

Hacia una poética de la animación colombiana

Towards a Poetics of Colombian Animation

Jesús Alejandro Guzmán Ramírez
Universidad EAFIT
jaguzman@eafit.edu.co

Enviado: 2 marzo 2021 | **Aceptado:** 31 mayo 2024

Resumen

Este artículo analiza la construcción del concepto de poética en la animación colombiana, explorando dinámicas artísticas, culturales y tecnológicas que han impulsado políticas y acciones comerciales en el sector. Se introduce el término «artefactura» como una propuesta para entender las interacciones, procesos y agentes en la producción animada, basado en debates sobre poética, artefactos y movimiento. A través de una revisión histórica y crítica de la animación en Colombia, se identifican influencias y producciones destacadas que fundamentan una poética emergente en el país. Sin embargo, factores políticos, económicos y sociales han obstaculizado la consolidación de una industria de animación sólida. Colombia se encuentra en un proceso de estructuración de la animación, contribuyendo a una identidad nacional y al crecimiento económico, mientras cuestiona la realidad colectiva. Aun así, tensiones internas complican el establecimiento de una industria con una poética definida.

Palabras clave: Animación, poética de animación, imagen en movimiento, artefactos audiovisuales, animación en Colombia.

Abstract

This article examines the development of the concept of poetics in Colombian animation, exploring the artistic, cultural, and technological dynamics that have driven policies and commercial actions in the sector. The term “artefactura” is introduced as a framework to understand the interactions, processes, and agents in animated production, based on debates about poetics, artifacts, and movement. Through a historical and critical review of animation in Colombia, key influences and productions are identified, highlighting an emerging poetics in the country. However, political, economic, and social factors have hindered the consolidation of a solid animation industry. Colombia is in the process of structuring its animation sector, contributing to a national identity and economic growth while questioning collective realities. Nonetheless, internal tensions complicate the establishment of an industry with a clearly defined poetics.

Keywords: Animation, animation poetics, image in movement, audiovisual artefacts, animation in Colombia.

Introducción: consideraciones preliminares para el debate de un campo en desarrollo

El desarrollo del sector de la animación en Colombia ha pasado por una serie de etapas de retracción y crecimiento como campo productivo, a través de complejas situaciones internas a nivel nacional que han condicionado la evolución y la existencia de la animación colombiana en el país a lo largo del siglo xx y principios del xxi. Sin embargo, para poder hablar de una poética de la animación colombiana como tal, es necesario identificar desarrollos teóricos y estéticos en torno a la animación que tal vez puedan impactar en los resultados audiovisuales animados, la voz creativa de los animadores y el sentido de pertenencia hacia la producción animada, tal como lo menciona Carlos Santa en el documental *Maestros de la animación colombiana* «hay un gesto como que te identifica con los demás seres humanos, como una huella digital, la manera de detener el tiempo, la manera de asociar imágenes de manera plástica es muy muy personal» (Andrade, *Cine colombiano*).

El campo de la animación en Colombia se remonta a principios del siglo xx, y uno de sus primeros exponentes es el mítico trabajo realizado a mano sobre la bandera colombiana [imagen 1] en la película *Garras de oro* (Martínez Velasco), dirigida por P. P. Jambrina (seudónimo del director Alfonso Martínez Velasco para evitar temas de persecución política en su momento) y producida por *Cali Films*, en la que de manera distópica se evita la separación de Panamá y la intervención norteamericana sobre el canal con sus respectivas implicaciones geopolíticas.



IMAGEN 1.

