



Jornades de Foment de la Investigació

**REPRESENTACIÓN
EN EL CINE
DE ANIMACIÓN:
REFLEXIONES EN
TORNO AL
CONCEPTO
DE MIMESIS**

Autors

Marta MARTÍN NÚÑEZ.

RESEÑA

«El cine de animación se caracteriza fundamentalmente por la ausencia de un referente real que imprima una huella, como en el caso del cine convencional o la fotografía. Esto lleva a los creadores a nutrirse de formas representacionales establecidas y reproducir así patrones de decodificación de la realidad con una larga tradición, lo que nos incita como mínimo a cuestionar los deseos de imitación de la realidad que lo digital conlleva. [...] Sin embargo, tras la aparente imitación de la realidad que los animadores digitales proclaman, se esconde una reproducción de formas de ver tremendamente convencionalizadas a lo largo de la historia visual de Occidente. Por lo tanto, es posible que la imagen no remita a algo real sino a otras imágenes de esa realidad, por lo que la verosimilitud se construye en el diálogo con otros textos visuales anteriores. La verosimilitud, por tanto, no sólo es virtual sino relativa».¹ Tras esta reflexión, el objetivo de esta investigación es examinar la relación entre animación y mimesis de la realidad, comparando cómo se enfrentan a ella distintos productos, centrándonos en el papel que la introducción en la industria de las nuevas tecnologías digitales ha desarrollado.

¹ Gámez Fuentes (2006): Guía para ver y analizar Shrek, Nau Llibres y Octaedro, Valencia.

Durante siglos, la gran obsesión del hombre ha sido la imitación de la naturaleza a través del arte¹. A lo largo de varios milenios se han ido perfeccionando las técnicas y los procesos para conseguir plasmar exactamente lo que nuestros ojos veían, pero no fue hasta principios del siglo XIX cuando la primera fotografía permitió al mundo contemplar la primera representación mecánica de la realidad. A finales de ese mismo siglo llegó lo que no podía tardar mucho en llegar, el cine, o la representación mecánica secuencial de la realidad. La fotografía y el cine, como el resto de las artes, partían de un referente real, pero se diferenciaban de todas ellas porque la plasmación se producía sin mediación del artista, ya que el proceso era realizado por una máquina y no por una persona. Es en este espacio, entre las artes plásticas y los nuevos medios para conseguir que una imagen fija se transforme en una imagen secuencial, donde nace, alrededor de 1906, la animación, término por el que comúnmente se entiende «el procedimiento de diseñar los movimientos de los personajes o de los objetos y elementos en las películas de dibujos animados»³, pero que hoy, gracias a los procesos digitales, encierra una mayor complejidad.

Tan solo 95 años después, en 2001, el estreno de *Final Fantasy (Final Fantasy: The Spirit's Within* Hironobu Sakaguchi, 2001) sacó a relucir la complejidad que las nuevas tecnologías añadían al concepto tradicional de animación. A pesar de que el film ha sido calificado como un «vacuo envoltorio técnico»⁴ demostró que muy pronto el ojo humano podría confundir animación con realidad. Es decir, las nuevas tecnologías para crear animaciones en tres dimensiones demostraron que existía un potencial para conseguir resultados fotorrealistas, a pesar de no contar con la presencia de un referente real y «el interés por la producción de imágenes figurativas por ordenador llegó a convertirse, a medida que ese potencial se fue materializando, en una fijación por la perfección del fotorrealismo simulado» (Darley, 2002:34). A partir de este momento se abrieron múltiples debates acerca del futuro de los actores de carne y hueso, que podrían ser sustituidos por *synthespians*,⁵ personajes de animación y es que, según Mark Langer, «nos guste o no, la animación está a punto de ser capaz de simular a la perfección tanto la realidad de la acción real como de conseguir la expresión de aquello que le está vedado a la misma»⁶. Pero cuando el reto parece ser conseguir llegar a crear cine de animación fotorrealista con el que romper las barreras de la realidad, este estilo se concentra en el territorio de los videojuegos (*Blade Runner, The need for speed, Pro Evolution Soccer*, etc.), mientras que la tendencia general en cine parece centrarse en la animación de estilo *cartoon*, como así lo demuestran los galardones ofrecidos tanto por la Academia del Cine española y como por la norteamericana⁷.

