary Ellen Bute

Música: *Hoe Down* de Aaron Copeland y *Ranch House Party* de Don Gillis

7 minutos

Color

Link al video: <https://www.youtube.com/watch?v=om2tX3fGuZ4&list=PLq3C9x-AqttvRXC5M5gF0bGoC-AXqnjJC&index=9>

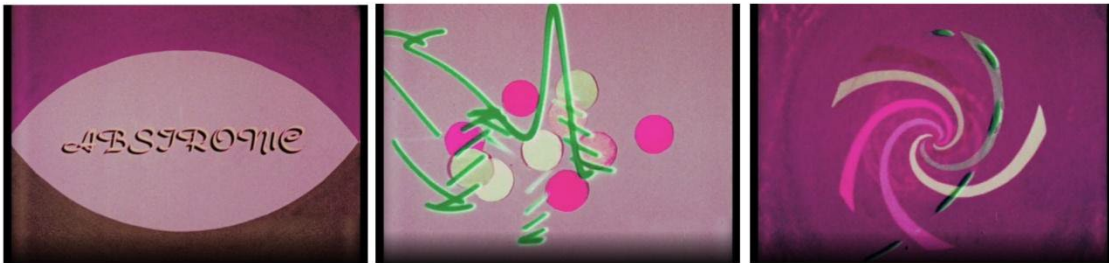


Figura 295: Fotogramas de la película *Abstronic*.

Cuando realizó esta película Bute ya había perfeccionado el procedimiento para crear imágenes mediante el osciloscopio, que combinó con otras realizadas con técnicas diversas empleadas en trabajos anteriores.

Mood Contrasts

Contrastes de humor

1953

EEUU

Producción: Ted Nemeth Studios

Dirección y animación: Mary Ellen Bute

Música: *Hymn to the Sun* y *Dance of Tumblers* de Rimsky-Korsakov
7 minutos

Eastmancolor

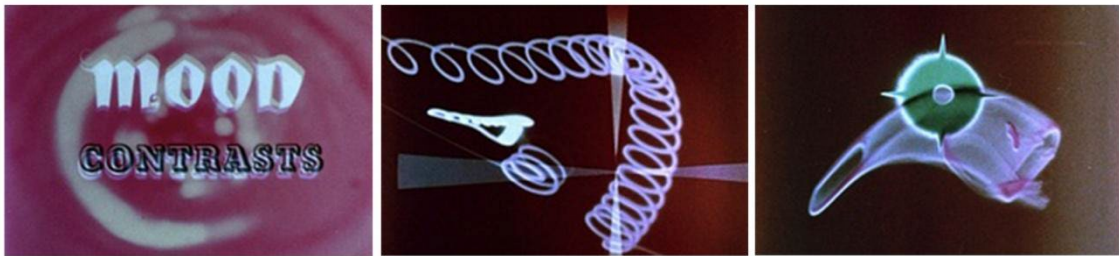


Figura 296: Fotogramas de la película *Mood contrasts*.

Mood Contrasts fue la última película de animación realizada por Bute, en ella llevó al máximo las posibilidades de la creación de imágenes mediante osciloscopio, y a partir de esta obra redirigió su carrera hacia el cine de imagen real. Podemos especular que, una vez había logrado el sueño de "dibujar con luz" imaginado treinta años atrás, decidió volcar su creatividad hacia otros medios que supusieran un nuevo reto.

7.5 FILMOGRAFÍA DE ANIMACIÓN DE ARENA DE GISÈLE ANSORGE

Techniques du film d'animation

Técnicas de las películas de animación

1959

Suiza

Guion, dirección y animación: Gisèle Ansorge y Nag Ansorge

12'

Techniques du film d'animation es una película didáctica, en la que Gisèle y Nag Ansorge mostraban las diferentes técnicas de animación. Estaba pensada para ser expuesta como acompañamiento a una conferencia en la que iban explicando estas metodologías, entre las cuales se encontraba una versión primitiva de la animación de arena.