Fotograma de la película pintado a mano. Tomado de <https://blogs.elespectador.com/actualidad/lineas-de-arena/una-mirada-garras-oro-1926-pelicula-silente-colombiana>

No hubo muchos avances luego de dicho momento, pero se puede decir que el sector de la animación colombiana ha crecido principalmente en los últimos cuarenta años, como testigo directo de una serie de condiciones que implican problemas de diversa naturaleza política, económica, cultural y social (Arce et al. 63-158; Melo Morales, 79-89):

- ♦ Origen y cantidad de los recursos económicos para la producción: se evidencia, en el rastreo de información, una dependencia alta a los dineros estatales y una necesidad de búsqueda financiera, sobre todo de parte de la producción publicitaria. Estos dos aspectos han generado que en el sector privado no se promueve la producción animada de cortometrajes, largometrajes y series con impacto a públicos generalizados.
- ♦ El estado embrionario en el que se encuentra la academia en el campo, teniendo su mayor presencia en el nivel técnico y tecnológico, y con muy pocas propuestas en el área profesional y de posgrado (Universidad Jorge Tadeo Lozano 14-16). Esta insipiente academia desemboca en una variabilidad tanto en la experticia como en los perfiles que aún se presenta en el área, teniendo por ello que recurrir incluso a la contratación extranjera para suplir ciertas especialidades en medio de las producciones, aunado a la inestabilidad laboral del gremio. Dicha inestabilidad genera que el capital humano que logra capacitarse de manera empírica o con cursos no formales tiende a buscar residencia en otros países que poseen una industria consolidada y robusta.
- ♦ Imprevistos técnicos y tecnológicos (Quintanilla 7) derivados de una falta de desarrollo de raíz tecnológica en el país, lo que genera una dependencia de esquemas foráneos no siempre comprendidos en su totalidad.

Estas circunstancias llevaron a los cineastas nacionales a presentar flujos de trabajo alternativos o no estructurados que dan lugar a un área de animación con flujos de trabajo improvisados. A continuación, se listan algunas de las percepciones de los pioneros de la animación colombiana dentro del documental elaborado por Óscar Andrade (*Cine colombiano*):

- ♦ «Arrancamos con comerciales porque no había nada más que hacer, tratamos de hacer televisión, puertas cerradas, tratamos de hacer cuentos infantiles, puertas cerradas, no había presupuesto, y entonces tocó hacer comerciales para televisión, le comenzamos a hacer competencia a Nelson, no le gustó como mucho inicialmente, pero con el tiempo se fue aceptando la competencia, en ese momento ya estaba en el trabajo Alberto Badal y ya estaba filmando Fernando Laverde» (Juan Manuel Agudelo).

- ♦ «La primera película larga que hice fue *La pobre viejecita* [imagen 2], que fue en realidad, creo no estoy mal, creo que fue la primera película de largometraje que se hizo en animación, tenía un amigo muy querido que se llamaba Alfonso Carvajal y hacía comerciales y tal, y él tenía un mecánico fabuloso, un tipo que con una mecánica extraordinaria, un sentido de la precisión y tal le había fabricado a Alfonso una truca en 35, otra en 16 y toda la cosa, y me dijo, pues, Daniel Martínez es el tipo que te saca del lío, yo dije bueno, entonces yo me fui y le dije a él que si me podía hacerme [sic] una cámara y me dijo claro, yo se la hago, y yo necesito una cámara para animación, y entonces me hizo una cámara que es muy divertida que está en patrimonio fílmico que parece una cámara de fotografía de parque, es pesadísima, los magazines son de madera y con un solo lente, y después con la mima cámara hice la locura de hacer un largometraje» [Fernando Laverde].
- ♦ «Corría más o menos el año 70, ya el siglo pasado, y yo trabajaba en una agencia de publicidad como director creativo y detecté que en el medio había poca gente dedicada a la animación, además que la que se hacía en el país era bastante regular, a pesar de que había habido varios intentos por parte de algunos colegas, entre ellos, para muchos va a ser sorpresa lo que le voy comentar, había un señor que se llamaba Augusto Ramírez, que hacía dibujos animados, este famoso Augusto hizo un viaje a Estados Unidos y se volvió un artista bastante cotizado en *Hollywood* y todos lo conocen como Frank Ramírez, él comienza a hacer animación en Colombia en el año 62-64, más o menos. En esa empresa que se llamaba *Corafilm* y *Cinesistema*. *Corafilm* trabajaba con un francés Robert Rosse, fue de los primeros que hacía animación aquí en Colombia y sirvió de escuela para mucha gente, y en ese momento aproveché la oportunidad para montar la oficina de productos Nelson Ramírez más o menos a mediados del año 70 y comenzamos a trabajar en publicidad, y como la mayoría la gente lo sabe, ha sido casi el único medio de subsistencia para los animadores» (Nelson Ramírez):

