

Memorias del Trabajo Animado basado en el cuento de Julio Cortazar:

Instrucciones
para
subir una
escalera

Diana Moreno
Miguel Jurado
Jhon Cortés

U n i v e r s i d a d d e N a r i ñ o F a c u l t a d d e A r t e s

Introducción

PREMISA, PROBLEMA:

¿Cómo a partir del carácter poético y narrativo del cuento “instrucciones para subir una escalera” de Cortázar se puede generar un propuesta audiovisual que permita recrear el cuento y generar otro espacio de lectura?

introducción

“Instrucciones para subir una escalera” es una propuesta audiovisual basada en el cuento de Julio Cortázar que pretende abordar la poética contenida en el texto y trasladarla a imágenes y movimiento; música y sonido. El proyecto tendrá un carácter narrativo que se ajustará a las características propias de un manual de Julio Cortázar. El proyecto involucra técnicas de animación 2D e ilustración, edición de sonido y música, todo esto con el fin de crear ambientes que produzcan cambios en las sensaciones del espectador.

Objetivo General:

Plantear una secuencia de imágenes animadas con carácter poético y narrativo a partir del

cuento “Instrucciones para subir una escalera” de Julio Cortázar y generar una propuesta en la forma de narrar el mismo cuento teniendo como parámetro las sensaciones, las palabras, las imágenes y sentidos que el texto propone, finalmente crear nuevos contextos a las ideas del cuento y abordar así el cuento desde otro escenario, la animación.

Específicos:

- Detrás de la técnica del collage, generar ambientes acordes a las ideas que recrean el texto de Cortázar
- Recrear a través de los elementos audiovisuales lo que nos proporciona el texto escrito.

Metodología:

Para llegar a la Animación los suministros que se recolectaron fueron los siguientes:

1. Investigación concerniente a Julio Cortázar
2. Lectura, análisis e interpretación del cuento: Instrucciones para subir una escalera.
3. Argumentación teórica desde la teoría del diseño gráfico, la historia de la animación, la poética de la imagen en Julio Cortázar y el diseño postmoderno.
4. Observación de material audiovisual experimental como el de Dave McKean, Jan Svankmajer, así como Ilustradores y realizadores de técnicas libres como el Collage en el Dada.
5. Recursos técnicos y proceso gráfico como la ilustración (Técnicas Vinílo, Acuarela, Ecolín, Collage, Fotografía) la edición de Gráficos en computador así como la realización de la secuencia narrativa; Sonido y música.

Marco

Teórico
y Conceptual

Teoría del diseño
Animación
D.G. Postmoderno
Julio Cortázar



Diseño Gráfico

Diseño Gráfico y sensibilización.

Teniendo en cuenta que la retórica en Diseño es uno de los campos más inexplorados, se facilita a una gran cantidad de diseñadores exponer un producto sumamente elaborado, pero sin un verdadero sustento teórico que nos aporte algo más que una simple emoción; Las emociones, como lo dice Bonsiepe (del objeto a la interfase) “*son fenómenos de corta duración*” incluso contenidas en trabajos con grandes aspiraciones en la Aprehensión de un usuario y que lastimosamente no trascienden ni aportan a un sector de la cultura. Así mismo, somos testigos de que “*la práctica avanza mucho más que la teoría*”, sin embargo haciendo un buen uso de las posibilidades y alcances del diseño también se puede trascender.

Sensaciones más que emociones

El diseñador, “*como especialista en distinciones visuales y de semántica de la cultura cotidiana, influye en las emociones, las sensaciones y las actitudes del usuario, atribuyendo –además- a cada mensaje, los medios visuales que corresponden a las categorías semánticas*”. Cuando hablamos por ejemplo de un producto audiovisual “sensorial” basado en objetos literarios como poemas, cuentos, novelas sucede algo maravilloso y es que el diseño gráfico deja de ser -por un momento- un análisis vinculado a los medios de comunicación de masas, de publicidad o de la información (ilustraciones científicas, diagramas, señalizaciones, mapas) y pasa a ser un instrumento analítico-

descriptivo capaz de sustentar con madurez una retórica literaria, tal como lo expone Bonsiepe, diciendo que el diseño de comunicación de masas tiene al componente visual como un elemento de SUSTENTACIÓN y no de análisis y descripción.

Con respecto a quién se dirige un proyecto en animación debemos tener en cuenta una cosa: que así como el proyecto es libre de ese compromiso a los lenguajes de comunicación de masas y publicidad, se demanda además que quien lo observe, esté libre de algún compromiso de hacer algo porque “*la retórica se dirige a una persona en la medida en que ésta es libre (..) donde los hombres están obligados a hacer algo la retórica es superflua.*” (Bonsiepe, Del objeto a la interfase, Página 72)

Uso de Figuras Retóricas y Visuales

En este proyecto animado que experimenta en el uso de la imagen, que tiene una retórica abierta y que se basa en un cuento de Julio Cortázar, se hace uso de figuras literarias y visuales ricas en posibilidades de imaginación:

Paralelismo:

Las informaciones visuales y verbales se refieren a un mismo significado.

Inversión Metafórica:

La tensión entre el significado primario y secundario es utilizada. Las señales visuales muestran el significado original.

Negación Visual-Verbal:

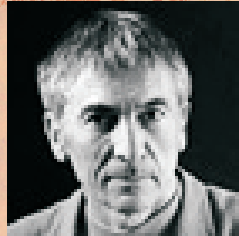
El significado de una secuencia de palabras es ilustrado a través de una imagen que muestra lo contrario.

Comparación Visual-Verbal:

A través de una expresión verbal, dos significados son comparados visualmente.



