



sesiones animadas



Entre la práctica artística y la experiencia fílmica: la animación como suspensión de niveles de realidad

La intención básica de esta exposición y programa de vídeo es plantear un resumido panorama de la animación internacional actual por medio de la videografía de importantes artistas centrados en este terreno. Se han buscado ejemplos y tipologías técnicas diferentes dentro de este medio, desde la más relacionada con el dibujo a la que utiliza el modelado, pasando por la animación en 3D y las aplicaciones digitales, en general. También se ha optado por la diversidad en las maneras de narrar y por los distintos temas que se abordan en los recorridos artísticos de los participantes en este proyecto. La intención es conocer en profundidad la trayectoria de algunos de los artistas más destacados que utilizan este medio de manera principal (y en muchos casos de forma única) y, al mismo tiempo, tener una perspectiva de lo que supone la animación dentro de la escena artística contemporánea. Por todo esto, lo que se ha buscado es hacer ocho pequeñas retrospectivas de otros tantos artistas de diferentes nacionalidades, en vez de presentar una sola obra de un número mayor de autores. El resultado puede redundar en un mejor conocimiento de la significación de cada proceso de producción y así poder valorar con un mayor conocimiento el alcance de cada una de las propuestas contextualizadas en el devenir de cada trayectoria artística.

En un mundo dominado por la cultura visual, el desarrollo de programas de animación por ordenador ha facilitado la expansión y la utilización de este medio por numerosos artistas, que, nacidos en la industria del entretenimiento, basada primero en los dibujos animados, y educados posteriormente en los videojuegos, utilizan estas herramientas puestas actualmente a su disposición para narrar historias actuales. La animación rebaja el nivel de realidad, aunque no la elimina del todo, lo que abre la puerta a la ficción con todas sus variantes. El abanico es amplio y las posibilidades son enormes. Recientemente, además, la animación no deja de expandirse por nuevos territorios: ya no son sólo los videojuegos o las series de dibujos animados sus principales escenarios, también los largometrajes, los videoclips o la publicidad están siendo probados con éxito como lugares propicios y de masas para su uso. No es de extrañar, por tanto, que haya entrado también en el escenario artístico. Esto ha sido así por varias razones. La primera tiene que ver con la propia historia de la animación, con sus más de cien años, y sus aproximaciones en distintos periodos del siglo pasado al arte de vanguardia y al cine experimental. Ha habido importantes realizadores de animación con una clara vocación experimental y vanguardista durante distintos momentos del XX y en lugares bien diferentes del mundo. Existe, por tanto, una tradición histórica que ha marcado esa cercanía y proximidad entre las artes plásticas y la animación. Por otro lado está la estrecha relación con el cine y, sobre todo, con algunas experiencias innovadoras provenientes de este campo. Se podría decir con precaución que la animación se encuentra entre las artes plásticas tradicionales (el dibujo y la pintura) y el cine. No es raro, por tanto, que en un momento como el actual, en el que las pantallas (el cine de exposición) acaparan las salas de los museos y centros de arte actuales, el medio que nos ocupa tenga también (por su proximidad al campo cinematográfico y por ese carácter híbrido que antes se señaló) un lugar que aún no ha sido bien explorado ni fuera (habría que exceptuar, al menos, la exposición *Animations* en el P.S.1 de Nueva York y en la Kunst-Werke de Berlín en 2001-2003) ni dentro de nuestras fronteras. Junto al estado propicio para su inclusión en el mundo artístico contemporáneo, también, y más importante, es el enorme éxito que está teniendo entre los artistas actuales. Un listado de los que emplean estas técnicas en sus trabajos sería

enorme e incluiría a algunos de los más destacados del presente. La cada vez mayor implantación de lo digital también ha favorecido tanto su expansión o popularización, como unas aplicaciones cada vez menos complicadas, lo que facilita su uso por un número cada día mayor de artistas. Ya en *Monocanal* (MNCARS, 2003) se la señalaba como una de las principales vías de la videocreación reciente junto al nuevo documentalismo.

