ANIMACIÓN EXPERIMENTAL: ASPECTOS SOCIO-POLÍTICOS DE LA PINTURA LATINOAMERICANA ENTRE 1890 Y 1930

FREDY ANDRÉS DIMATÉ PALACIOS

UNIVERSIDAD MILITAR NUEVA GRANADA
INGENIERÍA EN MULTIMEDIA
BOGOTÁ
2010

ANIMACIÓN EXPERIMENTAL: ASPECTOS SOCIO-POLÍTICOS DE LA PINTURA LATINOAMERICANA ENTRE 1890 Y 1930

PRESENTADO POR:
FREDY ANDRÉS DIMATÉ PALACIOS

TRABAJO PRESENTADO COMO OPCIÓN DE GRADO A TRAVÉS DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN EN MULTIMEDIA Y SU LÍNEA: EL ARTE DE LA ANIMACIÓN

DIRIGIDO POR:
MARTA GAMA CASTRO

UNIVERSIDAD MILITAR NUEVA GRANADA
INGENIERÍA EN MULTIMEDIA
BOGOTÁ
2010

Bogotá, D.C., 9 de abril de 2010

Señores

COMITÉ DE OPCIÓN DE GRADO

PROGRAMA DE INGENIERÍA EN MULTIMEDIA

FACULTAD DE INGENIERÍA

UNIVERSIDAD MILITAR NUEVA GRANADA

Ciudad

Ref.: Entrega informe final

En cumplimiento del reglamento de la Facultad para el desarrollo de la Opción de Grado, nos permitimos presentar para los fines pertinentes el informe final de: **ANIMACIÓN EXPERIMENTAL: ASPECTOS SOCIO-POLÍTICOS DE LA PINTURA LATINOAMERICANA ENTRE 1890 Y 1930.**

El Investigador- tutor de la actividad investigativa es: Marta Gama Castro

Atentamente,

_____

Fredy Andrés Dimaté

_____

Marta Gama Castro

AGRADECIMIENTOS

A mis padres, Martha Palacios y Pedro Dimaté, por su constante apoyo y quienes con su ejemplo me inspiran a ser mejor.

A mi Directora de proyecto y profesora, Marta Gama Castro, por compartir sus conocimientos a través de sus clases y sus aportes dados durante la realización de este proyecto.

CONTENIDO

Página

GLOSARIO 7

DESCRIPCIÓN GRUPO DE INVESTIGACIÓN EN MULTIMEDIA 9

OBJETIVO GENERAL 10

OBJETIVOS ESPECÍFICOS 11

JUSTIFICACIÓN 12

INTRODUCCIÓN

1. MODELO DE DESARROLLO 13

2. ANÁLISIS 15

2.1 LA ANIMACIÓN EXPERIMENTAL 15

2.1.1 Antecedentes de la animación experimental 15

3. MARCO TEÓRICO 19

3.1 MÉXICO 21

3.2 ARGENTINA 22

3.3 BRASIL 26

4. OBRAS PICTÓRICAS 32

5. DISEÑO 40

5.1 DIGITALIZACIÓN DEL MATERIAL GRÁFICO 40

5.1.1 Temática de la animación 40

5.1.2 Guión literario 40

5.1.3 Guión técnico 42

5.1.4 Storyboard 42

5.1.5 Selección de la técnica a utilizar en la animación 52

5.2 ANÁLISIS Y SELECCIÓN DE LOS MATERIALES

A UTILIZAR 52
5.2.1 Pastel 52
5.2.2 Acuarela 55
5.3 PRUEBAS DE ILUMINACIÓN 56
5.4 ÁREA DE TRABAJO 57
5.4.1 BANDA SONORA 58
6. DESARROLLO 60
6.1 PRODUCCIÓN DE FOTOGRAMAS 60
6.1.1 Dibujo 60
6.1.2 Prueba de línea 60
6.1.3 Corrección de fotogramas 62
6.1.4 Color 62
6.1.5 Captura de fotogramas 62
6.1.6 Composición 63
7. PRUEBAS 65
7.1 EVALUACIÓN Y PRUEBA 65
7.1.1 Pruebas con usuarios 65
8. CONCLUSIONES 66
BIBLIOGRAFÍA 68

GLOSARIO

ACUARELA: pintura sobre papel o cartón con colores diluidos en agua.

ANIMACIÓN: proceso degeneración de imágenes donde cada imagen es una alteración de la anterior. La presentación de estas imágenes a una velocidad suficiente produce la sensación de movimiento.

DIGITALIZACIÓN: realizar de forma periódica medidas de la amplitud de una señal, redondear sus valores a un conjunto finito y registrarlos como números enteros en cualquier tipo de memoria o soporte.

GUIÓN: texto en que se expone, con los detalles necesarios para su realización, el contenido de un filme o de un programa de televisión.

PINTURA AL PASTEL: pintura que se hace sobre papel con barras o lápices blandos, pastosos y de colores variados.

DESCRIPCIÓN GRUPO DE INVESTIGACIÓN EN MULTIMEDIA

El Grupo de Investigación en Multimedia “GIM” está conformado por profesionales y estudiantes de la UMNG interesados en realizar investigación, formación y desarrollo tecnológico en las áreas de procesamiento de señales, imágenes y visión por computador, computación gráfica, software educativo, inteligencia computacional, simulación, realidad virtual y interfaces hombre maquina e integración multimedia. Este grupo se encuentra registrado en Colciencias actualmente.

OBJETIVO GENERAL

Exponer a través de una animación experimental las obras de los pintores más representativos del arte latinoamericano del periodo 1890-1930, teniendo en cuenta los aspectos socio-políticos que influenciaron la realización de sus obras artísticas, para demostrar el alcance que posee la animación experimental sobre la animación de entretenimiento a nivel gráfico y conceptual.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Utilizar la animación experimental como medio para apreciar las obras de algunos de los pintores más importantes en Latinoamérica.
2. Considerar los artistas más representativos como un icono dentro de la pintura latinoamericana.
3. Dar a conocer las pinturas latinoamericanas más representativas del periodo 1890-1930 en un sentido gráfico y conceptual mediante la realización de una obra audiovisual.
4. Conocer los hechos históricos y sociales que influyeron en la pintura latinoamericana.

JUSTIFICACIÓN

A través de la animación experimental es posible apreciar y relacionar las principales características que comparten las obras artísticas, tanto su estructura gráfica, como el aspecto conceptual e histórico en el que se desarrollaron. Los factores socio-políticos que se dieron en los inicios del siglo XX en Latinoamérica determinaron en los artistas de la época un lenguaje propio nacionalista que los dieron a conocer mundialmente y cambiaron el modo de ver el estado social de sus origines.

Este lenguaje individual sólo es comprensible a través de la investigación de las variables de contenido de las pinturas que relacionan directamente la necesidad del artista de expresarse a través de una obra y la forma en la que éste es capaz de representar su propia realidad.

INTRODUCCIÓN

La situación socio-política en Latinoamérica marcó una tendencia en los artistas que intentaron representar en sus obras las civilizaciones de donde provenían tanto en su aspecto cultural como político a través de nuevos movimientos que fueron surgiendo a la vanguardia del arte en el mundo. Debido a la subjetividad de estos factores culturales y su relación directa con el arte, permite utilizar nuevas formas de creación artística en las que se pueden relacionar ambos aspectos simultáneamente: la **animación experimental**.

La animación experimental, básicamente, se trata de una animación de desarrollo, en el sentido de que suele ser una respuesta y una forma de resistirse a las técnicas convencionales con el objeto de crear una visión personal imposible de realizar en el contexto de un estudio o dentro del campo más popular del entretenimiento. La animación experimental marca una gran diferencia con la animación comercial, pues pretende llevar al animador a expresar con un sentido mucho más propio una secuencia donde no necesariamente debe haber personajes, ni historias lineales, pero si combinar diferentes técnicas pictóricas que hagan de la animación un trabajo mucho más artístico.

Teniendo en cuenta lo anterior, se realizará una obra audiovisual experimental de mínimo un minuto de duración basada en las obras más sobresalientes de cinco artistas latinoamericanos pertenecientes al periodo 1890-1930.

1. MODELO DE DESARROLLO

El modelo utilizado para el desarrollo del proyecto es llamado *Modelo en Cascada,* utilizado principalmente en el desarrollo de proyectos basados en la generación de software de computadora. El Modelo en cascada, algunas veces llamado ciclo de vida clásico, sugiere un enfoque sistemático, secuencial hacia el desarrollo del proyecto, que se inicia con la especificación de requerimientos (análisis) y que continúa con la planeación, el modelado (diseño), la construcción (desarrollo) y el despliegue (pruebas) para culminar el proyecto terminado.

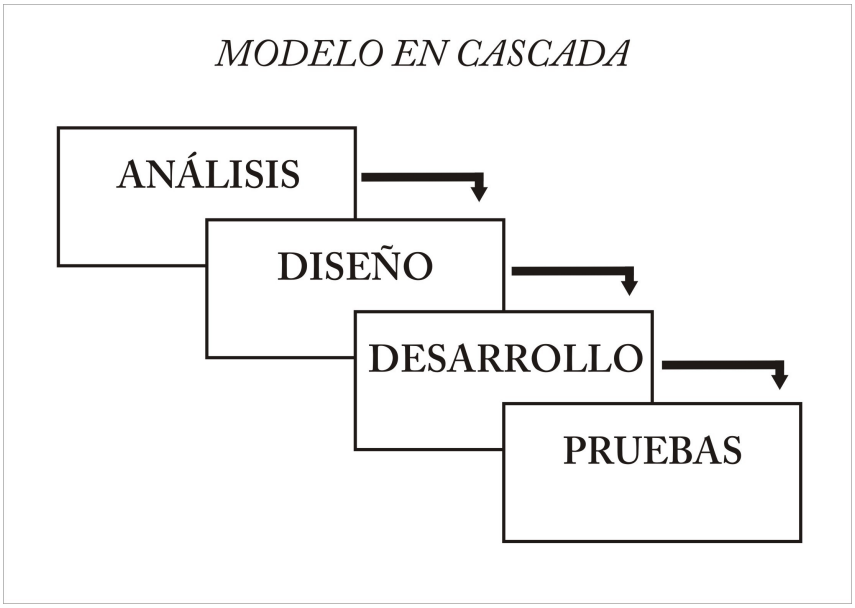


Figura 1. Modelo de desarrollo

Los pasos en el modelo de desarrollo son los siguientes:

a) **Análisis**: esta actividad selecciona la teoría en la cual se basa el proyecto y los requisitos. Con base en éstos, se desarrolla el tamaño y la estimación de los recursos. Al final, se identifican las tareas de desarrollo y se crea un programa del proyecto.

b) **Diseño**: se elaboran las especificaciones técnicas para que cada componente sea desarrollado según lo planeado.

c) **Desarrollo**: el diseño de componentes se refina y revisa. Se genera los diferentes componentes y procesos del proyecto que unidos forman el esperado.

d) **Pruebas**: este proceso permite medir la efectividad de los procesos realizados reflejados en el proyecto final. Las mediciones deben ofrecer una guía para modificar el proceso y corregir los aspectos defectuosos del proyecto.

2. ANÁLISIS

2.1 LA ANIMACIÓN EXPERIMENTAL

Actualmente, el término ‘animación experimental’ se asocia a obras subjetivas y alineales que, para algunos, son la forma más pura que existe de animación. No obstante, este término desmerece en una serie de obras que no son necesariamente rompedoras desde el punto de vista de la ‘experimentación’, sino que simplemente son distintas de los dibujos animados clásicos o tradicionales en 2D o de la animación en 3D. Básicamente, se trata de una animación de desarrollo, en el sentido de que suele ser una respuesta y una forma de resistirse a las técnicas convencionales con el objeto de crear una visión personal imposible de realizar en el contexto de un estudio o dentro del campo más popular del entretenimiento.

2.1.1 Antecedentes de la animación experimental: las películas abstractas de Walter Ruttman, Viking Eggeling y Hans Ritcher de principios de la década de 1920 suelen considerarse como obras de referencia sobre el uso formativo de la animación al servicio de la cinematografía moderna. En *Ritmo 21,* de 1921, Ritcher colabora con Eggeling en el uso del movimiento de la forma como expresión del pensamiento y la emoción. Para este tipo de planteamientos era fundamental la combinación del movimiento de la forma y el sonido abstractos con

el fin de crear una especie de música visual, un concepto que desarrollo Oskar Fischinger durante la década de 1930 con obras experimentales como *Composición en azul,* de 1935. Sin embargo, fue Lotte Reiniger quien, con su animación basada en siluetas y figuras recortadas y, en especial, en el largometraje *Las aventuras del príncipe Achmed,* de 1926, consiguió combinar la obra abstracta con una narrativa visual accesible a un público más amplio. Reiniger colaboró con Berthold Bartosch, autor de *La idea,* de 1932, una narrativa poética de treinta minutos de duración que revela una extraordinaria innovación técnica.

