

la negación de la materia

El mundo animado, a pesar de fundamentarse en las interacciones de la física que se manifiestan ante el ojo humano, no le pertenece al hombre. Le es lícito crearlo, construirlo y modificarlo a su antojo, pero en la pantalla deja de ser suyo; paralelamente fabrica un universo que está más allá de la experiencia tangible, aunque se base en ella para trastocarla. Lo inverosímil de la realidad se vuelve verosímil en la animación, pues hace posible lo imposible y lleva al límite la ficción.

Paul Wells traza una línea para identificar dos corrientes en la forma de hacer animación, siendo así ortodoxa aquella animación figurativa, narrativa, lógica, unificada en su estilo y que prioriza su contenido. Es experimental, en cambio, la animación abstracta, interpretativa, absurda, con múltiples estilos y de autor. Wells plantea estos polos para poder entrelazarlos, encontrando algo nuevo en su intersección: animación de desarrollo.

Esta animación toma elementos de ambas orillas: puede por ejemplo sacar los ritmos de la abstracción y construir una nueva forma en la narración, o quizás jugar con la materialidad para crear una unidad en el estilo. La negación de la materia es una exposición colectiva que recopila animaciones de desarrollo, bien sea por sus tácticas narrativas, diálogos visuales, experimentos técnicos o estrategias de montaje.

Catalina Bulla