¿Cuál es, entonces, la causa que aleja a los directores de cine del camino del fotorrealismo en un momento en el que por fin es posible conseguir unos buenos resultados técnicos? Ciertamente, debemos tener en cuenta la tradición, ya que los productos de animación siempre han sido dibujos, resultando ser una disciplina muy ligada a los movimientos artísticos del siglo XX. Por lo tanto, las nuevas tecnologías sólo han cambiado los procesos de producción pero parece que la forma se conserva. Sin embargo, no debemos olvidar que las técnicas digitales no dejan de ser unos y ceros, por lo que no existe un referente real, y, como apunta Gámez (2006) «la ausencia de referente real que imprima una huella lleva, por otro lado, a los creadores a nutrirse de formas representacionales establecidas y reproducir así patrones de decodificación de la realidad con una

larga tradición. Esto nos incita como mínimo a cuestionar los deseos de imitación de la realidad que lo digital conlleva». Desde este punto de vista, el estilo *cartoon*, por el mero hecho de no ceñirse a la fotorrealidad debe beber de otras fuentes, lo que en ocasiones resulta una amalgama de intertextos y pastiches que permite una serie de ventajas a los creadores para transmitir significados.

El estilo de los dibujos es ciertamente un condicionante básico para determinar si el cine de animación intenta emular la realidad o no, pero otros factores como el montaje, la iluminación o la banda sonora, de lo que nos ocuparemos más adelante, también son importantes para comprobar hasta qué punto el cine de animación intenta imitar lo real o sólo una mirada convencionalizada en la tradición occidental.

El objetivo de esta comunicación, por tanto, es examinar la relación entre animación tridimensional y mimesis de la realidad, con el fin de explorar el papel que la introducción en la industria de las nuevas tecnologías digitales ha desarrollado. Partimos de la hipótesis de que la tecnología y el software para realizar animación en tres dimensiones está preparada y se desarrolla continuamente para conseguir efectos cada vez más reales. Sin embargo, existe una potente corriente de productos de animación para cine que no intentan emular la realidad, sino que toman como referente otros textos ya existentes. Al mismo tiempo, mientras los productos de animación consiguen en el plano formal efectos más reales en lo que respecta a la iluminación, las texturas, o la expresividad facial, su contenido se centra en hacer una crítica de esa realidad. Esto lo hemos podido observar en varias producciones de animación recientes de éxito mundial, aunque para esta comunicación vamos a centrarnos en el cortometraje de Enrique Gato Borregán y La Fiesta Producciones Cinematográficas S.A, *Tadeo Jones* (2004)⁸, galardonado con 50 premios hasta el momento, entre los que destaca el Goya al Mejor Cortometraje de Animación 2006, el Premio 3D en España de Art Futura 2005, la Mejor Producción Nacional en Mundos Digitales 2005, y el Primer Premio en la Sección de Animación en el Festival de Cartagena de Indias 2005, premios que de alguna forma legitiman este tipo de animación frente a opciones fotorrealistas.

Según explica su creador, «Tadeo es un aventurero un poco insensato y cabezota que explorará una milenaria pirámide y se topará con una moderna familia de momias»⁹, pero la historia tiene algo más de trama que esta breve sinopsis. El corto comienza cuando se abre la puerta de la pirámide y aparece Tadeo, a contraluz. Un aura de misterio y peligro envuelve la acción, enfatizada por la banda sonora, la iluminación y las expresiones faciales del propio personaje al recorrer las cámaras y pasillos de la pirámide. Tras sortear algunos obstáculos, llega a la cámara del tesoro, bien guardada por una familia de momias a las que accidentalmente despierta. Tadeo consigue robar una pieza del tesoro mientras escapa de las momias, sorteando todo tipo de peligros y trampas que éstas activan. Por fin, llega a lo que parece su propio final, un cortado con lava en el fondo que no puede salvar sin la ayuda de un puente... pero consulta la libreta de notas (que por la foto de la portada intuimos que perteneció a un antepasado) y ésta indica que debe tirarse al vacío. En ese momento aparece de la nada un puente, con bancos para sentarse, farolillos y hasta un puesto de *souvenirs*, con las fotos de los mejores momentos de la aventura de Tadeo. Éste, sin dar crédito a lo que ve, coge todo lo que

puede del mostrador y continúa su huida hasta colarse por las puertas de una vagoneta que se cierran.