Entre 1928 y 1941, periodo en que el modelo de producción industrial de la animación lo establecían Disney y otros estudios, continuó la producción de obras experimentales. En *The perimeters of light and sound and their possible synchronisation,* de 1932, Mary Ellen Bute y León Thurmin se plantean la posibilidad de dibujar con unos códigos determinados electrónicamente. Por su parte, Alexander Alexeieff y Claire Parker crearon 'la pantalla de alfileres', donde iluminaban una serie de alfileres que sobresalían de la pantalla para crear sus imágenes especiales de *Night on Bald Mountain,* de 1934.

La obra de Len Ye y Norman McLaren para la GPO Film Unit (bajo los auspicios de John Grierson) fue especialmente influyente e importante para el progreso de las formas experimentales. En cierta medida, sus películas no parecen encajar con la obra de Grierson, marcadamente documental y con tendencias políticas socialistas. No obstante, es importante destacar que Grierson valoraba estas obras abstractas- disfrazadas de películas comerciales sobre tasas postales- por su servicio al interés público, dado que son una manifestación de la libertad personal y de los sentimientos humanos, la esencia de la democracia. Asimismo, el arte era una actividad de prestigio para cualquier patrocinador. En *Caja de*

colores de 1935, Lye aplicó el color directamente sobre la película, mientras que Trade Tatto estarcía sus documentales. Norman McLaren, que continuó trabajando con John Grierson en el National Film Board of Canada (Academia de Cine de Canada), experimentó con muchas técnicas, incluida la animación directa bajo la cámara, la pixelación, la animación con collage, la animación con figuras recortadas e imágenes al pastel, y realizaron muchas películas influyentes, entre las que se encuentran *Begone Dull Care* (1949), *Neighbours* (1952) y *Pas de Deux* (1969). Lye y McLaren consideraban que la animación era un medio que abordaba diferentes disciplinas, dadas sus estrechas relaciones con la danza, la interpretación, la pintura, la escultura y los grabados. Y fueron muchos los artistas que compartían su visión y que comenzaron a explorar diferentes técnicas y aplicaciones.

Este periodo de gran experimentación de la década de 1930 fue, quizá, la época de la más pura expresión de la animación más allá del acervo de los dibujos animados de EEUU y de la tradición europea de las marionetas y muñecos 3D Stop Motion. **Además, elevó a la animación a la categoría de arte**. La animación de dibujos animados seguía sin reconocerse como un arte de pleno derecho o como una actividad de alta cultura, axial que los estudios Disney respondieron en 1941 con su *Fantasía,* cuyo fin era combinar la música clásica con la animación lírica al estilo de los artistas abstractos. La película provocó reacciones diversas y, en muchos sentidos, marcó una tendencia separatista entre los diferentes tipos de animación, una separación que persiste en la era contemporánea. Se podría afirmar que toda la animación es experimental en virtud de sus rasgos distintivos estéticos, técnicos y culturales, dado que desarrolla su propio arte y continúa siendo aceptada por las corrientes artísticas convencionales. Por ejemplo, Jules Engel en la parte final de su carrera, a pesar de ser un realizador ostensiblemente experimental, también trabajo en películas

de Disney, desarrolló los personajes de Gerard McBoing Boing y Mr Magoo en UPA, y realizó otros filmes individuales rechazando las falsas fronteras que existen dentro del sector de la animación.

De la animación experimental, cabe destacar su innovación en el uso de nuevos materiales y técnicas. Robert Breer utilizó fichas de archivo con diferentes impresiones para su obra clave LMNO (1978); Caroline aplicó arena sobre vidrio en *La lechuza que se casó con un ganso* y *La calle,* de 1976; Jan Svankmajer empleó todo tipo de materiales que trituraba para convertir después en artefactos y materia animada en *Dimensiones del diálogo* (1982); los hermanos Quay resucitaron residuos y chatarra en *Street of crocodiles* (1986); mientras que Nera Neubauer realizó unos personajes tricotados para su nueva versión de los cuentos de hadas, como *Wolly Wolf* (2001). En los últimos años, el auge del "arte conceptual" ha permitido emplear todo tipo de materiales y contextos para indicar nuevas vías y facilitar el proceso de creación artística. En cierto modo, la animación siempre ha sido un arte, puesto que ha definido conceptos a través de la elección, el tratamiento y la aplicación de materiales al servicio de planteamientos conceptuales y significados abstractos. Aquellos que provienen del mundo de las artes y trabajan con la animación - y perciben su estrecha relación con otras formas artísticas -, lo hacen de un modo que favorece el progreso de la forma y mantiene la tradición "experimental".

3. MARCO TEÓRICO

Arte viene del latín **ars**, artis, que traduce el técne de los griegos y tiene el significado de técnica adquirida, de habilidad o maestría para hacer algo. León Tolstoi escribió: "evocar en sí mismo el sentimiento ya experimentado y, habiéndolo evocado por medio de las líneas, los colores, el movimiento, sonidos y formas, expresarlo en palabras para transmitirlo y que otros experimenten el mismo sentimiento. Ésta es la tarea del arte". De esta manera podemos definir la pintura como el arte y la técnica de representar en una superficie plana cualquier objeto concreto visible o bien algo imaginario, sugerido por líneas y/o colores. Los procedimientos más usuales de pintura son el óleo, el temple, la encáustica, el fresco, la acuarela, el pastel, el gouache y la miniatura. Por el tipo de superficie pintada se distinguen: la pintura mural, pintura sobre tela, sobre tabla, sobre metal, sobre vidrio y sobre porcelana.

Los artistas piensan, sienten y buscan reflejar los valores de su época y de su sociedad a través de sus obras. Una obra de arte es una estructura de variables interrelacionadas. Existen dos tipos de variables en una obra: las que se pueden conocer mediante la observación de la obra, llamadas **variables de forma**, y las que solo se conocen y comprenden cuando se realiza una investigación de la obra y de su autor, a las que llamamos **variables de contenido**. Las variables de forma que se estudian en una obra de arte son las relacionadas con la composición de formas sensibles, ya sean éstas visuales o táctiles. La figura y el plano que le sirve de fondo, el ritmo, el volumen, el espacio, el color, la luz y la textura son los elementos que el artista emplea para realizar su obra y para

comunicar un mensaje particular. Las variables conceptuales de una obra son las que comunican las ideas que están detrás de las obras, y que permiten conocer de una manera más completa su contenido; es por tal motivo que también se les ha llamado variables de contenido, siendo las más importantes: la función de la obra, los temas y la presentación de la obra.

Es necesario saber si una obra fue hecha para una función única, o para satisfacer varias necesidades. No es posible conocer con certeza todas y cada una de las funciones de una obra sin estudiar el contexto donde fue creada, además de investigar las necesidades que una obra satisfizo en aquel contexto. Las relaciones entre sociedad, espectador y artista determinan el contexto de una obra o de una corriente artística en varios aspectos. Sus hechos históricos, sus valores y sus necesidades proporcionan los temas que el artista utiliza en sus obras. La situación socio-política de una sociedad es también importante, ya que permite comprender cómo los artistas reflejan en sus obras la problemática de un momento, las ideologías existentes, las luchas de clases. El momento histórico que vive una sociedad, y el grupo de poder en particular, es importante, pues un periodo de gloria, de decadencia, o de reestructuración impactará en forma decisiva el arte de esa época.

Hasta hace pocas décadas, el arte producido en América Latina era subvalorado por la crítica europea y norteamericana, pues se consideraba imitación de las tendencias estéticas de Europa Occidental. En el mejor de los casos, muchos críticos calificaban de híbrido al arte local, una impura fusión de tradiciones disímiles (indígenas, africanas, asiáticas, europeas), claramente inferior a cada una de esas tradiciones en su versión más "pura" u original. Hoy, sin embargo, es esta misma hibridez la que recibe atención internacional, colocando a numerosos pintores y escultores de la región entre los más famosos (y caros) del mundo. En

gran parte, es una cuestión de comercio, de cambio en los gustos estéticos, y de reorientación crítica del eurocentrismo que ha caracterizado a la cultura occidental de los últimos cuatro siglos.

3.1 MÉXICO

La pintura mural se encontró en 1922 la mesa puesta. La idea misma de pintar muros y todas las ideas que iban a constituir la nueva etapa artística, las que le iban a dar vida, ya existían en México y se desarrollaron y se definieron de 1900 a 1920. Se organizó el comienzo del gran movimiento artístico mexicano, la creación del Sindicato de Trabajadores Técnicos, Pinturas y Escultores. El sindicato en sí no tenía ninguna importancia, pero el nombre sirvió de bandera a las ideas que venían gestándose, basadas en teorías socialistas contemporáneas. Repudiaban la llamada pintura del caballete y proclamaron el monumento social, argumentando que los creadores de belleza deben realizar sus mayores esfuerzos para hacer su producción de valor ideológico para el pueblo, y la meta ideal del arte, que actualmente es una expresión individualista, sea de arte para todos, de educación y de batalla. Así nació el muralismo mexicano uno de los fenómenos más importantes del siglo XX.

Tres artistas que han creado un arte coherente, capaz de alcanzar una expresión popular, partiendo a un tiempo del fondo del alma nacional y de las conquistas del arte moderno fueron: Diego Rivera, José Orozco y David Siqueiros. El muralismo de estos artistas mexicanos revaloriza el pasado aborigen, actualizándolo. Estos grandes murales constituyen una serie de ilustraciones de la historia de México.

Algunas figuras de este movimiento habían tomado parte en la lucha que daría el triunfo a la revolución. Esta despertaría un sentimiento nacional muy fuerte, y el mismo gobierno apoyaría el renacimiento de un arte que quería ser propiamente mexicano.

La pintura de *Diego Rivera* (1886-1957) es un caudal tempestuoso de ideas. Jamás otorgó concesiones: todo lo quiso saber e interpretar, desglosar y devenir en el conflicto de la tragedia. Sus motivaciones caprichosas, irrespetuosas, humanistas y de perfecto rigor intelectual son goce estético, libertad creadora y carácter social con todo su caudal de subjetividad. Utilizó el clasismo y su última derivación, el cubismo; para expresar su optimismo panteísta se valió del impresionismo y de su extrema consecuencia, el fauvismo; para dar tiempo y movimiento a su representación se sirvió del romanticismo y de su instancia retrospectiva: el arqueologismo. Iniciador en México y en el siglo actual de la gran pintura mural, con José Clemente Orozco y David Alfaro Siqueiros fundo el Sindicato de Pintores. Al recoger las lecciones, imágenes y emociones de la república mexicana, creo las primeras obras murales públicas. Pintó en 1922 su primera obra de este tipo en el Auditorio de la Escuela Nacional Preparatoria (Anfiteatro Bolívar), con el tema filosófico de "*La creación".* De 1923 a 1928 realizó los frescos de la Secretaría de Educación Pública, obra mural que afirma poderosa y definitivamente su personalidad, en la que reúne y describe con gran maestría sus conceptos sobre la vida del pueblo mexicano, en el trabajo, en la lucha social y en las fiestas.

En 1926 y 1927 creó los murales de La Escuela Nacional de Agricultura, en Chapingo. En 1929 los del Palacio de Cortes de Cuernavaca, Morelos, en los que expresó sus primeros conceptos sobre la historia de México. En el Palacio Nacional, obra monumental realizada desde 1929 hasta 1945, Diego Rivera pintó

la revolución, historia y esencia del pueblo. Pobló una superficie de 275.017 m² de exuberancias, lirismos, efemérides, historias negras sobre personajes en constante e increíble versatilidad y apasionamiento. Obra sorprendente por sus composiciones estructuradas piramidalmente, por el sinfín de protagonistas y por lo que es pintura pura y trascendencia del genio y titán del movimiento mural pos revolucionario, además de lo que es demagogia y patriotería.

José Clemente Orozco (1883-1949), se adhirió en 1922 al movimiento muralista dirigido por el Sindicato de Pintores y pintó sus primeros murales, en la Escuela Nacional Preparatoria, tan conocidos, que fueron el primer contrato de pintura pública concedidos por el gobierno al Sindicato. Cinco años fueron necesarios para la terminación de esa obra que comprende seis lienzos en la planta baja: *El banquete de los ricos*, en dos secciones de fuerte colorido; *La Trinidad*, un campesino, un soldado y un obrero; la huelga, en cuyo centro aparece una cabeza de Cristo, resto del primitivo mural; *La trinchera, El viejo orden y La maternidad*. De 1927 a 1934 hizo su segunda visita a los Estados Unidos, decoró el refectorio de la Pomona College, en California y pintó un mural en la Escuela de Investigaciones Sociales de Nueva York.

