

LA TRANSFERENCIA, VIAJE Y JUEGO: LA PEDAGOGÍA DE JACQUES LECOQ Y SU UTILIDAD PARA EL TRABAJO DEL ANIMADOR 2D

THE TRANSFER, TRAVEL AND PLAY: JACQUES
LECOQ'S PEDAGOGY, ITS USEFULNESS FOR THE
WORK OF THE 2D ANIMATOR

Sergio Hernán Sierra Monsalve

Doctor en Estudios Teatrales (UAB). Profesor Asociado Universidad de
Caldas, Manizales – Colombia.
Correo electrónico: sergio.sierra@ucaldas.edu.co
<https://orcid.org/0000-0002-5617-9893>

Sergio Fernando Ceballos Tobón

Magister (C) en Diseño y Creación Interactiva (UC). Profesor Institución
Universitaria Salazar y Herrera, Medellín – Colombia.
Correo electrónico: sergio.cebалlos@salazaryherrera.edu.co
<https://orcid.org/0000-0002-0520-8156>

Resumen

El presente artículo analiza el diseño de personajes animados, de carácter no humano, por medio de la interacción de técnicas entre el dibujo secuencial 2D y la pedagogía de creación teatral propuesta por el Maestro francés Jacques Lecoq. El objetivo principal es potenciar el desarrollo de habilidades y competencias en el diseño y la construcción de personajes animados con un alto nivel de empatía. La metodología de investigación empleada fue de carácter mixto, al vincular herramientas de la investigación cualitativa, como la conformación de un grupo focal de trabajo y de la investigación—creación, con el desarrollo de pequeñas obras animadas. Con la evaluación de los resultados y los testimonios, a modo de reflexiones de los animadores involucrados en los ejercicios, podrán plantearse diversas aplicaciones de los ejercicios desarrollados, como contenidos de cursos o asignaturas, en las que se puedan poner de manifiesto las inquietudes sobre el movimiento y las transferencias, para llevarlas a la práctica como proceso interdisciplinario entre las técnicas teatrales y los principios básicos de la animación.

Palabras Clave: Animación, interdisciplinariedad, movimiento, organicidad, teatro

Abstract

This article analyzes the design of non-human animated characters through the interaction of techniques between 2D sequential drawing and the theatrical creation pedagogy proposed by the French Master Jacques Lecoq. The main objective is to promote the development of skills and competences in the design and construction of animated characters with a high level of empathy with the animator. The research methodology used was of a mixed nature, linking qualitative research tools such as the formation of a working focus group and research creation with the development of small animated works. With the evaluation of the results and the testimonies, by way of reflections of the animators involved in the exercises, they will be able to propose various applications of the exercises developed, such as course content or subjects, in which concerns about movement and transfers, to put them into practice as an interdisciplinary process between theatrical techniques and the basic principles of animation.

Keywords: Animation, interdisciplinarity, movement, organicity, theatre

Introducción

La inquietud por desarrollar un tema de esta naturaleza, parte del «problema» encontrado en el marco de la investigación del diseñador Sergio Ceballos Tobón, durante su Maestría en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas. En su práctica profesional, como docente, detecta un vacío importante en la formación de los animadores y sus capacidades para plasmar personajes empáticos, con ellos mismos y con el espectador, especialmente desde el punto de vista emocional.

Durante el desarrollo de su Maestría, bajo la dirección del Doctor Sergio Sierra Monsalve, comienza a analizar y realizar aproximaciones creativas, con algunos elementos de la técnica teatral de Jacques Lecoq, que pueden ser útiles para dar solución al problema identificado y que se describirán a lo largo del presente texto.

Una vez se realiza el análisis teórico de la obra de Lecoq, se diseña una estrategia metodológica, que combina la conformación de un grupo focal con seis estudiantes de la Institución Universitaria Salazar y Herrera y una estudiante de Licenciatura en Artes Escénicas de la Universidad de Caldas. A los estudiantes de animación se les presentan y socializan los conceptos teóricos que sustentan las técnicas de Lecoq y se hace un repaso de los principios básicos que podrían ser aplicados en los ejercicios.

Cabe anotar que, para desarrollar las validaciones con las transferencias y el concepto del viaje (términos que se explicarán en este artículo), se realizó un intercambio de ideas y

explicaciones a través del correo electrónico, puesto que el confinamiento por la pandemia ya había comenzado.

Cada miembro del grupo focal interpretó los conceptos de las transferencias, a partir de ejercicios propuestos por ellos mismos, teniendo en cuenta las distintas variaciones de las técnicas teatrales.

Posteriormente se llevó a cabo un proceso de retroalimentación, con entrevistas en video, bajo la plataforma TEAMS –a modo de rúbrica evaluativa- con la mayoría de los integrantes que desarrollaron las distintas animaciones¹.

El grupo focal trabajó en dos momentos: el primero, en el que la estudiante de Licenciatura en Artes Escénicas demostró la comprensión práctica de la pedagogía de Jacques Lecoq, con el diseño y creación de su ejercicio final del curso Dramaturgia moderna del cuerpo, cuarto semestre del plan de estudios de la Licenciatura en Artes Escénicas de la Universidad de Caldas, que sirvió de base a la actividad del segundo momento, para que los estudiantes de segundo semestre del programa de animación de la Institución Universitaria Salazar y Herrera, a través de la técnica del dibujo a mano (en la mesa de dibujo tradicional) y utilizando la mediación de dispositivos digitales, como tabletas o pantallas, con sus respectivos lápices electrónicos o *Stylus*, diseñaran pequeñas secuencias animadas que

¹ Todas las animaciones, sesiones en video y entrevistas fueron subidas al canal de Youtube del autor (Sergio Ceballos Canal), a las cuales se puede acceder, haciendo Ctrl+Clic en las respectivas figuras, a lo largo del documento.

dieran cuenta de su comprensión y transposición de una técnica de creación de personajes del teatro a la animación.

Los doce principios básicos de animación

Es importante resaltar que los estudiantes de animación, en su proceso formativo, adquirieron habilidades y destrezas en relación con el dominio técnico y aplicación de las técnicas de Dibujo 2D, y de los doce principios básicos de la animación.

Los principios básicos desarrollados por los Estudios de Disney, fueron la respuesta a las inquietudes de los animadores, con respecto a los factores que hacían que sus personajes fueran creíbles, dinámicos, flexibles y transmitieran ciertas emociones al público y que éste en última instancia, se identificara con ellos.

Para la animación realizada en los estudios cinematográficos, los años treinta significaron una época de experimentación con la imagen, el movimiento y las acciones, que permitió, de manera elegante y práctica, darles vida a los personajes salidos de sus prolíficas mentes y manos. A medida que los animadores de Disney exploraban nuevas maneras de abordar los aspectos de la física y las emociones, compartían los conocimientos a sus aprendices y estos, a su vez, incorporaban nuevas «reglas» y formas de mejorar los principios básicos, hasta que se pudieron agrupar en una lista que pasaría a la historia como Los doce principios básicos de la animación².

² Se recomienda ver: <https://www.youtube.com/watch?v=hiS6LcfnmEY&feature=youtu.be>

Se han escrito innumerables tratados, libros y artículos sobre los doce principios originales y sus aplicaciones en la animación³. Cabe anotar que, estos principios, son las herramientas básicas y una de las bases fundamentales de la disciplina del animador (o del aspirante a serlo) y, sin duda, uno de sus principales aliados, a la hora de enfrentar la hoja de papel en blanco.

Los doce principios básicos de la animación surgieron de [...] «nuevas formas de pensamiento, nuevas maneras de hacer un dibujo y de relacionar estos dibujos unos con otros a través de todos los refinamientos del lenguaje de las imágenes [...]» (Thomas y Johnston 1995, p. 25).

Los doce principios básicos originales planteados entre los años 1930 y 1940 por los animadores de los Estudios *Walt Disney* (retomados y traducidos de *The Illusion of Life*, 1995, p. 47), se resumen en:

- Aplastar y estirar.
- Anticipar.
- Puesta en escena.
- Acción directa y paso a paso.
- Acción continuada y acción de superponer.
- Salida lenta y llegada lenta.

³ Se destaca la aproximación a los Doce principios básicos desde la animación 3D, en el libro *The art of 3D computer animation and effects*, del autor Isaac Kerlow; el libro *The animator's survival kit*, del animador Richard Williams, y el libro *Timing for animation* de Harold Whitaker y John Halas, que exponen, específicamente, cómo manejar los tiempos y el sentido del ritmo en la animación.

- Arcos.
- Acción secundaria.
- Sincronía ritmo o cadencia.
- Exageración.
- Dibujo sólido.
- Atractivo.