Gui Bonsiepe



Jorge Frascara



Leonor Arfuch

Diseño Gráfico y Escenarios:

Llegado el momento de la interacción entre una propuesta audiovisual con el usuario o espectador se crea un ambiente de comunicación, de sensaciones; ya en última instancia, como lo dice Leonor Arfuch, *"hay un momento en el cual la experiencia urbana, el arte, el diseño, la cultura popular de los massmedia y el creciente universo de consumo (o como en nuestro caso, la experimentación), ligados a nuevas filosofías de la vida, confluyen en un mismo escenario y generan lo que para muchos es la última vanguardia de" este siglo.*

Al momento de exponer un trabajo en animación se corre con el riesgo de enfrentar lo no esperado por todo tipo de reacciones individuales y por el fenómeno profundo y hasta subjetivo de la comunicación en acción.

Jorge Frascara dice que *"La teoría de la comunicación o la ingeniería de caminos pueden trabajar con postulados generales, pero el diseño de comunicaciones tiene que tratar con lo individual, lo específico, lo concreto, y hasta cierto punto -y aunque sea difícil- tiene que enfrentar lo imprevisible"* ("diseño para la gente" 1996)

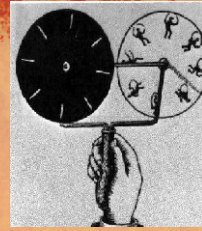
Animación

Breve historia de la animación: (Basados en www.permalink.com)

Algo debemos tener en cuenta: Los dibujos animados nacieron antes que el mismo cine, todo gracias a un visionario francés llamado Emile Reynaud. Él llevó la ilusión del dibujo a las mayores alturas, en una época en que la animación apenas era poco más que un truco óptico para demostrar teorías científicas y entretener a los niños.

Aunque el cine de animación es anterior al del cine en movimiento y se basaba en ilusiones ópticas producidas con aparatos anteriores al cinematógrafo, como el zoótropo o el praxinoscopio de Reynaud, años después de que el cine con acciones en vivo apareciera, Edwin S. Porter hizo la primera animación de objetos, fotograma a fotograma, para la compañía Edison. En 1905 hizo *How Jones lost his roll* y *The whole dam family and the dam dog*, en las que los intertítulos estaban hechos con letras recortadas que se movían al azar alrededor de la pantalla hasta colocarse en líneas para componer cada frase.

Según el animador norteamericano Gene Deitch, "animación cinematográfica es el registro de fases de una acción imaginaria creadas individualmente, de tal forma que se produzca ilusión de movimiento cuando son proyectadas a una tasa constante y predeterminada, superior a la de la persistencia de la visión en la persona."



El estudio del movimiento y los aparatos que lo facilitaron visualmente como el Zootropo y el Praxinoscopio

Existen también algunas definiciones que nos ayudan a delimitar el "amplio" campo de acción de la animación, por ejemplo si vamos al estudio etimológico del verbo animar, encontramos que en Griego la palabra Animar proviene de "anima", es decir alma. Animar: dar alma. Se trata de trabajar con personajes que parezcan tener alma, que parezcan estar vivos, vivos de verdad. Personajes que hablan al espectador, que transmiten sentimientos. (www.iedmadrid.com)

*"Animación es el resultado del proceso de **tomar una serie de imágenes individuales y concadenarlas en una secuencia de tiempo** de forma que den la impresión de movimiento continuo".*

(www.artenuevo.blogspot.com)

*"Por su propia naturaleza **las imágenes estáticas plantean dificultades para la expresión del cambio** consustancial al paso del tiempo. En muchas ocasiones la única manera de representar dicho cambio es de forma conceptual, acaso uniendo mediante flechas los elementos transformados o movilizados"* (www.artenuevo.blogspot.com)

Elementos de animación (Basados en www.infovis.net)

Velocidad

La velocidad **da idea del ritmo de cambio de una variable con el tiempo**. La aceleración da idea del ritmo con el que cambia la velocidad.

Punto de vista

El punto de vista de la cámara nos da idea de cuál es **el foco de nuestra atención**. El movimiento de la misma para apuntar en otra dirección nos permite cambiar el foco de atención y centrarnos en otro aspecto del tema que estamos tratando, sin embargo al momento de trabajar en un proyecto como el nuestro en la técnica del Collage animado resulta más apropiado echar mano al trabajo de planos y a los cambios de escala antes que a puntos de vista ya que estos contemplan también el 3D.

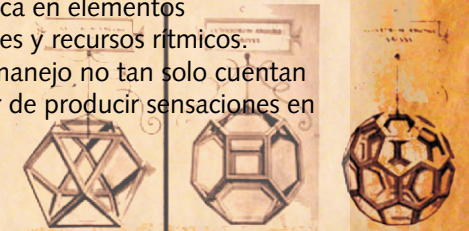
Distancia

El cambio de esta variable permite un zoom natural. De nuevo permite enfocar nuestra atención en un aspecto parcial del cambio o en una visión general. En cierto sentido actúa como un cambio de escala.

Escena

En Animación los cortes entre idea narrativa se refieren más al **uso de efectos visuales** como el fundido en negro, la mezcla o el barrido **para producir la transición entre una escena y la siguiente para indicar la transición de un tema a otro**, haciendo así un cambio en la narrativa.

Se ha recopilado dos de los más grandes exponentes de una animación que podríamos considerar rica en elementos experimentales, creaciones de ambientes y recursos rítmicos. Elementos que bajo la maestría de su manejo no tan solo cuentan historias sino que cumplen con la labor de producir sensaciones en el espectador.





Dave McKean trabajó con Neil Gaiman en importantes proyectos como el film "The Mirror Mask"

A la derecha Ilustraciones de este Prolífico Diseñador

Dave McKean (Basados en www.dreamline.nu)

Dave es uno de los ilustradores y diseñadores más importantes de Gran Bretaña. Su popularidad alcanzó su máximo esplendor al ilustrar muchas de las historias de Neil Gaiman como las portadas de la serie The Sandman.