Los pintores muralistas llevaron a los edificios públicos la historia y la ideología de un México nuevo que retomaba la riqueza del pasado, en sus tradiciones, en su folclor, en los vestigios del México prehispánico, en fin, en todos los elementos que permitieran acercar el pueblo al encuentro con los más grandes momentos de su historia. Pero el muralismo no fue solo la expresión plástica de una ideología determinada o de un mensaje didáctico, ni la ilustración de doctrinas preestablecidas, sino un movimiento que llegó a rebasar los límites del nacionalismo para crear un lenguaje propio, resultado de la fusión de lo mexicano con lo universal, a través de obras llenas de fuerza y color en las que se destaca

el uso de grandes espacios y la expresividad y dinamismo del trazo; obras cuya grandeza radica no solo en el contenido temático sino en la forma y belleza empleadas por sus autores para recrear la realidad de un México pletórico de color y dinamismo.

3.2 ARGENTINA

En Argentina el arte se ha mantenido en gran parte apegado a la tradición y a temas y concepciones localistas. Sin embargo, han existido desde hace décadas, y en número creciente, figuras que se han creado una audiencia internacional en las corrientes de vanguardia. El país ha carecido de una tradición fuerte hispánica o indígena, y su pintura es de raíces europeas. Un pintor de gran renombre en este país es *Lineo Eneas Spilimbergo* (1896-1964), que ha creado un mundo nuevo con figuras que recuerdan al Renacimiento, y ejerciendo el magisterio de las generaciones que le han seguido. Spilimbergo es de cromatismo moderado, dibujo casi perfecto y uno de los artistas más interesantes anteriores al modernismo de Argentina.

Tanto las influencias que se creen percibir en su pintura, como el sentido de sus obras y su significación, han sido motivo de las interpretaciones más diversas. Estas circunstancias obedecen, tal vez, al hecho de que en Spilimbergo observamos en grado superlativo un aspecto que caracteriza a la mayor parte de los artistas de su generación, pero que, en su caso, reviste una notoriedad que lo define. Se trata de lo que podríamos denominar “el doble acoso” del artista latinoamericano. Si tenemos en cuenta que las coordenadas del espacio y del

tiempo asumen un papel determinante en la creación artística, este hecho se ha puesto de manifiesto de manera notable en la mayor parte de los artistas de nuestro continente.

La formación europea recibida en forma directa o indirecta por casi todos ellos, los llevó a situarse dentro de los requerimientos expresivos de la época, asumiendo estilos que se correspondían con las modas y las exigencias del momento. Hacia fines del siglo diecinueve y comienzos del veinte, se manifiesta en el arte un proceso de des-representación que sustituye la noción de que el arte representa a la realidad exterior, elevándola e idealizándola, tal cual se entendía desde Aristóteles, por la idea de que el arte es, principalmente, una creación imaginativa. Este hecho pone en tela de juicio a la imagen, que pasa de ser un elemento reconocible de la realidad a una creación autónoma, fruto de la inventiva y la imaginación. Esto da lugar a que se propongan nuevas fuentes de la creación artística y lenguajes originales capaces de poner de manifiesto esa creatividad imaginativa. **Por otro lado, el artista latinoamericano sentía la necesidad de elaborar imágenes que significaran a su lugar de pertenencia, identificándolo creadoramente; respondiendo, así, a una iconicidad imprescindible para países jóvenes que tienen que desarrollar un mundo de imágenes propias, reconocibles como identidad.**

Este doble acoso, el de los lenguajes expresivos de la época, por un lado, y el de la necesidad icónica del lugar, por el otro, dio lugar a las respuestas más diversas por parte de nuestros pintores. Algunos optaron por desarrollar un lenguaje acorde con el momento histórico; otros hicieron hincapié en el costumbrismo y las temáticas localistas, haciendo caso omiso a la moda estética del momento y, finalmente, otros buscaron establecer una suerte de actitud conciliadora, tratando

de responder tanto a las instancias del tiempo como del lugar: ser modernos y a la vez mantener en su pintura elementos de reconocimiento del medio local.

El paisaje, la naturaleza muerta y en particular la figura, son los temas pictóricos que ha desarrollado este artista prácticamente durante todas sus etapas. Es, por ello, muy difícil y forzado el querer hacer una periodización de su pintura según los temas abordados. En su primera exposición de san Juan y en sus obras iniciales, anteriores al viaje a Europa (1925), lo vemos naturalista y cercano a la corriente indigenista. A su regreso de París, ya presenta las características definitivas de su obra posterior.

En su obra hallamos una reminiscencia del pasado renacentista europeo y una supervivencia de los modelos italianos actualizados por el sentido estructurado de la imagen que introdujo Cézanne y sus derivaciones cubistas, junto a temáticas localistas y una visión en la que se conjuga el pasado con el presente. Con esa síntesis, Lino Enea Spilimbergo logró crear un arte muy nuestro que responde, sin duda, a la situación socio-cultural de los argentinos, entre el ayer y el hoy, el mundo europeo y el americano, en la búsqueda de un nuevo humanismo, más justo y respetuoso de las particularidades y diferencias. Spilimbergo puso de manifiesto esa transición hacia una identidad capaz de ser traducida en imágenes.

3.3 BRASIL

Brasil es un país dotado de una extraordinaria vitalidad y la pintura brasileña es también una de las principales de América. Los artistas actuales de Brasil están

reputados entre los mejores del mundo, sobre todo en lo que se denomina “arte de vanguardia”. Varios centros artísticos se disputan la primacía dentro de Brasil.

Una exposición de *Lasar Segall* (1890-1957) viajando por países de América Latina, más allá de las fronteras brasileñas, es una ocasión propicia para echar una mirada sobre la experiencia emigrante de este artista que, en diciembre de 1923, dejó Europa por Brasil y, también, para observar más de cerca los nuevos rumbos que ese traslado imprimió a su obra expresionista. La transposición al Nuevo Mundo de un proyecto poético que nació en Alemania - en un ambiente político, económico y artístico agitado por el trauma de la derrota en la Primera Guerra Mundial, por revoluciones internas y por el fracaso de los ideales de la república de Weimar (1919-1933)- produjo de inmediato un arte de curiosa extrañeza.

La primera producción brasileña de Segall muestra el extraño encuentro entre lo existente y lo deseado, entre el espíritu de descreimiento y escepticismo de la Nueva Objetividad, de un lado – tendencia en que desembocó el Expresionismo y que marcó todo el arte alemán, inclusive el de Segall, en los años 20 -, y la entrega entusiasmada a la sensual patria de los trópicos, de otro. Su apuesta en un posible renacimiento artístico y personal envuelve también la cuestión de la identidad artística nacional.

Fechado en los compendios de Historia del Arte en el año 1905, cuando se funda el grupo Die Brücke (El Puente) (1905-1913) en la ciudad alemana de Dresde, el expresionismo no era la manifestación de una ideología colectiva, sino la "simple interacción de individuos con creatividad independiente" que creaban el futuro como un desafío, celebrando la juventud y la espontaneidad de expresión. Aunque reunidos hoy bajo el mismo rótulo, esos artistas nunca formaron una

colectividad - nunca hubo un grupo o movimiento que se declarase "expresionista" o que defendiese un programa "expresionista".

El repertorio de Segall se concentraba en temas extraídos de la cultura judía y de su sentimiento de compasión por el ser humano existencialmente marginado. Las víctimas de los progroms, los habitantes de Vilma, las viudas e hijos de la guerra, emigrantes, ciegos, locos, seres que erraban por grandes ciudades como Berlín y Desdre - estos eran los asuntos que movilizaban su poética figurativa. Los problemas sociales y políticos que la postguerra generó llevaron a varios artistas a reflexionar críticamente sobre las utopías pasadas, motivadoras de las primeras obras expresionistas, y sobre la cultura figurativa que debía representar los problemas más urgentes, los dramas que una realidad de implacable dureza revelaba sin medias palabras.

Es el espíritu de ese realismo expresionista lo que Segall trae a Brasil en 1923 y es con esa misma mirada atenta que él ve "el mundo exterior"; emocionándose con la exuberancia del paisaje y el colorido del país que le "reveló el milagro del color y de la luz", y viendo los montes de Río de Janeiro, las viviendas pobres, la vida simple de las favelas (villas miseria), el carnaval, los tipos de negros, las haciendas paulistas. Pero es principalmente, en los retratos de negros que vuelve la máscara expresionista, acentuando el dramatismo de su existencia marginal.

Las ciudades, en la obra de Segall, son personajes significativos y complementarios de las figuras humanas que en ellas se sitúan. Esos escenarios urbanos son casi siempre erguidos con líneas esenciales. Triángulos y diagonales indican la geometrización de las formas, característica de la producción de Segall de ese período, proceso visible en el grabado y en la pintura a la que le dio el título de Aldea Rusa. Más hacia el final de la década (1910), las figuras humanas,

inclusive niños, con sus enormes ojos perdidos, tienen una presencia más grande en las composiciones, y los espacios abiertos de antes, circunscritos por construcciones, se vuelven formas geométricas casi abstractas. En la década de 1920, las ciudades son divididas en compartimientos verticales y rectangulares, y las personas parecen atemorizadas en esos escenarios sin alma. En las acuarelas hechas en esa época, el foco del artista se aproxima más a las personas, como si, desde la distancia europea, él quisiera entender mejor la realidad humana de la pobreza simple de Brasil.

La maternidad es uno de los temas de tratamiento más punzante en la obra de Segall, donde aparece siempre asociado al hambre, a la miseria y a la falta de perspectiva para el ser humano. Especialmente en el arte gráfico de los años 1910-1920, las embarazadas y mujeres con sus hijos exhiben el sufrimiento dilacerado que la postguerra dejó como legado. Según la concepción de Segall, es en el símbolo del comienzo de una nueva vida que la imposibilidad de vivir es más flagrante.

Después de la fase brasileña su obra puede ser reunida en dos segmentos. Por un lado retorna a los temas dramáticos del período europeo del artista, representando la condición humana, los horrores de la Segunda Guerra, la histórica persecución del pueblo judío, solidarizándose con los desherados, los marginales y los desposeídos de la tierra. En esta vertiente, Segall se aproxima a Portinari, artista oficial brasileño de los años 30 y 40, compartiendo las mismas preocupaciones político-sociales en pinturas narrativas y de contenidos históricos.

El aparecimiento de un nuevo espacio plástico en Brasil ocurre dentro de un conjunto de profundas modificaciones, por las cuales pasaba la sociedad

brasileña. En algunas décadas, la esclavitud había sido abolida, la República proclamada, la inmigración aumentaba, las industrias surgían y las ciudades se modernizaban. El modernismo va a ser una expresión de este nuevo Brasil. El objetivo de artistas e intelectuales será la de colocar la cultura brasileña coherente con la nueva época, además de hacerla un instrumento de conocimiento efectivo de su país. Ese proyecto ambicioso se afirmará con el tiempo como formador de una nueva conciencia cultural brasileña.

Bastaría con acordarnos de las transformaciones que el Modernismo trajo para el arte y la literatura, el desenvolvimiento decisivo de la sociología, la importancia que asume la investigación histórica, el folclor y la teoría política, así como en las instituciones culturales, donde la fundación de la Universidad de São Paulo será su consecuencia directa. Todo ese avance cultural efectuado en dos décadas muestra la complejidad del periodo, donde un nuevo perfil cultural se iba formando, al mismo tiempo que el país vivía importantes transformaciones políticas. Descrito retrospectivamente, puede parecer que el modernismo fue un programa sistemático de renovación. En realidad, sufrió innumerables dudas y dificultades delante de un ambiente cultural retrógrado con el que rompía, pero del que también resultaba una reacción. Ese digamos, suelo cultural va a pesar decisivamente para marcar el alcance de las modificaciones introducidas y estará entre las causas que determinarán las diferencias regionales que tendrá el movimiento.

El movimiento modernista, en el Brasil, surge en San Pablo en la década del 20. Esta ciudad se estaba transformando gracias a un proceso creciente de industrialización, a la vez que los inmigrantes que estaban llegando traían nuevos hábitos y formas de vida. En este contexto, con el firme deseo de destruir la tradición académica reinante, intelectuales y artistas –que habían realizado su

formación en Europa se reúnen y llevan a cabo la Semana de Arte Moderno, que constituyó un hito del modernismo brasileño. La construcción de la modernidad y de la identidad nacional, en los países de América Latina, son las caras de una misma moneda. En este sentido, *Tarsila do Amaral* (1886-1973) comienza a pensar en la necesidad de volver hacia sus raíces, indagando acerca del concepto de la “brasilidad”.

Tarsila con las formas, colores y temas asociados con la región de Minas Gerais, integra motivos guaraníes y afro-brasileños, siendo *Abaporu* (1928), una de sus pinturas más conocidas, la cual significa "hombre que come"; sus enormes manos y pies simbolizan contacto íntimo con la tierra. Cuando Oswald de Andrade vio a este ser desnudo y deforme, afirmó: “Esto parece el antropófago, el hombre de la tierra”. Buscaron en un diccionario de lengua tupí guaraní y encontraron que “abaporu” significaba “hombre que come hombre”. Comerse al europeo, tomando de éste lo que puede nutrir y desechando lo que puede perjudicar. Metafóricamente, los modernistas tomaron esta imagen de la antropofagia para la construcción de su identidad cultural y de la lucha por liberarse de la dependencia intelectual de Europa.