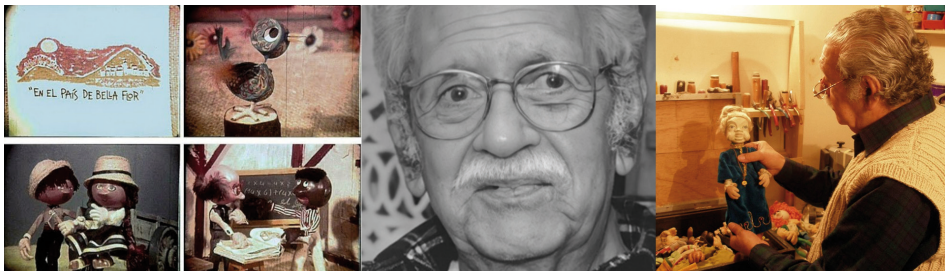


IMAGEN 2.

En *el país de Bellaflor*, Fernando Laverde con sus materiales de *La pobre viejecita*, el maestro del stop motion en Colombia. Tomado de [https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=6CHPZ8iyS7U&ab_channel=UltraMetalRip-](https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=6CHPZ8iyS7U&ab_channel=UltraMetalRip-y) y <https://www.cartoonbrew.com/rip/fernando-laverde-colombian-filmmaker-dies-88-216737.html>

Los realizadores comenzaron a explorar con prácticas experimentales con el fin de lograr resultados que no se identificaron necesariamente con los modelos de producción de empresas extranjeras, sino que intentaron adaptarse a las circunstancias que se presentaron en el mercado local y en los suministros locales (Vivelab Manizales). Esto generó alternativas audiovisuales, tanto en contenidos como en posteriores resultados en el ámbito audiovisual, que consolidaron progresivamente un campo de conocimiento, análisis y producción en el país (Cogua et al. 16-17). Además de los factores antes mencionados, este artículo pretende centrarse en el campo de la animación a nivel nacional, así como la forma en que conceptualmente se abordó para establecer las relaciones que posteriormente se generaron con los elementos fundamentales de una suerte de poética y «*artefactura*».¹ Es así como se intenta conectar estos elementos no tan comunes en el discurso estético nacional de la animación con el desarrollo del fenómeno en Colombia, y con las formas en que esta se ve, tanto desde su conceptualización como desde su realización.

Fuera del ámbito de la publicidad y los comerciales, los temas que tocaban personajes como Fernando Laverde tenían profundos aspectos sociales y criticaban las dinámicas políticas, económicas y de explotación de las clases privilegiadas, de la intromisión extranjera y de la falta de apoyo al campo. La idea de ser una técnica asociada con lo infantil y de tener un esquema estético afable que no chocaba con los preceptos visuales del *statu quo* de la época hicieron que no se le realizara un juicio social o se le persiguiera, de manera que sí se hizo con periodistas o artistas con inclinaciones más obvias en medio de una convulsiva época del país. Sin embargo, actualmente es fácil detectar el talante militante y preocupado por los enfoques sociales y de territorio que tenía el maestro Laverde.

Hasta el momento histórico de la época de finales de los 90 en Colombia, tanto en los escritos de recopilación histórica realizados por Andrade (Andrade y Pedraza) o Arce (Arce, «La animación colombiana») como los de tipo entrevista o compilatorios (Cinemateca Distrital; León y León), se puede decir que se vislumbra una claridad frente a temas, técnicas, o narrativas cohesionadas. Más bien se trataba de acercarse a procesos que se intuían o se imitaban desde otras latitudes y de alguna manera se trataban de convertir en un campo que permitiera algún tipo de resultado que permitiera convertirlo en un sistema con un impacto comercial antes que en un discurso social o estético identitario.

