



**ACTAS**

**IV CONGRESO INTERNACIONAL  
SOBRE ANÁLISIS FÍLMICO**

**NUEVAS TENDENCIAS E  
HIBRIDACIONES  
DE LOS DISCURSOS AUDIOVISUALES  
EN LA CULTURA DIGITAL CONTEMPORÁNEA**

**4, 5 y 6 de mayo**

**Universitat Jaume I, Castellón  
2011**

Iván Bort Gual  
Shaila García Catalán  
Marta Martín Núñez  
(editores)

**ISBN: 978-84-87510-57-1**

Ediciones de las Ciencias  
Sociales de Madrid

# Repercusión de la relación entre la creación artística y la cultura digital en la animación española

**EVA M<sup>a</sup> MOCHOLÍ PLATERO**  
UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA

## 1. Aportación significativa de los avances tecnológicos y de los ámbitos de divulgación

Como mencionamos anteriormente, el espectacular avance técnico en las herramientas empleadas para la realización de la animación, la mayor facilidad en su acceso, además de la aparición de nuevos ámbitos de divulgación (Internet, museos y salas culturales,...), han contribuido al despegue espectacular del que disfruta en nuestros días.

La animación es la técnica que proporciona sensación de movimiento a imágenes o dibujos. Para su realización existen numerosas técnicas, no sólo dibujando, sino pintando, fotografiando u animando objetos, muñecos, marionetas, figuras de plastilina u otros materiales, recortes, etc. Pero no vamos a explicarlas ya que existen muy buenos manuales donde se comentan en profundidad<sup>1</sup>.

Lo que pretendemos es destacar cómo el aporte tecnológico que ofrece la informática a la animación mediante nuevos formatos de archivo propicia su difusión a través de Internet, y por otro lado, la aparición de nuevos programas informáticos como herramientas facilitan la creación.

El desarrollo de ambos están íntimamente relacionados con los medios de difusión, ya que la aparición de nuevos programas informáticos han permitido la existencia de otros formatos que han llevado a que, por una parte, se pueda disfrutar viendo material audiovisual no sólo en las pantallas de cine y televisión sino también en los monitores de nuestros ordenadores, y por otra, a su difusión a través de Intranet permitiendo una mayor y rápida expansión.

### 1.1. Avances tecnológicos

En referencia a los formatos empleados en la animación realizada en España, comenzaremos con el desarrollo producido respecto a los subformatos a finales de los años 60 y principios de los 70, el vídeo en los años 80, y posteriormente enumeraremos los nuevos soportes de archivos surgidos con la aparición de los programas informáticos a partir de los 90.

Consideramos que, a partir de finales de la década de los 60 y principios de los años 70, se produce una evolución en la animación española, al posibilitarse el acceso doméstico de aficionados a subformatos de 16mm, 8mm y 9,5mm; que les permitían realizar películas en calibres más pequeños y novedosos, con una buena relación entre el costo y la calidad de la imagen capturada. Éstos constituían la alternativa a la película de 35mm.

Con el tiempo se producirá otra revolución en los formatos, de los subformatos de 16mm, 8mm y 35mm utilizados en los años 70, se pasará al vídeo con el Beta y el VHS que permitirán, por un lado, un desarrollo y ampliación en el conocimiento de la producción pasada y, por otro, amplitud de posibilidades de manipulación en la producción que se realizaba en esos años. El hecho de que se dispusiera de vídeo en los hogares españoles durante los años 80, tuvo como consecuencia la opción de comprar o alquilar películas, grabar lo que se veía a través de la TV, además de manipular la imagen al antojo propio. Por otro lado, el vídeo no sólo cambiará la forma de hacer cine sino también la de verlo ante la posibilidad de disfrutarlo en casa.

---

<sup>1</sup> Véase al respecto: HALAS, John; MANVELL, Roger, 1978, The technique of Film Animation; y TAYLOR, Richard, 1996, The Encyclopedia of Animation Techniques.

A finales de los años 80, el sistema de vídeo doméstico en España se encuentra en crisis con la disminución de la demanda de películas en alquiler a consecuencia de la piratería, el recopilado de videocasetes y la comercialización en vídeo de estrenos cinematográficos sin previa adquisición de derechos. Aunque se tomaron medidas al respecto, y el sector se recuperó, tras la llegada posterior del DVD e Internet, están acabando con su uso.