4. OBRAS PICTÓRICAS

Figura 2. *Abaporu*, 1928

Do Amaral, Tarsila
Óleo sobre tela
85 x 73 cm

La técnica utilizada es óleo sobre tela y sus medidas son 85 cm de alto por 73 cm de ancho. En la imagen podemos ver una figura muy grande y de perfil, sentada

en una planicie verde, con un pie y una mano desproporcionados que se apoyan en el suelo. Este personaje está doblado sobre sí mismo y ocupa casi la totalidad del cuadro. Su minúscula cabecita es sostenida por el otro brazo, también pequeño, que reposa en la enorme rodilla. Acompañan a esta figura un cactus con una flor que explota o un sol como un cítrico. Las formas fueron bien definidas y los colores predominantes, verde, azul y amarillo, son los mismos que los de la bandera del Brasil.

Figura 3. Alegoría de México, 1948

Orozco, José Clemente
Piroxilina / masonite
79 x 122 cm

En ésta alegoría Orozco hace de lado los modelos masculinos del poder, como la monumental estatua de Morelos en Janitzio, o la idealizada mujer-patria envuelta en una bandera, concebida como mestiza y joven. Aquí, la nación es una entidad ambigua y cruda, forjada de algo más carnal. Un jaguar de amarillo brillante, con las ancas alzadas y la cola erecta, enfrenta cara a cara a una serpiente verde que se enrosca sobre él, aparentemente en vano. Un toro vuelto sobre su lomo ocupa el fondo; sus patas delanteras, apenas sugeridas, atrapan la cola de la serpiente de cascabel que se enrolla sobre el jaguar. Desafiando la anatomía, sus patas traseras se doblan para formar una suástica blanca. Toda la escena se desenvuelve sobre un campo rojo brillante, que a la derecha se transforma en un azul oscuro.

El empleo de la piroxilina sobre masonite revela la influencia técnica de Siqueiros, pero la parquedad con el color y la brocha, típicas del Orozco tardío, dan clara cuenta de su exploración de la representación llevada al límite. Toda su vida Orozco se obsesionó por encontrar una alegoría que explicara a México. Así, esta obra se relaciona íntimamente con la Alegoría de la Mexicanidad (1940) del ábside de la Biblioteca Gabino Ortiz en Jiquilpan, Michoacán, donde la serpiente estrangula al águila. Incluso Justino Fernández tuvo dificultades para interpretar estas complejas alegorías orozquianas y su idea de nacionalidad, pero aquí no cabe duda que la serpiente simboliza la traición, con un significado más cercano al Libro del Génesis que a la leyenda de Quetzalcóatl.

Figura 4. Madre negra entre casas, 1930

Segall, Lasar
Acuarela sobre papel
38 x 51 cm

La maternidad, uno de los temas referentes de la obra de Segall, es nuevamente elevada en este cuadro representado por una madre llena de angustias y temores como un incentivo para luchar por la supervivencia de su primogénito. Ambas figuras humanas, dignas de la raza brasileña, se muestran sumergidas en un bosque de concreto llamado San Pablo, donde las líneas geometrizadas muestran un escenario aturdido por las consecuencias de la guerra; otro de los temas ácidos dentro del contexto artístico de Segall.

Figura 5. Mujer con flores, 1936

Rivera, Diego
Acuarela y carbón sobre papel
40x28 cm

A su vuelta a México y ligado al programa muralista de Vasconcelos, Rivera trae todo su aprendizaje europeo y lo adapta a la riqueza iconográfica de sus país. En diversos viajes por los pueblos, los tipos populares, los hombres y las mujeres

trabajadores llenan sus cuadernos de apuntes, demostrando con ello un redescubrimiento de sus raíces. En el dibujo de Mujer con flores logra representar con exactitud la riqueza y exuberancia, no sólo del trópico, sino de México.

El óleo monumental es parte de toda una serie de mujeres con grandes mazos de flores, el famoso tema que desarrollo Rivera de las vendedoras de flores. Mujeres ahora llevadas a su esencia, a la idea de madres de la tierra, de abundancia, y que contienen la máxima connotación de fertilidad. Algunas de ellas son retratos de figuras femeninas rodeadas con los blancos alcatraces donde la figura de la flor es presentada femeninamente, sensualmente.

Figura 6. La serenata, 1929

Spilimbergo, Lino Eneas
Monocopia
42 x 26 cm

Ésta composición intensificada por la interacción de la figura humana contrasta con el estilo que predomina en la mayoría de sus obras donde el protagonista es la soledad absoluta. En este cuadro, la pasión emanada de los músicos en medio de unos tiempos llenos de tonalidades grises, se intensifica con los colores vivos de un paisaje arquitectónico que adorna el espacio con gran determinación.

5. DISEÑO

5.1 DIGITALIZACIÓN DEL MATERIAL GRÁFICO

La digitalización de las obras artísticas permite obtener sus formas simples sin llegar a deformar la idea original del artista. Estas formas simples son esenciales para la creación de los fotogramas que secuencialmente darán movimiento a cada uno de los elementos presentes en la obra.

5.1.1 Temática de la animación: la secuencia animada se basará en la transformación secuencial de las obras artísticas empleando un tiempo determinado para que los elementos de cada pintura recobren vida dentro de su entorno gráfico. Aunque no existe una historia lineal a lo largo de la animación, se mostrarán cinco fragmentos correspondientes a cada una de las obras con sus respectivos personajes y escenarios los cuales se irán intercalando mediante una serie de transformaciones de forma y color.

5.1.2 Guión literario: el guión es un texto escrito en el cual se especifican cada uno de los detalles necesarios para la producción de una obra cinematográfica. Este documento, dividido por escenas, contiene las acciones que desarrollan los personajes, sus diálogos y las locaciones donde suceden los acontecimientos.

GUIÓN LITERARIO

1. EXT. CALLE DE SAO PAULO - DÍA

Se construye gradualmente la ciudad en el fondo. Luego, aparece la madre con su hijo aferrándose a su cuello mientras camina por las calles de la ciudad. Obra: Madre negra entre casas (Lasar Segall).

FUNDE A:

2. EXT. FONDO AZUL Y ROJO – DÍA

El fondo de la obra de Segall se transforma gradualmente en el fondo de la obra de Orozco, mientras que la madre y el hijo se transforman en el tigre, el toro y la serpiente. La serpiente trata de herir al tigre mientras el toro camina saliendo de la escena. El tigre escapa y la serpiente espera al toro que cae herido al piso. La serpiente digiere al toro al tiempo que el tigre entra caminando de derecha a izquierda del cuadro. Obra: Alegoría de México (José Orozco).

FUNDE A:

3. EXT. CALLE DE UN BARRIO ARGENTINO - DÍA

Una vez la serpiente y el tigre están quietos, se transforman en 2 músicos y una guitarra respectivamente quienes empiezan a dedicar una serenata frente a la

casa de una joven muchacha que se asoma por la ventana. Obra: La serenata (Lino Spilimbergo).

FUNDE A:

4.EXT. BOSQUE - DÍA

Los músicos terminan de dar su recital y de sus bocas empiezan a salir mariposas volando aleatoriamente. Los músicos se convierten gradualmente en una mujer campesina con un canasto en la cabeza caminando hacia la parte izquierda de la escena. Obra: Mujer con flores (Diego Rivera).

FUNDE A:

5. EXT. PAISAJE CON CÁCTUS – DÍA

Cuando la mujer campesina ha salido de la escena, el jardín se convierte en el paisaje de fondo de la pintura Abaporu, caracterizada por sus cactus y el sol. Luego, aparece el personaje de aspecto gigante caminando por el escenario, se sienta en el piso y termina en su característica posición de meditación. Obra: Abaporu (Tarsila do Amaral).

5.1.3 Guión técnico: es un documento de producción en el que se describen los elementos necesarios para realizar cada uno de los planos de la animación. En el guión se especifican las escenas, los planos,, el encuadre de cámara, la acción, los sonidos y el tiempo de cana plano.

5.1.4 Storyboard: es un documento que el realizador de la obra audiovisual utiliza para pre-visualizar la historia del filme en una serie de dibujos con el fin de comprender el arte final y la continuidad de la historia. Es la forma de visualizar toda la obra describiendo sus tomas individuales.

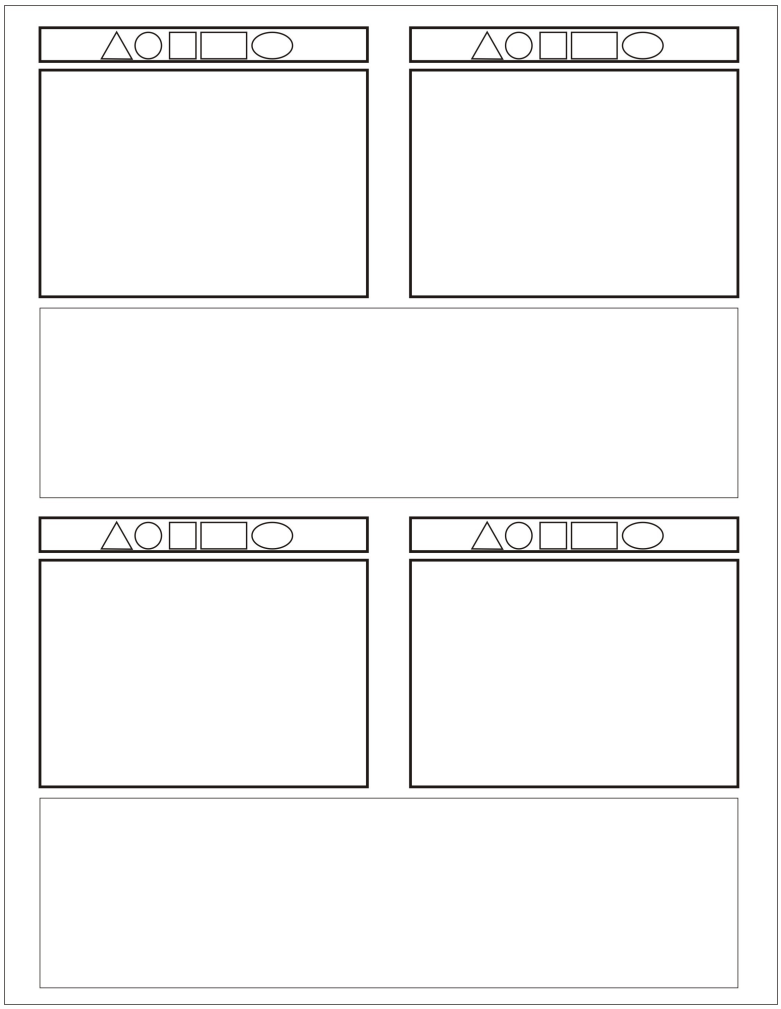
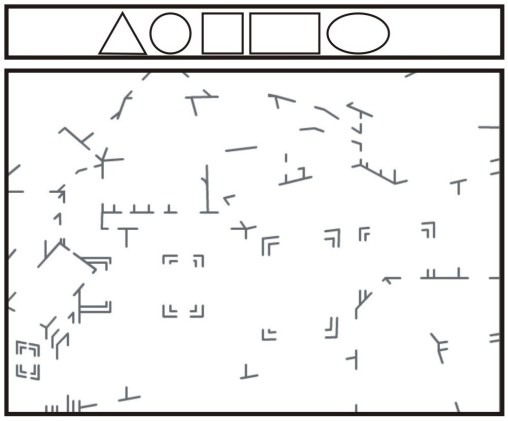
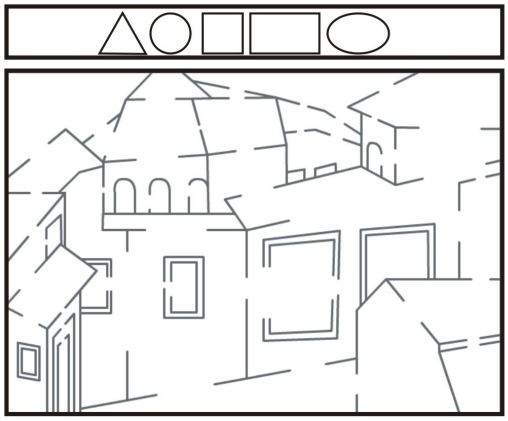
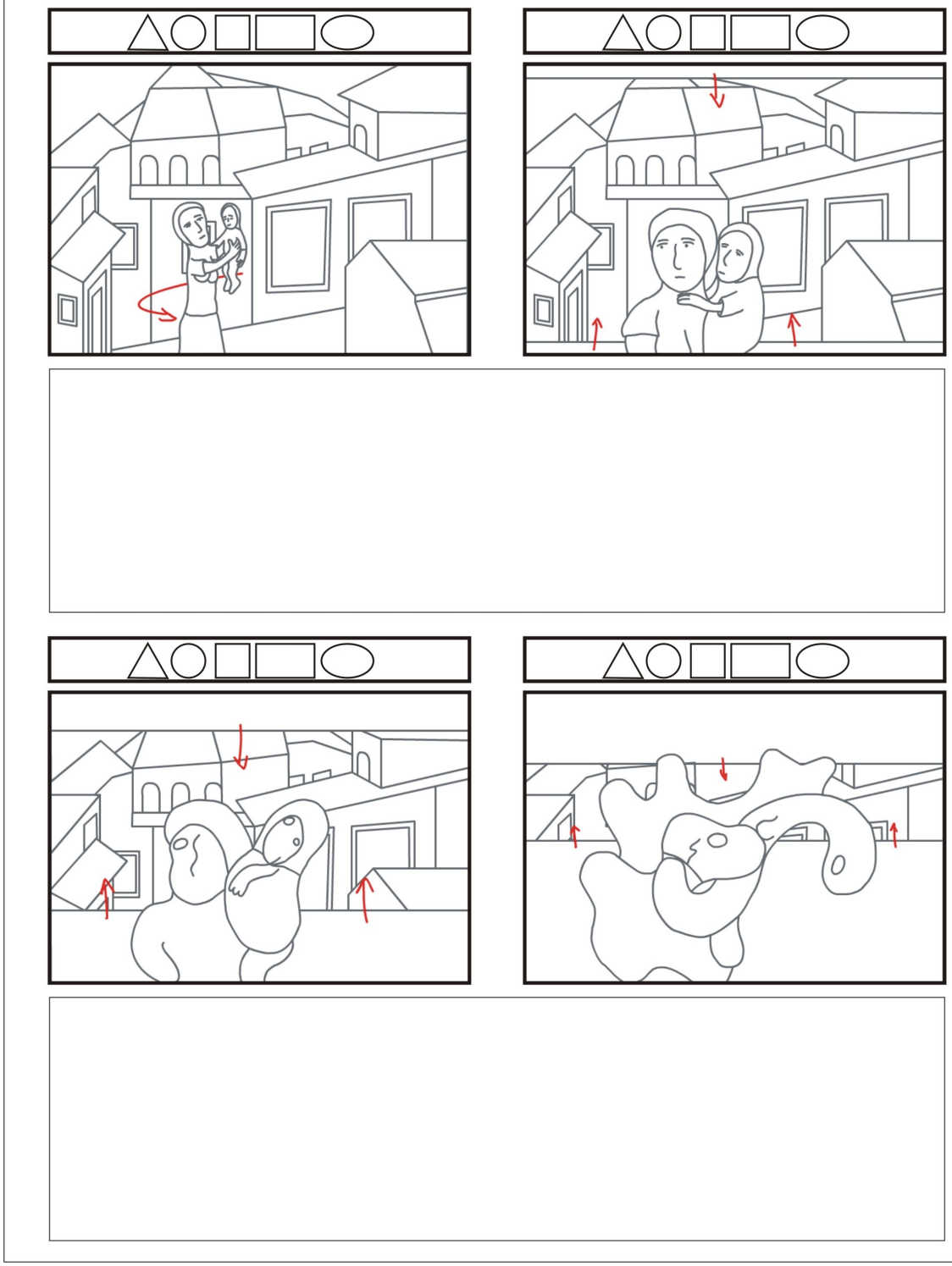
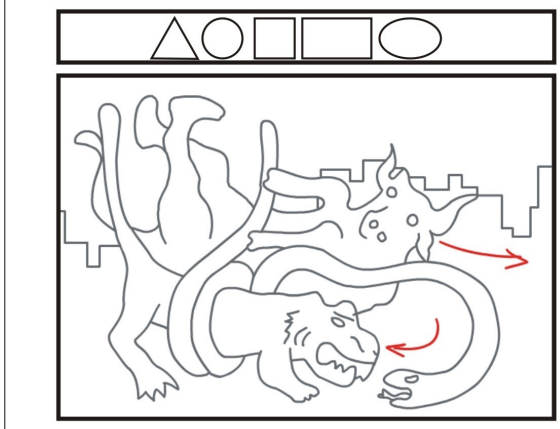