Una vez dentro, a salvo y vestido tan solo con unos calzoncillos blancos con lunares rojos (ya que ha perdido el resto de la ropa en la persecución) descubre que dentro de la vagoneta hay otros exploradores como él, con su mochila, su sombrero, su libreta de notas y sus *souvenirs*. La vagoneta llega por fin a su destino, la salida de la atracción *Terror en la Cripta* de un parque de atracciones. Conforme Tadeo sale, un brazo extensible le quita el sombrero que coloca en la cabeza de otro *explorador* mientras que éste desenvuelve el tesoro robado y gustosamente se mete en la boca una figurita de chocolate. A continuación, vemos lo que hubiese sido el principio de la aventura: una *cadena de producción* de exploradores, que les pone el sombrero, la mochila, les da una luz de gas y les hace una foto y se la stampa en la portada de una falsa libreta de notas previamente tratada para simular que perteneció a un antepasado. Una vez *creado* el explorador, se abre la puerta de la pirámide para dar paso a su gran aventura.

El proceso de creación del corto *Tadeo Jones* fue muy rápido dentro de los plazos habituales para este tipo de producciones y en un año estaba terminado. Se creó mediante la herramienta 3-D Studio Max 5 de Discreet aunque para el proceso de post-producción se utilizó también el Combustión. Técnicamente, la animación por ordenador, como comúnmente se le denomina, consiste en identificar un fotograma clave (o *keyframe*) en una línea de tiempo y marcar una posición inicial del personaje y otra final en otro fotograma posterior. El programa informático se encarga de generar el movimiento necesario para llegar desde la posición inicial hasta la final a través de la interpolación de movimiento, creando todos los pasos necesarios para llegar de un punto a otro. La impresión de movimiento se consigue porque el programa permite animar cualquier parámetro, desde la posición, el tamaño o el color hasta la posición de la cámara.

Esta tecnología y este proceso de producción es el mismo empleado para crear animación fotorrealista: la diferencia radica en el estilo de *dibujos* de los que se parte en cada caso. Por lo tanto, la tecnología no es un condicionante para realizar cine de animación en uno u otro estilo. A través del análisis de la forma y el contenido del cortometraje *Tadeo Jones*, intentaremos hallar las ventajas que supone alejarse del fotorrealismo para adentrarse en el mundo del *cartoon*, un mundo de referencias cruzadas que se aprovechan para crear significación y contar así una historia.

LA FORMA

En primer lugar vamos a analizar los elementos que le dan forma al cortometraje, como es el diseño de los personajes, la iluminación y los efectos visuales, y la banda sonora, para después analizar qué aportan a la historia, es decir al contenido que transmite el director.

Tadeo, el protagonista, es el núcleo del cortometraje ya que éste se creó a raíz del personaje. Nació en 2001 cuando Enrique Gato decidió crear un personaje «apto para un corto con mucha acción y humor»¹⁰, pero tuvo

que esperar dos años antes de tener un buen guión que le permitiese rodar una historia con él. Tadeo (figura 1) es una caricatura de la mítica figura de Indiana Jones (figura 2), aunque algunos detalles han sido rediseñados y adaptados a un típico explorador boy-scout (figura 3) para acentuar el toque humorístico y dotar al personaje ya adulto, de una ingenuidad infantil. El sombrero y el esquema de camisa clarita y pantalones oscuros es como el del héroe. Sin embargo, el hecho de que los pantalones sean cortos y en lugar de un cinturón multiusos y un látigo Tadeo lleve una mochila que se adapta a su espalda perfectamente, nos recuerdan más bien a un niño que a un héroe. Además, el toque caricaturesco lo proporciona la propia complexión del personaje que tiene unas extremidades desproporcionadas con el resto de su cuerpo: la gran cabeza, manos y pies, contrastan con un cuerpo pequeño con unos brazos y piernas que nos recuerdan al mítico Mickey Mouse (figura 4), de Disney. El rostro alargado, con los ojos redondos y juntos, y una gran nariz y una gran boca nos recuerda, en cierto modo a Mortadelo (figura 5), el personaje preferido del propio Gato, y asocian a Tadeo un aire de torpeza y ya adelanta que la indumentaria de Tadeo podría ser un disfraz.