Con el lanzamiento del DVD en 1998, se consigue un mayor almacenamiento de datos y mejoría en la calidad de sonido e imagen respecto al VHS. Además de poder cambiar los finales de las películas, consultar todo tipo de datos (filmografía, material adicional del film), cambiar de idioma, subtítulos, etc.

Actualmente ya se habla de la sustitución del DVD, concretamente existen dos tecnologías rivales que se la disputan el BLU-RAY<sup>2</sup> y el HD-DVD<sup>3</sup>.

### 1.1.1. Videoclip y videoarte

Una consecuencia del uso de los nuevos formatos y el VHS serán el videoclip y el videoarte. Aunque los programas musicales surgen en la televisión española desde los inicios de su existencia; es a partir de los años 80 y con la moda del vídeo clip musical, cuando podemos verlos en los nuevos programas musicales, algunos de ellos realizados con la técnica de animación. Grupos musicales españoles presentaban sus trabajos como por ejemplo Los Rebeldes que estrenaron el videoclip de su canción *Mediterráneo*<sup>4</sup>, original de 1988 del álbum *Más allá del bien y del mal*, en el que la animación se mezclaba con imágenes reales de los miembros del grupo musical español. Otros vídeo clips que se han podido ver en los programas mencionados de TV han sido: *Tierra*<sup>5</sup>, *Veneno en la piel*<sup>6</sup>, *Calavera*<sup>7</sup>, *Entre mis recuerdos*<sup>8</sup>, *Transoceánica*<sup>9</sup>,...

El crecimiento del videoclip es imparable en la década de los años 90. La interacción entre los medios se refleja, cine, televisión y publicidad han incorporado los rasgos estilísticos propios del clip. Sin embargo, la producción nacional de clips atraviesa su peor crisis. Las televisiones, se verán obligadas a cotizar unos elevados cánones de derechos de emisión, lo que ha convertido un material hasta ahora gratuito en un lujo. Además, existe una escasez de programas musicales en la TV. Por ello, hay una escasa vía de difusión. Sin embargo, hemos de destacar la incorporación de un programa de especial importancia para el mundo artístico *Metrópolis* en 1981. Un programa semanal sobre cultura y arte contemporáneo con una especial presencia del videoarte, cine experimental, videoclips, videodanza y publicidad. Y en todos estos campos creativos se han mostrado producciones que han utilizado la animación como forma de expresión.

No podemos sorprendernos de la frecuente presencia de animación nacional en las exposiciones que se pueden visitar en salas de arte y museos actualmente. Esta situación lleva a su valorización y aceptación por parte de la crítica como arte. La consecuencia de que la animación ocupe un lugar cada vez más importante en el arte contemporáneo

---

<sup>2</sup> Editado por las compañías Sony, Fox y Buena Vista desde 2002.

<sup>3</sup> Editado por las compañías Universal, Warner y Paramount desde 2003.

<sup>4</sup> MARU BASAMON, 1988, "Mediterráneo". Ver anexo, pág. 556.

<sup>5</sup> RADIO FUTURA, 1992, Tierra. Ver anexo, pág. 559.

<sup>6</sup> RADIO FUTURA, 1990, Veneno en la piel.

<sup>7</sup> SEGURIDAD SOCIAL, 2003, Calavera.

<sup>8</sup> LUZ CASAL, 1995, Entre mis recuerdos.

<sup>9</sup> RIBA, Marc, SOLANAS, Anna, 2006, "Transoceánica". Ver pág. 586.

tiene que ver con encontrarnos en una sociedad dominada por la cultura visual, y por la divulgación de programas de animación por ordenador, más artistas utilizan para la creación de sus obras. Unas obras inmateriales y participativas, pues el espectador a menudo interactúa y llega a modificar las propias obras. Por ello, y gracias a estas exposiciones conocemos a algunos de los artistas más destacados que utilizan estos medios en algunas ocasiones de forma única, y en otras, unidas con otras técnicas.

El videoarte surgirá, como alternativa al desarrollo de la televisión y la aparición del vídeo, junto al videoclip y los videojuegos. Sin embargo y a diferencia de los otros, el videoarte se crea como respuesta de ruptura y oposición a los medios de comunicación de masas. Además sus obras son realizadas para ser mostradas en galerías, salas de arte, bienales de arte y museos, y tienen un público específico y selecto, vinculado a las últimas vanguardias.