Fundamentación epistemológica y aplicación creativa de la pedagogía de Jacques Lecoq: transferencia, viaje y juego

El concepto de la humanización de diferentes formas de movimiento no humanas, visto desde la pedagogía de Jacques Lecoq, se fundamenta en el método de las transferencias o transposición teatral, que se realiza en dos sentidos: humanizando un animal, materia o elemento y, en el otro nivel, invirtiendo el orden de los factores, es decir, se parte de un «personaje humano en el que se buscan dinámicas identificables en la naturaleza y que viven en el fondo del personaje» (Salvatierra, 2006, p. 193). Para el animador, es muy importante el concepto de la transposición y, por supuesto, de la lúdica al animar, ya que, en gran medida, lo que dibuja, tal vez, termine siendo parte de un producto audiovisual en la industria del entretenimiento. Además, el proceso de hacer las secuencias, por el propio gusto de animar, de «dar vida» a esos dibujos, debería ser un trabajo entretenido y lúdico, sin dejar de lado los aspectos como la concentración, la organicidad, el diseño y el enfoque preciso de las acciones consignadas en un guion narrativo o un *storyboard*, que luego serán llevados a la pantalla y a otros medios de difusión audiovisual.

El concepto del juego es de vital importancia para trasladar ciertas emociones y sensaciones al espectador, y que este las experimente en un nivel similar a como las sintió, creó y dibujó el animador y a su vez, pueda tener una experiencia lúdica propia.

El juego es el compañero inseparable del espíritu de diversión de la humanidad. Desde tiempos remotos, el juego, como actividad recreativa, ha sido usual en los hombres. Por definición psicológica, puede decirse que corresponde a toda actividad física o espiritual que no posee una aplicación inmediatamente útil o determinada (Soriano, 2010, p. 83).

La pedagogía lúdica teatral, creada por Lecoq, aborda dos aspectos principales: «El Juego» y «El Viaje». Ambos potencian la experimentación y la creatividad, lo cual se relaciona con el aspecto motriz, las dinámicas del cuerpo y también con la improvisación, que puede extender el rango de las actuaciones hacia resultados imprevisibles, pero creativos y visualmente interesantes.

Las primeras improvisaciones están concebidas como una introducción a las reglas de juego del teatro. Para este propósito, el concepto de la máscara neutra⁴ dará inicio a lo que se conoce como estado de disponibilidad.

⁴ Los fundadores del *Theâtre de Complicité* (exalumnos de Lecoq) explican su percepción sobre el trabajo de la máscara neutra de la siguiente manera: «Jacques nos lleva hacia una idea de máscara neutra y como es imposible ser totalmente neutro, cuando nos acercamos a la neutralidad, nos vemos a nosotros mismos en lo particular. Al intentar ser neutros, expresamos con más precisión lo que queremos, lo que tenemos». Simon Mac Burney, *Theâtre de Complicité*. (Lecoq et al., 2006)

Los elementos, las materias, los animales, los colores, las luces, las palabras, los sonidos son recreados por el cuerpo mimador con el objetivo de reconocer las dinámicas de la naturaleza y de todo aquello que puede ser traducido en movimiento a través de la improvisación. (Salvatierra, 2006, p. 192)

Uno de los aportes principales de esta perspectiva, al trabajo del animador, es evitar la creación de secuencias de dibujos con ideas preconcebidas, permitirle explorar el mundo que lo rodea, salir un poco de su propio universo interior y ver con nuevos ojos la naturaleza a su alrededor; ser testigo, en primera persona, de lo que lo mueve, de las dinámicas tan exquisitas que tiene a su alcance. El animador debe ser, ante todo, un observador activo, creativo de su realidad y su entorno.

Este uso de las máscaras (máscara neutra), ayudará a que el animador construya sus animaciones de manera realista, y logre, gradualmente, llegar a la abstracción.

La máscara neutra es un objeto especial. Es un rostro, llamado *neutro*, en equilibrio, que sugiere la sensación física de la calma. Cuando el alumno haya sentido ese estado neutro inicial, su cuerpo estará disponible, como una página en blanco en la que podrá imprimirse la escritura del drama. La máscara neutra acrecienta, esencialmente, la presencia del actor en el espacio que lo circunda. Lo sitúa en un estado de descubrimiento,

de apertura, de disponibilidad para recibir. (Lecoq, 2004, p. 61)

Cabe anotar que estos procesos se deben afincar en un juicioso diseño de las secuencias y, desde el punto de vista técnico, en los principios básicos, así como en la preparación física y corporal del animador. Todo esto, parafraseando a Lecoq, prepararán al cuerpo —y la mente— para recibir y expresar mejor (Ídem). El juego con la máscara estructura y simplifica la actuación. La máscara obliga al actor y al animador a sentir la necesidad de expresar con el cuerpo, de hacer que se deshaga de «movimientos parásitos» (Avidosis, 2012). Lecoq, en su libro *El cuerpo poético*, se vale de lo que él llama los «mimajes»⁵, para apelar a la realización de improvisaciones extremas, con movimientos muy difíciles, que nunca se han hecho, para que el cuerpo reaccione al límite de sus posibilidades en la urgencia y en lo imaginario (p. 69). Ante esto, surge la pregunta: ¿Cómo se combinan las situaciones físicas extremas con la concentración, sensibilidad y emotividad, sin que se pierda la objetividad del proceso que se está animando, o tratando de dilucidar, en términos de movimiento, a partir de los doce principios básicos⁶?

⁵ *Mimajes*: es un neologismo inventado por Lecoq para denominar los gestos que, en un rápido movimiento, expresan la dinámica interna de un objeto, una situación, o un estado de ánimo.

⁶ Los Doce principios básicos son una serie de técnicas de animación, desarrolladas por los animadores de Disney, Ollie Johnston y Frank Thomas, que aparecieron, por primera vez, en la primera edición del libro *The Illusion of Life* (1981).

Articular los movimientos propios, esa cinestesia interna de esos vestigios atávicos⁷, con la traducción dinámica y rítmica que pretende una animación, a través de algunos principios básicos de movimiento produce, en ocasiones, resultados que no son bien vistos por el observador casual o el conocedor experto, ya que se alejan de los principios físicos y mecánicos, de la manera con que nos movemos y actuamos en el mundo real. También surge, entonces, la pregunta de cómo enlazar el aspecto motriz, y sus dinámicas, con el aspecto emotivo, sensible, que habita en la mente del animador al entrar en movimiento, pensando en una situación donde la expresividad es la meta, para poder hablar de la adquisición de ciertas «sutilezas» de los matices, en donde, como se menciona más arriba, los colores, las luces, las palabras, los ritmos y los espacios se involucran en su proceso de creación, y que Lecoq denomina «Fondo poético común»(p. 71). Para él, ese fondo común tiene que ver con la escritura, que se compone de palabras y gestos, que hay que saber combinar; hay que describir los gestos en el espacio, y esa actitud es la que une a los creadores, pues dota de sentido a esa poderosa presencia dinámica de la palabra y el gesto: «El animador, quien está en el proceso de aprender el oficio, debe actuar con respecto al espacio, a sus fuerzas, a sus conflictos internos y a sus propios ritmos y valerse también del “método de las transferencias”» (p. 72), que consiste en apoyarse en las dinámicas de la naturaleza, de los gestos de acción de los animales, de los materiales, para desentrañarlos con fines

expresivos y lúdicos e interpretar mejor la naturaleza humana...si fuera el caso que enfrenta dicho animador.

En las Figuras 1-7 se pone de manifiesto la importancia del método de transferencias en el trabajo de los animadores con el fuego, y se muestran algunos ejemplos de grandes producciones animadas, actuales y del pasado, en las que éste adquiere importancia, al incorporar rasgos emocionales que, por medio de las transferencias, lo convierten en un personaje de mayor nivel de empatía con el espectador, que interactúa en dichas secuencias con emociones, sentimientos y dinámicas propias del ser humano.