Película sobre la circulación de la sangre en la enfermedad de la cianosis

1963

Esta película fue realizada por encargo para un stand médico en la Expo 64, la Exposición Nacional Suiza en Lausanne. En ella debían de mostrar la circulación de la sangre en los niños enfermos de cianosis y, debido a la naturaleza física de este fluido, retomaron la animación de arena, que habían utilizado en *Techniques du film d'animation*.

Les Corbeaux

Los cuervos

1967

Suiza

Guion, dirección y animación: Gisèle Ansorge y Nag Ansorge

Diseño de sonido: Bernard Pichon

4'

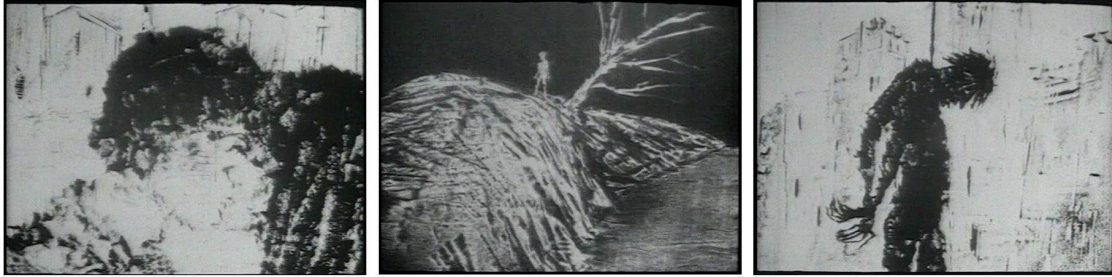


Figura 297: Fotogramas de la película *Les Corbeaux*.

Les Corbeaux es la primera obra de ficción realizada por los Ansorge con animación de arena, y la primera obra en la historia del cine en la que esta metodología no es usada como efecto sino como técnica de animación. Este trabajo supuso el reconocimiento de la pareja dentro de los círculos de animación artística que tanto deseaban.

Fantasmatic
Fantasmatico

1969

Suiza

Guion, dirección y animación: Gisèle Ansorge y Nag Ansorge

Diseño de sonido: Bernard Pichon

3'



Figura 298: Fotogramas de la película *Fantasmatic*.

Fantasmatic es una suerte de poema surrealista que aborda la vida de un personaje desde el nacimiento hasta la muerte. La película está repleta de símbolos que le dotan de interés visual y conceptual, y en ella se percibe una gran evolución de la técnica con respecto a su anterior obra.

Alunissons

Alunizaje

1970

Suiza

Guion, dirección y animación: Gisèle Ansorge y Nag Ansorge

Diseño de sonido: Bernard Pichon

3'

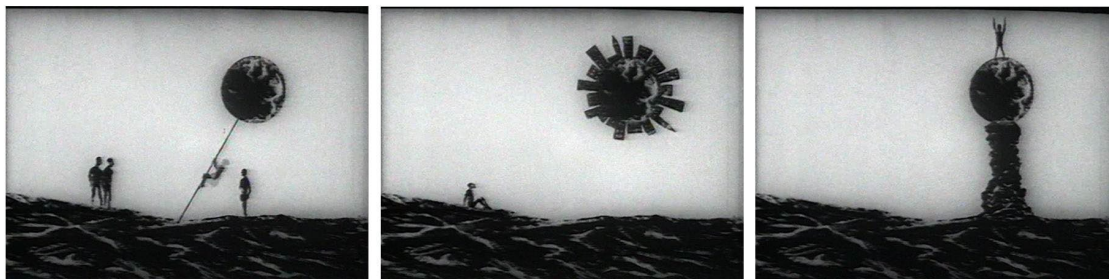


Figura 299: Fotogramas de la película *Alunissons*.

En esta película corta, Gisèle y Nag Ansorge, plantean una metáfora sobre la codicia y la ambición humanas. En ella, un grupo de hombres quiere apropiarse de la luna para lo que intentan diferentes métodos, una vez lo consiguen, la colonizan llenándola de edificios y provocando una guerra que, finalmente, acaba con los colonos, volviendo a quedar el satélite pacíficamente tranquilo y vacío.