A continuación un extracto de una entrevista que indica como aborda los trabajos animados:

"Todas las películas que he hecho han sido enormes curvas de aprendizaje. He aprendido mucho en los últimos años con este nuevo medio y hacer esta película (La máscara del espejo). Por ello, en el comienzo del proceso, el diseño y storyboard todo. Y a continuación, diseñado los personajes, y haciendo las texturas de los personajes, la textura y mapas para cubrir todos los personajes de animación y los juegos, los que hice, porque ahí es donde mi tipo de colorante y conseguir texturas impresa en la película. Pero luego después de eso, los animadores tenían libertad para jugar y añadir a las listas, experimentar con la animación, y empujar y tirar de los personajes bastante. Es muy abierta, muy libre, y muy improvisado. Luego a la derecha al final, una vez que había trabajado sobre todo, que todo lo que rindió en muchas, muchas capas. Y entonces yo podría traer todas las piezas juntas. Así que tengo la última palabra sobre el color y la apariencia, y todo lo que le hace parecerse mis imágenes".





Los trabajos de Svankmajer se caracterizan por la forma como objetos inanimados adquieren vida, como un pedazo de arcilla se convierte en un oscuro bebe.

Jan Svankmajer (Basados en www.contracultura.es)

Jan Svankmajer ocupa un lugar excepcional en la cinematografía animada contemporánea. Sus películas, marcadas por el surrealismo y una inclinación acentuada hacia todo lo absurdo, fueron laureadas en muchas partes del mundo.

Además de director fílmico y animador, Jan Svankmajer es también artista gráfico, escultor, poeta y diseñador.

Jan Svankmajer es considerado como un visionario fílmico. Desde el inicio de su carrera profesional emprendió su propio camino, lleno de experimentos e ideas originales, con lo que logró apartarse por completo de los métodos y las corrientes comunes en el cine. A Jan Svankmajer le gusta experimentar. Sus películas animadas le sirven como un terreno no explorado, que le invita a descubrir algo nuevo y a realizar lo no realizado. El material fílmico le posibilita experimentar a numerosos niveles, basándose en la combinación de la animación, de los trucos y de los artistas. Mezcla el humor y la sátira con el misterio y el espanto.

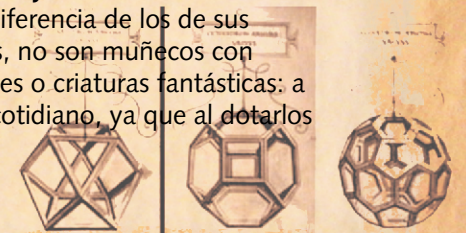
En sus películas nada es imposible - los cajones devoran a seres humanos y los ojos deambulan por las calles. Objetos de uso cotidiano como el tenedor o la silla adquieren vida y se transforman en sujetos activos que alternan la interpretación de un personaje ausente.


"Con los artistas trabajo de la misma manera que con las marionetas. Lo decisivo para mí es que respondan exactamente a mi propia idea sobre la película"

Él no sólo ha cultivado a menudo la animación fotograma a fotograma, sino que lo ha hecho internándola en unos mundos imaginarios particulares y maravillosos.

Svankmajer , los objetos en movimiento y la transmutación

Pero los personajes de Svankmajer, a diferencia de los de sus colegas los animadores convencionales, no son muñecos con aspecto humano ni tan siquiera animales o criaturas fantásticas: a él le interesan más los objetos de uso cotidiano, ya que al dotarlos





de movimiento no está buscando contar una historia o un cuento (ni para adultos ni para niños), sino plasmar un arrebató psíquico visceral, un monstruo de la razón surgido de las entrañas aparentemente irracionales de la psique y los sueños, y una visión subversiva de nuestro mundo. En **"Johann Sebastian Bach: Fantasía G-moll"** y **"Un juego con piedras"** son las piedras y sus texturas las que se metamorfosean y se rompen una y otra vez, como en una especie de coreografía estética no exenta de connotaciones subliminales

Sin embargo, a Svankmajer lo que más le interesa son las cosas. El artista, que se confiesa coleccionista de cosas que encuentra en anticuarios, selecciona con cuidado cada objeto que sale en sus películas. *"Para mí, los objetos siempre estuvieron más vivos que las personas, porque perdurarán más y son más expresivos"*. Los objetos son muy importantes, no tanto en su valor por sí mismos, sino por el modo en que les conferimos significado nosotros, proyectando sobre ellos partes de nuestras emociones sobre las que ni siquiera tenemos control. En realidad, todos somos animadores de objetos. La manera en la que una simple cosa puede zarandear nuestra memoria y evocarnos emociones de todo tipo, es un acto de creación mágica y fascinante, transferimos alma a lo inanimado.

El profesional de la Animación es capaz de tomar conceptos y transformarlos en un mensaje en movimiento, ya sea una película, un videojuego o una simulación de un evento. La Animación tiene leyes y fundamentos propios y genera un producto audiovisual, utilizando para ello las herramientas formales del diseño gráfico y de la comunicación audiovisual como son la dramaturgia, edición, ritmo, y sonorización.

Utiliza también el manejo del tiempo y la música como factores que potencian la comunicación.

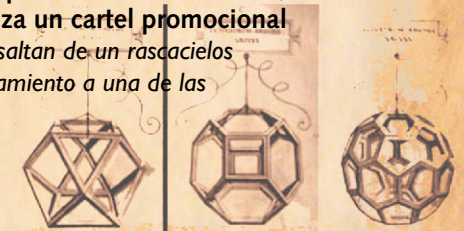
El uso del lenguaje digital y la herramienta computador da un potencial a la Animación que hace poco tiempo era inimaginable, Arte y Tecnología encuentran en la Animación Digital una relación de interdependencia potenciándose mutuamente.