La familia de momias que habita en la pirámide consiste en Papá Momia, Mamá Momia y Bebé Momia. Los tres duermen apaciblemente en su hogar hasta que Tadeo los despierta. Combinan detalles clásicos de lo que conocemos como una momia con características de una familia real, y al mismo tiempo su forma de actuar está determinada por el modelo al que cada una hace referencia. Van vestidas únicamente con vendas, pero cuando Papa Momia (figura 6) despierta, se despereza, busca sus gafas y comienza a preparar el desayuno. Su frente destacada, la mandíbula cuadrada, y los ojos hundidos le hacen desprender un aire fiero y terrorífico que le da un gran parecido a Frankenstein (figura 7). En cambio, Mamá Momia (figura 8) que tiene un pequeño negocio familiar en la pirámide (la tienda de recuerdos) destaca por su exhuberancia e independencia, adoptando unas poses que recuerdan al famoso personaje de videojuegos (posteriormente llevado a cine) de Lara Croft (figura 9).

Bebé Momia (figura 10) es quien gatea por el suelo, en busca de su juguete, mientras se divierte con sus invitados, creando así toda la secuencia de la persecución. Toma como referencia al Bebé de *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* (*Who framed Roger Rabbit*, Robert Zemeckis, 1988) (figura 11) tanto en su aspecto físico como en su comportamiento, malvado más que travieso. Para acentuar su aspecto de momia se han rediseñado los ojos, oscureciendo el contorno y dándoles una forma más horizontal, que recuerda a Dash, de *Los Increíbles* (*The Incredibles*, Brad Bird, 2004) (figura 12) recordándonos que sólo un bebé momia con capacidades increíbles podría echar de su pirámide a un explorador.

Enrique Gato, ha jugado aquí con los diseños de los personajes para crear significado. No necesita desarrollar a los personajes para que el público se familiarice y se identifique con ellos, ya que plasma sus rasgos psicológicos más característicos a través de parecidos con otros personajes que presupone que el público también conoce. De esta forma establece un vínculo de complicidad con el espectador objetivo¹¹ ahorrándose trama narrativa que de otra forma hubiese tenido que desarrollar para conseguir el mismo fin. Podemos decir, por tanto, que aquí el diseño de los personajes funciona como los estereotipos en la publicidad. Se utiliza para

conseguir que en el menor tiempo posible el espectador sepa lo máximo de ese personaje y así se identifique con él. Esto introduce una consideración importante, que es el concepto de la duración. En publicidad está condicionada por el propio espacio disponible, pero en un proyecto de cine de animación quizá sea necesario valorar los costes de producción de cada minuto adicional. Por lo tanto, el tener la libertad de diseñar los personajes sin ceñirse a un modelo fotorrealista suponga una importante ventaja económica.

Sin embargo, el estilo *cartoon* no ha alejado al director de seguir procedimientos propios del Modo de Representación Institucional (Burch, 1999: 17) que tiene como finalidad última conseguir del espectador la percepción de la película como si se tratara de la contemplación naturalista de un trozo de realidad. Según Darley (2002: 141) «Esta obsesión por conseguir la apariencia de una modalidad de representación previa (es decir, la cinematográfica) por otros medios constituye uno de los principales objetivos de la industria del cine y de los gráficos por ordenador» y no debemos olvidar que este corto se enmarca dentro del cine narrativo, que nace con la vocación de conseguir «el viaje inmóvil» del espectador (Burch: 1999: 205) y, por lo tanto, montaje, iluminación y sonido están al servicio del espectador, para que perciba el espectáculo de forma coherente, como estamos habituados a ver en las películas de acción, aunque no representen la realidad de forma fiel.