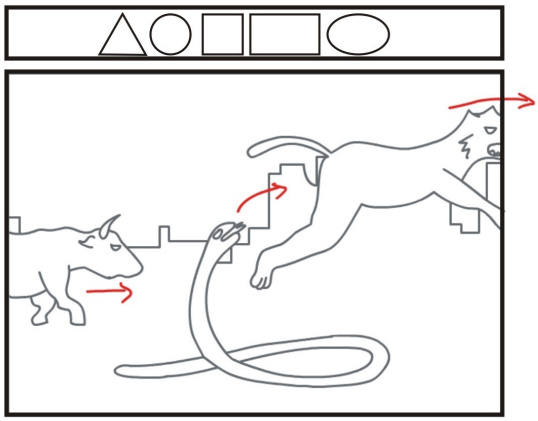
Figura 7. Formato del Storyboard

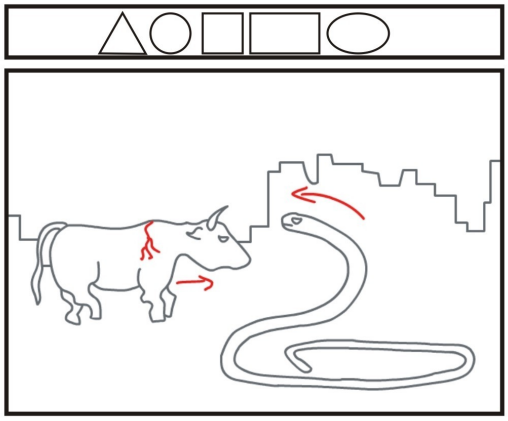


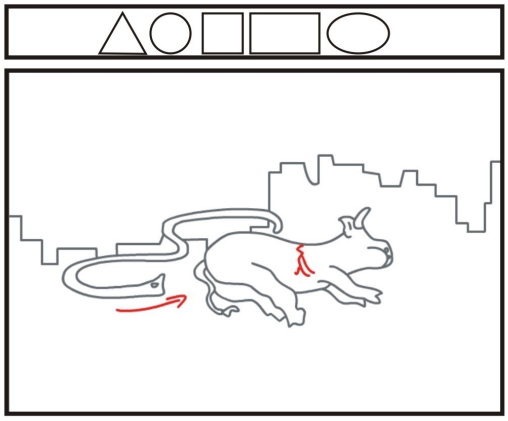


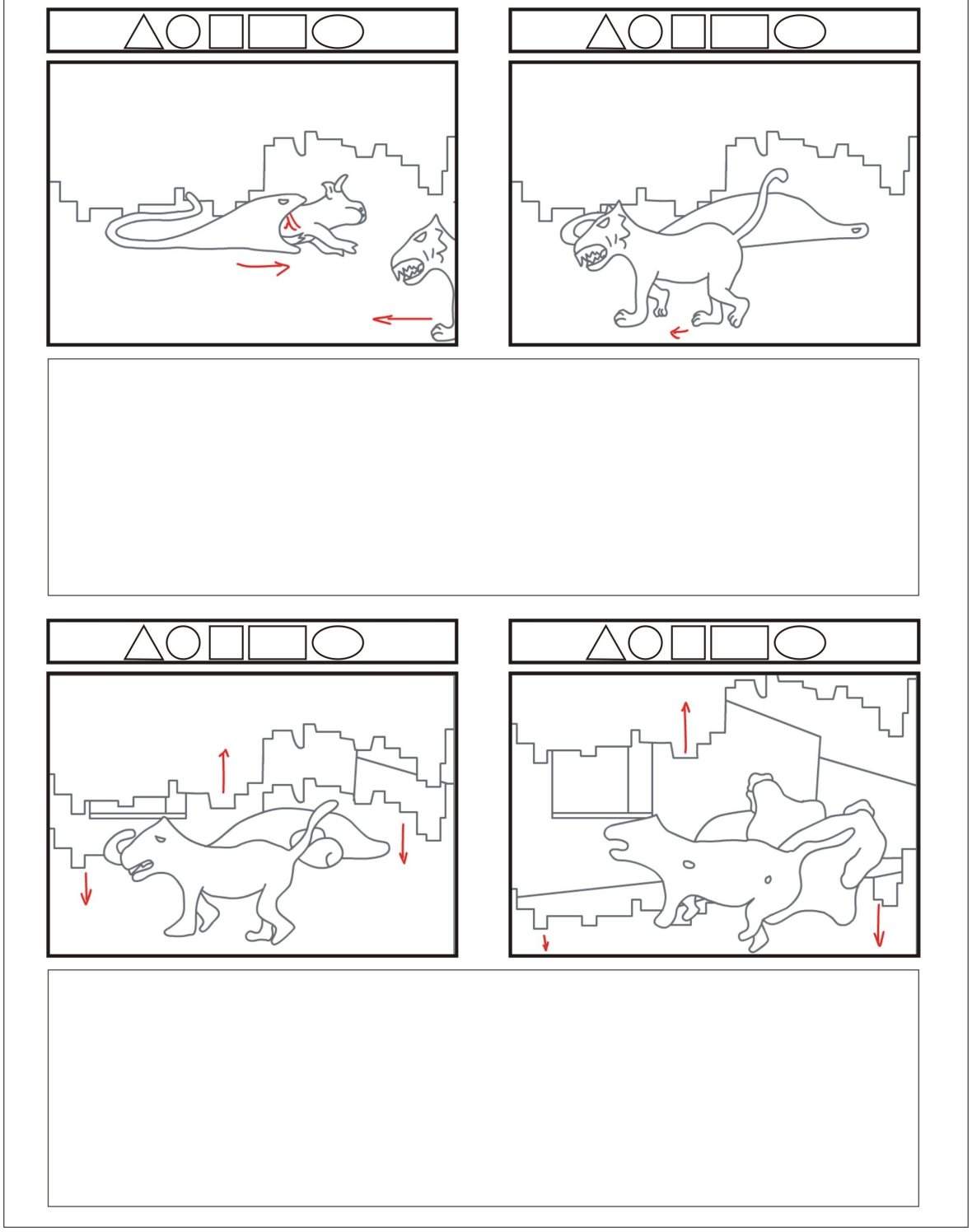


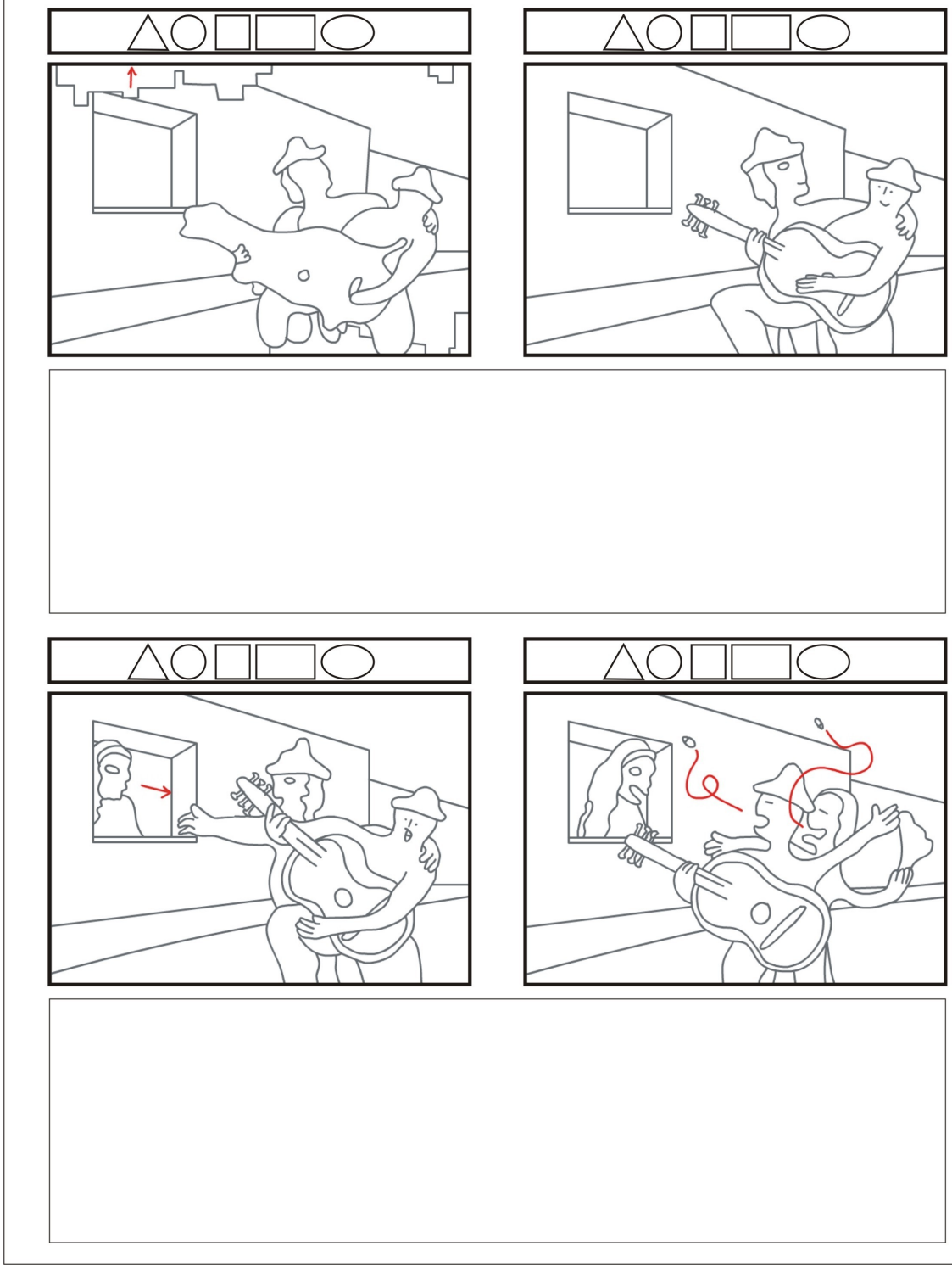


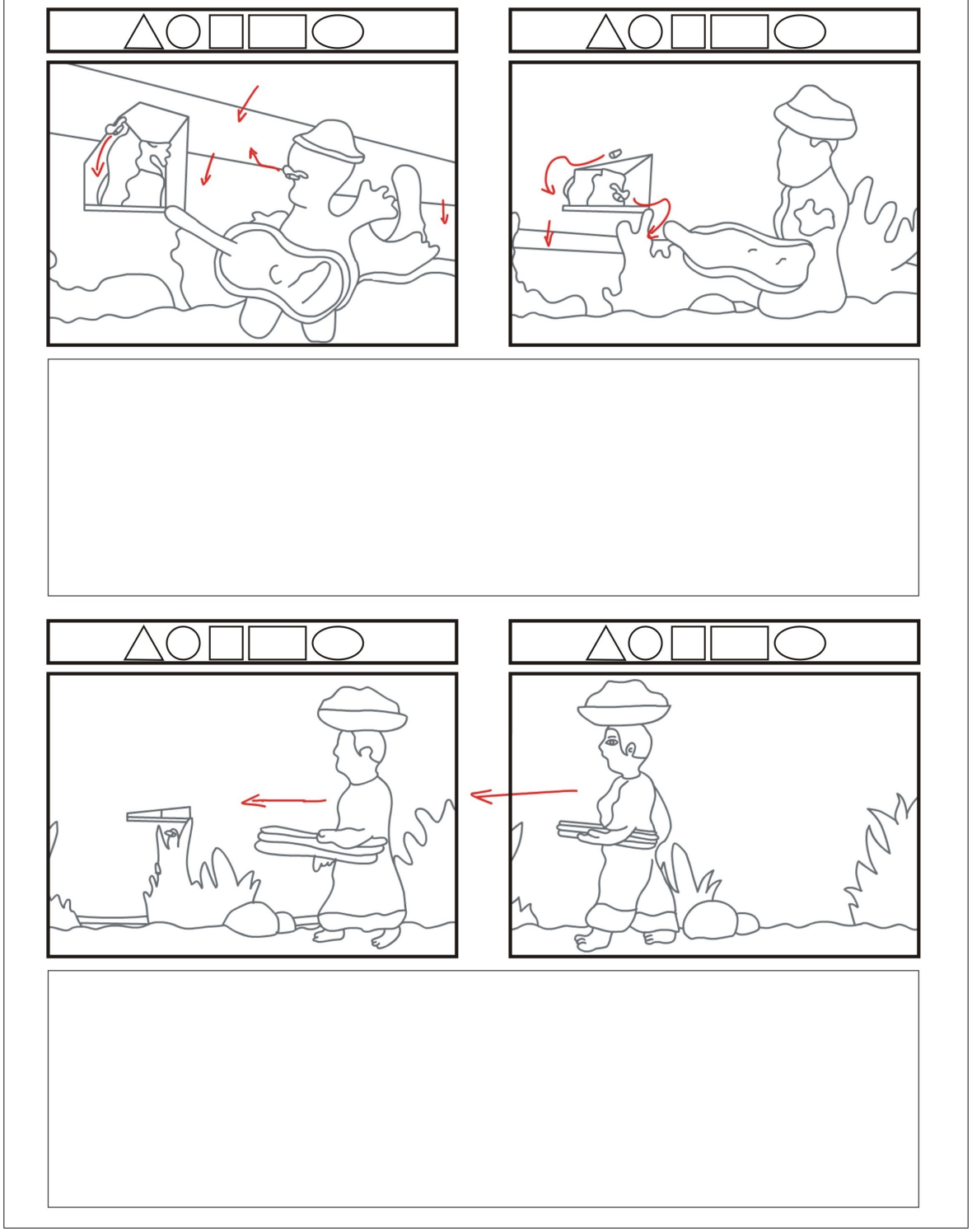


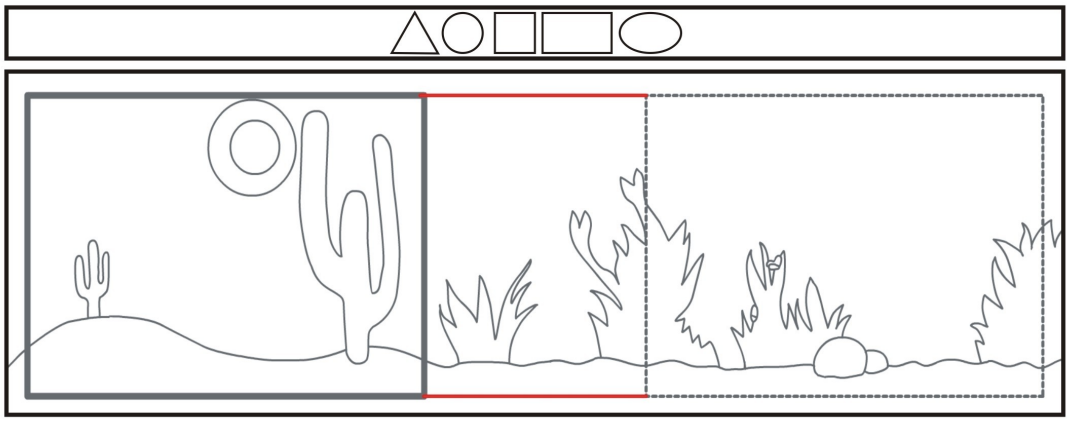


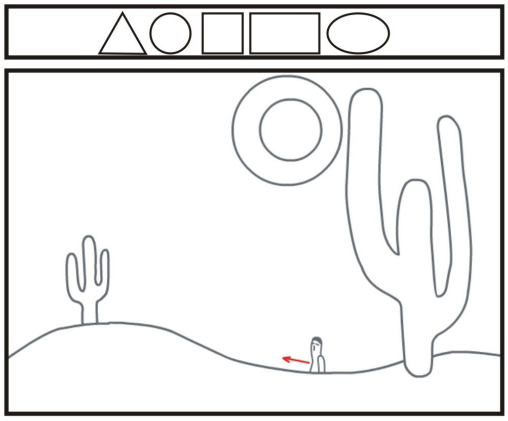


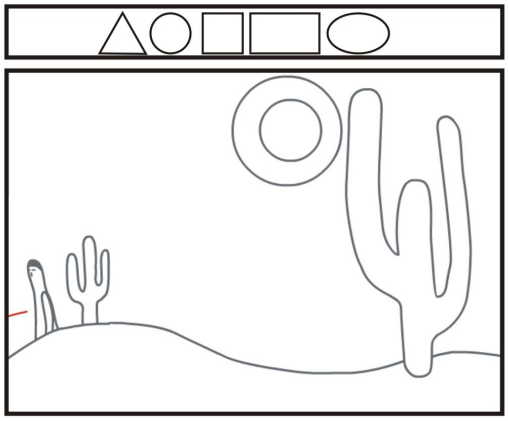


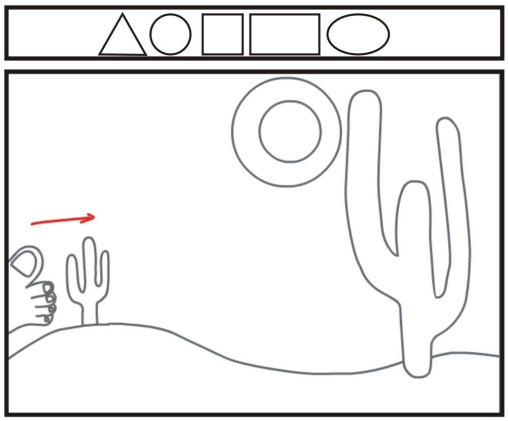


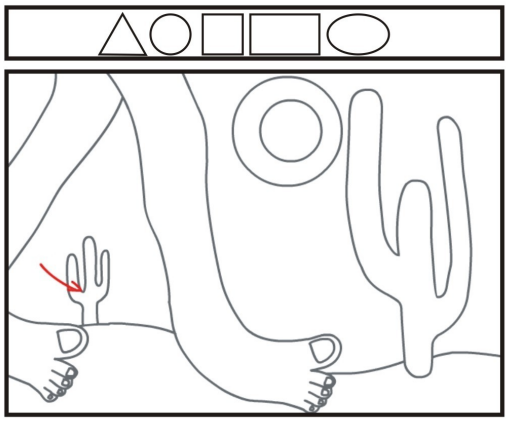


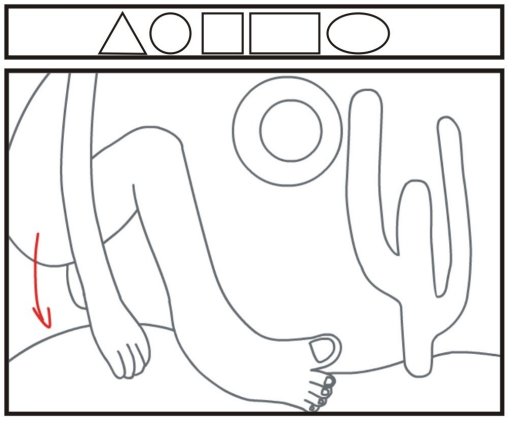


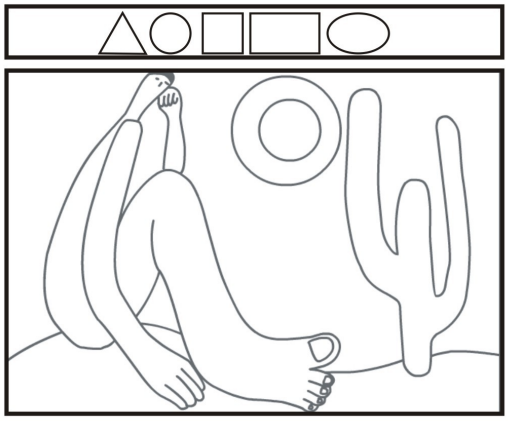












5.1.5 Selección de la técnica a utilizar en la animación: la producción animada se realizará mediante la técnica de animación 2D donde las aptitudes artísticas son de vital importancia generando un estilo apropiado dentro de la producción experimental. De esta manera se logrará tener un control absoluto en el estilo gráfico de la obra audiovisual en referencia a las obras artísticas originales en la que se basa la obra audiovisual. El uso de software computarizado se limitará única y exclusivamente a la composición final de la secuencia de imágenes creadas análogamente.

5.2 ANÁLISIS Y SELECCIÓN DE LOS MATERIALES A UTILIZAR

5.2.1 Pastel: es un medio pictórico que se remonta al siglo XVIII. Está compuesto por pigmento de color, yeso o creta blanca, empastados con goma arábiga. Con esos tres productos se forma una amalgama que después se moldea y se deja secar. Los pasteles contienen un componente neutro que permite que la barra adquiera cierta dureza. Dicho elemento es la creta, el blanco de España o incluso el yeso. Originalmente y aunque se trata de elementos completamente blancos, no tienen las cualidades del pigmento, llegando a estropear las cualidades luminosas del pigmento si se intentan mezclar los colores entre sí.