Diseño Gráfico Postmoderno

(Basados en el libro de Rick Poinor: **"NO MÁS NORMAS, Diseño Gráfico y Postmoderno"**)

Si bien el proyecto no pretende catalogarse como una pieza de diseño gráfico posmoderno, existen postulados dentro de lo que se conoce como tal, que nos remiten determinados conceptos que hemos manejado en la realización de nuestra animación.

Históricamente, el término diseño gráfico posmoderno, surge a finales de la década de los 70 y principios de los 80. En 1983, el diseñador Michael Vanderbyl, realiza un cartel promocional para Simpson Paper: *"figuras humanas saltan de un rasacielos moderno a una columna clásica - un acercamiento a una de las*



características de lo que se conoce como posmoderno”

Romper las reglas tradicionales en el diseño, adoptar la cultura popular, son características de lo que se llegó a denominar diseño gráfico posmoderno.

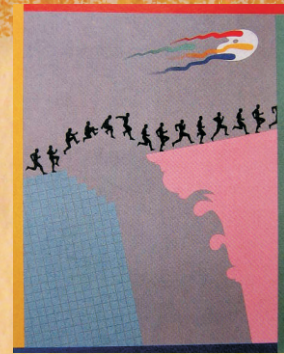
La impureza de la forma, la fragmentación, la falta de profundidad, la indeterminación, la intertextualidad, el pluralismo, el eclecticismo, el retorno a lo vernáculo, la existencia de más de un punto e interés, la no jerarquía, el collage, la tipografía a mano, el cambio de contexto, los elementos híbridos frente a los puros, la doble codificación, los elementos distorsionados y no directos, ambiguos y no articulados, adaptables y no excluyentes, redundantes y no simples, incoherentes y equívocos más que directos y claros; el eclecticismo visual, trabajos que fusionan elementos gráficos + tipografía + fotografía en iguales condiciones, son características del diseño gráfico posmoderno, que propone el diseñador Rick Poynor .

Cuando el término posmoderno empezó a aplicarse al diseño gráfico, se pensó en obtener y lograr un estilo que pudiera clasificarse como tal. En los ochenta, el diseño gráfico estuvo ligado a la llamada *arquitectura posmoderna*.

Aplicado al diseño, el término posmoderno, se ve por primera vez en la revista británica Design. Anteriormente el crítico de diseño Corin Hughes-Stanton, *“propuso aplicar esta descripción a las formas desenvueltas, anteriormente consideradas pop”* y a la vez *“lamentó la falta de originalidad del diseño posmoderno, y que no haya generado un estilo propio contemporáneo”*.

Diseñadores como Wolfgang Weingart, April Greiman, Dan Friedman, a través de sus trabajos comenzaron a cuestionarse

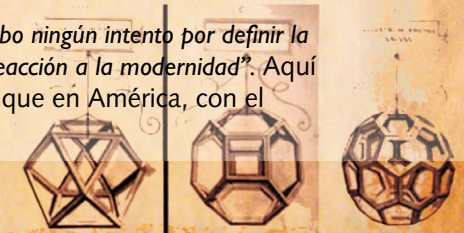
En 1983, el Diseñador Michael Vander Byll, realiza un cartel promocional para Simpson Paper, que permite un acercamiento a una de las características de lo que se conoce como Postmoderno: figuras humanas saltan de un rascacielos moderno a una columna clásica

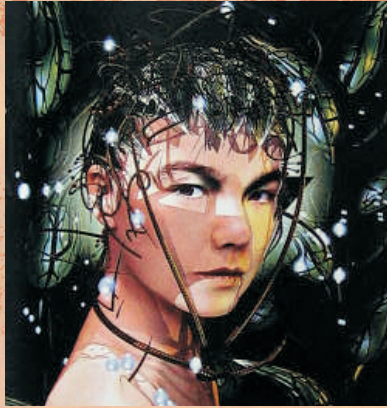


sobre como el diseño gráfico podía considerarse una expresión artística autónoma, a cuestionar su compromiso con el racionalismo y el rigor. La revista Fetish, proponía al diseño gráfico como un medio de la nueva sensibilidad informal, lúdica, irónica, sintética, pluralista, referencial y confiada en el interés y el valor intrínseco de la cultura popular cotidiana. Surgen postulados como *“La comunicación, la verdadera comunicación, no es simplemente transmisión de información”* o el que plantea el grupo Memphis: *“La comunicación siempre exige un intercambio de fluidos y tensiones, una provocación y un reto”*.

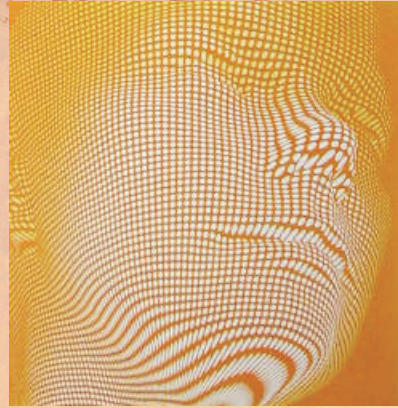
A inicios de los 80, diseñadores experimentados mostraron su preocupación por *“la erupción de la subjetividad”* en el diseño, y la idea expresada por Weingart y Greiman de que el diseño fuera una forma de arte.

Por otro lado en Gran Bretaña, *“no hubo ningún intento por definir la existencia de una nueva tendencia como reacción a la modernidad”*. Aquí la nueva ola se identificó mucho más que en América, con el





Me Company. Bachelorette de Bjork portada de Single, One Little Indian, Reino Unido, 1997, Foto de Toby Mc



Me Company. Alarm Call de Bjork, portada de Single, One little Indian, Reino Unido, 1998.

movimiento pop. Algunos de los diseñadores británicos mas influyentes a finales de los 70 y principios de los 80, decidieron dirigirse a un público mas próximo a sus intereses: *“en este sentido el diseño gráfico fue un aspecto de la subcultura, una herramienta creativa, con la que los jóvenes se comunicaban entre ellos”*.