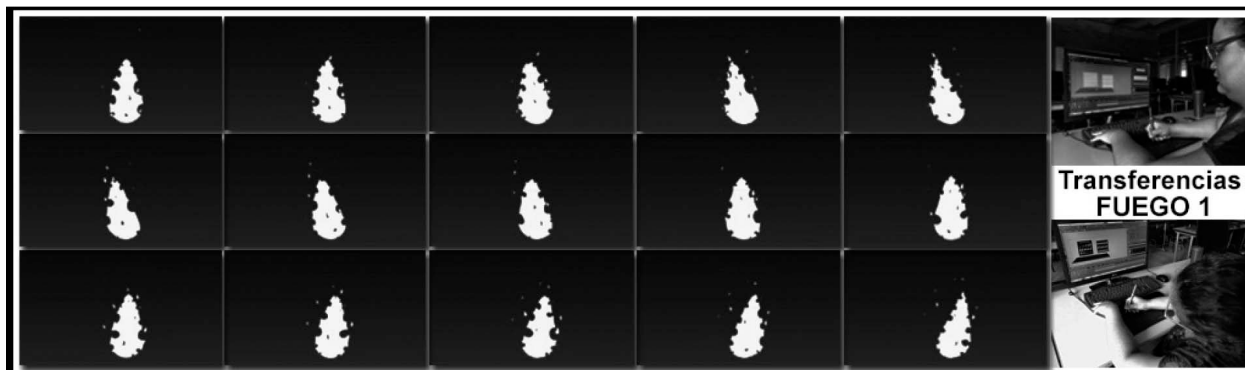
El fuego tiene relación ontológica con el ser humano; cuando lo descubre, le posibilita desarrollar otras habilidades, no solo lo utiliza para ahuyentar y huir de los animales, sino para construir el concepto del hogar (la hoguera). Alrededor del fuego se contaban las historias del día a día, se narraba la vida, se tejían y entrelazaban las verdaderas hazañas del hombre primitivo, cuya impronta quedaría grabada en las retinas de quienes se reunían en torno a este calor abrigador, y abriría un portal de invención y descubrimiento en la imaginación de aquellos habitantes, que, con el tiempo, aprenderían a plasmar en las paredes rocosas de sus hábitats las narraciones que, atentamente, escuchaban de sus mayores, o que vivían en carne propia al ir de cacería o al explorar el mundo que los rodeaba.

⁷ Lo «atávico» como los rasgos ancestrales, en las costumbres o en la genética de los seres humanos, que pueden influenciar ciertos comportamientos desde la inmanencia. (2020, 2 de septiembre). <https://www.lexico.com/es/definicion/atavico>

Así, con la ayuda del fuego, el hombre se volvió un narrador de historias visuales y tuvo la necesidad, no solo de contar sus hazañas, al calor de una hoguera, sino de expresarlas con sus propias manos, en las superficies a su alrededor, que pudo iluminar con esta nueva herramienta, dejando una rúbrica indeleble, que ha perdurado por miles de años en las pinturas rupestres.

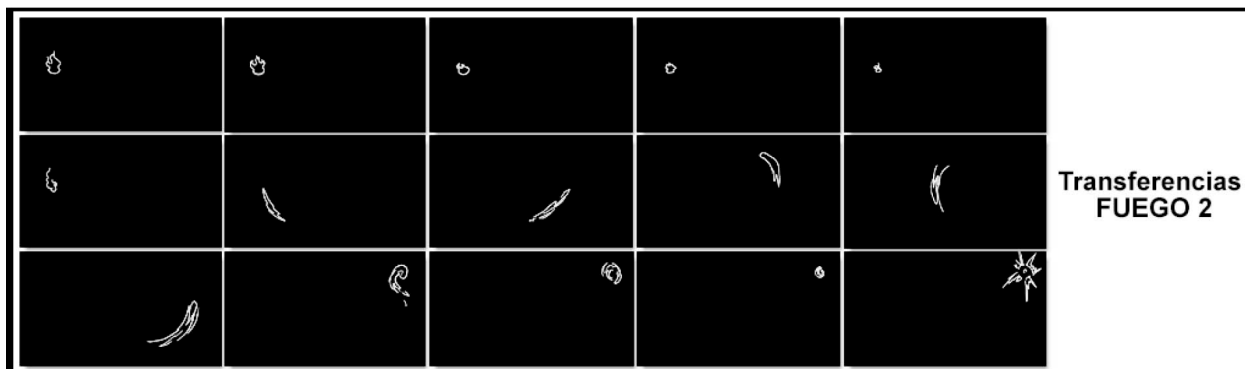
El ser humano, antes del fuego, era primitivo y animal, pero con su descubrimiento adquiere poder. Entonces, el fuego, a través de las transferencias de Lecoq, se convierte en un medio de expresión, versátil y dinámico, con el que el animador puede atreverse a desarrollar múltiples personajes y situaciones ficcionales, que le otorgarán un nuevo sentido al hecho de darle vida, emoción y sentimiento a un fenómeno natural tan incontrolable, peligroso, destructivo, pero que la vez poderoso, luminoso y, hasta cierto punto, maleable, tanto así, que ha permitido construir civilizaciones enteras.

Figura 1
Ejercicio con transferencias.



Nota. Un buen ejemplo de un ejercicio con transferencias, es pedirle al animador que le dé «vida» al fuego y lo dibuje según su estilo visual. se aprecia aquí la interpretación visual, en donde las dinámicas aleatorias del fuego se convierten en una sinuosa secuencia de dibujos con cierta simetría, que le aportan «personalidad» al fenómeno natural. Animadora: Yarley Gómez (mostrada aquí, en pleno trabajo de animación, utilizando una tableta electrónica y lápiz digitalizador como herramientas de dibujo). Foto: Yarley Gómez. Ver la secuencia haciendo Ctrl+clik sobre la Figura.

Figura 2
Efecto de transferencias



Nota. Otra manera en que el animador aplica el concepto de las transferencias. Aquí, dibujó el fuego como un evento pequeño, en donde la idea principal es que toma vida y se «libera» y remonta vuelo, aprovechando los espacios alrededor de la pantalla, hasta desaparecer en una especie de chispazo. Animadora: Isabela Ramírez. (Ver la secuencia haciendo Ctrl+clic sobre la Figura).