Le Chat caméléon

El gato camaleón

1975

Suiza

Producción: Nag films y Corona Cinematografica (Roma)

Guion, dirección y animación: Gisèle Anserge y Nag Anserge

Música: Elio Maestpsi y Vieri Tosatti

Diseño de sonido: Bernard Pichon y Aldo Raparelli

Narrador: Gérard Carrat

12'

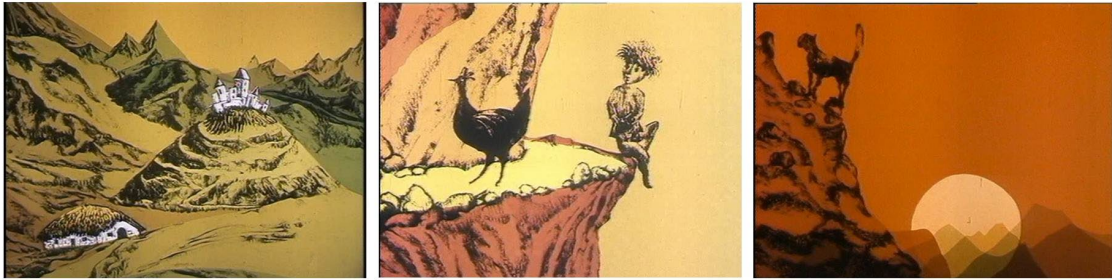


Figura 300: Fotogramas de la película *Le Chat caméléon*.

Le Chat caméléon supone la puesta en práctica de varias innovaciones por parte de los Anserge. El uso de fondos de colores, creados seguramente mediante piezas de acetatos de colores, enriquece enormemente la imagen. El guion está planteado para sacar partido a la técnica, ya que el gato protagonista va cambiando de forma constantemente a lo largo de la obra, un recurso que es favorecido por la técnica de la animación de arena.

Smile 1, 2, 3

Sonrisa 1, 2, 3

1975-1976

Suiza

Producción: Nag films

Guion, dirección y animación: Gisèle Ansorge y Nag Ansorge

Música: B. Lubat y A. Arpino

6'



Figura 301: Fotogramas de la película *Smile 1,2,3*.

Esta obra está compuesta por tres pequeños cortometrajes. El primero es una reflexión irónica sobre la imposibilidad de la paz en el mundo. El segundo, aborda la maternidad desde el humor más negro. Y la tercera pieza, es una historia en la que los Ansorge tratan la relación entre la magia y la sexualidad, otro de sus temas recurrentes. Sobre todo, el segundo y tercer cortometraje son una exhibición de las transformaciones, el recurso estilístico propio de la animación de arena.

Anima

Ánima

1977

Suiza

Producción: Nag films

Guion, dirección y animación: Gisèle Ansorge

Música: P. Kass

4'



Figura 302: Fotogramas de la película *Anima*.

Ánima fue una obra realizada en solitario por Gisèle Ansorge a modo de “carta audiovisual” en la que expresa sus emociones hacia su marido. Es la menos narrativa de sus películas, pero aún sin contar una historia, este poema visual reflexiona sobre el cuerpo de mujer, tocando temas como la sexualidad, la maternidad o la vejez.

Das Veilchen

La violeta

1981

Suiza

Producción: Nag films y Televisión Suiza Alemana

Guión: Gisèle Ansorge y Nag Ansorge

Basada en una idea de Peter Schweiger sobre el poema *Heideröslein*, de Johann W. Goethe

Dirección y animación: Gisèle Ansorge y Nag Ansorge

Música: *Das Veilchen* de Othmar Schoeck

3'



Figura 303: Fotogramas de la película *Das Veilchen*.