Sin embargo este trabajo tardó en ser aceptado dentro del “sector de la comunicación visual”, y no reconocido por algunos diseñadores norteamericanos.

En la década de los noventa, diseñadores eran considerados como intérpretes visuales de un estado de ánimo: *“la sociedad de consumo y la calificación del diseño gráfico como poder hedonista”*. Además asumieron que su público esta estéticamente educado *para descifrar el abanico de signos gráficos, que en ocasiones eran extremadamente sutiles*.

Deconstrucción

Un cartel de Van den Haspel, para *The Year of Japanese Film*, evidencia los rasgos del diseño deconstruido de finales de los ochenta: *“tipografía flotante, texturas irregulares que crean agrupaciones que evocan inestabilidad y parecen establecer una relación tangencial, y no literal con el cine”*.

Pero, el deconstructivismo como tal fue para muchos una moda pasajera en el diseño, que tal vez en su mayoría, nunca se ligó al pensamiento ni a los textos deconstruccionistas o *deconstructivistas*, *“y los escasos diseñadores y críticos que entendían la deconstrucción, o confiaban en sus posibilidades para la comunicación gráfica, se apresuraron a señalar que este punto de vista era inadecuado”*.

“El crítico literario Jonathan Culler sugiere que el proyecto esencial de la deconstrucción debe entenderse como una crítica a las oposiciones jerárquicas que han estructurado tradicionalmente el pensamiento occidental, como por ejemplo dentro/fuera, mente/cuerpo, habla/escritura, presencia/ausencia, naturaleza/cultura y forma/significado. No se trata de oposiciones naturales e inevitables, como creemos, sino de construcciones culturales que nosotros sin cuestionar asumimos como inevitables. El objetivo de la deconstrucción no es destruir estas categorías sino desmantelarlas y reinscribirlas, cambiar su estructura y hacerlas funcionar de un modo distinto”

Poynor habla de dos elementos que introdujeron la deconstrucción en el diseño gráfico: *“El catálogo y la exposición Deconstructivist Architecture, en 1988”*. Mark Wigley, uno de los encargados, afirmaba que a través de su obra se perturba la forma pura.



A inicios de los 90, el debate sobre la legibilidad tomo fuerza con relación a las tendencias deconstructivistas (deconstruccionistas) del diseño. En esta década los diseñadores Chuck Byrne y Martha Witte argumentan que la deconstrucción aplicada al diseño tiene que ver con la descomposición de algo: *"idea, precepto, palabra, valor, y así descodificar sus partes para que actúen como informadoras de ese algo o de cualquier presuposición o convicción relacionada con ello"*. Para ellos, el diseño tipográfico, basado en palabras y textos, es quizás la extensión visual más lógica de la deconstrucción: *"Cuando el enfoque deconstruccionista se aplica al diseño, cada substrato, a través del uso del lenguaje y la imagen, es un actor intencionado de un juego deliberadamente lúdico en el que el espectador puede descubrir y experimentar las complejidades ocultas del lenguaje"*.

Apropiación

"El diseño gráfico siempre ha tomado prestadas imágenes y aproximaciones de otros campos, especialmente de las bellas artes y la cultura popular... las referencias visuales de todo tipo son un rasgo esencial de su forma de comunicar".



Barney Bubbles. Armed Forces de Elvis Costello and The Attractions, portada de disco con solapas (una vista), Radar Records, Reino Unido, 1979

La Parodia y el Pastiche

El crítico literario Fredric Jamenson propone la diferencia entre el fenómeno de la parodia que *venía dándose* y el pastiche: *"ambos suponen una imitación o un mimetismo de los manierismos y los tics de otros estilos"*. La parodia pretende poner en relieve *las peculiaridades* del original con el fin de mofarse de ellas cualquiera que sea la intención (*amable o malintencionada*). Jamenson habla de que el efecto que esto produce, depende de una sensación compartida con el público *de que el original es, de algún modo, excesivo y parte de una norma aceptada*. Sin embargo sale a flote la multiplicidad de lenguajes y dialectos de la llamada cultura posmoderna, entonces *deja de existir una norma lingüística común en la que la parodia registre su efecto cómico. Ha llegado el momento de que aparezca el pastiche*, que no pretende ridiculizar ni desvalorizar un tema, es una práctica normal, a pesar de que técnicamente puede considerársele similar a la parodia: *"el pastiche es una parodia vacía, una parodia que ha perdido su sentido del humor"*.



Jaime Reid. God
Save the Queen
de los Sex Pistols,
portada de single,
Virgin Records,
Reino Unido, 1977



El trabajo de diseñadores como El Lissitzki, Theo van Doesburg, Kart Schwitters, H.N. Werkman, Piet Zwart, Paul Schuitema, Alexander Rodchenko, László Moholy-Nagy, Herbert Bayer y Jan Tschichold, y las propuestas de las vanguardias de principios de siglo XX, influenciaron en las nuevas propuestas de diseñadores en las décadas tratadas. Una figura destacada en los 80 fue Paula Scher, *por su comprensión de la forma histórica – futurista, constructivista, De Stijl, Bauhaus, art déco, modernidad pictórica – y su ecléctica habilidad para reinventarla al servicio de sus clientes.*

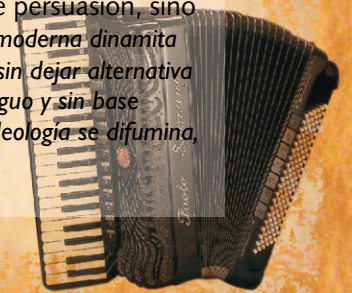
El diseño posmoderno también significó un regreso a lo vernáculo, lo que permitió la autenticidad, el acercamiento a la expresión natural, a lo que siente la gente, a sus preocupaciones... *“no contaminadas por la estrategia o los imperativos del marketing ni por la pulcritud y la cautela características de la elite profesional.*

“En sus formas más puras, el diseño inspirado en lo vernáculo era otra forma de reaccionar – como el punk y la deconstrucción – contra la superficialidad impersonal de buena parte del diseño profesional”. En cuanto al diseño gráfico, lo posmoderno acerca la disciplina a un encuentro con lo popular, propone al diseño como una expresión artística, cuasi subjetiva y se encarga de romper sus reglas tradicionales. Lo posmoderno problematiza el significado, y ofrece diversas partes de acceso e interpretaciones. El diseño se apoya en términos como deconstrucción y la apropiación para fundamentar su tesis.

