

Los DIBUJOS **DiverTidos**

Antonio Gutiérrez M.*

Dentro de las artes plásticas, integrada al séptimo arte, la animación es un género no suficientemente aquilata-do en su justa medida, quizá por su general ausencia de solemnidad; el hecho de que el mayor porcentaje de las obras realizadas —y más conocidas por el público— es de “muñequitos” y su finalidad no suele ser otra que la de entretener, aunado al desconocimiento completo acerca de esta forma de arte, la convierten en una especie de bicho raro y un medio muy propio para bagatelas e intrascendencias.

Nada más lejano de la realidad, y aún de la intención de algunos realizadores, entre los cuales suele haber algunos que tuvieron una formación

como artistas plásticos antes de llegar a los dibujos animados, amén de que para crear una obra de gran calidad se requiere de la sensibilidad y grado de maestría artesanal que implica el dominio de todo arte.

Entre los pioneros, tan numerosos como disímiles, hay que mencionar uno particularmente notable, cuya escasa pero valiosísima obra sentó las bases del posterior desarrollo de una de las corrientes de animación de más amplio desarrollo y grado de complejidad, se trata de Winsor McCay que, en 1914 con «*Gertie the dinosaur*» estableció lo que sería la piedra miliar en la animación de personalidades, o el arte de desarrollar la individualidad de un personaje di-

bujado, diferenciándolo nitidamente de otros al conferirle un modo propio de moverse, de “sentir” y “reaccionar” ante las situaciones en que es ubicado dentro de una historia, con expresiones y actitudes que le son típicas.

McCay creó a Gertie como respuesta al escepticismo con que fueron acogidas sus dos primeras animaciones,¹ las cuales resolvió con tal realismo que espectadores y críticos no aceptaron que se tratara de creaciones dibujadas por él; se aducía que tras filmar en vivo, dibujaba....calcando. (Una técnica que se conoce como rotoscopio).

Irritado por el asunto, para disipar las dudas decidió la creación de algo

que fuera intruqueable, y un dinosaurio cumplía con los requisitos, a menos que algún aguafiestas localizara uno y lo filmara en vivo. El resultado fue una magistral animación; el personaje actuaba a las "órdenes" de McCay que se presentaba en un espectáculo propio, situándose a un lado de la pantalla para "dirigir" las acciones del dinosaurio a la vista de un público deleitado que se rendía ante la evidencia de su maestría. Entre los espectadores había algunos jóvenes que ahí decidieron ser animadores, subyugados por la magia del dibujo "en movimiento", tres de ellos eran Walter Lanz —El pájaro loco—, Dave Fleischer—Popeye y Gulliver— y Dick Huemer —un animador de Disney—.

La obra de McCay sólo ha sido sobrepasada por los mejores animadores —la crema de Disney, Warners y MGM— en la cima de sus facultades, unos 25 años después.

En 1927, en una comida que ofrecieron en su honor profesionales de la floreciente industria de la animación, McCay declaró: "...la animación debería ser un arte, así es como la he concebido... pero veo que lo que ustedes han hecho es llanamente negocio, no un arte, sólo comercio... que lástima".²

La queja expresada por el extraordinario historietista³ y animador sobredotado no prosperó en el mercantil espíritu de los feroces-pusilánimes-adoradores-súbditos-del-bovino-áureo, como es de suponerse, y el negocio siguió y continúa siendo lo importante. Las sórdidas historias de explotación, despojo de personajes a sus creadores y todos los etcéteras del caso eran el pan de cada día. En medio de tan saludable y muy normal comercialismo, los dibujantes fueron desarrollando, sin embargo, la técnica a partir de los sencillos muñecos compuestos por círculos para cabeza y cuerpo, con "alambres de hule" para piernas y brazos.