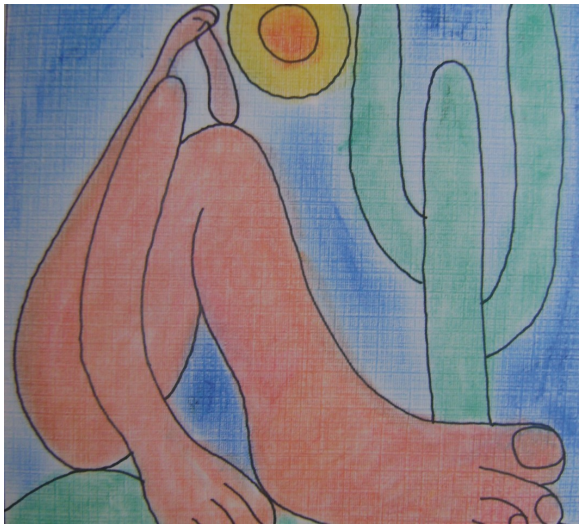


Figura 8. Pastel sobre cartulina lino

Figura 9. Pastel sobre papel edad media

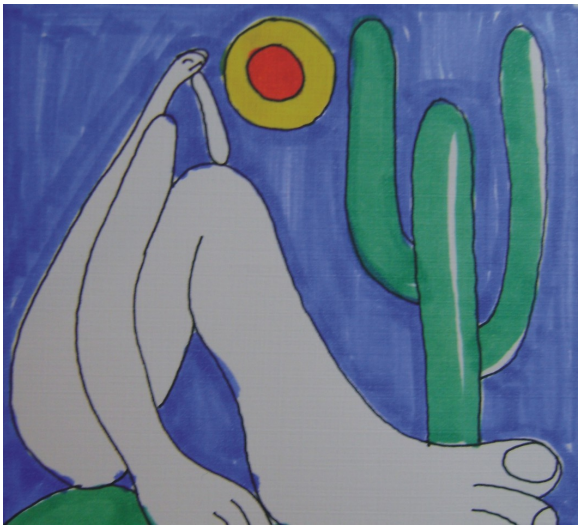


Figura 10. Marcador de color sobre cartulina lino

Figura 11. Marcador sobre papel edad media

5.2.2 Acuarela: de todos los diferentes tipos de pintura que se suelen utilizar, incluyendo los óleos y los acrílicos, la acuarela es, con mucha diferencia el medio más versátil y adaptable para cualquier tipo de problema artístico. Las pinturas para acuarela se consiguen mezclando primero, y moliendo después, pigmentos en polvo con un material obligatoriamente soluble en el agua como lo es la goma arábiga. Los pigmentos que se utilizan para conseguir las pinturas de acuarela son, en general, los mismos que se utilizan con otros tipos de pintura, como óleos y acrílicos. La goma arábiga es la savia natural que se extrae de la acacia africana y que toma nombre de la especie acacia arábiga. El tipo más utilizado hoy en día es el denominado goma arábiga Kordofan, que es originaria de Sudán.

Figura 12. Acuarela sobre cartulina lino

Figura 13. Acuarela sobre papel edad media

Finalmente se ha optado por utilizar la técnica de acuarela sobre cartulina lino dada las características que posee en el ámbito técnico así como las propiedades visuales que ofrece, asemejando al máximo la textura que caracteriza las pinturas originales utilizadas en la temática de la animación.

5.3 PRUEBAS DE ILUMINACIÓN

Figura 14. Pruebas de iluminación

Una vez escogida la técnica, se realizan diferentes pruebas de iluminación que permitan obtener una visualización óptima del fotograma para la realización audiovisual.

5.4 ÁREA DE TRABAJO

Para la realización de la animación es necesario contar con los siguientes elementos de trabajo:

a) Mesa de dibujo

b) Mesa de digitalización: Cámara digital Sony DSC-S730

c) Computador con software de composición: Adobe Photoshop, Adobe After Effects, Adobe Audition

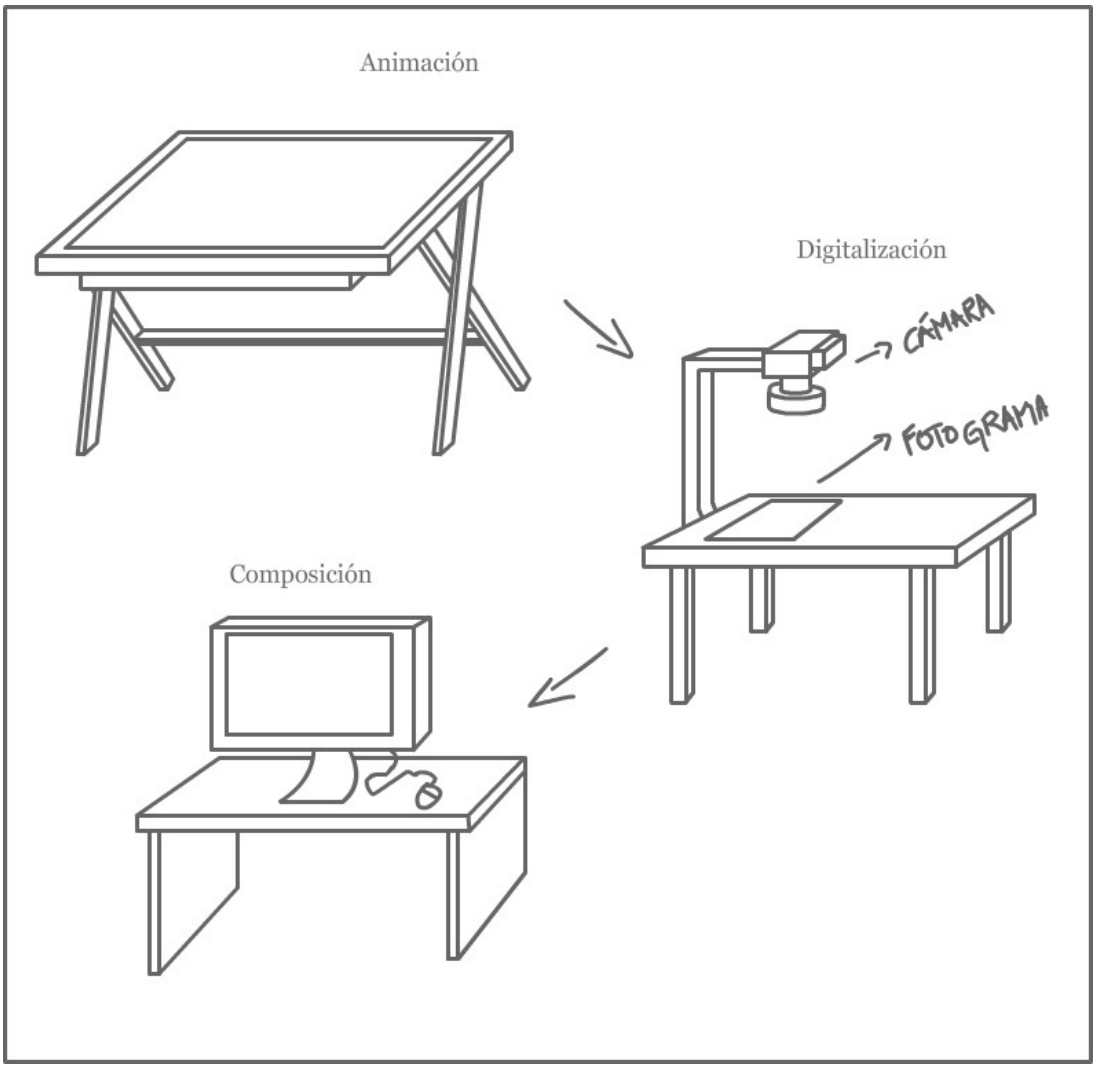


Figura 15. Área de trabajo

5.4.1 Banda sonora: la banda sonora describe las grabaciones asociadas con la música del filme; sin embargo, la industria cinematográfica usa el término para denotar las mezclas de audio que incluyen los diálogos de los personajes, los efectos sonoros y la música de fondo. Cada banda corresponde a una serie de entradas (selecciones musicales), correspondientes a una escena específica o una acción. Los sonidos de fondo contribuyen a la fantasía dando un significado efectivo al ambiente de la narrativa.

6. DESARROLLO

6.1 PRODUCCIÓN DE FOTOGRAMAS

6.1.1 Dibujo: la elaboración de los fotogramas se realiza partiendo del dibujo de los personajes en acción.

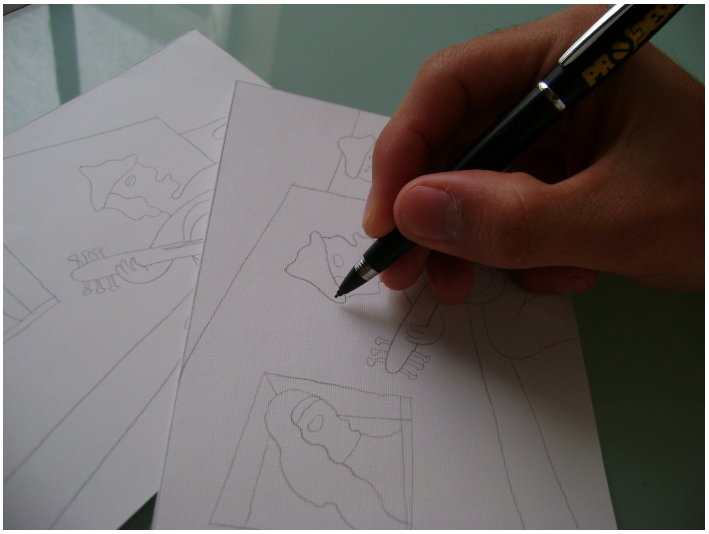


Figura 16. Dibujo de fotogramas

6.1.2 Prueba de línea: una vez realizada la secuencia de imágenes de una escena, se digitalizan y se realiza un video de prueba (prueba de línea) en el que se visualizará la calidad del movimiento de los elementos de la escena, la velocidad y el tiempo que tarda en ejecutarlos.

Figura 17. Prueba de línea

6.1.3 Corrección de fotogramas: de acuerdo con la prueba de línea, se hace la corrección de los fotogramas que no coinciden en el movimiento ideal de los elementos de la escena.

6.1.4 Color: finalizada la etapa de dibujo, y el movimiento fluido de los personajes, se procede a darle color a cada fotograma con las acuarelas.

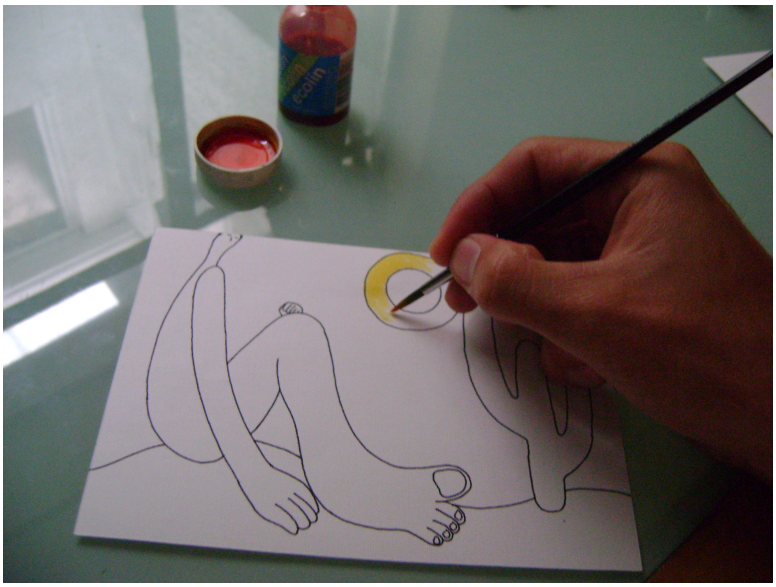


Figura 18. Coloreado de los fotogramas

6.1.5 Captura de fotogramas: terminados todos los fotogramas de la secuencia animada, se capturan a través de una cámara digital (Sony DSC-S730).

6.1.6 Composición: una vez terminada la captura fotográfica de todos los fotogramas, se realiza la secuencia animada en Adobe After Effects con un formato estándar NTSC DV cuya resolución de pantalla es de 720 X 480 píxeles a una frecuencia de 15 fotogramas por segundo (fps).

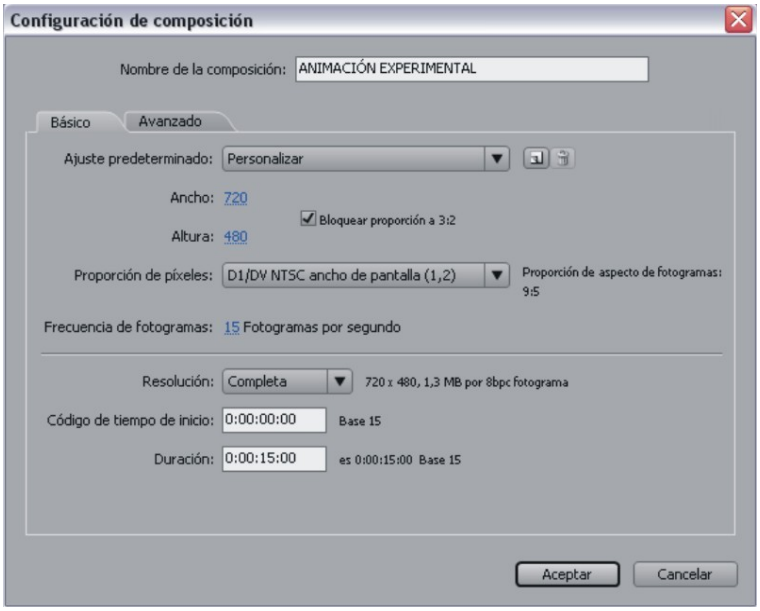


Figura 19. Configuración de composición

Al finalizar la composición de la secuencia animada y la musicalización, se exporta el video formato QuickTime el cual mantiene la calidad del video con un tamaño en bytes considerablemente práctico.