Se define al cine postmoderno como aquel focalizado en los realizadores independientes neoyorquinos de los 80 y 90, y algunos europeos, influenciados por Antonioni, Bergman y Godard.

Características del cine postmoderno:

1. Negación del propio cine como referencia: El primer metarrelato que el cine postmoderno se encarga de negar es el relato de su propia historia, la historia del cine. Los filmes se desligan de cualquier tradición cinematográfica y ponen en crisis los hábitos perceptivos del espectador, fundamentalmente mediante la confusión de géneros, la disonancia, los bruscos cambios de ritmo, la sorpresa visual y los giros inesperados en el argumento.
2. Metanarratividad: El hecho de narrar el propio narrar, es decir, exhibir la propia acción del narrador, manifestar el texto como tal.
3. Fragmentación y descentramiento narrativo: La coherencia narrativa es puesta en entredicho. Los tiempos muertos prevalecen sobre los núcleos de la acción, y éstos a menudo no respetan ningún tipo de orden casual. Es difícil identificar los esquemas actanciales que estructuran el relato: no se sabe quién actúa de sujeto y quién de oponente, quién es protagonista y quién secundario, y el punto de vista en este sentido cambia constantemente. La narración, en fin, pierde su centro de sentido y sólo nos quedan fragmentos inconexos como huellas de su disolución.
4. Intertextualidad autoconsciente: El texto ya no pretende remitir a la realidad, sino tan sólo a otros textos. Esta intertextualidad puede articularse en forma de homenaje o de ejercicio intelectual productor de sentido, pero más a menudo se construye a modo de parodia que desmitifica y se burla de la tradición.
5. El uso de la ironía: Entendida no como forma de persuasión, sino como forma de defundamentación. *La ironía postmoderna dinamita cualquier patrón establecido artístico, ideológico o moral, sin dejar alternativa alguna en su lugar. La propia obra deviene mensaje ambiguo y sin base sólida. La huella del autor implícito como transmisor de ideología se difumina, y sólo permanece su propia vacuidad.*



Julio Cortázar



El Cuento en Julio Cortázar

Breves datos del Autor

Julio Cortázar

Escritor argentino, nacido en Bruselas. Pasa gran parte de su infancia en Europa, luego se radica en Argentina. Después de terminar la secundaria comienza a trabajar como profesor y traductor. No termina sus

“...Las escaleras se suben de frente, pues hacia atrás o de costado resultan particularmente incómodas.

La actitud natural consiste en mantenerse de pie, los brazos colgando sin esfuerzo, la cabeza erguida ...



Para subir una escalera se comienza por levantar esa parte del cuerpo situada a la derecha abajo, envuelta casi siempre en cuero o gamuza, y que salvo excepciones cabe exactamente en el escalón...
...dicha parte, que para abreviar llamaremos pie...

estudios universitarios en Filosofía y Letras, debido a la situación económica por la que atraviesa su familia, época en la cual ya comienza a escribir; claro está que el mismo Cortázar afirma que su primera novela la termina a los nueve años, sin embargo, su familia la considera un plagio.

Tras haber publicado una serie de textos, entre cuentos, (recopilados algunos ya en un libro: Bestiario), ensayos y artículos, recibe una Beca en 1951 por el gobierno francés y viaja a París, donde trabaja como traductor de la UNESCO.

Es ahí donde escribe gran parte de su obra literaria.

El Cuento en Julio Cortázar

“El cuento es un relato en el que lo que interesa es una cierta tensión, una cierta capacidad de atrapar al lector y llevarlo de una manera que podemos calificar casi de fatal hacia una desembocadura, hacia un final. Aunque parezca broma, un cuento es como andar en bicicleta, mientras se mantiene la velocidad el equilibrio es muy fácil, pero si se empieza a perder velocidad ahí te caes y un cuento que pierde velocidad al final, pues es un golpe para el autor y para el lector”. Tomado de entrevista a Julio Cortázar

**Características del cuento en Julio Cortázar.
...del cuento contemporáneo... de aquel que nace con Edgar
Allan Poe (Julio Cortázar)**

**"Cuenta como si el relato no tuviera interés
más que para el pequeño ambiente de tus personajes,
de los que pudiste haber sido uno. No de otro modo
se obtiene la vida en el cuento".**

Horacio Quiroga en "Decálogo del perfecto cuentista"

- . La presencia de lo fantástico - resultado de una fuerza perturbadora del orden lógico - natural-. Para Cortázar, las imágenes fantásticas, son también imágenes poéticas, evocadoras inseparables de sus representaciones mentales. Los personajes, situaciones y atmósferas que componen la obra fantástica, son proyecciones simbólicas de ciertas realidades internas inseparables de sus representaciones mentales, cuyo sentido no puede ser traducido a un lenguaje racional y denotativo.
- . Un efecto de esfericidad que define la forma cerrada del cuento.
- . El narrador como uno de los personajes del cuento (que a veces se traduce en narraciones en primera persona, "que nos sitúa de rondón en un plano interno"), característica que se suma a la esfericidad que debe preexistir al acto de escribir el cuento "como si el narrador, sometido por la forma que asume, se moviera implícitamente en ella y la llevara a su extrema tensión, lo que hace precisamente la perfección de la forma esférica". Ese tratamiento en primera persona, paradójicamente, dice Cortázar, permite al autor desprenderse del relato, pues narración y acción vienen a ser lo mismo.
- . Una polarización que se percibe en el cuento entre lo

finalmente escrito y el autor: "Quizá sea exagerado afirmar que todo cuento breve plenamente logrado, y en especial los cuentos fantásticos, son productos neuróticos, pesadillas o alucinaciones neutralizadas mediante la objetivación y el traslado a un medio exterior al terreno neurótico; de todas maneras, en cualquier cuento breve memorable se percibe esa polarización, como si el autor hubiera querido desprenderse lo antes posible y de la manera más absoluta de su criatura, exorcizándola en la única forma en que le era dado hacerlo: escribiéndola".