1 El concepto «artefactura» es una presentación del neologismo que tiene su origen etimológico en la palabra artefacto, «producto de la hábil actividad humana» (Krippendorff 17). En este sentido, la fabricación no solo es el objeto que fue creado por los seres humanos, es una especie de verbo que representa la serie de procesos, convicciones, actos de creación y colectivos humanos en torno a un tipo de construcción cultural creada dentro de un marco de tiempo, específicamente.

Definir un sentido de la poética dentro de la animación

Durante el siglo xx, la animación a nivel global estuvo generalmente subordinada al desarrollo cinematográfico. Se encontró en la coyuntura entre los dispositivos utilizados para la captura, generación y reproducción de imágenes en movimiento, con la que se crearon la lógica y los intereses de la industria cinematográfica (Herhuth). Aunque la animación está contemporáneamente muy entrelazada con la cinematografía, esta creencia tiene detractores que proponen su independencia epistemológica como fenómeno audiovisual que incluso tiene sus orígenes antes de la aparición de la fotografía y el cinematógrafo. Esta posición comienza con la convicción de identificar las diferentes naturalezas que se demuestran en ambos sistemas de imagen dinámica, no en su forma de proyección, sino más bien en la creación de la propia imagen animada (Bendazzi 1-3; Cholodenko, «Animation (Theory)» 1-16).

Partiendo de la discusión previa sobre la independencia epistemológica de la imagen animada, y llevando a cabo una revisión de los textos y reflexiones encontrados en la producción teórica colombiana, en general y a nivel nacional la percepción es que la animación permite la creación de productos audiovisuales con una «estética e identidad única» en cuanto a la producción de imágenes en movimiento (Cogua et al. 17); ejemplo de esto se ve en los documentales *Perpetuum Mobile I, II y III* de la Universidad Javeriana (Traslaviña et al.), en los que se percibe un ánimo experimental y exploratorio, tanto en las narrativas como en las técnicas e incluso en el formato de proyección dentro de muchos de los ámbitos académicos tradicionales y nacientes en el nuevo milenio, a manera de retoma de los primeros intentos de principios de siglo xx [imagen 3] y, tal como menciona Lola Barreto, productora de animación:

En el momento en que la animación llega a tu vida, y cómo llega, influencia mucho en tú como la ves. A mí me llegó en un momento en que necesitaba, digamos, eficiencia y por encima del arte. Yo ahora valoro muchísimo el trabajo que es análogo, porque además es un arte que es ya muy escaso, tú lo puedes ver. En este momento si hay un software que, digamos, facilitaba, era un facilitador de la técnica, al mismo tiempo era un limitador de la técnica» (cit. en Traslaviña et al., *Perpetuum Mobile III*).

Esta perspectiva coincide con la concepción poética planteada por Wilhelm Dilthey, que presenta ideas como la construcción de la imagen a través de la historia, la que requiere el seccionamiento de los momentos culturales dominantes. Por lo tanto, una técnica o estilo se puede repetir y repetir, en otras ocasiones usarse a lo largo del tiempo de manera estable, pero en ambos casos se ajusta históricamente por el enfoque que se asume en un punto temporal específico. Esta condición conduce a una forma de apropiación relativa solo a esa parte del tiempo en particular.

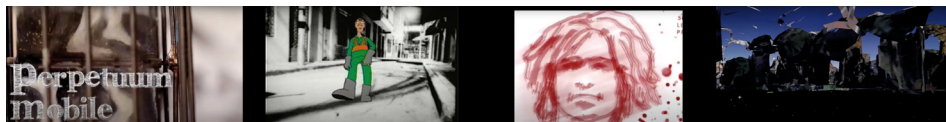


IMAGEN 3.