La unión de todos estos factores permite comprender, por tanto, el importante papel que el mundo de lo animado está teniendo en la escena artística actual. Es decir, la educación visual contemporánea que proviene de la televisión (desde muy pequeños, la constante visión de los dibujos animados), de los videojuegos (que son casi únicamente animación), junto a un auge cada día mayor en la publicidad, los videoclips y los largometrajes que emplean estas técnicas, conforman un sustrato propicio tanto para el público como para los artistas, que ven en este medio algo natural con lo que han convivido desde siempre. Si a todo esto se suma la apertura de la escena artística actual hacia el campo expandido del cine y del vídeo, la propia historia de la animación (próxima en muchas ocasiones a la historia de las vanguardias artísticas y cinematográficas) y su propio carácter híbrido entre el dibujo, el modelado... y la filmación, no es de extrañar que ejerza un gran atractivo tanto para los artistas como para el público (y también para los programadores y mediadores). Como ha señalado Larissa Harris, este medio “es uno de los lugares donde la práctica artística contemporánea tropieza con la tradición fílmica”.

Pero no son éstas las únicas causas del auge de la animación en nuestros días. Existen también consideraciones inherentes al propio medio que permiten hablar de una especial disposición de la animación para el presente, continuando una larga tradición que se remontaría a la iluminación e ilustración de libros y a la capacidad y necesidad para el relato, la ficción y lo fantástico que tiene el hombre.

Existen paralelismos con el campo pictórico al focalizar algunos aspectos de la animación: por un lado estaría aquello sobre lo que reflexionó Magritte en su obra *Ceci n'est pas une pipe*. Evidentemente, la representación de algo no es esa cosa, pero el artista belga, al introducir la negación y la representación, no sólo está cuestionando nuestra concepción de lo que es y lo que se asemeja, que en gran parte es la construcción visual de Occidente, sino que también, tal y como lo vio Foucault en su ensayo sobre el pintor, cuestiona precisamente eso, la capacidad y la obligatoriedad del dibujo y la pintura, dentro de los hábitos del lenguaje, de hacerse reconocer y de significar. Todo este tema, en el que el pensador francés se detuvo brillantemente, conduce a la disociación entre “representación plástica” y “referencia lingüística” y a la subordinación de una a otra según los casos. ¿Podría la animación reconciliarlos? Seguramente no del todo, pero sí hay que advertir que se encuentra en mejor disposición que otras disciplinas artísticas, al estar más allá de la ilustración, del cómic y, por supuesto, de la pintura o del dibujo, pero más acá del género documental y del cine tradicional. Ese ser o estar en el medio, no ser realidad (como tuvo que negarlo Magritte) pero casi (como tuvo que recordarnos Foucault), al ser representación. Y, además, no estar subordinado al lenguaje, sino que éste forma parte del proceso conductor de la semejanza. Baudrillard, en otro famoso ensayo, habló del simulacro y lo hiperreal: la generación de algo real sin origen ni realidad. No debe extrañarnos lo fácil que puede resultar aplicar estas ideas a la animación y, en general, a lo virtual y a algunos ejemplos de la última década de ciencia-ficción. Hay una suplantación, siguiendo a

Baudrillard, de lo real por sus signos, ya que el simulacro cuestiona las diferencias entre lo real y lo imaginario. Ya son muchos años de educación a través de la factoría Disney para que esa diferenciación fuera posible. Lo imaginario puede acabar siendo real o, si se quiere, sólo es cuestión de repetición y de voluntad. Pero también, como ha señalado Karyn Riegel, la revolución digital y las simulaciones amenazan con disolver la división entre ilusión y realidad fotográfica. Existen claros ejemplos de esto, tanto en la animación comercial, como en la que procede del campo artístico. La animación es, por tanto, un basto campo, con múltiples diferenciaciones entre sí, que por distintas vías está llamada a ocupar un papel cada vez más importante, sobre todo por el avance digital y por la necesidad de fabricar otros mundos e intentar darles vida.