La película está basada en la opereta compuesta por Mozart a finales del siglo XVIII cuyo origen es un poema de Goethe. Esta obra, trata de la violencia sexual sobre la mujer, y de cómo tras la venganza, es ella la que sufre las consecuencias. Para narrar esta historia Gisèle Ansorge utilizó arena de dos colores que animó haciéndose servir del recurso técnico más característico de su metodología para crear imágenes animadas: las transformaciones.

Les Enfants de Laine

Los niños de lana

1984

Suiza

Producción: Nag films

Guión: Gisèle Ansorge y Nag Ansorge

Basada en un texto de Uri Orlev basado en los dibujos de Ora Eytan

Dirección y animación: Gisèle Ansorge y Nag Ansorge

Música: François Lindemann

Narrador: François Silvant

5'



Figura 304: Fotogramas de la película *Les enfants de laine*.

Esta película está basada en un cuento de Uri Orlev y es una de las pocas incursiones de los Ansorge en el género infantil. La obra nos narra la historia de una anciana con la capacidad para tejer cualquier elemento que pueda necesitar para su vida. Al sentirse sola teje dos niños que cobran vida, pero, ante la incomprensión social, tendrá que deshilarlos y devolverlos al ovillo de lana.

Le Petit garçon qui vola la Lune

El niño que robó la luna

1988

Suiza

Producción: Nag films

Guión: Gisèle Ansorge y Nag Ansorge

Basada en la novela de C.F. Landry

Dirección y animación: Gisèle Ansorge y Nag Ansorge

Música: Thierry Fervant

Narrador: Michel Voïta

7'

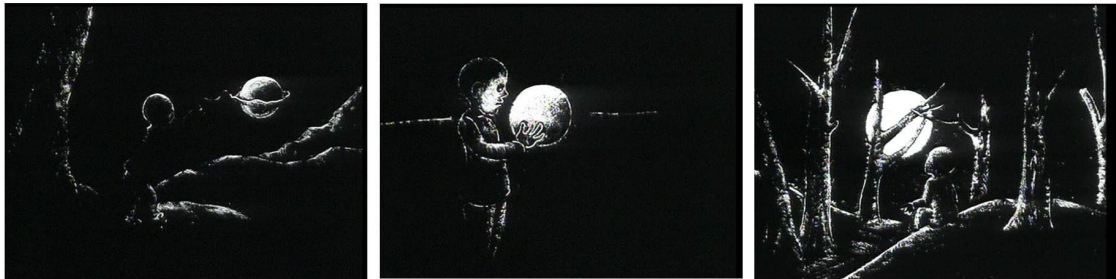


Figura 305: Fotogramas de la película *Le petit garçon qui vola la lune*.

Esta es la tercera película que Gisèle y Nag Ansorge realizaron destinada al público infantil, junto a *Le chat caméléon* y *Les enfants de laine*. En este caso, la película tiene una particularidad técnica con respecto a sus obras, las imágenes no están creadas a partir de líneas y manchas de arena sobre un fondo claro, sino que, las formas han sido “excavadas” a partir de un encuadre lleno de arena.

Sabbat

Sabat

1991

Suiza

Producción: Nag films

Guion, dirección y animación: Gisèle Ansgore y Nag Ansgore

Música: Thierry Fervant

10'



Figura 306: Fotogramas de la película *Sabbat*.

Sabbat fue la última obra de ficción realizada por Gisèle y Nag Ansgore, en ella recuperan algunos de los temas recurrentes en su filmografía, como son la magia, lo diabólico y el medievalismo.

Alchemia

Alquimia

1991

Suiza

Producción: Nag films

Dirección y edición: Nag Ansorge

26'

En 1991 Gisèle y Nag Ansorge participaron en *Le film du cinéma suisse*, un proyecto con motivo del 700 aniversario de la Federación Suiza en el que se encargaron diferentes piezas a varios realizadores Nag realizó el episodio sobre la animación, titulado *Alchemia*, una especie de documental hecho a partir de 43 películas suizas de animación realizadas entre 1920 y 1989. Gisèle hizo los títulos de crédito y la cabecera de cada sección con arena de dos colores.