Fotogramas del documental *Perpetuum Mobile I*. Tomado de https://www.youtube.com/watch?v=2bxXB0EsHzU&ab_channel=AsistenciaparalaCreaci%C3%B3nArt%C3%ADstica

En el proceso de construcción del sentido de la obra poética, en el caso de la obra animada, la producción del animador obtiene un valor de «materialidad», ya que es un artefacto cultural percibido por el espectador que imbrica en su estructura elementos derivados no solo de su proceso de fabricación, sino de las creencias tanto del creador como del colectivo donde está inmerso. Esto revela que los componentes de la imagen interpretativa que más tarde entrarán en diálogo con la audiencia sintetizan un sentido de la realidad mediatizado y manipulado. Sin embargo, este sentido de realidad puede ser aplicable a la imagen animada, que se centra en la construcción derivada de la eliminación, acentuación o aplazamiento de la imagen y su creador (Dilthey 283-284),² así como factores como la interioridad del animador, que superpone su visión para coconstruir la intención narrativa y estética.

La teoría de Dilthey, desde esta perspectiva, es visible en la producción animada colombiana que presenta, en la mayoría de los casos, temas sobre los complejos problemas políticos y sociales que impactan el siglo pasado y su evolución en las últimas dos décadas. Así, se puede evidenciar que el principal corpus de producción animada en Colombia gira en torno al conflicto, la problemática del día a día de las personas, la pobreza en diferentes regiones del país y las necesidades de los individuos, donde un eje muy fuerte es lo documental, aunque llegue a mezclarse en ocasiones incluso con el concepto del realismo mágico que tanto ha trascendido en lo literario y lo cinematográfico a nivel nacional [imagen 4], tal como lo fue para Sergio Mejía, director de *3da2*, en entrevista personal:

El contexto político y social del país ha sido un influenciador fundamental. En primer lugar nuestro antecedente en la construcción documental nos dio la oportunidad de conocer diferentes contextos sociales, económicos y políticos en varias zonas del país y gracias a esto tuvimos la oportunidad de entender que hacer memoria, comunicar, sensibilizar, y contar nuestras historias desde la animación, no solo era posible, sino necesario, pues nuestra realidad puede ser tan dura que la animación por su características intrínsecas de abstracción y representación, permite contar cosas que la imagen real no es capaz de ilustrar.

² Un ejemplo de los elementos citados por Dilthey de la poética y vistos en la animación son películas como *Persépolis* (Satrapi y Paronnaud) y *Vals con Bashir* (Folman) que, como películas biográficas, sintetizan una realidad en la que los aspectos experimentados por los autores están matizados por una imagen con la que se puede identificar al espectador, y aunque muestra la crudeza de lo que ha sucedido, elevan a un estado de significado más complejo una dura realidad, que para el espectador puede ser más fácil de entender.



IMAGEN 4.

Mitú, Pequeñas voces y Cuentos de viejos. Tomado de <https://www.proimagenescolombia.com/>, <https://www.rtv.gov.co/> y <https://www.cinecorto.co/mitu/>

En las últimas dos décadas se pueden identificar más de 91 producciones que de alguna manera cruzan este enfoque documental partiendo desde diferentes naturalezas técnicas y comunicacionales (Guzmán-Ramírez y Aristizábal-Gómez, «Documentary Animation» 430).