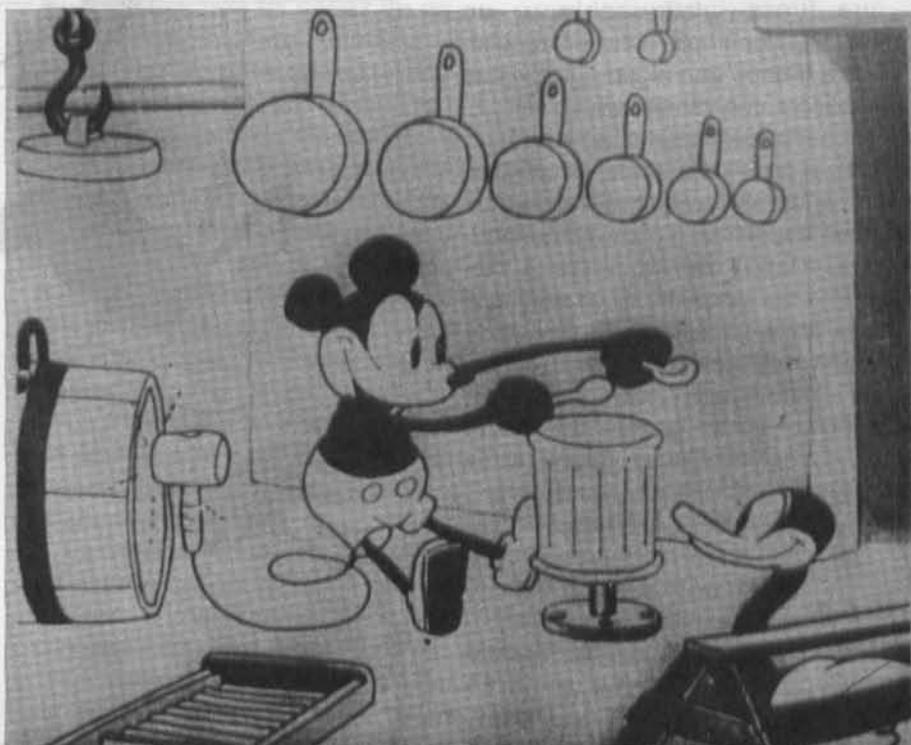
Las primeras animaciones de la época inmediata a McCay eran bastante rígidas y con un aire mecánico de torpeza, pero la búsqueda y experimentación de los realmente heroi-



cos dibujantes fueron rindiendo frutos que cristalizaban en un creciente "verismo" en la representación de personajes, ganando en flexibilidad, en solidez y tridimensionalidad, todo lo cual ampliaba las posibilidades de expresión, y todo a despecho de productores voraces y con frecuencia bastante lerdos en el conocimiento del material que "producían", llegando incluso a ser un auténtico obstáculo en las realizaciones; hay dos o tres particularmente nefastos, uno de Warner Bros. y otros dos de Metro Goldwyn Mayer, de cuyos nombres nadie, en justicia, debe acordarse. La siguiente anécdota los retrata en su gran capacidad de percepción.