Escasas animaciones experimentales y de carácter artístico realizadas en super8 y mostradas en espacios muy específicos surgirán en España a finales de los 60 y principios de los 70. Posteriormente, surgirá el videoarte en los años 80 y en la década de los 90, comienzan a celebrarse exposiciones que muestran obras de arte animado y que se han realizado en diferentes museos o salas de arte de España hasta nuestra actualidad, como las que a continuación enumeramos:

La primera que vamos a señalar es *Procesos*, exposición realizada en el Centro de Arte Contemporáneo Reina Sofía en 1986, donde se tuvo la oportunidad de contemplar *Menina* (1986), de Juan Carlos Eguillor<sup>10</sup>, una obra creada por ordenador y considerada pionera en España dentro del arte virtual o arte digital. Se trata de una recreación del retrato de la Infanta Margarita cuya realización se atribuye a Diego Velázquez de Silva. El autor presenta un estudio de la imagen de una niña vestida como Las Meninas con efectos tridimensionales y referencias al medidor de perspectivas. Juan Carlos Eguillor se interesa por recrear la profundidad presente en Las Meninas y ponerla en relación con obras de otros artistas como Durero y Dalí. Ya en este año, este autor auguraba respecto a la presencia de la imagen digital en los museos lo siguiente:

en *Procesos* (1986)  
Juan Carlos Eguillor  
expuso una *Menina*  
con efecto  
tridimensional

Con la aplicación de pantallas gigantes de cristal líquido y un espesor de pocos centímetros, algún día llegarán a los museos, a los hogares, cuadros en movimientos. Cuadros que estarán en constante cadencia de ritmos, colores y movimientos, no obligatoriamente sujetos a un gag visual argumental<sup>11</sup>

Posteriormente a la exposición *Procesos*, le seguirán otras exposiciones museísticas de gran importancia, donde también tuvo cabida la animación, como: *Arte electrónico en España*, *Bienal Imagen y movimiento 90'*, *Bienal Imagen y movimiento 92': visionarios*

---

<sup>10</sup> Pintor, ilustrador y grabador, que en 1980 se inicia en el campo del vídeo experimental, utiliza el láser y trabaja sobre decorados sintéticos y realidades virtuales.

<sup>11</sup> EGUILLOR, J.C., 1986, "Hacia la búsqueda de un estilo en la imagen generada por computadora", en Telos, p. 72.

españoles<sup>12</sup> o *Señales de vídeo: aspectos de la videocreación española de los últimos años* celebrada en 1995. Entre cuyos artistas participantes de ésta última, se encontraba la animadora Isabel Herguera con su animación de óleo sobre cristal titulada *Cante de Ida y vuelta*.

Con el inicio del nuevo siglo han ido aumentando las muestras o exposiciones donde la animación adquiere un papel relevante, con variedad plástica, de formatos y de géneros. Así el público visitante de algunos museos españoles ha podido disfrutar de obras animadas en exposiciones como, por ejemplo, *Monocanal* en el 2003, *Sesiones Animadas* en el 2005, *Historias Animadas* en 2006, *Fantasmagoría. Dibujo en movimiento*, *Geopolíticas de la animación*, éstas dos últimas realizadas en el 2007. Y gracias a ellas, diversos artistas internacionales han mostrado sus animaciones digitales, junto a las cuales destacan las de los españoles Manu Arregui, Jordi Moragues, Ruth Gómez, Cristina Lucas, Sara Serrano, Eduardo Balanza, Vicente Blanco y Juan Zamora. La mayoría de estos artistas son jóvenes formados en Bellas Artes, con un gran conocimiento en el dominio de complicados programas que ayudan a potenciar su creatividad a través de infinidad de posibilidades. Además, en la estética de sus animaciones se aprecian las influencias que tienen los autores, por ser una generación que ha crecido con los medios audiovisuales, del cine, la televisión, los videojuegos pero, también del cómic, el diseño y la publicidad. Por otro lado, sus temáticas tienen en común la preocupación por la realidad actual que les rodea, una crítica a la sociedad hipócrita, establecida y superficial que tiende al aislamiento, la competitividad y violencia pero, siempre bajo una visión irónica y con sentido de humor.

