



Imagen de una de las salas de la exposición 'Watch Me Move'. E. M.

EN LA FUNDACIÓN CANAL

# Fantasías animadas

Una original muestra repasa el desarrollo de la imagen en movimiento en los últimos 150 años

FLAVIA DE FARRACES MADRID

¿Y si la sensualidad socarrona de Betty Boop, la fuerza explosiva de Hulk y la ingenuidad optimista de Mickey Mouse tuviesen un ancestro común mucho menos fantasioso? Las sobrias y experimentales secuencias fotográficas de Étienne-Jules Marey y Eadweard Muybridge pusieron la primera piedra de la animación al develar las fases del movimiento de humanos y animales.

Éstos y otros pioneros son el punto de partida de *Watch Me Move*, un viaje por la animación, que reúne en la Fundación Canal 80 obras de los últimos 150 años para repasar la evolución de este género y su influjo en el cine y el arte contemporáneo. Patrick Moran, director de exposiciones del centro de arte londinense Barbican Centre, la institución organizadora, enfatiza que se trata de «una exposición única, la primera dedicada a la historia de la animación en todas sus vertientes».

Moran distingue tres momentos fundamentales en este recorrido. El primero, en 1890, cuando aparecen técnicas como el *stop frame* (sucesión

de imágenes fijas para recrear el movimiento), que impulsaron el desarrollo de la animación. En 1930 la disciplina se consolidó con grandes estudios que fabricaban personajes carismáticos asimilados por la cultura popular. Finalmente, a lo largo de la última década, los progresos en *software* y el surgimiento de plataformas como YouTube han permitido al público la creación y distribución de animaciones propias.

Recibida en sus inicios como una «maravilla del mundo moderno», la

flor mediante el *time lapse* (aceleración del movimiento). En una sala consagrada a videos con dinosaurios, Moran señala «su especial vínculo con la animación». «En una época [a principios de siglo] en que los paleontólogos y geólogos estaban haciendo descubrimientos fascinantes sobre estos enormes animales, los cortos les otorgan sonido, personalidad y un comportamiento determinado, características que no conocemos realmente. De manera que el público percibe a estas criaturas por medio de la imagen en movimiento». Un fragmento del largometraje *Parque Jurásico* (1993), de Steven Spielberg, pone de relieve la «influencia de esa primera interpretación» en obras posteriores.

La nueva disciplina dio asimismo amplios vuelos a la fantasía y la imaginación de nombres como los hermanos Lumière, Georges Méliès y Segundo de Chomón. En 1911 el historietista Winsor McCay presentó su corto animado *Little Nemo Moving Comics*, en que un trájín de coloridos y caricaturescos personajes se agitan bajo la consigna *Watch Me Move*. La expresión da título a una muestra que, se-



Betty Boop (a la izda.) y 'Parque jurásico', dos hitos de la animación. E. M.

disciplina fue rápidamente puesta al servicio del saber por hombres de ciencias como Percy Smith. El naturalista británico capturó prodigios de la naturaleza como el nacimiento de una

gún defiende Cristian Ruiz Orfila, director de exposiciones de la Fundación Canal, «puede ser visitada por el público infantil, aunque está pensada sobre todo para los adultos».

LA ÚLTIMA EXPOSICIÓN

DE QUÉ VA. La exposición recorre la evolución de la animación en los últimos 150 años. A través de 80 obras agrupadas en bloques temáticos, la muestra repasa la relación de este género con el cine y el arte contemporáneo.

DÓNDE: Fundación Canal (Matedo Inurria, 2).

CUÁNDO: Del 21 de mayo al 23 de agosto. CUÁNTO: Gratis.

Tanto los primeros como los segundos reconocerán personajes tan populares como Tom y Jerry, Los Picapietra y el Oso Yogui, surgidos desde los años 30 bajo el credo del entretenimiento masivo. Tras estos, llegaron otro tipo de ídolos. Los superhéroes se multiplicaron en la animación de posguerra, llegados directamente de la tinta de Marvel y DC. Mientras, en Japón el manga y el anime moldeaban un universo propio de seres fuera de lo común, como Astro Boy (1963-66).

Más adelante, el bloque *Fábulas y fragmentos* refleja la capacidad de la animación para adueñarse de cuentos populares, como ocurre en *Blancanieves* (1937) de Walt Disney, una narración del folclore germano. Por otra parte, en la sociedad nipona, las representaciones con marionetas favorecieron las adaptaciones en movimiento. Pero el género también es capaz de confeccionar sus propios relatos, «relativos a las cuestiones de nuestro tiempo, como el consumismo o el feminismo», detalla Moran, con autores como Jan Svankmajer y Kara Walker.

También surgen nuevas estéticas, mediante novedosas técnicas digitales que «permiten incluir la animación como elemento secundario, sin que el artista necesite dedicar su vida a dominarlas». Y mundos virtuales, como en *Tron* (1982), de Disney, inspirada en las posibilidades de los videojuegos y «considerada como el estreno de la era digital, aunque paradójicamente las herramientas empleadas fuesen principalmente manuales». Cierra la exposición el bloque destinado a la experimentación artística, con obras instaladas en las vanguardias de los años 20 y piezas contemporáneas, que muestran que la animación sigue moviéndose a buen ritmo.