Figura 3
Transferencias Fuego 1

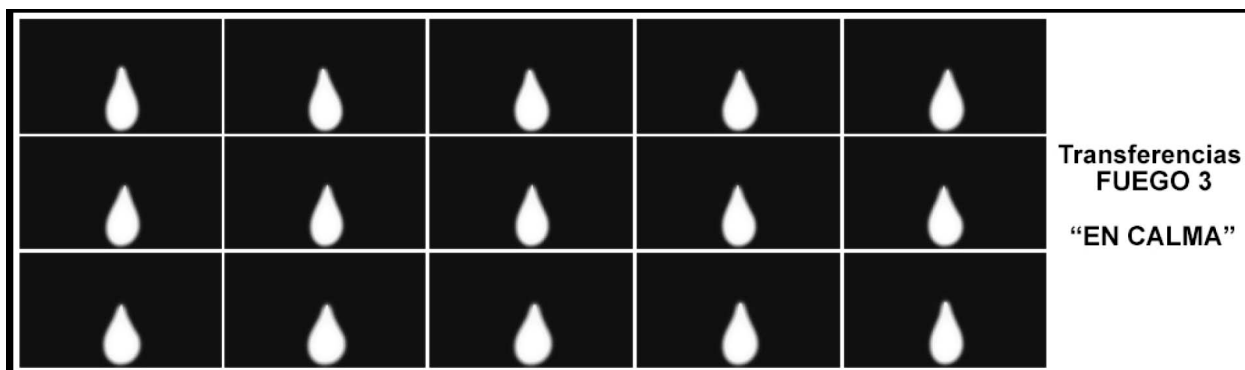


Figura 4
Transferencias Fuego 2

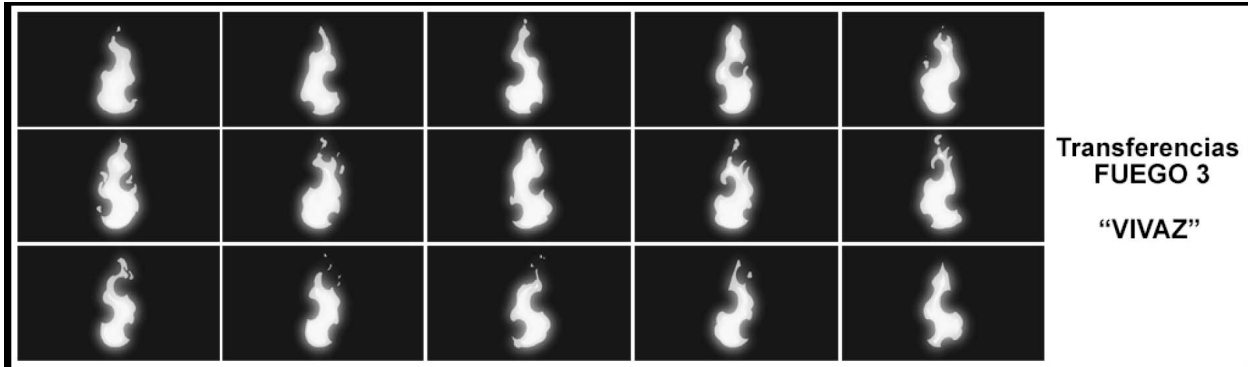
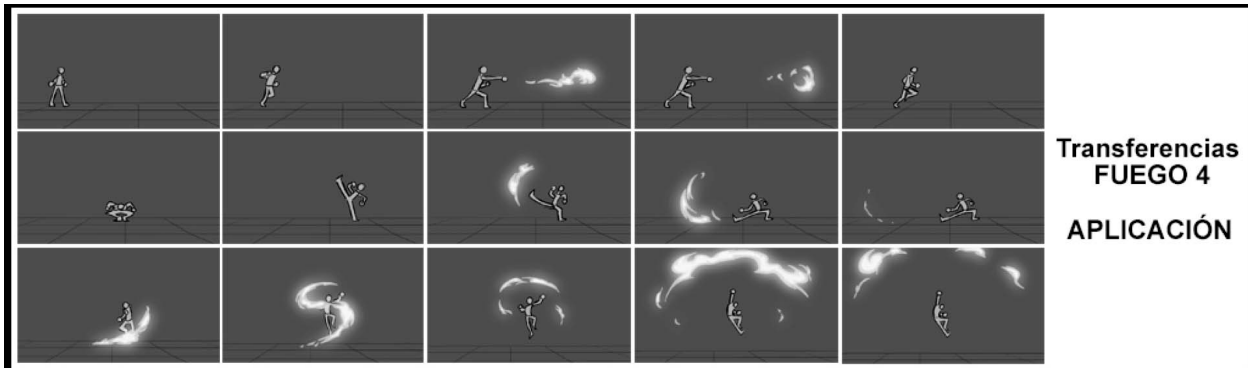
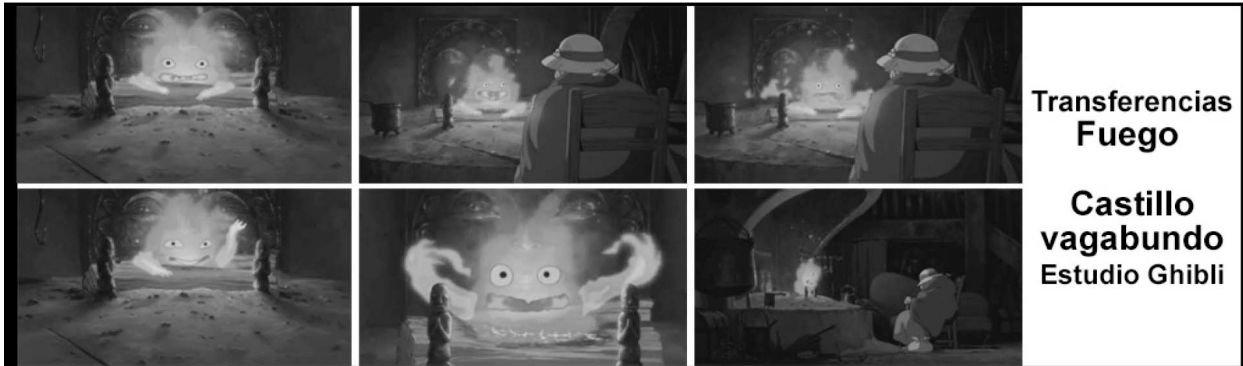


Figura 5
Transferencias Fuego 3



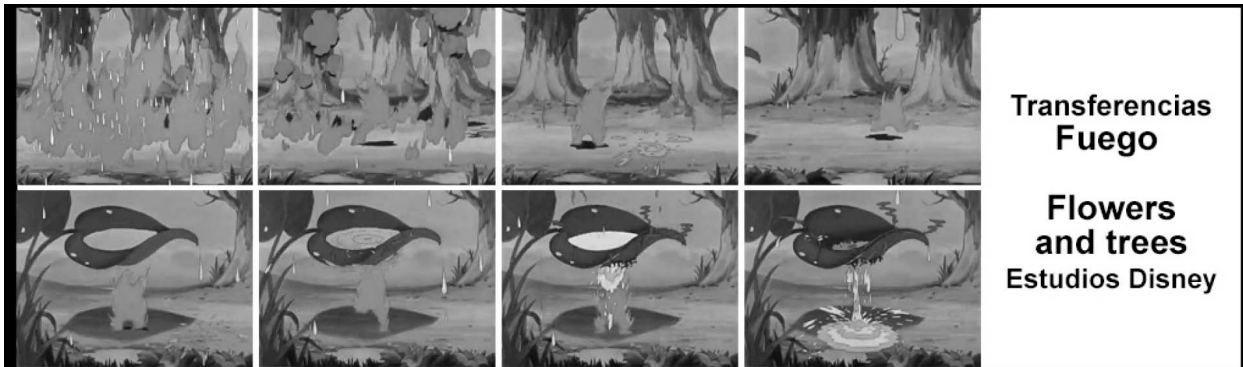
Nota. En las Figuras 3-5 se puede observar cómo el animador transfiere ciertas sensaciones y comportamientos al fuego y lo anima, con diferentes intenciones y manifestaciones; logra mostrar la llama «en calma», como se vería en una vela (Figura 3); en una fogata, en donde es más «vivaz» (Figura 4) y, posteriormente, aplica esos conceptos (Figura 5) en una secuencia en la que el fuego es controlado y manipulado por el personaje humano; es aquí cuando las transferencias logran su cometido, al imprimir las emociones y dinámicas propias del ser que lo controla y, en este caso, que lo emite. Crédito animador: Alejandro Ruíz. (Ver las secuencias haciendo Ctrl+clic sobre las Figuras).

Figura 6
El Castillo Vagabundo



Nota. En esta selección de fotogramas, extraídos de la película de animación del Estudio Ghibli *El Castillo Vagabundo* (*Howl's Castle*, 2004) dirigida por Hayao Miyazaki, se puede apreciar cómo se realiza la transferencia de las emociones humanas al fuego de la hoguera, para que el carácter aleatorio e incontrolable del fenómeno natural adquiera una personalidad y permita que se entable un diálogo con el personaje humano en la escena. (Para ver el fragmento de la secuencia del fuego, hacer Ctrl+clic sobre la Figura).

Figura 7
Flowers and Trees

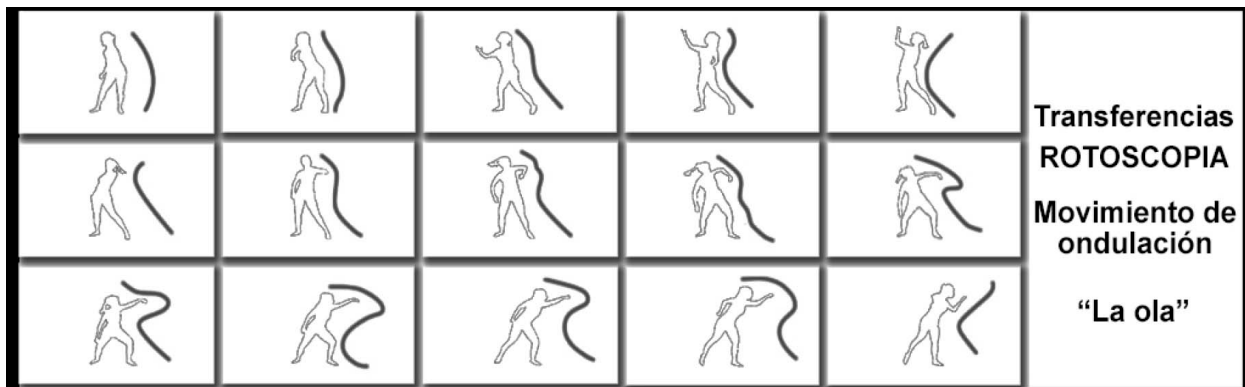


Nota. Esta secuencia llamada *Flowers and Trees*, extraída de la serie de 1932 *Silly Simphonies* de los Estudios de Disney, muestra cómo el fuego adquiere una personalidad antropomorfa y se convierte en el personaje antagonista, como resultado de la transferencia de las características aleatorias del fenómeno y las emociones y movimientos propios de un ser humano (Para ver el fragmento de la secuencia del fuego, hacer Ctrl+clic sobre la Figura).