Muchos de los artistas participantes en este proyecto, en escritos o entrevistas, resaltan como una cualidad innata de la animación que les interesa especialmente, y que puede llegar a emocionarles, el que en el proceso creativo se esté, no de manera figurada, sino en verdad, creando, dando vida a algo inexistente. Este es un punto que siempre ha asombrado al propio medio, ya desde sus orígenes y que le confiere un carácter especial: al dibujar, al pintar se crea algo (aunque sea por semejanza), sin embargo las técnicas de animación consiguen imprimirle movimiento, es decir, vida. No sorprenderá, por tanto, que se pueda hablar de la animación como una de las posibilidades actuales (e incluso como una de las salidas a su punto casi muerto) de la pintura y el dibujo. Como se ha repetido anteriormente, su situación “intermedia” puede señalar un camino a explorar. Se señala repetidamente cuando se habla de animación (sobre todo en la literatura anglosajona) la derivación latina del verbo, que significa “dar vida” y esto es lo que fascina a algunos de los artistas aquí presentes. Evidentemente en castellano existen otras acepciones que en el título de esta exposición y programa de vídeo se intentan sugerir.

¿Qué aporta, pues, la utilización de la animación? Para empezar, suspende, en gran medida, la realidad y adentra al espectador en un mundo diferente, desarmándole de sus prevenciones sobre el orden de las cosas y permitiendo no sólo la fantasía, la fabulación o la ficción, sino que a través de ellas y ante la bajada de barreras por parte del público, facilita la introducción de lo simbólico (una de las herramientas más fructíferas de que dispone el arte). Esto es así en gran parte por nuestra predisposición innata y apertura hacia este medio (en tanto construida y fomentada desde la infancia). Por otro lado, posibilita traspasar esa realidad, no tener que atenerse a ella en cuanto a la fisicidad del mundo: es decir, no limita al artista y le abre posibilidades ilimitadas, tantas casi como fueran posibles en su mente. Por último, su utilización en la escena artística actual es una práctica permeable con el sentido crítico desde la ironía, la dulzura, lo disparatado o lo trágico. Las posibilidades de este lenguaje centenario son redescubiertas y encuentran en nuestros días uno de los momentos álgidos de su historia, especialmente en el terreno del arte contemporáneo y por la continua disolución de las fronteras entre la realidad y la ficción. Las ocho retrospectivas que en este proyecto se proponen de Manu Arregui, Feng Mengbo, Kyupi-Kyupi, Liane Lang, Jordi Moragues, Joshua Mosley, Magnus Wallin y Karen Yasinsky permiten por un lado, y ante todo, conocer en profundidad sus diferentes trayectorias y compararlas entre sí, lo cual facilitará al público hacerse una idea de la complejidad, de las diferencias y similitudes que la animación permite a los artistas actuales y, a su vez, adentrarle en una antología de relatos que, seguramente, no le dejará indiferente.

Juan Antonio Álvarez Reyes



Manu Arregui

Como una especie de nuevo Calimero, el mundo que Manu Arregui trata en sus obras está dominado por un sentimiento de aislamiento y soledad. Las acciones son interiores, realizadas por sus personajes para sí mismos y amparadas por lo rítmico, que tiene un papel fundamental en casi todos sus trabajos. Su animación clara le sirve para crear mundos propios donde sus protagonistas, en ocasiones trasunto de sí mismo, danzan o nos hablan. Cierta ironía dura también está aquí presente, pero sólo podremos apreciarla al final, ya que la estructura narrativa de buena parte de sus vídeos plantea un desenlace que es en parte inesperado, creando sorpresa (ya sea de carácter humorístico o tétrico) en el espectador. Arregui, que sólo trabaja con animación, ha ido construyendo un corpus artístico preocupado por la identidad, abordado desde aproximaciones cinematográficas e influido por la danza o la gimnasia rítmica en bastantes de sus piezas, como manera de hablar de un mundo interior ensimismado.

Coreografía para cinco travestis, 2001. DVD, color, sonido, 3'32"

Final feliz, 2001. DVD, color, sonido, 1'

Sticky Bacon, 2002. DVD, color, sonido, 2'49"

On my Own, 2003. DVD, color, sonido, 2'31"

Bonjour Baudrillard, 2004. DVD, color, v.o. 2'8"

Adiós, 2004. DVD, color, sonido, 3'38"

Barne Argja, 2004. DVD, color, sonido, 20"