La exposición titulada *El anuncio de la modernidad. Estudios Moro 1955-1970*, celebrada en el MUVIM<sup>13</sup> del 20 de diciembre de 2007 al 3 de febrero de 2008, reflejo la excelente calidad que caracterizaba la publicidad televisiva realizada por Los Estudios Moro. El espectador disfruto de casi 200 anuncios publicitarios animados que fueron repartidos en 11 monitores y distribuidos en una sala expositiva de dicho museo.

Por otro lado, hemos de señalar la presencia de obras artísticas que han utilizado la animación y han sido exhibidas en una de las citas más importantes que se realizan sobre arte contemporáneo en España, ARCO (Feria Internacional de Arte Contemporáneo), organizada por IFEMA, celebrada anualmente en Madrid desde 1981. En ella se exhibe una oferta artística de gran calidad, que va desde las vanguardias históricas, hasta el arte emergente y actual, pasando por el arte moderno y arte contemporáneo. Entre las diversas ediciones celebradas, algunos ejemplos de arte animado son: la Universidad de Baleares mostró una selección de animación en 3D, y el 'stand' de la Universidad de Granada obras en diferentes modalidades: vídeo creaciones, fotografías, electrografías, animaciones 3D, multimedias, etc. en la edición 2002. Posteriormente, se expuso arte electrónico con artistas como Fernando Renes (Burgos), cuya producción se relaciona al mundo del dibujo y del video-animación; y obra del artista Manu Arregi, ambos en la edición 2007.

Como hemos podido demostrar, todos estos ejemplos dan fe de la revalorización de la animación dentro del mundo artístico, no sólo como herramienta sino como lenguaje de comunicación que adquiere un valor igual de respetable que otras obras realizadas con

---

<sup>12</sup> PÉREZ ORNIA, J.R. (ed.), 1990, *Bienal de la Imagen en Movimiento*; y VV. AA., 1992, *II Bienal de la Imagen en Movimiento. Visionarios españoles*.

<sup>13</sup> Museo Valenciano de la Ilustración y la Modernidad en <http://www.muvim.es>

cualquier otra técnica artística como pintura, escultura,... Por otro lado, son un fiel reflejo de su tiempo actual mostrando la realidad que se presenta en la vida cotidiana. Además, en estas animaciones visionadas en museos y salas de arte, se observa como a través de las nuevas tecnologías se puede lograr cualquier cosa que se quiera, sin ningún tipo de limitaciones para su realización, creando un mundo que, aunque aparentemente es inofensivo y fantasioso presenta un fuerte contenido crítico y rebelde ante la realidad social actual.

Con la revolución digital llegaron nuevas técnicas de manipulación del fotograma, ya que desde el fotograma se pueden eliminar, añadir y transformar elementos ahorrando trabajo, tiempo y costes a los directores. Por tanto, señalamos también la importancia que supondrá, entre los avances tecnológicos, el paso del sistema analógico al digital, al ofrecernos nuevas oportunidades para transformar imágenes, sonidos, textos, etc. Así pues, cuando hablamos de arte digital animado nos podemos encontrar, bien con un material directamente creado por ordenador (imágenes de síntesis), o bien con aquel capturado con la cámara y modificado posteriormente por el mismo y, finalmente el híbrido resultado de una unión de ambos. En cualquier caso, el resultado es el que nos encontramos es de un arte realizado con técnicas digitales, que gracias a comprensores, permiten su difusión y disfrute por la red.

Todos estos elementos son piezas esenciales para un manejo más sencillo, rápido y fácil que ha desembocado en un aumento del interés y valor por el mundo de la animación.

Los programas informáticos utilizados en el proceso de creación han contribuido a que exista una mayor facilidad en el proceso de creación, y han permitido economizar la financiación de las animaciones. Así distinguimos, los más importantes y empleados en el campo de la animación para el tratamiento y retoque de imagen son: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator y Corel Painter. Sin embargo, el programa más popular y sencillo para crear principalmente elementos multimedia e interactivos para Internet es el Adobe Flash, una aplicación en forma de estudio de animación que trabaja sobre fotogramas. Para modelar y animar en 3D los programas informáticos más populares son: Autodesk 3DS Max Maya, 3D Studio Max, Softimage XSI y Lightwave 3D. Por último, para la postproducción, el montaje y edición, los programas más empleados en el mercado actual son: Adobe Premier Pro y Adobe Alter Effects.