Figura 8
Rotoscopia 1



Figura 9
Rotoscopia 2

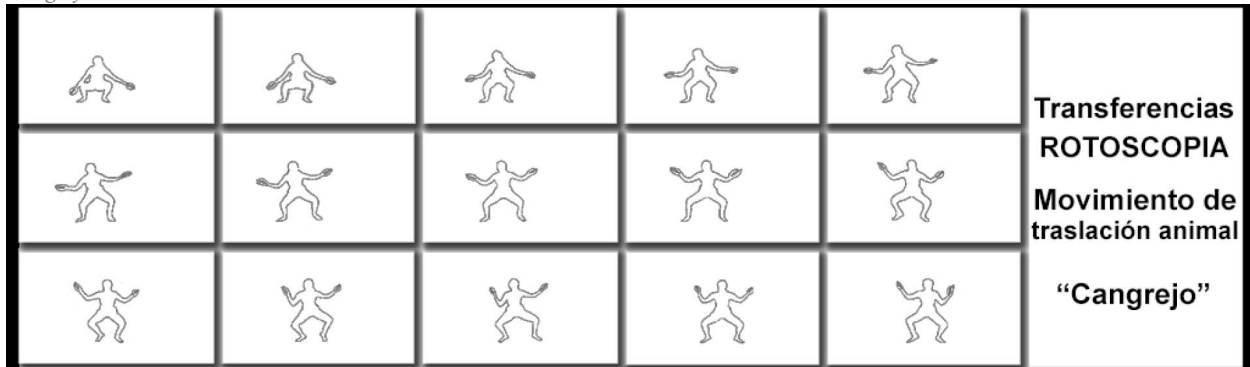


Nota. Esta técnica se denomina Rotoscopia, en donde el animador replica una secuencia de imagen real, cuadro por cuadro (Figura 9), y le aporta su propia línea y estilo visual. La línea roja muestra la progresión de la ondulación y cómo se va haciendo más compleja y dinámica. Aquí, el personaje está interpretando a través de las transferencias, el concepto de la ondulación de un elemento, como las olas del mar. El animador explica este proceso en sus propias palabras: «Al realizar este test me di cuenta de la importancia que hay que tener en las proporciones, también fue un reto al trabajar con una línea sólida ya que siempre cuesta un poco de trabajo definir éstas. Hice la unión de algunos espacios en blanco para que conectaran con la silueta, ya que esta genera movimiento y se acopla más con la temática de las “olas”; tampoco quise entrar en detalles sino más bien capturar el movimiento que generaba el video original». Video: Angie Puentes. Animador: Santiago Flórez. (Para ver se puede hacer Ctrl+clic sobre las Figuras).

Figura 10
Cangrejo



Figura 11
Cangrejo 2



Nota. Al igual que en las Figuras precedentes, la técnica de la rotoscopia se utiliza acá una vez más como medio expresivo del animador. En este ejemplo, la transferencia tiene que ver con replicar el movimiento animal, específicamente los movimientos de traslación del cangrejo. El artista da rienda suelta a su imaginación y combina cada dibujo proporcional de los fotogramas del video (Figura 11) con su propia interpretación de las tenazas del crustáceo, que reemplazan las manos de la intérprete. Video: Angie Puentes, Universidad de Caldas. Animador: Santiago Flórez (Ver las secuencias haciendo Ctrl+clic sobre las Figuras).

Figura 12
Ondulación

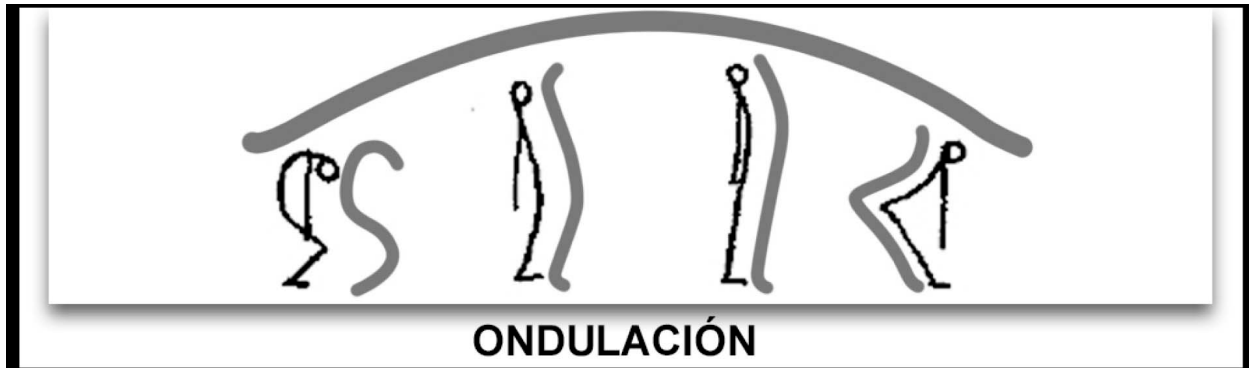
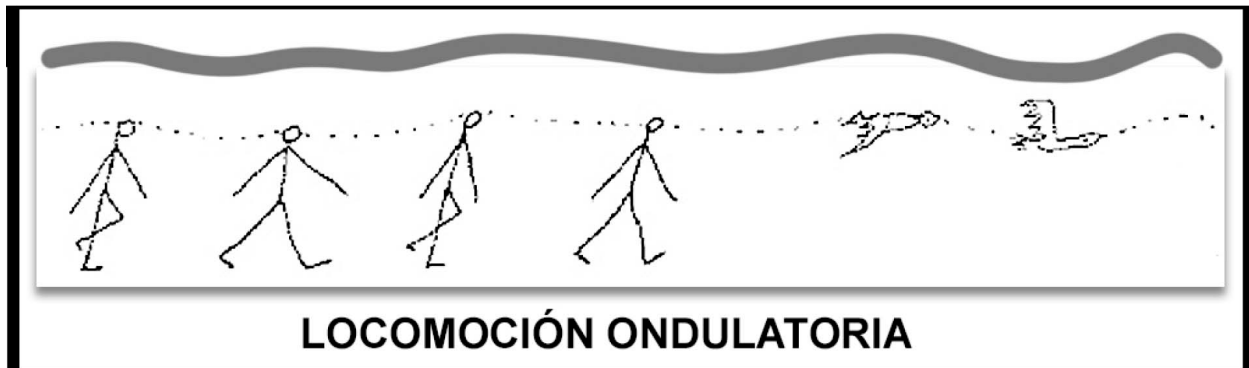


Figura 13
Locomoción ondulatoria



Nota. Las Figuras 12 y 13 son ilustraciones intervenidas y extraídas del libro «El cuerpo poético» (2004, p.112). Lecoq explica la ondulación como parte de uno de los movimientos naturales de la vida. Los otros son la «ondulación inversa» y la «eclosión» 8.

La ondulación es el primer movimiento del cuerpo humano, el de todas las locomociones (...) Toda ondulación parte de un punto de apoyo, para llegar a un punto de aplicación. La ondulación toma apoyo sobre el suelo y transmite progresivamente el esfuerzo a todas las partes del cuerpo (...). (Lecoq, 2004, p. 113)

8 La ondulación inversa, es igual que la ondulación, pero realizada al revés; se inicia en la cabeza, que comienza el movimiento, apoyándose sobre un punto del espacio y da pie a una reacción dramática, pues «todo drama invierte las técnicas de la acción» (2004, p. 114). La eclosión corresponde a la máscara neutra y está en equilibrio entre los dos movimientos precedentes. Consiste en pasar de una actitud a la otra, sin ruptura; todas las partes del cuerpo se activan al mismo tiempo.

En resumidas cuentas, su gran importancia para los procesos de animación dinámica y orgánica del animador, radica en que la ondulación es el motor de todos los esfuerzos físicos del ser humano.

Lecoq (2004) agrupa la técnica del movimiento, en tres aspectos distintos: *La preparación corporal y vocal, la acrobacia dramática y el análisis de los movimientos*. Estos conceptos se transforman, posteriormente, en técnicas aplicadas a los diferentes territorios dramáticos. Por esto, la enseñanza de la animación, desde una perspectiva del ser y no desde la práctica de la misma, debería convertirse en parte de las estrategias para hacerla un poco más humana y concientizar al animador de que es su realidad la que, finalmente, va a ser plasmada en ese resultado dinámico y emocional, como imagen en movimiento.

Sería interesante que ese hombre (el actor, el animador), ese ser «condicionado» por las «cosas» que lo rodean, según Hanna Arendt⁹, pudiera librarse de esas ataduras, de esas «fuerzas condicionadoras», que también le impiden ser natural e impredecible, en el sentido de la «asimetría» que debe darse en los procesos de animación, cuando pasa a ser consciente, a través del cuerpo y sus limitaciones físicas, y el entorno se convierte en su oportunidad y no en su obstáculo.