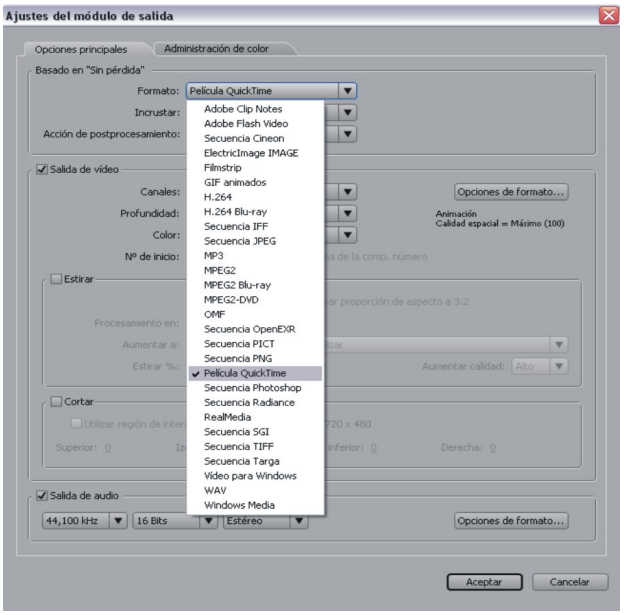


Figura 20. Ajustes de exportación

Finalizado el video, se importa en adobe Audition para la edición sonora y la musicalización.

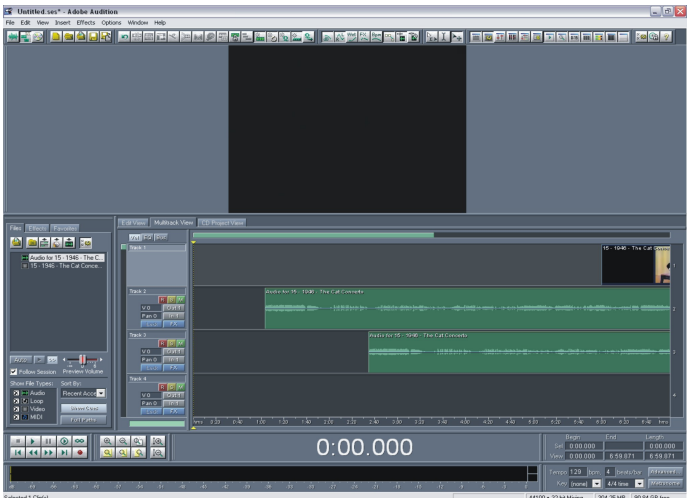


Figura 21. Musicalización

7. PRUEBAS

7.1 EVALUACIÓN Y PRUEBA

Finalizado el video, se ejecuta en diferentes medios de reproducción digital para verificar el buen funcionamiento cromático, frecuencia de fotogramas y calidad sonora.

7.1.1 Pruebas con usuarios: la animación será finalmente proyectada al público para que éste la evalúe según los objetivos presentados en el proyecto, obteniendo opiniones que retroalimenten el estilo gráfico y conceptual de la producción audiovisual.

8. CONCLUSIONES

a) Se ha realizado una animación experimental de un minuto, quince segundos de duración (1:15"), con un total de 1064 fotogramas, en la que se pueden apreciar 5 obras pictóricas realizadas por 5 de los artistas latinoamericanos más importantes del periodo 1890-1930. La obra audiovisual se caracteriza por la utilización de la técnica experimental: **acuarela sobre cartulina lino** para la realización de los fotogramas, imprimiendo el estilo artístico que caracteriza la obra pictórica realizada a principios del XX en Latinoamérica.

b) Lasar Segall, Lino Enea Spilimbergo, Tarsila Do Amaral, Diego Rivera y José Orozco son los pintores que se destacaron en el periodo 1890-1930, dejando un legado magistral de obras que reflejaban diferentes estados y sentimientos de sus artistas, aunque el trasfondo de sus temáticas abarcaban similitudes sobresalientes:

- El amor innato por su tierra natal.
- La oposición radical frente a las guerras y sus consecuencias que se venían desarrollando en la época.
- La maternidad como la expresión de amor humana en su máxima expresión.
- La influencia de las tendencias artísticas europeas como el impresionismo y el expresionismo que fijaron en los pintores latinoamericanos nuevos horizontes de creación plástica.

c) Los personajes de las obras: Madre negra ente casas, Abaporu, La serenata, Alegoría de México y Mujer con flores cobran vida en la obra audiovisual dando lugar a una nueva forma de interpretar el concepto teórico-visual que intentaba reflejar el artista a través de su obra pictórica logrando mantener la unidad estética que sólo puede ser lograda en una animación experimental.

d) Las cualidades humanas que tenían en común los pintores Latinoamericanos del periodo 1890-1930 tales como el sentido de pertenencia a sus orígenes, el sufrimiento por las catástrofes que dejaron las guerras y la observación en la relación hombre-tierra, les permitieron ir más allá de las composiciones expresionistas e impresionistas europeas que influenciaron en ellos e iniciaron un nuevo estado artístico como medio directo en la interpretación de la condición social de nuestro continente.

BIBLIOGRAFÍA

AMARAL, Aracy. Tarsila: sua obra e seu tempo. São Paulo: Perspectiva e Edusp, 1975.

CANTÚ DELGADO, Julieta de Jesús. Historia del arte. México: Ed Trillas, 1996.

CARRILLO, Rafael. Pintura mural de México. La época prehispánica, el virreinato y los grandes artistas de nuestro siglo. México: Editorial Panorama, 1981.

FERNANDEZ, Justino. El arte moderno en México. Breve historia XIX y XX, Editorial Instituto de investigaciones estéticas de la Universidad Nacional de México, 1972.

FÈVRE, Fermín. Spilimbergo. Argentina: de El Ateneo, 2000.

GARCÍA, Heriberto. Historia del arte. México: Editorial Trillas, 1996.

GOMBRICH, E.H. Historia del arte. Barcelona: Editorial Argos, 1951.

KRAUSSE, Anna Carola. Historia de la pintura. Del renacimiento a nuestros días. Colonia: Editorial Konemann, 1995.

MORALES, José Luis. Historia universal de la pintura. Madrid: Editorial Espasa-Calpe, 1996.

PANIAGUA, José Ramón. Movimientos artísticos. Barcelona: Editorial Salvat, 1980.

PATMORE, Chris. Curso completo de animación. Los principios, práctica y técnicas de una animación exitosa. Barcelona: Editorial Acanto, 2004.

PIJOAN, José. Summa Artis. Historia general del arte. Madrid: Editorial Espasa-Calpe, 1957.

PRESSMAN, Roger, Ingeniería del software: un enfoque práctico. España: Ed. McGraw-Hill, 2002.

RAFOLS, JF. Historia del arte. Barcelona: Editorial Optima, 2001.

REINACH, Salomón, Apolo. Historia general de las artes plásticas. Madrid: Editorial Nueva España, 1930.

SCHWARTZ, Jorge. Vanguardias latinoamericanas. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2002.

SEGALL, Lasar. Lasar Segall: Un expresionista brasileño. San Pablo, Museu Lasar Segall, Takano, 2002.

SULLIVAN, Edward. Arte Latinoamericano del siglo XX. Madrid: Editorial Nerea, 1996.

TAYLOR, Richard. Enciclopedia de técnicas de animación. Barcelona: Editorial Acanto, 2005.

TIBOL, Raquel, Historia general del arte mexicano. Buenos Aires: Editorial Hermes, 1964

WELLS, Paul. Fundamentos de la animación. Barcelona: Editorial Parramón, 2007.

ZÍLIO, Carlos. A querela do Brasil: a questâo da identidade da arte brasileira. Rio de Janeiro: Editorial Funarte, 1982.

GUIÓN TÉCNICO

ESCENA	PLANO	ENCUADRE	ACCIÓN	SONIDO	TIEMPO
1	1	Plano General – Plano Medio	La ciudad se construye gradualmente. Luego la madre sale de derecha a izquierda caminando con su hijo en brazos.	Sonido del tráfico de Sao Paulo. Pasos de la mujer caminando.	12’’
2	1	Plano General	La madre y el hijo se convierten en el tigre y la serpiente respectivamente. El fondo se transforma y aparece un toro de color blanco. El tigre y la serpiente se convierten en dos músicos y una guitarra.		23’’
ESCENA	PLANO	ENCUADRE	ACCIÓN	SONIDO	TIEMPO
3	1	Plano General	Los dos músicos cantan mientras una señorita se	Sonido de las voces y	12’’

			asoma por la ventana.	guitarras de los músicos.	
4	1	Plano General	Los músicos desaparecen gradualmente mientras el fondo se va convirtiendo en un jardín donde una mujer campesina recoge un canasto, se lo acomoda en la cabeza y sale con él caminando hacia la parte izquierda de la escena.	Sonidos del bosque. Pasos de la mujer caminando.	13''
5	1	Travelling	Cuando la mujer campesina ha salido de la escena, el jardín se convierte en el paisaje	Sonido de la brisa del desierto. Pasos del	13''
ESCENA	PLANO	ENCUADRE	ACCIÓN	SONIDO	TIEMPO
			de fondo de la pintura Abaporu. Luego, aparece el personaje de aspecto gigante caminando por el	hombre gigante.	

			escenario, se sienta al lado de un cactus y termina en su característica posición de meditación.		

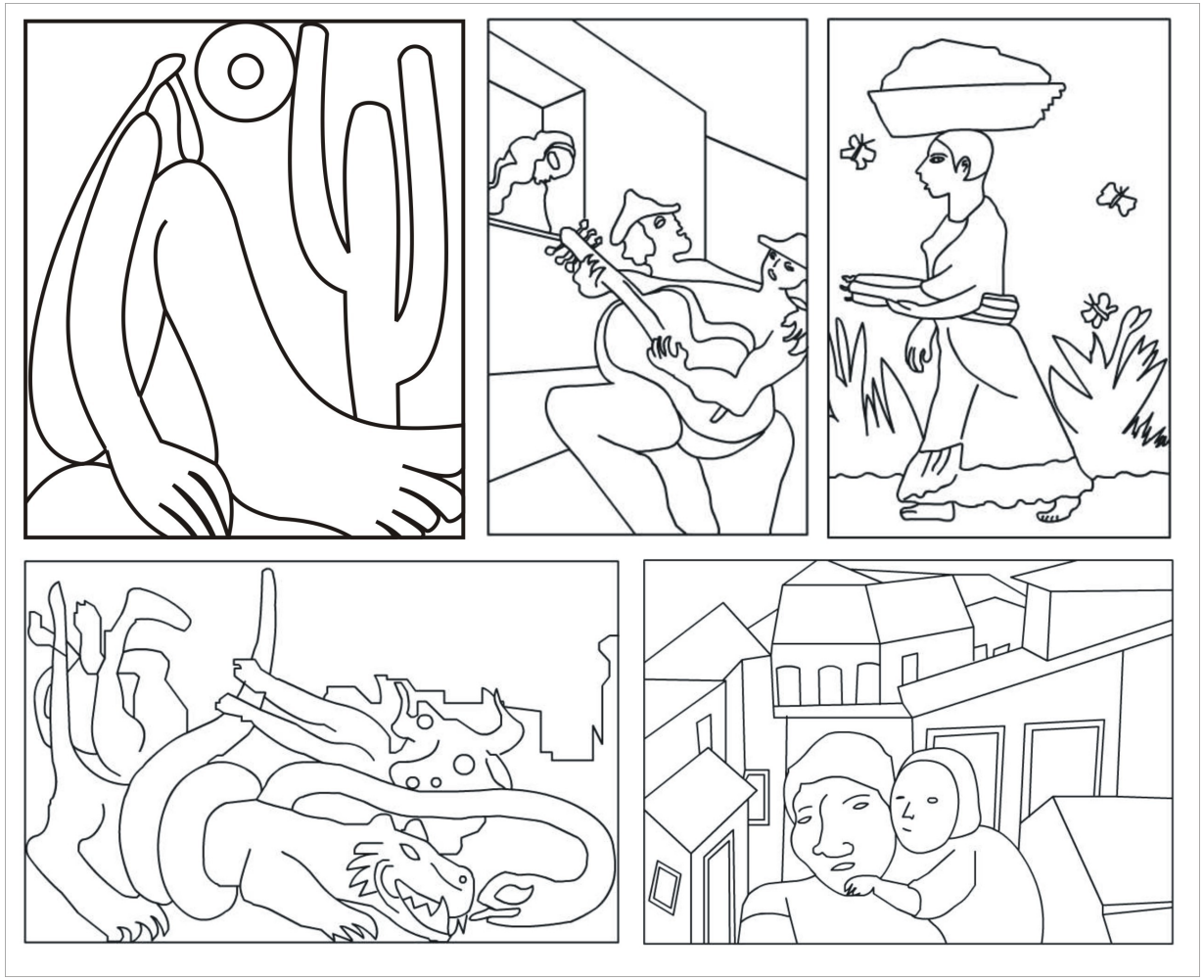



Figura 1. Digitalización del material gráfico