Estos programas informáticos han supuesto que exista la posibilidad de hacer un film sin tener que pagar por una cámara, un equipo técnico y artístico, un plató, unas luces, material virgen; por su revelado y montaje, colocación de créditos, sonorización y obtención de copias; es decir, permiten hacer lo mismo pero con un coste bastante menor. De esta forma con una cámara de vídeo digital se filman los frames que se vuelcan en el ordenador y con un programa informático se montan, se mezcla el sonido e incluso se puede añadir, borrar o modificar algún elemento o efecto. Además este sistema permite borrar y volver a grabar con total libertad creativa sin estar presionado por los costes. La revolución digital frente a la industria cinematográfica clásica permite que cualquier persona aproveche las nuevas herramientas para desarrollar su creatividad. Cabe señalar que la aplicación del 3D y las nuevas tecnologías también ha significado el nacimiento de nuevos contenidos en el mundo de la animación para teléfonos móviles, series para Internet o videojuegos.

## 1.2. Ámbitos de divulgación

A lo largo del tiempo, la exhibición de la totalidad de producción animada en los diferentes ámbitos de difusión, han contribuido a que se diera a conocer dentro y fuera de nuestras fronteras. Éstos han sido: los espectáculos de feria, las salas de cine (publicidad-Nodo), los festivales, las filmotecas, la TV, los museos e Internet.

Actualmente el más importante ha sido Internet, pero sin duda todos han tenido mucha importancia en cada momento de la historia de la animación. Por ello, vamos a destacar la aportación de cada uno, y en que medida contribuyeron a su desarrollo y difusión.

Desde los orígenes, la exhibición de producción animada española en territorio nacional no lo ha tenido nada fácil, lo que ha impedido su desarrollo, conocimiento y disfrute por parte del espectador. Sabemos, que después de mostrarse como espectáculo de feria, las animaciones se exhibieron en salas de cine como publicidad y cortometraje, y posteriormente como largometraje. En ocasiones, esas salas de cine se construían al aire libre y de forma temporal, al ser itinerantes y recorrer diferentes lugares con su programación.

La animación española se presentaba como los cortometrajes y la publicidad previos a los documentales y películas que se emitían en la programación de las salas de cine. Por desgracia muy pocos fueron los largometrajes de animación española que se llegaron a realizar y estrenar en aquellos años.

Además, la emisión de la publicidad y los cortometrajes se suprimen desgraciadamente tras la instauración del NO-DO en la época franquista, eliminándose un espacio muy importante para que el espectador conociese y viese este tipo de producción. De esta forma sólo los largometrajes animados llegaban a las salas comerciales.

Sin embargo, mientras la publicidad española -realizada con la técnica de animación- pudo salvarse gracias a la llegada de la TV a finales de los años 50; la difusión del cortometraje animado español quedó limitado a las salas de autor, festivales y espacios alternativos. Con el paso de los años, y la creación de filmotecas se ha contribuido a su difusión, de ahí la gran importancia de las mismas.

En un principio, la participación de las producciones animadas en los primeros festivales celebrados en España se incluía junto con otros géneros y, por tanto, sin sección específica propia. Con el paso del tiempo y a medida que crece la importancia y popularidad del género, se incluirá una sección específica de animación en algunos de los festivales de cine. Ejemplos de ello son algunos de los festivales españoles que se caracterizan por tener una gran repercusión y una larga trayectoria que se prolonga hasta nuestros días, como: Certamen Internacional de Cine para Niños de Gijón, Festival Internacional de Cine de San Sebastián, Sitges, Festival Internacional de Cine de Cataluña, La Semana Internacional de Cine de Valladolid, Certamen Internacional de Cine Documental y Cortometraje de Bilbao y Festival Nacional de Cine Publicitario de Barcelona.

Posteriormente, irán surgiendo las muestras y festivales específicos de animación en España, como: 1º Certamen Internacional del cine de Animación, Animac, Muestra Internacional de Cine de Animación, Festival Internacional de Cine y Vídeo de Animación, Animadrid, Festival Internacional de Imagen Animada, Xinacittà, Muestra Internacional de Cine de Animación de Autor, Animador, Animabasauri y Festival Internacional de Cine de Animación.