9 En su libro *La condición humana* (2009), la autora habla de aquel hombre que condiciona su existencia a las cosas producidas por las actividades humanas, y que estas, a su vez, condicionan a sus productores. «Cualquier cosa que toca o entra en mantenido contacto con la vida humana asume de inmediato el carácter de condición de la existencia humana» (p. 23).

El animador debe convertirse en un explorador, cuya búsqueda lo llevará al camino creativo que surge de la observación y comprensión de las posibilidades de movimiento y expresión del ser. En la animación, así como en otros oficios que involucren el movimiento y la actuación (como las artes escénicas), ejecutar un movimiento nunca debe ser un acto mecánico, sino una acción justificada.

El concepto del viaje de Lecoq

«El cuerpo recuerda...y solo el cuerpo sabe cómo».

«Hay que crear el espacio silencioso donde nacerá la palabra».

Jacques Lecoq

En la estructura del movimiento del actor y del animador, viajan sentimientos. Todos los gestos se vuelven medios de expresión. Las actitudes expresan cosas, necesariamente, y también deben revelar un drama, y la palabra vendrá como consecuencia de estas acciones, en donde la concentración también juega un papel importante. Se llega a generar una conversación a través de los gestos, un diálogo acompasado con los movimientos del cuerpo, y su esfuerzo por completar palabras con actos.

Como menciona Lecoq en el largometraje autobiográfico *Los dos viajes de Jacques Lecoq*¹⁰, «el cuerpo es el primer testigo de la ac-

10 *Los dos viajes de Jacques Lecoq*, (Lecoq et al., 2006) es un

tuación, a través del movimiento»(Lecoq et al., 2006). Cuando el cuerpo no está preparado para una acción determinada, obliga al actor y en este caso al animador, a actuar de manera errónea y es un acto de descubrimiento y no de invención. No hay gesto que, previamente, el cuerpo no tenga en su memoria física, y lo importante será cómo encontrarlo, cómo descubrirlo y hacerlo consciente en las dinámicas de los movimientos del animador que, posteriormente, plasmará en dibujos secuenciales en los cuales representará esas acciones que, en parte, se logran escuchando con el cuerpo.

Parafraseando a Lecoq, cuando se refiere al actor, éste padece primero, y luego actúa, algo que tiene que ver con las leyes universales del teatro, que son muy antiguas (Lecoq et al., 2006). Lecoq las utiliza todo el tiempo (estas leyes) para hacer que las puestas en escena sean genuinas y espontáneas, con el cuerpo como eje fundamental de dicha ejecución gestual.

La manera en que Lecoq determina la ruta del viaje tiene que ver con los dos caminos que se abren para el actor en sus cursos: uno tiene que ver con la actuación y con las técnicas y las reglas de la improvisación; el otro camino es la técnica de los movimientos y su análisis. Al comenzar este viaje, se empieza con el silencio, con la actuación psicológica, sin palabras; luego,

tanto el animador como el actor, deberán transitar por un estado de calma y curiosidad, que pretende la exploración de las dinámicas de la naturaleza (Lecoq, 2004).

Así, el actor, y especialmente el animador, podrán desarrollar diferentes niveles de actuación, experimentar con diferentes formas evolutivas de la máscara, ya que la máscara neutra es la base para el desarrollo de las máscaras larvarias y expresivas¹¹. Este viaje permite que los trazos sobre el papel trasciendan la palabra, —ya que ésta debe ser como el gesto— y sean acogidos, por la corporeidad representada, desde movimientos que puedan ser dibujados y aplicados a los personajes u objetos que anima.

Las dinámicas de estos movimientos deben pasar, primero, por la gestualidad ejecutada en tiempo real por el animador, quien podrá dilucidar qué actitud deberá tener al enfrentar la hoja en blanco, y cómo llevará esa energía potencial corporal a la secuencia de dibujos. Uno de los objetivos del concepto del viaje, visto desde la perspectiva de la animación, es que el animador navegue por diferentes personajes y pueda vivir esta experiencia, desde múltiples posibilidades, lo que le permitirá ampliar su bagaje creativo, ahondando en las características de las estrategias ficcionales.

largometraje, dividido en dos partes, sobre la creación de la Escuela Internacional de Teatro de Jacques Lecoq. En la primera parte se abordan los orígenes profesionales del autor, así como el primer año de estudios en la escuela. En la segunda parte se presenta su segundo año de formación. En ambas se muestra una exploración creativa en la práctica escénica de los principales conceptos que fundamentan esta tradición teatral.

¹¹ A diferencia de la máscara neutra, una máscara expresiva «debe poder cambiar, ser triste, jovial, sin estar nunca definitivamente congelada en la expresión de un determinado instante» (Lecoq, 2004, p. 88). Las máscaras larvarias, «son unas máscaras grandes y simples que todavía no han llegado a definirse en un verdadero rostro humano» (Lecoq, 2004, p. 90).

El viaje es la experiencia del movimiento y, como tal, el animador debe ser consciente del cuerpo y su poder expresivo, a través de estrategias de juego y lúdica que le permitirán expandir sus posibilidades, desde el punto de vista psicológico. A veces, el cuerpo actúa sin permiso del actor, a veces no logra el gesto que desea. No obstante, en ocasiones sorprende con su organicidad, su espontaneidad, y esos momentos de realidad y honestidad corporal contenida se manifiestan en los movimientos. El animador, a diferencia del actor, debe canalizar toda esa expresividad corporal a través de sus manos, sus dedos, la sutileza con la que utiliza sus instrumentos de dibujo: hace los trazos, siguiendo las líneas de sus personajes, y les imprime ese hálito de vida, en dos dimensiones. Tener consciencia del cuerpo y la superación de la simple reproducción mecánica de una situación, son parte del objetivo del viaje que plantea Lecoq. Lo que permite el viaje, desde el movimiento, es configurar un espacio para poder asumir, a través de las transferencias, la manera de «vivir» las formas y objetos que están allí.

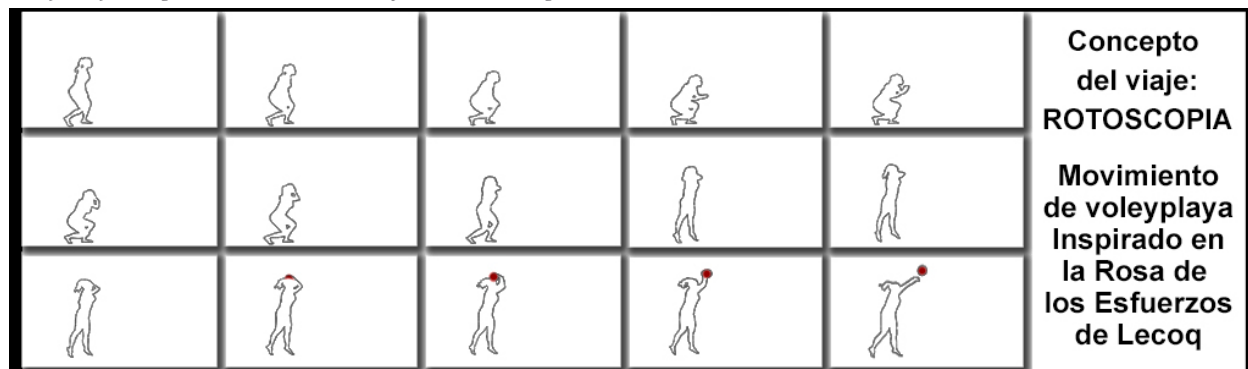
En el siguiente ejemplo (Figuras 14, 15), el animador, utilizando nuevamente el recurso de la rotoscopia, traza los movimientos que la actriz realiza, al simular una acción del *vóley* playa, en una situación que plantea, como viaje, ir a conocer el mar. El acto de ampliar y reducir los gestos, de halar y empujar, consigue una dinámica corporal que describe Lecoq en su «Rosa de los Esfuerzos» (Fig. 16), en donde los movimientos se desarrollan en múltiples direcciones. En palabras de Lecoq:

Se trata de un espacio direccional adaptable a todos los movimientos del hombre, ya sean físicos o psicológicos, ya sea un simple movimiento del brazo o una pasión devoradora, un gesto de cabeza o un deseo profundo, todo nos remite siempre a tirar de / empujar. (2004, p. 123)