Cortesía del artista y galería Espacio Mínimo, Madrid



Feng Mengbo

Uno de los campos más activos dentro de la animación es el de los videojuegos o juegos para ordenador. Su desarrollo comercial ha sido espectacular, constituyendo un importante modo de construir la cultura visual del presente. De igual modo, en el segmento artístico, los videojuegos constituyen uno de los apartados donde más se produce el activismo político mediante la manipulación de juegos o estructuras ya existentes. La violencia extrema, la división sin matices entre buenos y malos, el individualismo exagerado... no sólo son recogidos por ellos, sino que son características bien definidas de la cultura actual. Mengbo actúa sobre todo esto realizando instalaciones, proyectos en Internet o vídeos. Su relación con la tecnología no está exenta de humor y de contradicciones, de cuestionamiento de la identidad masculina y de la cultura tardocapitalista, que es exportada globalmente, llegando a su país y entrando en clara confrontación con los principios heredados de la Revolución Cultural China.

Ah-q, 2002. DVD, color, v.o. 8'

The Last Three Minutes of the Earth, 1998. DVD, b/n y color, v.o. 4'

Q3, 1999. DVD, color, v.o. 32'

Cortesía del artista



Kyupi-Kyupi

Todo menos contención: la forma de trabajar y los resultados de este grupo japonés desbordan cualquier frontera y adentran al espectador en un mundo disparatado y exuberante. Salvando las distancias, su estética está cercana a la de Almodóvar, en la que el color, la influencia del exceso, las series B, lo humorístico, lo extremadamente visual y gráfico llenan, en una especie de *horror vacui*, toda la proyección. Kyupi-Kyupi realiza performances (próximas al cabaré) y vídeos, además de música y publicaciones. Creado en 1997, las actividades de este grupo heterogéneo, donde sus integrantes proceden de diferentes disciplinas artísticas, tienden a expandirse y a traspasar los límites (incluido el del gusto). En sus presentaciones visuales, la animación tiene un papel fundamental, inspirándose en cierta estética de décadas pasadas y donde el color inunda los fondos hasta ocupar toda la pantalla y, con ella, nuestra percepción. Como ellos mismos afirman, sus piezas no tienen ningún mensaje importante.

Personal Attack, 2003-2005. DVD, color, sonido, 12'

Cortesía de los artistas



Liane Lang

Cierto ambiente tétrico, personajes de plastilina animados, acciones humanas repetitivas... El tipo de animación que practica esta artista es muy consciente de sí mismo, de los roles y consecuencias que implica su utilización y de las transformaciones de sentido que produce este medio, tradicionalmente asociado al público infantil. Las sensaciones de extrañamiento y, en ocasiones, de repulsión que algunas de sus piezas producen, están acentuadas por estas performances sin actores o, al menos, realizadas por personajes creados de lo inanimado a los que se les da movimiento y así, momentáneamente, vida. Este arte ilusionista está al servicio de la congelación del tiempo y del deseo y para ello se vale de una tradición en la animación histórica, la que procede de la Europa del Este, que tuvo un sentido claramente diferente a la tradicional norteamericana (y también a la oriental). Liane Lang, que no sólo produce vídeos de animación, introduce escenas potencialmente perturbadoras en un medio en principio poco dado a ello.

Lovers, 1998. DVD, color, sonido, 1'25"

Psalm, 2001. DVD, color, sonido, 2'

Licking, 2001. DVD, color, sonido, 5'

Foetus, 2003. DVD, color, sonido, 4'

Nature Didn't Care so I Left, 2004. DVD, color, sonido, 3'10"

Cortesía de la artista



Jordi Moragues

Su filmografía es un claro ejemplo de las contaminaciones producidas entre el campo del arte contemporáneo y otros más técnicos, relacionados con la universidad y la industria. Moragues ha sabido y querido trascender estos últimos para pasar al terreno artístico por medio de sus cortos animados donde prima el sentido narrativo y la originalidad de sus historias, basadas en hechos eternos, pero que él sabe redefinir para adaptarlos al mundo actual. Cada nuevo trabajo es completamente diferente al anterior, por lo que difícilmente se le puede encasillar: ha buceado en el mundo de los videojuegos, de la ciencia-ficción, en una conocida historia de amor o en un “documental” sobre un determinado animal... pero todos están impregnados por un sentido del humor agrisado, por una concepción existencialista de la vida y, a su vez, se muestra crítico con los valores imperantes. Todo ello realizado con una técnica depurada, pero que no es importante *per se*, si no porque está al servicio de las historias que Moragues no cuenta.