De esta forma la iluminación imita hasta cierto punto, en el interior del templo, lo que sería considerado real en esas circunstancias, pero atendiendo siempre a que todo lo necesario quede bien iluminado. Además hay momentos en los que las sombras se utilizan para crear golpes de efecto y los efectos de iluminación se exageran, como en el genérico, para crear significación. Esto también ocurre en el exterior del templo, donde la luz cambia completamente. Se trata de una luz blanca y fría, sin matices, que ilumina perfectamente toda la escena y que contrasta con el tono cálido del interior de la pirámide. Aquí la iluminación transmite en cierta forma la mecanización y deshumanización que reina en lo que debería ser un mundo de fantasía. La iluminación, por tanto, es utilizada con fines denotativos para contar una historia, pero también con fines connotativos para transmitir sensaciones y matices.

En cuanto a la banda sonora, elemento fundamental en el corto por la ausencia de diálogos, funciona para contar la historia y enfatizar las sensaciones visuales. El sonido diegético y la música son los que narran la historia. Para Enrique Gato, una de las debilidades del cine de ficción español es que las películas son difíciles de vender en mercados extranjeros debido al idioma, y defiende que «con las películas de animación esto no pasa, ya que casi todas deben ser dobladas para su exhibición»¹². De esta forma *Tadeo Jones* presenta una gran ventaja frente al resto, y es que no tiene que ser doblada para su exhibición.

Por ello, la atención recae sobre la banda sonora y para conseguir la máxima calidad en el sonido diegético se llegó a equipar a una persona con la indumentaria de Tadeo y a sincronizar sus movimientos con el personaje, para crear sonidos similares a los que haría el propio Tadeo (mochila, ropa, pasos...). La creación de la música, que fue la última etapa en el trabajo de sonido fue compuesta por Zacarías Martínez. Al ser

sinetizada se remezcló para darle matices orquestales, situando cada instrumento en el lugar que ocuparía en una orquesta real, aportando un mayor realismo. Es la que marca el paso de la obra: crea incertidumbre y suspense, anuncia descubrimientos maravillosos y acompaña la acción de la persecución. Se trata de una música propia de las películas del género de acción y es, en cierto modo, lo que nos hace pensar que estamos ante una película de acción norteamericana.

De esta forma, vemos como el conjunto de elementos que conforman el corto están montados según una mirada occidental, de forma que al espectador le llegue la historia coherente y ordenada, del modo que el cine de Hollywood le tiene acostumbrado. Lo sitúa en un plano omnisciente, donde ve en cada momento lo que está viviendo Tadeo, pero no a través de sus ojos, sino a través de un cómodo lugar desde donde se observa toda la escena. Es por esto por lo que Gámez, (2006) siguiendo a Moszkowicz, concluye que «en materia de simulación digital y, más aún, en un mundo mediatizado, la imagen no remite a algo real, por lo que la verosimilitud se construye en diálogo con otros textos visuales anteriores. La verosimilitud, por tanto, no es virtual, sino relativa». Además, hace referencia al «carácter espectacular asociado a una producción digital, en la que lo que prima es la capitalización de la avanzada tecnología para fines promocionales, [que] pone de relieve el aspecto de construcción que la imagen filmica posee y que ha estado históricamente contrapuesto a una concepción más naturalista del medio» Por ello, podemos decir que *Tadeo Jones* no imita la realidad, sino la representación de esa realidad a la que culturalmente estamos acostumbrados.

EL CONTENIDO

Como hemos podido comprobar *Tadeo Jones* bebe de muchas fuentes distintas: del comic, de los dibujos animados tradicionales, de las películas de animación actuales, de los videojuegos, del cine tradicional, del imaginario colectivo... y de las películas de acción. Y es que, como su creador lo define, se trata, ante todo de una parodia de Indiana Jones. Jameson (1989: 32) coincidiendo con Baudrillard, reflexiona sobre la aparición de «una cultura completamente nueva de la imagen» que se caracteriza por unos rasgos que «incluyen una ‘carencia de profundidad’ y un interés concomitante por la superficie (superficialidad y espectáculo), una ‘intertextualidad’ generalizada, entendida como una práctica cada vez más extendida de la imitación y la autorreferencia (el ‘pastiche’); y un alejamiento de la originalidad, de la ‘expresión’ y del significado, que se hace patente en la repetición (los remakes) y en la ‘nostalgia’».