Es así como, para poder vincular la definición de animación y la concepción de la poética, la animación debe desacoplarse; primero, de la idea de que es un arte menor, asociado culturalmente como un derivado de la cinematografía. En cambio, podría considerarse una tradición que tomó elementos de la imagen animada como un fenómeno, los principios técnicos de la fotografía y su exploración, y las posibilidades tecnológicas de la ingeniería para mostrar otra visión sobre la imagen dinámica (Cholodenko, «(The) Death» 12). A través del proceso creativo individual, la representación animada encarna la poética de la interrelación entre el animador y el momento histórico en el que existe. Esto genera un sentido personal de la realidad social que sobrepasa su propia dimensión personal y emerge a través de una imagen (móvil), que a su vez se proyecta (a través del dispositivo) con el fin de tener un impacto en sus propios contextos. En el ejercicio de crear, proyectar y experimentar, el artista-creador se ve afectado y reorienta constantemente los modos de comunicación utilizados, a fin de acercarse a sus contemporáneos, no solo para mostrar las entelequias que hacen orgulloso al colectivo, sino también para retratar las tensiones generadas, de cualquier naturaleza que sean, en las estructuras socioculturales acordadas. Se ven, en este caso, a través de su propio estilo, con la mayor posibilidad de crear una imagen (Dilthey), como muy a su manera lo evidencia Fernando Laverde en entrevista para el documental *Maestros de la animación en Colombia* (Andrade):

Ah el país de Bellaflor, el país de Bellaflor yo creo que es el mejor guion que yo haya podido escribir, es una película que como decía anteriormente fue muy difundida y muy apreciada por la gente, y mucha gente se quería apropiarse del tema, esto es lo que yo pienso, esto es lo que convine, no sé qué y era una película que finalmente exaltaba y promovía un poco a la revolución. Esa es la película que yo hasta el

momento considero, yo pude tener las complejidades de Cristóbal Colón, por ejemplo, pero es una película tan escueta, tan sencilla, tan de nuestro medio que me parece que desafortunadamente esa película está perdida, se perdió el negativo.

El animador como creador más que como operario

El concepto del animador como creador entonces emerge y está legitimado, y es visto como algo más que un simple técnico que reconstruye el proceso de dar vida a un objeto a través de la reproducción de las secuencias de imagen en un dispositivo (Dilthey 106; 210-230). El animador se convierte entonces en un actor que se enfoca sobre los procesos que implican la práctica de la *poiesis*, el acto creativo que implica un conocimiento como resultado de un trabajo –a veces lúdico o a veces procesal– con orígenes e impactos en la realidad de la sociedad. Este acto creativo se ejecuta en relación con objetos (actantes) que componen el *téchne*, los elementos que existen en la producción o la fabricación de materiales, movilizandó dinámicas culturales y sociales, y transformando las cosas naturales en objetos artificiales (Thomas y Buch 19-62). Los elementos actantes deben entablar siempre un diálogo entre las conductas y costumbres de los grupos de personas que tienen interés en lo común, generando colecciones de procesos y acciones que dan forma al *ethos* del colectivo (en este caso, donde surgen los sistemas animados), y el razonamiento, la palabra meditada, o en otras palabras el *logos*, que pretende ser construido por estas conductas (Herhuth 15), aspectos que nuevamente se encuentran visibles en el documental *Perpetuum Mobile*, pero en su segunda entrega, llamada «procesos creativos» (Traslaviña et al., *Perpetuum Mobile II*), y en el cual el animador y director Carlos Smith menciona:

La mayoría de los proyectos que hemos hecho nacen de algún tipo de inspiración que a veces es interna y a veces viene de afuera, o sea, a veces hay como una imagen que te entra y que se te queda en la cabeza y quieres hacer algo con eso, o a veces lees una historia que te parece fantástica para contar algo y construyes sobre eso. A veces las ideas llegan de cualquier lado, a veces alguien te cuenta algo, a veces una historia, a veces una imagen que se te mete en la cabeza, a veces y muy pocas veces, ese es un experimento que estamos haciendo ahorita... es un proyecto planeado... quieres algo para preescolar, tal edad, que necesitan... ahora estamos haciendo justo algo así, vamos a ver es un experimento, a ver si saliendo de otra parte que no sea el estómago, también funciona.