Pacman, 1992. DVD, color, sonido, 3'5"

The Contact, 1993. DVD, color, sonido, 3'5"

The Hit, 1994. DVD, color, sonido, 3'28"

Una nit, 1997. DVD, color, sonido, 26'9"

Mantis, 2002. DVD, color, sonido, 7'40"

Cortesía del artista



Joshua Mosley

La combinación de diferentes técnicas de animación, que van desde el modelado a la animación por ordenador, pasando por otras más tradicionales relacionadas con el dibujo, caracteriza la labor de Joshua Mosley, un artista que ha basado de manera casi primordial su trayectoria en este complejo medio porque, según sus palabras, le permite sentirse casi como un creador, al dar vida a personajes que antes carecían de ella. Sin duda, ésta es una de las características del medio que lo hacen especialmente fecundo, como en el caso de Mosley, a la hora de narrar historias en las que sentimientos universales (el amor, la fe...) protagonizan pequeñas obras en las que se deja sentir la herencia de cierta tradición histórica de la animación vanguardista. Este artista se caracteriza por la efectividad de las piezas que ha realizado, invadidas por el lirismo y por una gran voluntad narrativa para crear ficciones que “revelan verdades profundas”.

Lindbergh, ∞ and the Trans-rational Boy, 1997. DVD, color, v.o. 3'20"

Beyrouth, 2001. DVD, color, v.o. 8'

Commuter, 2003. DVD, color, v.o. 5'

A Vue, 2004. DVD, color, v.o. 7'30"

Cortesía Donald Young Gallery, Chicago



Magnus Wallin

¿Es el hombre un lobo para el hombre?, tal y como postuló Plauto y, posteriormente, Thomas Hobbes. Los trabajos de Wallin están cercanos a cierto fatalismo pesimista sobre la condición humana y, también, sobre sus acciones. Se han comparado sus instalaciones de animación en 3D con la obra de El Bosco, sobre todo por la “deformidad” o “rareza” de los seres que en ellas protagonizan las diferentes escenas. Sin embargo, un parentesco más próximo, dentro de ese pesimismo ilustrado sobre el hombre y sus “atributos”, sería Goya. Pero, a diferencia del pintor español, Wallin no inscribe deliberadamente a sus personajes en el marco temporal de la actualidad, sino que les hace desarrollar sus acciones, entre desesperadas y absurdas, en marcos que podrían ser intemporales (a no ser por ciertos detalles que sí nos hablan del presente). El estilo de animación de Wallin participa de la estética de los videojuegos, pero modificando su sentido e interrogando sobre la concepción del mundo que destilan.

Exit 1997. DVD, color, sonido, 3’40”

Physical Paradise, 1998. DVD, color, sonido, 3’40”

Limbo, 1999. DVD, color, sonido, 3’32”

Skyline, 2000. DVD, color, sonido, 2’50”

Cortesía Galerie Nordenhake, Berlín y Estocolmo



Karen Yasinsky

El tipo de animación que realiza esta artista norteamericana es claramente diferente del resto de los participantes. Construye físicamente sus protagonistas: sus cuerpos, sus ropas y sus pequeñas cabezas, pero antes diseña sus caracteres. Su animación es pretendidamente rudimentaria y artesanal en un mundo tecnológico. También contrapone a la velocidad (característica de nuestra era, según Virillio) la casi ausencia de movimiento, que sólo está justificado para expresar los gestos que definen a los personajes. Con una amplia trayectoria y con un conjunto de trabajos amplios realizados de esta manera, la nota dominante en estos vídeos es la voluntad de hablar sobre, según su autora, nuestras ansiedades, frustraciones y deseos... es decir, sobre la vida misma en relación con los demás. La animación le facilita a Yasinsky narrar historias esenciales que le permiten transmitir emociones y expresar sentimientos abstractos (amor, amistad, miedo...) que el vídeo con personajes reales o la pintura y el dibujo no suelen propiciar.