Figura 14
Video *Vóley-Playa*

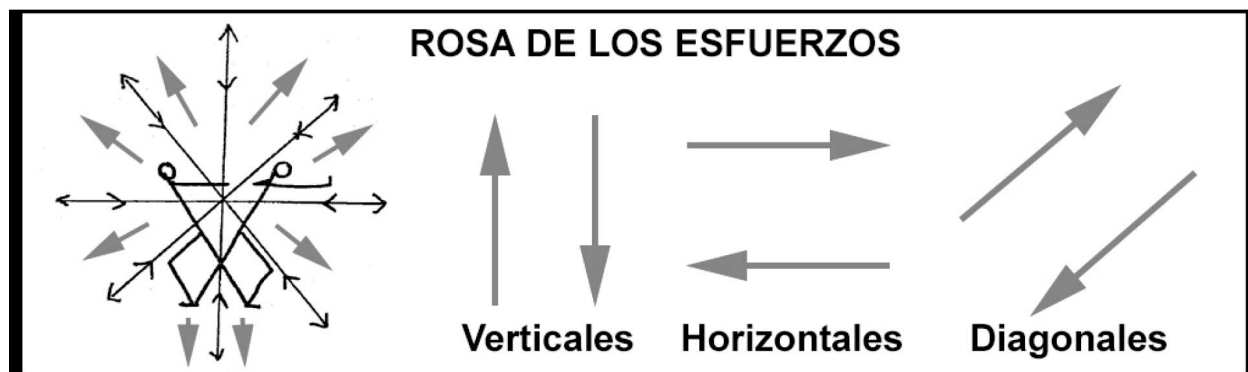


Figura 15
Vóley-Playa, inspirado en Rosa de los Esfuerzos de Lecoq



Nota. La rotoscopia de la simulación de un saque en Vóley-playa, representa las acciones de halar/empujar, de ampliar/reducir los gestos, de ir del centro a la periferia y viceversa, de la periferia al centro, acto que Lecoq explica en su gráfico sobre la Rosa de los Esfuerzos. Como complemento a la rotoscopia de la secuencia, el animador imagina el balón y su recorrido, y lo incluye en la animación. Video: Angie Puentes, Universidad de Caldas. Animador: Santiago Flórez. (Para ver las secuencias de video hacer haciendo Ctrl+clic sobre las Figuras).

Figura 16
Direcciones de la Rosa de los Esfuerzos



Nota. En La Rosa de los Esfuerzos, hay tres direcciones principales: verticales, horizontales y diagonales. Ilustración intervenida y extraída del libro *El Cuerpo Poético* (Lecoq, 2004, p.125).

En la Rosa de los Esfuerzos, hay tres direcciones principales: las verticales, las horizontales y las diagonales. Los tres movimientos se relacionan con tres mundos dramáticos diferentes, que pueden servir de guía, al animador, para imprimir dinámicas corporales y de dirección a sus personajes animados. El primero, «tirar de / empujar» de frente, corresponde al concepto del «tú y yo»; aquí

se desarrolla un diálogo con el otro. Para el animador puede ser la relación con otro personaje en su secuencia, ya sea dibujado por él mismo o por otro artista.

El movimiento vertical sitúa al hombre, poéticamente, entre el cielo y la tierra; aquí, citando a Lecoq, se remite a la idea de que «la tragedia siempre es vertical: sus dioses están en el Olimpo. Los bufones también, pero en sentido opuesto: sus dioses son subterráneos». (2004, p. 125).

La diagonal, en cambio, es sentimental, se desvanece, y no hay indicios de dónde volverá a aparecer.

Todo movimiento se puede establecer y relacionar con las dimensiones dramáticas aquí expuestas y, si el animador las utiliza en conjunto con los doce principios básicos, puede lograr secuencias de un poder dramático, orgánico y dinámico, que solo puede conseguir si conjuga todas estas variables del viaje, su viaje hacia una mejor expresión física en sus dibujos, y acciones dinámicas que tienden a darle vida y sentido a sus animaciones.

Para Simon Mac Burney, alumno de Lecoq y fundador del *Théâtre de Complicité*: «Antes de la estética, hay que observar la vida, y no sencillamente en la calle sino la vida en su sentido profundo» (Lecoq et al., 2006).

La idea del viaje, del desplazamiento, es algo que siempre me sensibilizó. Yo soy un viajante maravillado de la vida y de las cosas. El teatro es un viaje que se

hace con atención...estamos permanentemente rodeados de cosas y el conocimiento pasa por el descubrimiento de esas cosas. (Lecoq et al., 2006)

El animador también emprende el viaje, primero en su recorrido por el conocimiento de las técnicas de ilustración y dibujo, luego al aprender a hilar estos dibujos en una secuencia lógica y dinámica. Posteriormente, realizará el viaje más importante de todos: migrará a su interior, a sus pensamientos, para estudiar detenidamente cómo darle vida a esos trazos que salen de sus manos entrenadas, a diario, con el lápiz; para entender cómo exteriorizar, de manera dinámica, flexible y orgánica, todas esas vivencias, al estar en contacto con él mismo y con un ojo atento al paisaje que lo rodea, sea este su espacio de trabajo o, deliberadamente, algún lugar que lo inspire de sus alrededores al aire libre. Ese viaje de exploración es el más importante, ya que, como lo expresa Lecoq, el viaje en sí mismo es la tarea, es lo que se recoge, como fruto del trabajo, con las acciones y con los pensamientos que van surgiendo, a medida que el viaje se convierte en la oportunidad para crear, diseñar y dar rienda suelta a la imaginación, teniendo control y seguridad en cada uno de los trazos, poses y escenas que van aflorando, a medida que se recorre el camino.

Testimonio reflexivo de la experiencia creativa de los estudiantes participantes en el Grupo Focal.

Como evidencia directa del trabajo con el grupo focal, se hizo una entrevista a los animadores. Aquí están algunas de sus respuestas

más relevantes, con respecto a los resultados y hallazgos de sus animaciones experimentales, en la aplicación del concepto «transferencias».

Pregunta:

¿Cómo fue su experiencia en la creación de personajes, a partir de los conceptos de las transferencias de Lecoq?

Respuesta animador 1 – Alejandro Ruiz:

Yo creo que las emociones son algo muy involuntario...uno, normalmente, no dice estoy triste, voy a hacer que mi cara esté triste, o sea, uno simplemente está triste, o está feliz, o es sorpresa...es algo muy espontáneo. Yo creo que el fuego expresa eso mejor que cualquier otro elemento, y es que la espontaneidad... es algo improvisado...es algo que nunca va a ser igual; o sea, puede que, en la animación, sean ciclos, pero el fuego en realidad siempre está cambiando, siempre es muy distinto, y es como las emociones, siempre cambiando, siempre explotando, siempre...revolcándose por así decirlo. Entonces darle emoción al fuego es como algo muy versátil, algo con lo que puedes jugar muchísimo, es genial. Precisamente, ese tema de ejercitar la creatividad y la técnica es, de hecho, la dificultad, porque cuando tú realizas una labor y a ti eso te cuesta, se te hace difícil, es que realmente estás aprendiendo y estás mejorando. Entonces hubo un par de ejercicios, donde eran cosas muy sencillas,

y yo decía como...bueno, no se sintió como un gran reto. Cuando ya había otros en que yo me tomé mi tiempo en pensar, revisar frame por frame, en hacer el trabajo, y ahí sí dije: «Bueno ahora sí me estoy esforzando y realmente estoy aprendiendo algo». Entonces, digamos que ese aprendizaje «extra» a uno le nutre mucho, ya en la carrera, cuando vuelve y ve que sus habilidades están mejor” (Ruiz, comunicación personal, diciembre de 2019)

Respuesta animador 2 – Santiago Flórez:

Es complejo, pero no imposible, pues, de alguna manera, tenemos que ponernos en ese papel de tratar de comunicar estas emociones...o lo que queremos comunicar con el personaje; entonces creo que es una experiencia muy llamativa, precisamente, porque nos invita a reconocer todo esto que nos rodea, de alguna manera...entonces la actuación es fundamental para esto. Como lo mencionaba antes, creo que son nuevos retos y, para uno como artista y animador, pues pensar como en todo este tipo de problemas y poder afrontarlos de esta manera, tan artística... entonces creo que sí es bastante difícil...porque hay que pensar, no es solamente dibujar por dibujar, no...hay que pensar y entender lo que estamos haciendo, para poder comunicar lo que queremos transmitir. (Flórez, comunicación personal, diciembre de 2019)

Respuesta animadora 3 – Cruz Yarley Gómez:

Fue muy difícil, porque era como un fuego, que tenga una emoción, pero que no sea completamente caricaturesco, o sea, que se vea como natural, que se transfiera la emoción, pero sin tenerle que poner ojos, bocas, manos, y que, sin que te hable, sin que se ponga enojado, sino que el mismo fuego, exprese como que es un fuego enojado, o que es un fuego que apenas se está empezando, o que es un fuego que está como tranquilo, en un ambiente, o que es un fuego que es de un incendio o así...Entonces, yo lo que hice fue ver muchas referencias de animaciones. Y ya como que ver, en cuanto a los planos; porque los planos también transmiten esas emociones, si es subjetivo, si es un contrapicado, si es un cenital. Entonces vi muchos planos; también les pregunté a los compañeros de cómo sentirían que un fuego expresara, [la respuesta] creo que fue: ¿cuál fue la intención? Creo que fue como más agresivo, como sentirían eso... entonces, uno de los compañeros me dijo que lo hiciera en un plano contrapicado, y así...y viendo muchas referencias, y haciendo pues la animación [...]. Diría que el hecho de ser en 2D sí nos gustó mucho, por lo menos a mí me gustó mucho hacer los ejercicios en 2D, porque nosotros venimos de la universidad de hacer muchos ejercicios 3D y, aunque me gustó mucho, sí lo vi más difícil, porque, cuando tienes un modelado 3D tú puedes ver todo el

personaje y lo mueves; y muchas veces, si mueves la mano, entonces se te mueve el brazo también; si mueves la cadera, se te mueve todo el cuerpo... pero en este caso no: tenías que mover parte por parte...el brazo, la muñeca, los dedos, y nos dimos cuenta como que si querías rotar el personaje, porque muchas veces era como esa intención de «ve, ¿cómo se verá por el otro lado?», no lo podías rotar, porque era 2D, entonces fue...cómo le diría... como muy interesante vernos en esa situación, que veníamos acostumbrados de un 3D a pasar a un 2D y que, aparte de eso, era *frame by frame*. Aunque sí hay herramientas...como en *Toon Boom*, que tú puedes hacer un *frame* inicial y un *frame* segundo, que es *cut-out*; pero en este caso era *frame by frame*... entonces era ese detalle de que el personaje no se distorsionara tan completamente, que no se reconociera el movimiento, sino de mantener la línea. Entonces, era fijarte mucho en el dibujo, fijarte en la línea, en el movimiento, que —por ejemplo— cuándo acelera, cuándo desacelera, entonces era tener en cuenta todos esos detalles, para que la animación funcionara y no se vieran solo garabatos ahí...en una línea de tiempo. (Gómez, comunicación personal, diciembre de 2019)

En relación con el trabajo de las emociones, desde la perspectiva de Lecoq, se pretende que, tanto los actores como los animadores, en este caso, puedan llegar a ellas de una manera lúdica, sin forcejeos que condicionaran el sur-

gimiento natural de las emociones. Para ello, se emplean estrategias de juego, tal como lo hacen los niños, pero con la consciencia del adulto. Es natural que el primer abordaje creativo, sobre cómo plasmar las emociones en las animaciones, genere un grado de dificultad, debido al desconocimiento de la técnica; sin embargo, a medida que el animador desarrolla su trabajo, desde la perspectiva de Lecoq, adquirirá una mayor fluidez para potenciar su creatividad y, por ende, la relación con las emociones; en el diseño de los personajes, será mucho más útil para la construcción integral de la vida del mismo, en relación con su credibilidad.

Conclusiones

Con los conceptos del juego y del viaje, Lecoq lleva al actor y al animador por un camino de múltiples bifurcaciones, cada una con un recorrido fascinante desde la técnica, la improvisación y las dinámicas propias del teatro, que sirven, no obstante, como un eslabón en la articulación del arte del dibujo secuencial y la dramatización escénica.

Como ingredientes amalgamados en un solo propósito, consolidarán al intérprete como un artista integral, con la capacidad de dejar volar su imaginación sin límites, y de aplicar, a medida que avanza por estos caminos, sus experiencias personales y sus apuntes creativos en las secuencias, escenas y caracterizaciones que lleve a cabo, ya sea de un animal, una hoja llevada por el viento o una actitud impetuosa o humilde, liderada por las pasiones humanas y todas sus variables expresivas.

El animador, además de ahondar en esas sensaciones, estará en capacidad de diseñar y estructurar, orgánica y dinámicamente, movimientos articulados, y convertirlos en dibujos con sensación de vida, con sentido dramático, apelando a los sentimientos propios, o, algunas veces, observando los de otros, para lograr, de esta manera, un asiento de primera clase en ese viaje lúdico y expresivo, que le permitirá a su trabajo artístico llegar cargado de emociones al público, quien en última instancia será el que juzgue si ese viaje, junto con su recorrido, ha valido la pena.

Con la evaluación de los resultados y los testimonios, a modo de reflexiones, de los animadores involucrados en los ejercicios, se podrán plantear diversas aplicaciones de este ejercicio, como contenidos de cursos o asignaturas, en las que se puedan poner de manifiesto las inquietudes sobre el movimiento y las transferencias, para llevarlas a la práctica como proceso interdisciplinario entre las técnicas teatrales y los principios básicos de la animación.

Así, el animador, a través de una búsqueda desde su interior, podrá exteriorizar las emociones con dinámicas y plasticidad corporales, más allá del resultado meramente técnico que se plasma en una secuencia de dibujos, mediada exclusivamente por dichos principios.

Finalmente, es importante destacar que, la relación interdisciplinaria entre animación y teatro que se logró en este ejercicio creativo, se convierte en una base para desarrollar estrategias colaborativas, entre ambas disciplinas, que

permitan fortalecer las capacidades técnicas y el desarrollo de la creatividad de cada uno de los participantes. Para los actores, la comprensión de un trabajo técnico y riguroso en el diseño de personajes, tanto en su dimensión física como psicológica, les permitirá trabajar, de forma más eficaz, sin abandonar el proceso de exploración, experimentación e improvisación necesarios para concretar el personaje a crear. Para los animadores, la técnica de Lecoq es un insumo que les permite ampliar, de forma holista e integral, la comprensión de lo que implica diseñar un personaje, proceso que excede los límites de la técnica de dibujo y requiere de una comprensión amplia en sus dimensiones físicas, psicológicas y emocionales.

Se espera el desarrollo de nuevos trabajos, que profundicen la relación entre disciplinas y puedan generar productos de investigación/creación más complejos, del orden de los corto y largometrajes animados.

Por último, exploramos la situación más allá de los límites: llevar un movimiento hasta más allá del equilibrio es provocar el desequilibrio, entrar en la caída, y para evitar esa caída inventamos la locomoción. ¡Avanzamos! Esta regla es válida tanto para el movimiento físico como para el de los sentimientos.

Jacques Lecoq

Referencias

- Arendt, H. (2009). *La condición humana* (5.^a ed.). (R. G. Novales, Trad.) Paidós.
- Asprilla, L. I. (2013). *El proyecto de creación-investigación: la investigación desde las artes*. Bellas Artes, Institución Universitaria del Valle.
- Avidosis. (2012, 19 de febrero). *El actor y la máscara, demostración pedagógica completa*. [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=dDVOicIHfmU>
- Johnston, O., y Thomas, F. (1995). *The Illusion of Life* (Primera ed.). Nueva York, Estados Unidos: Hyperion.
- Kerlow, I. (2009). *The Art of 3D Computer Animation and Effects*. John Wiley and Sons.
- Lecoq, J. (2004). *El cuerpo poético: una pedagogía de la creación teatral* (2.^a ed.). (M. d. Joaquín Hinojosa, Trad.) Alba.
- Lecoq, J., Lallias, J. -C., Noël, R. J., Carasso, J.-G. (Writers), Carasso, J.-G., & Lallias, J.-C. (Directors). (2006). *Les Deux Voyages de Jacques Lecoq* [Motion Picture].
- Pikkov, Ü. (2010). *Animasophy: Theoretical Writings on the Animated Film*. (R. Adang, Ed., y E. Näripea, Trad.) Tallin, Estonia: Estonian Academy of Arts, Department of Animation.

Sierra Monsalve, S. (2015). Acciones corporales dinámicas: metodología del movimiento físico para intérpretes escénicos inspirada en el Principio de Alteración del Equilibrio. Universidad Autónoma de Barcelona.

Singer, T., y Lamm, C. (2009). The Social Neuroscience of Empathy. *The Year in Cognitive Neuroscience: Annals of the New York Academy of Science*, 1156, 81-96.

Soriano, J. (Marzo de 2013). La actividad lúdica como herramienta para el desarrollo del actor. (F. Knop, Ed.) *Escritos en la facultad* (81), 96. https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_publicacion.php?id_libro=431

Whitaker, H., y Halas, J. (2002). *Timing for Animation*. Focal Press.

Williams, R. (2009). *The Animator's Survival Kit*. Farrar, Straus and Giroux.