Una mejor focalización de estos elementos actantes es abordarlos como componentes no humanos (Cholodenko 9, 2009), tal como los ve Bruno Latour (*Reensamblar lo social* 69-176). Latour los define como «componentes del colectivo social que son modificadores y creadores de efectos», ya que desempeñan un papel importante en todas las prácticas culturales, incluidas las sociales y científicas, entre otras. Así, la animación

se convierte en un sistema de intercambio entre agentes con diferentes naturalezas, que definitivamente siempre generan algún tipo de influencia entre ellos (Herhuth 15).

En la medida en que una construcción poética de un determinado fenómeno comienza a consolidarse socialmente en un momento histórico determinado, la visión crítica y reflexiva que abarca esto debe surgir como un vínculo entre el animador, los componentes animados no humanos y el público. Esto forma una cadena de construcciones de representación no derivadas de la creación de un estilo artístico individual, sino más bien de una visión estética combinada y una discusión compartida con su propia entonación. Surge de la asociación de los innumerables tipos de representación que se producen en una sociedad, y que la definen culturalmente en el tiempo en que existen (Voloshinov 113-127).

La poética se concibe entonces como un acto de creación artística, o una teoría de hacer, a partir de las teorías de Paul Valéry (Brigante; Valéry), que atribuye la importancia y el valor de la obra artística en su propia construcción, permitiendo generar conocimiento a través del ejercicio práctico de la creación. En este sentido, los animadores colombianos no solo mejoran sus habilidades técnicas a través de pruebas y errores de forma iterativa, sino que pueden reconstruir sus visiones nacionales sobre identidad, memoria y sentido de la tierra y, en este caso, la evidencia de las problemáticas sociales son, en gran parte, un clamor que es reiterativo y da sentido a los diversos enfoques ficcionales, documentales o mixtos que se presentan, así como los nuevos soportes y formatos que dan pie a la forma de reproducción que se requiere actualmente.

Para Valéry, otro aspecto que define la importancia de la obra artística viene determinado por la relación con el público que la observa, porque la creación tiene sentido para extenderse adecuadamente a las personas, desde su vínculo empático o su funcionalidad práctica. Esta relación hace que la vida de la obra artística dependa directamente de la importancia que el público le otorgue, independientemente del autor.

Influencias de España, Francia y Argentina en la animación colombiana

En el desarrollo de una concepción poética de la animación, y más específicamente en Colombia, hablar de un solo tipo de influencia en el desarrollo de la producción animada colombiana es, en primera instancia, casi imposible. Grandes y conocidos animadores, como Walt Disney, Norman McLaren o Jirí Trnka, junto con influencias de países como Italia, Inglaterra, Alemania o Canadá, han tenido algún impacto, directa o indirectamente, en el método de producción de animación en Colombia. Sin embargo, países como España, Francia y Argentina han sido quizás los más constantes en su contribución de influencia visual y comercial. Esto se relaciona con la participación de su propio pueblo y la permanencia de sus propias empresas en producciones animadas y la generación en los procesos de desarrollo del sector de la animación en Colombia.



IMAGEN 5.

Comerciales animados colombianos. Tomado de https://www.youtube.com/watch?v=M5_A7fNMKgc,
<https://www.youtube.com/watch?v=BK3HWO3BxKY>

La empresa Corafilm –propiedad del francés Jean Balavoine– es «una de las pioneras extranjeras responsables del establecimiento de la animación y la producción comercial en Colombia» (Arce et al. 113). Balavoine, a través de artistas como los españoles Pedro Morán y José Carbonell, o el francés Robert Rosse, supervisó buena parte de la producción de animación comercial durante la década de 1960 en Colombia, a pesar de que Balavoine había realizado otras producciones documentales o de ficción en acción en vivo con su propia compañía. En el proceso de creación de productoras o estudios que desarrollaron la animación en la década de 1970, varios cineastas nacionales –como Nelson Ramírez o Juan Manuel Agudelo, entre otros– tomaron las riendas de la producción nacional. Pero, al mismo tiempo, el nombre de Alberto Badal se volvió tan importante como los mencionados anteriormente. Badal, cineasta español de origen catalán, tuvo experiencia en largometrajes animados como *El mago de los sueños* (Macián) y la serie animada *Mortadelo y Filemón* (Vara). Badal llegó a Colombia y estableció lo que entonces fue considerado como el segundo estudio de animación más grande del país (Andrade y Pedraza; Arce et al. 120). De la creatividad de Badal se produjeron muchos comerciales admirados y queridos por los colombianos, con el *Gigante de las Villas* y el *Pequeño Estómago de Alka-Seltzer* [imagen 5] contado entre ellos.³