Por último, también destacamos los festivales específicos del mundo digital en España, como: Mediafest, Festival Internacional de Vídeo y Multimedia, Artfutura, Ciber@rt, Festival de Arte, Ciencia y Nuevas Tecnologías; Resfest y Mundos Digitales, Festival Internacional de Animación.

Pero será la aparición de Internet lo que propiciará que la animación logre un espectacular avance como espacio libre donde exponer y difundir. Su importancia como medio ha supuesto, por un lado, una mayor divulgación, su contenido llega a cualquier lugar del mundo y se puede ver a cualquier hora y; por otro, una mayor libertad, no hay límites e impedimentos se puede crear lo que se desee. Además de la comodidad del visionado.

Internet también ha servido para que algunos museos españoles informen a los futuros visitantes de lo que pueden ver en las exposiciones que muestran en sus salas, y así puedan comprender mejor lo que van a poder ver. De esta forma, destacamos la presencia de animación en páginas webs de algunos museos españoles, en cuyos contenidos albergan materiales pedagógicos como métodos de enseñanza para el público que desee visitar sus espacios, y conocer mejor las obras expuestas o ampliar sus conocimientos. De esta forma, el usuario puede acceder a vídeos formativos, juegos y animaciones didácticas, recursos educativos y guías prácticas, otorgándole una información que complementará su futura visita a sus exposiciones. Tal es el caso de las webs del Museo Cerralbo, Museo del Prado y Museo Thyssen Bornemisza.

En la web del Museo del Prado<sup>14</sup> en la sección Prado Play, presenta una serie de juegos interactivos muy sencillos. En la página web del Museo Cerralbo<sup>15</sup>, en su sección actividades se encuentran los juegos, se trata de medios interactivos en donde el usuario interactúa con contenidos referentes a sus colecciones de arte. Finalmente, en la página web del Museo Thyssen Bornemisza, y dentro de su sección EducaThyssen se presenta como un museo abierto con plataformas educativas al permitir el acceso virtual de sus fondos a través de Internet.

Además, este nuevo ámbito de divulgación nos proporciona nuevos festivales y concursos de animación donde disfrutar de la producción animada. Un ejemplo de ello lo tenemos en *Notodofilmfest*<sup>16</sup>, Festival internacional de cine comprimido para Internet, creada desde el 2000 por la empresa Notodo.com. A través de su página web, el visitante puede ver y descargar los cortos a concurso. Cabe señalar, que entre los palmarés que otorga, destacamos el Premio a la mejor película *flash* desde el 2001, el Premio especial “+ te vale” a la mejor película animada desde 2002 y el Premio del jurado a la mejor película de animación desde el 2005. Además, los visitantes de la web tienen la posibilidad, si lo desean de interactuar en los premios, votando los cortometrajes una vez visualizados.

Un ejemplo similar, *Fotogramas en Corto*<sup>17</sup>, es el festival que convoca la revista Fotogramas desde el año 2004. En cuya página web, los cortos seleccionados y finalistas al Premio del Jurado, están disponibles para visionar en la sala de proyecciones de misma. Este festival otorga la opción al espectador para que pueda participar en el mismo

---

<sup>14</sup> Museo del Prado en

[http://www.museodelprado.es/fileadmin/Image\\_Archive/FLASH/PradoPlay/swfespanol/pradotodo/motorPrado.swf](http://www.museodelprado.es/fileadmin/Image_Archive/FLASH/PradoPlay/swfespanol/pradotodo/motorPrado.swf)

<sup>15</sup> Museo Cerralbo en <http://museocerralbo.mcu.es/esp/actividades/juegos.html>

<sup>16</sup> Notodofilmfest en <http://www.notodofilmfest.com>

<sup>17</sup> Fotogramas en Corto en <http://www.fotogramaencorto.com>

votando. Al mismo tiempo, distribuye contenidos, material exclusivo y otras informaciones siguiendo la actualidad cinematográfica, a través de su web<sup>18</sup>.

Y otro sería *Animacam*<sup>19</sup>, festival online de animación con sede en Galicia desde 2008. El público vota las animaciones presentadas al festival y vistas desde su web.