Es decir, la significación tiene muy poca importancia en este tipo de productos, ya que lo que importa es el lucimiento de las últimas tecnologías empleadas en la producción y, como defiende Darley (2002: 95), «la pura excitación y la estimulación visual que producen este tipo de atracciones soslayan casi por completo los procesos de significación y las motivaciones cinemáticas clásicas, conservando solo las más elementales (y necesarias). Se trata de una experiencia que gira, quizás en torno a la visión aun cuando se dirige al resto de sentidos; una experiencia en la que el significado, entendido a la manera clásica (cinemática), queda sobrepasado o detenido por sensaciones de puro goce, de emoción visceral y casi de vértigo».

Tanto Jameson como Darley defienden el hecho de que los nuevos productos audiovisuales trabajan mínimamente el contenido y suelen basarse en textos anteriores porque lo que interesa de estas producciones no es la historia, es decir, el qué, sino el cómo. Incluso Darley (2002: 93) llega a afirmar que «la propia tecnología es el mensaje». Sin embargo, en *Tadeo Jones* observamos como la forma y el contenido se unen para lanzar un mensaje. Lo que durante todo el corto parece una aventura genuina de un personaje cómico en una moderna pirámide acaba siendo nada menos que una experiencia simulada en un parque de atracciones. Y, precisamente, la animación tridimensional, aunque no sea fotorrealista «apunta a que se nos está engañando, a que lo que estamos viendo y experimentando es, precisamente un producto de una falsificación; a que todo es una ilusión. Pero precisamente de lo que se trata es de que nos engañen (...) Estamos en el espectáculo de magia, donde resulta extraordinariamente divertido que nos engañen, y donde, aunque no estemos seguros de cómo lo han hecho exactamente, nos asombra la astucia con la que lo han conseguido» (Darley, 2002: 96).

Por lo tanto, forma y contenido se unen en este cortometraje para engañar al espectador, un espectador que quiere ser seducido a través de la magia de la ilusión, donde la ambigüedad es una pieza clave, «relacionada con la incertidumbre que despierta el origen de las imágenes: ¿se trata de dibujos animados, de animación tridimensional (de muñecos), de acción real, o quizás, de una combinación de las tres? Uno queda fascinado por las imágenes precisamente debido a esa incertidumbre, seducido por cómo rehace, amalgama y confunde técnicas y fórmulas conocidas. Esa fascinación caracteriza la significativa manera en que se produce la recepción de estas películas» (Darley, 2002: 136). De la misma forma que vemos las imágenes sabiendo que se trata de un engaño, ya que nunca existieron en el mundo (escenificadas o no), el *Tadeo* que va a un parque de atracciones es consciente de que la aventura que va a vivir es falsa, de que no existe, pero disfruta también de la ambigüedad de sus peligros, porque su razón le dice que no son reales pero sus sensaciones sí que las experimentan como tal. *Tadeo Jones* traslada el engaño propio de la creación digital (que no es más que dígitos en formas y modos de representación reconocibles por el espectador con el fin de darle placer visual) a la propia historia, en la que los parques de atracciones representan el engaño a los sentidos, y en este caso, el engaño al espectador, que toma desde un primer momento la aventura como verdadera.

Pero el engaño no acaba en la propia historia y la engañosa forma de representarlo, sino que va más allá a través del elemento fotográfico. La experiencia que ha vivido Tadeo es real porque existen fotografías que así lo prueban: en el puesto de recuerdos de Mamá Momia encontramos una serie de instantáneas de los mejores momentos de su aventura, con todas las caras de susto que ha puesto a lo largo del recorrido. Cuando sale de la pirámide, otra cámara le espera para fotografiarlo junto a su trofeo, una figurita con aspecto dorado que no es más que una chocolatina. Enrique Gato juega aquí con la diferencia entre el medio digital y el medio analógico usando las categorías del signo establecidas por Pierce: la fotografía sería una imagen indicial, es decir, un índice de que ha habido algo en el mundo (escenificado o no) previamente, mientras que las imágenes generadas por ordenador, son icónicas ya que han sido generadas íntegramente en un medio digital. Por lo tanto, ¿qué significa una fotografía de una animación dentro de la propia animación? Se trata de enfatizar y asegurar que aunque se trate de un personaje animado (no real) viviendo una experiencia simulada en un