. Cortázar habla de tres aspectos en el cuento: La intensidad, que resulta de esa condensación que exige el cuento y que supone la eliminación de todo aquello que no desemboque directamente en el drama, "el cuento no tiene intenciones esenciales, no indaga ni transmite un conocimiento o un "mensaje"; que genera cuentos incisivos, mordientes, desde las primeras frases. Cada cosa que ocurre debe ser acaecimiento y no alegoría. La tensión, que es una intensidad que se ejerce en la manera en que el autor nos va acercando lentamente a lo contado. La significación, tema o sentido del relato: "Un cuento es significativo cuando quiebra sus propios límites con esa explosión de energía espiritual que ilumina bruscamente algo que va mucho más allá de la pequeña y a veces miserable anécdota que cuenta".

. El uso de la ironía y el humor; un humor complejo, negro; reflejado en situaciones cotidianas. En "Instrucciones para dar cuerda al reloj, las primeras líneas denotan este humor sórdido: Allá en el fondo está la muerte, pero no tenga miedo. Sujete el reloj con una mano, tome con dos dedos la llave de la cuerda, remóntela suavemente" László Scholz

. El juego y la lúdica presentes en su obra literaria "...por eso el juego penetra todos los niveles de su creación literaria" tomado del ensayo Breve aproximación al humor en Historias de cronopios y de famas por José Martínez Sánchez.



Proceso Gráfico



El proceso parte de la segmentación del texto en escenas dada por la escogencia de puntos críticos y pistas que permiten sugerir la resolución de estas, de esta manera el texto resulta compuesto por ocho secuencias.

Secuencias

1. Nadie habrá dejado de observar que con frecuencia el suelo se pliega de manera tal que una parte sube en ángulo recto con el plano del suelo, y luego la parte siguiente se coloca paralela a este plano, para dar paso a una nueva perpendicular.

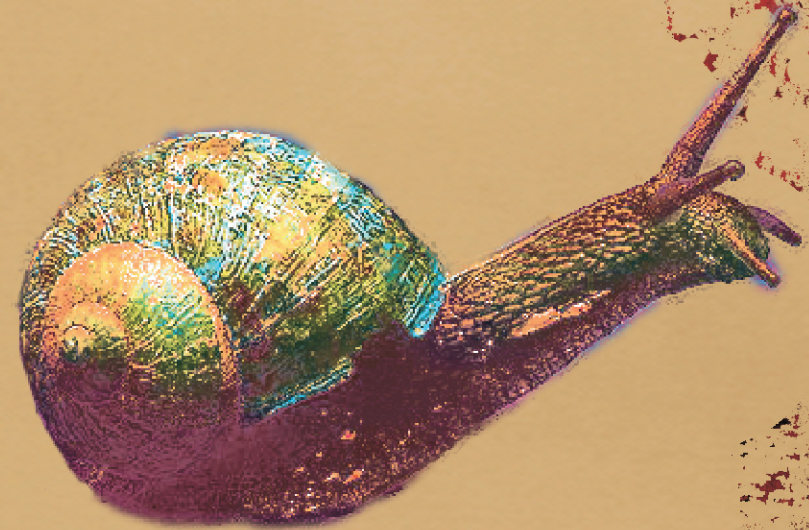
La escalera es un elemento que se construye básicamente de pliegues. El acordeón surge como un objeto en esencia con el mismo tipo de construcción y como metáfora de desdoblamiento y versatilidad de composición.

2. Conducta que se repite en espiral o en línea quebrada hasta alturas sumamente variables.

La espiral como elemento de surgimiento, crecimiento y ni limitado fin se incorpora en la el caparazón de un caracol.

3. Agachándose y poniendo la mano izquierda en una de las partes verticales, y la derecha en la horizontal correspondiente, se está en posesión momentánea de un peldaño o escalón. Cada uno de estos peldaños, formados como se ve por dos elementos, se sitúa un tanto más arriba y adelante que el anterior, principio que da sentido a la escalera, ya que cualquiera otra combinación producirá formas quizá más bellas o pintorescas, pero incapaces de trasladar de una planta baja a un primer piso.

La ubicación inicial de la mano sugiere una posición primate que en su ascenso se permite evolucionar, para luego contemplar la imposibilidad de la construcción bella de una telaraña.




4. Las escaleras se suben de frente, pues hacia atrás o de costado resultan particularmente incómodas.

La frase inicial resulta una orden, donde la lógica aísla la voluntad humana, la fábrica es la que autoriza la elaboración del ser humano construyéndolo sin dirección en sus partes.



5. *La actitud natural consiste en mantenerse de pie, los brazos colgando sin esfuerzo, la cabeza erguida aunque no tanto que los ojos dejen de ver los peldaños inmediatamente superiores al que se pisa, y respirando lenta y regularmente.*

La ausencia de esfuerzo y la presencia vaga de tranquilidad concluyen en la contemplación del movimiento de brazos desmembrados y aislados de la voluntad de un cuerpo en un ambiente primaveral.