Drop that Baby Again, 1998. DVD, color, sonido, 5'

No Place Like Home # 1, 1999. DVD, color, sonido, 6'

No Place Like Home # 2, 1999. DVD, color, sonido, 7'

Research of Time's Loss, 2000. DVD, color, sonido, 6'

Still Life with Cows, 2000. DVD, color, sonido, 7'

Condition Red, 2001. DVD, color, sonido, 4'

Boys, 2002. DVD, color, sonido, 2'

Moss, 2003. DVD, color, sonido, 2'

Animal Behaviour, 2003. DVD, color, sonido, 9'

Who's Your True Love?, 2003. DVD, color, sonido, 7'

Cortesía de la artista y Sprüth Magers Projekte

21 de septiembre a 7 de octubre de 2005

MNCARS. Salón de actos, entrada libre, aforo: 140 localidades

Miércoles 21 20 h.

Presentación del ciclo a cargo de su comisario, Juan Antonio Álvarez Reyes

Jueves 22 20 h.

Sesión 1
Joshua Mosley
Manu Arregui
Liane Lang
Duración total: 56 min.

Viernes 23 20 h.

Sesión 2
Magnus Wallin
Feng Mengbo
Duración total: 57 min.

Sábado 24 20 h.

Sesión 3
Kyupi-Kyupi
Jordi Moragues
Duración total: 57 min.

Domingo 25 13 h.

Sesión 4
Karen Yasinsky
Duración total: 55 min.

Miércoles 28 20 h.

Sesión 2
Magnus Wallin
Feng Mengbo
Duración total: 57 min.

Jueves 29 20 h.

Sesión 3
Kyupi-Kyupi
Jordi Moragues
Duración total: 57 min.

Viernes 30 20 h.

Sesión 4
Karen Yasinsky
Duración total: 55 min.

Sábado 1 20 h.

Sesión 1
Joshua Mosley
Manu Arregui
Liane Lang
Duración total: 56 min.

Domingo 2 13 h.

Sesión 2
Magnus Wallin
Feng Mengbo
Duración total: 57 min.

Miércoles 5 20 h.

Sesión 1
Joshua Mosley
Manu Arregui
Liane Lang
Duración total: 56 min.

Jueves 6 20 h.

Sesión 4
Karen Yasinsky
Duración total: 55 min.

Viernes 7 20 h.

Sesión 3
Kyupi-Kyupi
Jordi Moragues
Duración total: 57 min.

© Imágenes: Manu Arregui, cortesía del artista y de Espacio Mínimo, Madrid; Feng Mengbo, cortesía del artista; Kyupi-Kyupi, cortesía de los artistas; Liane Lang, cortesía de la artista; Jordi Moragues, cortesía del artista; Joshua Mosley, cortesía de Donald Young Gallery, Chicago; Magnus Wallin, cortesía de Galerie Nordenhake, Berlín y Estocolmo; y Karen Yasinsky, cortesía de la artista y Sprüth Magers Projekte

Cubierta: Magnus Wallin, *Physical Paradise*

Contracubierta: Manu Arregui, *Bonjour Baudrillard*

Interior cubierta: Joshua Mosley, *Commut*

Comisario: Juan Antonio Álvarez Reyes

Departamento de Audiovisuales: Dirección y programación: Berta Sichel / Coordinación: Céline Brouwez, Cristina Cámara y Noemí Espinosa / Administración: Eva Ordóñez / Proyección: Ángel Prieto

Diseño gráfico: Florencia Grassi / Imprime: Rumagraf / NIPO: 553-05-005-0 / Gestión cultural:  Canopia

Agradecimientos: Sofia Bertilsson, Estefanía García-Campero, Emily Letourneau, María Jesús Morillo, Natsuko Odate, Mari Carmen Ros, Silvia Sauquet, Luis Valverde y Lisa Williamson



Exposición producida por el CAAM en colaboración con el MNCARS, Departamento de Audiovisuales

Sesiones animadas se mostrará en Animacor, Muestra Internacional de Cine de Animación de Córdoba, Octubre 2005

Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía

C. Santa Isabel 52, 28012 Madrid. Tel. (+34) 91 774 1000. <http://museoreinasofia.mcu.es>