parque de atracciones (también irreal) la aventura ha sucedido porque existe una prueba indicial de ello. Esto pone de manifiesto el hecho de que el espectador tomará como real cualquier cosa que esté presente en su pantalla, sin diferenciar su naturaleza, analógica o digital siempre que responda a unos patrones que le sean familiares ya que, como dijo Picasso, «El arte es la mentira que nos permite comprender la verdad».

Por lo tanto, a través de *Tadeo Jones*, Enrique Gato hace una crítica del mundo de la simulación, algo con lo que él está muy familiarizado, ya que antes de lanzarse a crear ficción se formó como animador en Pyro Studios, la popular compañía española de videjuegos, creadores de la saga *Commandos* y *Praetorians*. Para ello, se sirve de un cortometraje estilo *cartoon* donde reivindica que la sociedad actual busca el ocio y el engaño en entornos simulados y lo demuestra tanto con la forma como con el contenido de su obra. Sería justo decir, como afirma Darley que «en cierto sentido, lo que tiende a gobernar el propósito de la mirada es precisamente este intento de originar por otros medios, textos que contengan tipos de imágenes que ya revistan un grado extraordinario de precisión analógica o mimética» pero, en este caso, no «todo comienza y termina en la imagen y en su relación con su modelo o modelos previos» ya que esa imagen sí está dotada de una significación, y transmite una historia que se ve reforzada por la idiosincrasia del medio con el que está expresada y constituye, precisamente, una crítica de esa realidad.

¹ Definición de mimesis según la RAE: En la estética clásica, imitación de la naturaleza que como finalidad esencial tiene el arte.

² Obviamente, el fotógrafo también es artista, ya que elige el tema, el encuadre, la exposición y demás características técnicas, pero aquí nos referimos a la fotografía como prueba de realidad a diferencia de las artes plásticas que son una interpretación de esa realidad.

³ Definición de animación según la RAE: En las películas de dibujos animados, procedimiento de diseñar los movimientos de los personajes o de los objetos y elementos.

⁴ PALLEJÀ, T.: «Pura tecnología y nada más», *La Butaca. Revista de cine online*, en [<http://www.labutaca.net/films/4/finalfantasy3.htm>]

⁵ Los synthespians son los “actores humanos” simulados en computadora, cuyo primer intento en grande fue Final Fantasy: The Spirits Within (2001), cuyos protagonistas parecían seres humanos, pero eran modelos de computadora movidos con técnicas fotorrealistas, pero que no conseguían desprenderse de cierta rigidez. De todos modos, la evolución de estos programas parece acercar el día en que puedan verse películas “nuevas” de Marilyn Monroe o Charles Chaplin en versión de synthespians. Redacción de Miradas (2005): «Glosario mínimo de términos básicos en la animación», *Miradas*, 31 de octubre.

⁶ LANGER, M. (2005): «El fin de la Historia de La animación», *Miradas*, en [http://www.miradas.eictv.co.cu/index.php?option=com_content&task=view&id=399&Itemid=81&lang=es]

⁷ Entre 2001 y 2006 ningún largometraje o cortometraje de animación fotorrealista ha sido galardonado por la Academia Española de Cine ni por la Academia Americana. En la siguiente tabla se pueden comprobar las películas y los cortometrajes de animación ganadores:

	2001	2002	2003	2004	2005
Los Oscar	<i>For the Birds</i> , Ralph Eggleston <i>Shrek</i> , Aron Warner	<i>The ChubbChubbs!</i> , Eric Armstrong <i>Spirited Away</i> , Hayao Miyazaki	<i>Harvie Krumpet</i> , Adam Elliot <i>Finding Nemo</i> , Andrew Stanton	<i>Ryan</i> , Chris Landreth <i>The Incredibles</i> , Brad Bird	<i>The Moon and the Son: An Imagined Conversation</i> , Canemaker and Stern <i>Wallace & Gromit in The Curse of the Were-Rabbit</i> , Park and Box
Los Goya	<i>La isla del cangrejo</i> , José Angel Muñoz, Txabi Basterretxea	<i>El bosque animado</i> , Ángel de la Cruz Manolo Gómez <i>Pollo</i> , Manuel Sirgo	<i>Dragon Hill</i> , Ángel Izquierdo <i>Señor trapo</i> , Raúl Diez Rodríguez	<i>El Cid. La leyenda</i> , Jose Pozo <i>Regaré con lágrimas tus pétalos</i> , Juan Carlos Mari	<i>P.3.K Pinocho 3000</i> , Daniel Robichaud <i>El enigma del chico croqueta</i> , Pablo Llorens Serrano

⁸ El corto se puede visionar a través de internet en la siguiente dirección. [http://www.ep3.es/?obj_id=1572]

⁹ Sinopsis ofrecida en la página web oficial de Tadeo Jones en [<http://www.tadeojones.com/esp/index.htm>]

¹⁰ *Making of* ofrecido en la página web oficial de Tadeo Jones [<http://www.3dinfografica.com/entrevistas/tadeo/index.htm>]

¹¹ Paralelismo con el término público objetivo o target empleado por la publicidad para referirse al público al que se dirige específicamente un anuncio determinado.

¹² El portal del 3-D y la animación (3DA) en [http://www.3danimacion.com/nota_tapa.cfm?link=egatotadeo001]

BIBLIOGRAFÍA:

- BURCH, N. (1999): El tragaluz del infinito, Barcelona, Editorial Cátedra. Col. Signo e Imagen.
- DARLEY, A. (2002): Cultura Visual Digital, Barcelona, Paidós Comunicación.
- GÁMEZ FUENTES, M.J. (2006): Guía para ver y analizar Shrek, Valencia y Barcelona, Nau Llibres y Octaedro [en prensa].
- GUBERN, R. (2003): Del bisonte a la realidad virtual, Barcelona, Anagrama.
- JAMESON, F. (1989): «Marxism and postmodernism», New Left Review, 176.
- LANGER, M. (2005): «El fin de la Historia de La animación», Miradas, en [http://www.miradas.eictv.co.cu/index.php?option=com_content&task=view&id=399&Itemid=81&lang=es]
- PALLEJÀ ,T.: «Pura tecnología y nada más», La Butaca. Revista de cine online, en [<http://www.labutaca.net/films/4/finalfantasy3.htm>]
- REDACCIÓN DE MIRADAS (2005): «Glosario mínimo de términos básicos en la animación», Miradas, 31 de octubre, en [http://www.miradas.eictv.co.cu/index.php?option=com_content&task=view&id=405&Itemid=81&lang=es]

ENLACES ELECTRÓNICOS DE INTERÉS:

El portal del 3-D y la animación (3DA), en [<http://www.3danimacion.com>]
Miradas, en [<http://www.miradas.eictv.co.cu/>]
New Left Review, en [<http://www.newleftreview.net/>]
Página oficial de Tadeo Jones, en [<http://www.tadeojones.com/esp/index.htm>]

ANEXO:

Figura 1: Tadeo Jones



Figura 2: Indiana Jones

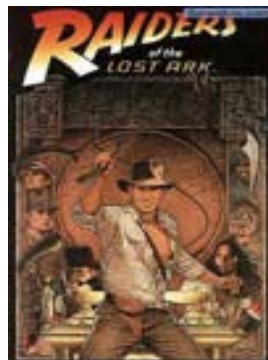


Figura 3: Boy-scout



Figura 4: Mickey Mouse



Figura 5: Mortadelo



Figura 6: Papá Momia



Figura 7: Frankenstein



Figura 8: Mamá Momia



Figura 9: Lara Croft



Figura 10: Bebé Momia



Figura 11: Bebé ¿Quién engañó a Roger Rabbit?



Figura 12: Dash, *Los Increíbles*