Cabe señalar que Internet ha supuesto una gran posibilidad para el autor independiente de difundir su propia obra sin intermediarios y con un gran alcance, consiguiendo dar a conocer su producción en cualquier momento y lugar. Así nos podemos encontrar con webs individuales o colectivas que actúan como pequeñas salas de arte donde se muestran sus obras, entre ellas, animaciones. Por otra parte, su importancia también radica como fuente de conocimiento que nos permite acceder a información y conocimientos que serían muy difíciles sin la existencia de la red. Un ejemplo es la web de Inmaculada Rodríguez<sup>20</sup> donde la autora muestra sus trabajos, obras, exposiciones, maquetas y figuras, algunas de las cuales ha utilizado como personajes de sus cortos animados: *El Caballero de la mano en el pecho*<sup>21</sup> (1993), *Zambra*<sup>22</sup> (1994), *Un paseo muy romántico*<sup>23</sup> (1996-1997) y *Un matrimonio bien avenido*<sup>24</sup> (2000).

Por otro lado, Internet nos facilita un mayor conocimiento de películas de animación a través de sus webs oficiales, proporcionándonos información más detallada de la misma. Cada una tiene un diseño propio, acorde al carácter de la producción, aunque la información que se proporciona suele ser muy similar. Muestra de ello son algunas de las siguientes producciones de la animación española: *Cristóbal Molón*<sup>25</sup>, I+G Stop Motion<sup>26</sup>, *El bosque animado*<sup>27</sup>, *El sueño de una noche de San Juan*<sup>28</sup> o *El Espíritu del Bosque*<sup>29</sup>.

Otros ejemplos de páginas webs de producciones animadas las encontramos en las series de dibujos animados de TV, que tienen otras características diferentes a las anteriores a consecuencia de ser diseñadas principalmente para un espectador de menor edad, y por tanto son mucho más sencillas, su navegación es más fácil, además de tener una concepción claramente pedagógica. Como: *Lola & Virginia*<sup>30</sup>, *Las Tres Mellizas*<sup>31</sup>, *Pocoyó*<sup>32</sup>.

---

<sup>18</sup> Fotogramas en <http://www.fotograma.es>

<sup>19</sup> Animacam en <http://www.animacam.tv/index.php>

<sup>20</sup> Inmaculada Rodríguez en <http://www.inmamaquetas.com/>

<sup>21</sup> RODRÍGUEZ, Inmaculada, 1993, *El Caballero de la mano en el pecho*.

<sup>22</sup> RODRÍGUEZ, Inmaculada, 1994, *Zambra*. Ver anexo, pág. 563.

<sup>23</sup> RODRÍGUEZ, Inmaculada, 1996-1997, *Un paseo muy romántico*. Ver anexo, pág. 565.

<sup>24</sup> RODRÍGUEZ, Inmaculada, 2000, *Un matrimonio bien avenido*. Ver anexo, pág. 569.

<sup>25</sup> Cristóbal Molón en <http://www.cristobalmolon.com>

<sup>26</sup> I+G STOP MOTION en <http://www.stopmotion.cat/lupebruno.html>

<sup>27</sup> El bosque animado en <http://www.elbosqueanimado.com/> y [http://www.elbosqueanimado.com/web\\_bosque\\_2007/swf\\_ESP/e\\_base.htm](http://www.elbosqueanimado.com/web_bosque_2007/swf_ESP/e_base.htm)

<sup>28</sup> El sueño de una noche de San Juan en [http://www.elbosqueanimado.com/web\\_sueno\\_2007/swf\\_ESP/base.htm](http://www.elbosqueanimado.com/web_sueno_2007/swf_ESP/base.htm)

<sup>29</sup> El Espíritu del Bosque en <http://www.espiritudelbosque.com/espirtu2008.html>

<sup>30</sup> Lola & Virginia en <http://www.lolavirginia.com/>

<sup>31</sup> Las Tres Mellizas en <http://www.lastresmellizas.com/>

<sup>32</sup> Pocoyó en <http://www.pocoyo.com/>

## 2. Conclusiones

Hemos demostrado cómo ha aumentado la producción de animación española en los últimos años, consecuencia del empleo de nuevas herramientas y programas en el proceso creativo y, sobre todo, con la aparición de nuevos ámbitos de divulgación.