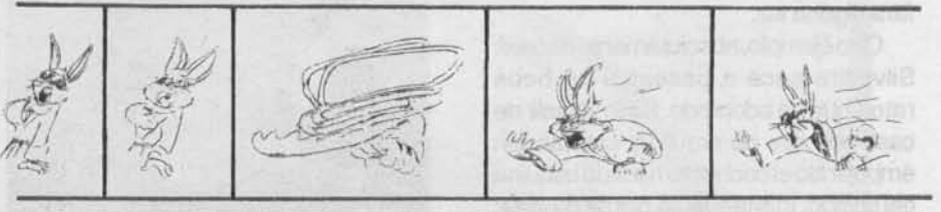
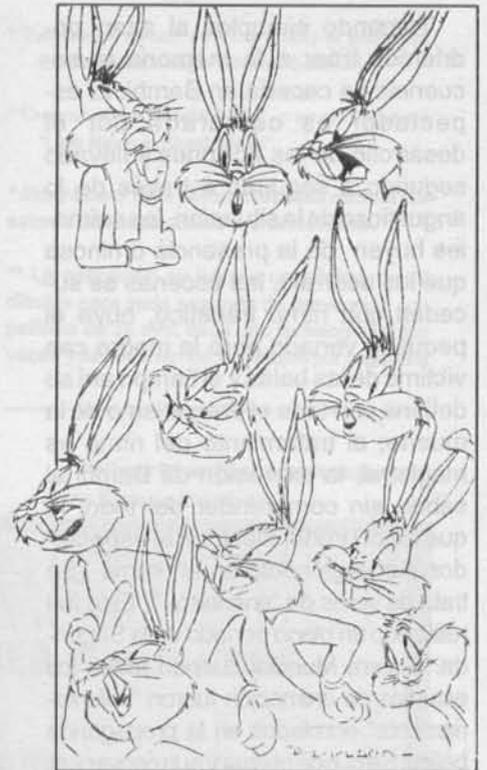
En una reunión de trabajo en la cual elaboraban las ideas de un corto, director y dibujantes estaban en plena sesión en la que se hilvanaba una historia de situaciones muy cómicas. Como suele suceder en juntas de esa naturaleza entre animadores, las actuaciones acompañadas de ruidos, onomatopeyas y consecuentes carcajadas, son la tónica habitual, festivo ambiente en el que van surgiendo bocetos a diestra y siniestra, que luego concretan el *Storyboard*;* en ese momento acertó a pasar por ahí el productor, que siempre es ajeno al asunto —comenzando por la carencia de sentido del humor, que lo hace el menos indicado para tales menesteres—, obviamente extrañado, o más aún, alarmado ante tal "incongruencia" entró al local donde se producía la algarabía y furioso les espetó algo así como —¿Qué diablos se supone que tiene que ver todo este maldito relajó con la realización de una película de caricaturas?!; insensibilidad químicamente pura respecto de lo que se está elaborando... pero, por supuesto, cuando alguna cinta recibía un Oscar o premio por el estilo, quién iba a "pararse el cuello" para recibirlo era el... "productor".

El arte del entretenimiento con "muñequitos", "caricaturas", "cartoons" o como se les quiera llamar, tuvo la contribución de numerosos cultivadores del género explorándolo todo, combinando un hallazgo con otro,



deshechando procedimientos poco afortunados, llenando miles de miles de hojas con dibujos," en una sola dirección: la del cultivo de la imaginación y la magia de producir movimiento a partir de dibujos fijos; se trataba sólo de entretenimiento, provocación de la risa ¿Escape de la realidad, o sublimación de esa realidad no siempre grata a través del humorismo para hacerla más soportable? ¿Es únicamente la reflexión filosófica y sería un medio válido para demostrar racionalidad o humanismo? Bueno, como no pretendo tener la respuesta ni es el tema de que se trata, continúo: a través de todas las vicisitudes, no siempre recibiendo la retribución justa a sus capacidades y aportaciones, los dibujantes de animación fueron enriqueciendo el oficio, amén de a sus empresarios.

Se establecían competencias tácticas entre animadores, y la expresividad ganaba en sutileza y virtuosismos crecientes hasta llegar, como de hecho ocurre en toda actividad humana, a establecer todas las facetas propias de la animación. El tope dentro del terreno de la representación de personajes que parecen tener vida propia y que piensan y reaccionan ante las circunstancias que les rodean como de algún modo lo haría un humano—siempre y cuando éste pudiera tener la elasticidad de un dibujo—, como si se tratara de actores y no de diseños en movimiento, ese tope si existe, ha sido alcanzado en numerosos y memorables momentos que por su calidad rebasan medios y circunstancias en que fueron creados, alcanzando la categoría de arte a pesar de comercialismos y males afines; ya se trate de Bugs Bunny o de Blanca Nieves, el grado de virtuosismo en el dibujo y la "actuación" mediante éste, es el mismo. El tema y concepto es resultado de las circunstancias que rodean a estos artistas, y el aspecto de penetración cultural de ahí a los tercermundos ha sido analizado hasta el cansancio, aquí me interesa destacar el mérito del gran oficio desplegado por los autores —prácticamente desconocidos por el público.