6. Para subir una escalera se comienza por levantar esa parte del cuerpo situada a la derecha abajo, envuelta casi siempre en cuero o gamuza, y que salvo excepciones cabe exactamente en el escalón.

Por la ubicación estricta descrita de la parte en mención se recurre a la complejidad del cuerpo humano satirizando recubriéndola con elementos de uso cotidiano.

7. Puesta en el primer peldaño dicha parte, que para abreviar llamaremos pie, se recoge la parte equivalente de la izquierda (también llamada pie, pero que no ha de confundirse con el pie antes citado), y llevándola a la altura del pie, se le hace seguir hasta colocarla en el segundo peldaño, con lo cual en éste descansará el pie, y en el primero descansará el pie. (Los primeros peldaños son siempre los más difíciles, hasta adquirir la coordinación necesaria. La coincidencia de

nombre entre el pie y el pie hace difícil la explicación. Cuidese especialmente de no levantar al mismo tiempo el pie y el pie).

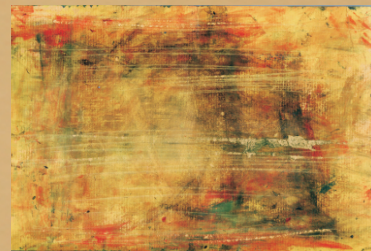
La aparición repetida del pie, genera una aparente confusión que desencadena una saturación de extremidades, enfatizando en las marcadas diferencias entre una y otra.

8. Llegado en esta forma al segundo peldaño, basta repetir alternadamente los movimientos hasta encontrarse con el final de la escalera. Se sale de ella fácilmente, con un ligero golpe de talón que la fija en su sitio, del que no se moverá hasta el momento del descenso.

Como resultado de la instrucción un tanto confusa y de su nula intervención, lo humano del ser se ha extinguido y su potencia también, sus piernas ya impotentes se declaran muertas y se hacen muertas en donde ya no queda más que subirlas volando fácilmente.

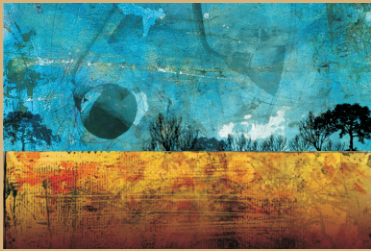
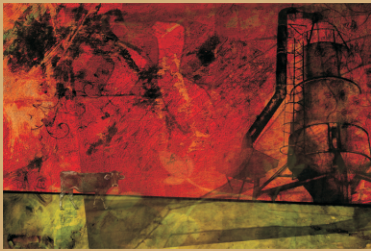
Texturas

Inicialmente se producen texturas a partir de la pintura espontánea con acrílicos, vinilos y técnicas aguadas sobre soportes de distintos tipos en donde las pinceladas aleatorias, el espatulado, el papel recortado y elementos cotidianos se usan produciendo imperfecciones y accidentes.





Las imágenes resultantes se transfieren al computador, en donde mediante un editor se procede a ajustar tonos, saturación y cualidades de estas, así como la superposición de otras imágenes (materiales textiles y orgánicos) y objetos que se adapten a las características exigidas para el ambiente en que se van a utilizar; para luego en la animación añadir objetos abstraídos de diferentes ámbitos (ilustración, fotografía, construcción vectorial).





Documentación



animación
Ian Svankmajer
y Los Hermanos Quay

Ian Svankmajer

Hermanos Quay

Animadores que hacen uso del stop motion, y articulan el video y la animación.

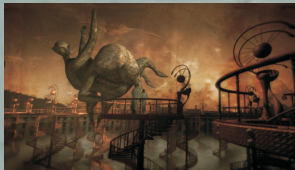
Svankmajer ha realizado adaptaciones de textos literarios, como La caída de la casa Usher, El pozo y el péndulo de Edgar Allan Poe, Alicia en el país de las maravillas de Lewis Carroll, con un aporte personal, generando, como sucede en la adaptación de Alicia, una nueva propuesta en el momento de contar la historia, apropiándose de objetos, especialmente de uso cotidiano, (estilo recurrente en el artista) para dar vida a personajes.

En Svankmajer, esta presente la ironía y la ridiculización, en cortometrajes cuyas historias se basan en escenas cotidianas como la trilogía en la que recrea el desayuno, el almuerzo y la cena.

En los Hnos. Quay prevalecen los tiempos muertos, los ambientes sórdidos, opuestos a la historia que desarrolla cada personaje, que al igual que en Svankmajer resultan del reciclaje de objetos.

Dave Mc Kean

Cine - Ilustración



Dave Mc Kean, representa una gran referencia para el proyecto que se aborda, desde su faceta como ilustrador y cineasta.

Su película, "The mirror mask", se desarrolla en un ambiente donde los animales tienen cara de humano, los humanos usan máscara, y cada personaje posee una nueva característica que lo diferencia de su habitante en el mundo real, pues el mundo que crea Mc Kean, surreal, fantástico, está construido y habitado por formas y seres "animados", extravagantes y a veces confusos.

En sus ilustraciones hay un claro manejo de texturas, de ambientes híbridos. En algunos casos el fondo y la forma se pierden como tales. Fotografía, ilustración y tipografía se conjugan en una sola imagen.





El Collage, tomo fuerza con los dadaístas, y se basa en la apropiación de mas de una técnica y materiales para proponer una sola obra. Entonces, como referencia tomamos algunos collages creados por artistas pertenecientes al dadá, y algunos carteles Polacos que hacen uso de esta técnica



Collage
Dadá

Carteles Polacos

Conclusiones

La división en secuencias del cuento, sumado a los elementos estéticos, teóricos y conceptuales que se abordaron permitieron dar forma a la animación como otro espacio de lectura del cuento de Julio Cortázar.

La poética que suministra el cuento de Cortázar, fue una base para crear las imágenes secuenciales que conforman la animación.