Por tanto, señalamos también la importancia que supondrá, entre los avances tecnológicos, el paso del sistema analógico al digital, al ofrecernos nuevas oportunidades para transformar imágenes, sonidos, textos, etc.

El empleo de programas informáticos ha supuesto la posibilidad de que se pueda crear con un coste bastante menor, la total libertad creativa sin tener ningún tipo de presión, y que cualquier persona pueda acceder a los mismos. Por otro lado, la experimentación digital que ha sufrido la tecnología productiva de la animación en los últimos años ha supuesto un intenso avance a las empresas del sector, permitiendo crear redes de trabajo superadoras del espacio físico. De ahí la importancia de su conocimiento y empleo para conseguir resultados de verdadera calidad en un mercado cada vez más competitivo.

Hemos destacado como la celebración de festivales y ferias han proporcionado eventos donde los directivos y profesionales procedentes de las empresas más punteras a nivel mundial en el campo de la animación comparten conocimientos y experiencias sobre la misma.

Hemos comprobado la importancia del desarrollo de la televisión y la aparición del vídeo como medio de difusión de otras formas de expresión alternativas —videoclip, videoarte y

videojuegos—, y también como salvación de la industria española de animación en un momento de la historia. Ya que supone una fuente de material realizado con dicha técnica y creado exclusivamente para ser mostrado en dicho medio.

Se ha demostrado que desde la aparición de Internet, la producción animada ha sufrido

**Internet permite,  
además, conocer a  
profesionales de la  
animación**

una difusión espectacular al saber aprovechar dicho medio, por un lado, para mostrarse libremente sin ninguna limitación, y por otro, para proporcionar su acceso a cualquier tipo de público. Y también para conocer a profesionales del campo de la animación, accedemos a información que, en ocasiones, resultaría muy difícil sin la existencia de la red.

Para finalizar, hemos demostrado la revalorización de la animación en el mundo del arte, a través de una mayor frecuencia presencial de obras artísticas que utilizan dicha técnica en su proceso de realización, entre las exposiciones que se muestran en museos y salas de arte. Su importancia dentro del mundo contemporáneo radica en que nos encontramos en una sociedad dominada por la cultura visual, que le agrada experimentar con las nuevas herramientas informáticas por su accesibilidad, su abaratamiento de costes, rapidez de resultados y, sobre todo, por conseguir nuevos resultados audiovisuales más creativos e innovadores que, en ocasiones permiten al espectador interactuar y llegar a modificarlos. Por ello, y gracias a estas exposiciones conocemos a algunos de los artistas más destacados que utilizan estos medios en algunas ocasiones de forma única, y en otras, unidas con otras técnicas.

## **BIBLIOGRAFÍA**

- ARTIGAS I CANDELA, Jordi (2004): "Cine de animación experimental en España, Donostia-San Sebastián", *III Congreso de la A.E.H.C.* Edición al cuidado de Joaquín ROMAGUERA I RAMIO, Peio ALDAZABAL BARDAJI, Milagros ALDAZABAL SERGIO. Filmoteca Vasca, págs. 133-172. ISBN: 40484399.
- DELGADO, Pedro (2000): *El cine de animación*. Madrid, Ediciones JC., 182 págs., ISBN: 8489564213
- DÍAZ, Lorenzo (2006): *50 años de TVE*, Madrid, Alianza Editorial, 414 págs., ISBN-13: 978-84-206-4746-3. ISBN: 842064762.
- EGUILLOR, Juan Carlos (1986): "Hacia la búsqueda de un estilo en la imagen generada por computadora", en p. 72, *Telos*, n. 6, Madrid, Fundesco, Agosto 1986. ISSN: 1575-9393.
- PÉREZ ORNIA, J.R. (ed.) (1990): *Bienal de la Imagen en Movimiento*, Madrid, MNCARS, 276 págs. ISBN: 84-7483-685-9.
- SÁENZ VALIENTE, Rodolfo (2006): *Arte y técnica de la animación: clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva*, Buenos Aires, Ediciones de la Flor, 653 págs. ISBN-10: 9505152736. ISBN-13: 9789505152735.
- SIMON, Mark (2003): *Producción independiente de animación 2D, Escuela de cine y Vídeo de Andoain*, 409 págs. ISBN: 84-932844-7-5.