Tomando ejemplos al azar, podríamos traer a la memoria la secuencia de cacería en Bambi. El espectador es capturado por el desarrollo de las acciones y llevado segundo a segundo a través de lo angustioso de la situación, los animales huyen de la presencia ominosa que los acorrala, las escenas se suceden con ritmo frenético, huye el pequeño venado pero la madre cae víctima de las balas y el tiempo ahí se detiene con todo el dramatismo de la muerte; el tratamiento del ritmo es magistral, la expresión de Bambi al saber, sin comprender del todo, lo que ha ocurrido, electriza al espectador sumergiéndolo en el drama ¿Se trata de veras de "animalitos"? Esto fue realizado en pleno período de la Segunda Guerra Mundial cuando todos los estudios de animación fueron "voluntariamente" enrolados en la propaganda bélica. Se puede obligar y aun convencer a alguien en función de ideas nefastas, pero a través y a pesar de tal cárcel se filtra alguna luz.

Otro ejemplo, absolutamente distinto: Silvestre saca a pasear a un bebé ratón que ha adoptado. Se le ve salir de casa con aire de orgullo y satisfacción empujando el cochecito hacia la esquina del edificio, tras la cual se pierde de vista.



Por un buen rato no hay movimiento alguno en la pantalla, pero súbitamente Silvestre reaparece correteado a máxima velocidad por una pandilla de gatos enfurecidos. También aquí la utilización del medio es insuperable. La tranquila suficiencia del gato con su consciente comportamiento más que ejemplar, el tiempo transcurrido con la cámara fija sin que nada ocurra, previniendo que algo, y gordo, va a ocurrir, y la súbita reaparición de Silvestre erizado de pánico produce carcajadas por la forma inesperada como se resuelve el principio calmo y hasta refinado, roto por el frenesí de los gatos en su papel.

Los ejemplos son abundantes. Encontrarlos requiere únicamente de un repaso a las películas disponibles y accesibles a nivel casero, son horas de garantizado deleite, y cuanto más antiguas, mejores. Digamos, a partir de los años treinta en adelante.

La elevadísima calidad en la animación desarrollada en el vecino país norteamericano fue producto de una verdadera pléyade de artistas que superaron su circunstancia desde luego, aunque también llegó un momento en que directores como Disney a la cabeza, tuvieron la feliz idea de que buscando a los mejores dibujantes y remunerándolos realmente bien, desarrollarían al máximo sus aptitudes una vez salvadas las necesidades económicas con holgura, lo cual al redundar en una mayor calidad, produciría una mayor demanda de películas, completándose el círculo.

Del gran desarrollo de los dibujos animados, incluidos los efectos especiales como representación de objetos con movimiento "propio", elementos de la naturaleza y todo aquello que responde al primer mandamiento de la animación: «Deberás animar todo aquello que no puede filmarse en vivo, y nunca al revés», el cine "normal" recurre cada vez con mayor frecuencia a las posibilidades de la animación para lograr visos de realismo que subyuguen visualmente al espectador y lo convenzan de que lo imposible está ocurriendo "quién sabe cómo"; todo esto aunado a los recursos proporcionados por la computadora, amplían el horizonte en animación de

manera imprevisible, sin perder de vista que las computadoras son un instrumento y que no hay programa que sustituya la mano de un artista, y que tanta destreza y dominio total del medio requiere dibujar a Jerry o Tom como a los demonios y espectros de "Una noche en la árida montaña" o a Jessica la imposible mujer de Roger Rabbit. Qué decir y cómo es el reto para superar lo hecho—sólo igualarlo es un asunto más que arduo—.

Bibliografía

¹ "Little Nemo", en 1911 y "How a mosquito operates", en 1912.

² Extracto *ad libitum* de «The history of animation. Enchanted drawings» Charles Solomon.

³ "Dreams of the Rarebit Fiend", y su obra maestra "Little Nemo in Slumberland".

* *Storyboard* es la película resuelta escena por escena de modo similar a una historieta.

** La animación se hace a un mínimo de 12 dibujos para cada segundo de proyección con película de 35 mm, cada uno se fotografía dos veces y se obtienen los 24 dibujos por segundo.

* Profesor Investigador del departamento de Síntesis Creativa.