A mediados de la década de 1970, los argentinos William Chignoli y Simón Feldman hicieron el cortometraje titulado *Caraballo mató un gallo* (Chignoli y Feldman), producido en los estudios Latino Cinema en Bogotá (Arce et al. 140-141;177). Juan Manuel Agudelo, con su estudio JMA, trabajó junto a Phillippe Massonat y Magdalena de Massonat, ambos de origen francés, durante la década de 1980. Consiguieron pro-

³ A nivel general, se hacen repositorios no oficiales de los antiguos comerciales del país, y se trata de un patrimonio cultural que con frecuencia ya no tiene más registro. En este caso, hay algunos videos producidos de forma independiente por individuos que se colocan en línea y se comparten públicamente. https://www.youtube.com/watch?v=UnKp2_000qQ

ductos animados de la más alta calidad, tanto en la línea de anuncios publicitarios como en producciones narrativas. Uno de los proyectos más memorables fue el desarrollo del piloto de la serie animada *Tolimenses Go West* (Agudelo et al.) que, aunque finalmente no se produjo, evidenció el trabajo conjunto entre ambas perspectivas, y la capacidad de trascender las fronteras temáticas y el uso de referencias de personajes nacionales en un contexto animado [imagen 6]. No cerraron su producción, y durante 1981 hicieron el cortometraje de dibujos animados *Emmanuel no tiene quien le escriba* (Massonat). En 1983 hicieron el cortometraje animado *Dónde hay payasos* (Massonat y Massonat) y luego *Canto a la Victoria* en 1987 (Massonat), integrando acción y animación en vivo (Andrade y Pedraza; Arce et al. 179-181).

Hasta este momento no se puede decir que existe una búsqueda de algún estilo propio o de una necesidad de una poética particular, más bien se trata de una respuesta práctica a un escenario de producción con unas técnicas y sistemas que vienen siendo trabajados con referencias foráneas y que en el país no tenían punto de contraste. Es así como el trabajo de Agudelo se ve muy similar al de *Mortadelo y Filemón* o a los *cartoon* norteamericanos en muchos sentidos, mientras que el estilo de los Massonat posee cierta estética europea experimental que aún no es muy fácil de apropiarse por los nacionales colombianos.

Uno de los grandes exponentes de la producción animada en Colombia, Fernando Laverde, tiene un vínculo muy estrecho con España y Argentina, tanto en su formación como animador como en los resultados de su larga y duradera carrera. En la década de 1960 viajó a Europa con su familia y trabajó con Enrique Nicanor en producciones animadas en España, lo que determinó su visión y posterior dedicación artística y profesional. A principios de la década de 1970, su formación como guionista en Buenos Aires le permitió comenzar su vida como cineasta con mayor confianza e independencia. Laverde comenzó un brillante periodo de producción, con los memorables títulos *En el país de Bellaflor*, *La pobre viejecita*, *Pepitas rojas* y *Cristóbal Colón*, entre otros.



IMAGEN 6.

Caraballo mató a un Gallo y *Los Tolimenses Go West*. Tomado de https://www.youtube.com/watch?v=puQ_3Kol7H4&ab_channel=wchignoli y https://www.youtube.com/watch?v=ngGsaxSsycY&ab_channel=Fundaci%C3%B3nPatrimonioF%C3%ADlmicoColombiano

Los tres primeros «tenían un contenido altamente político, pero, de alguna manera, ingenuo a la luz de los procesos actuales en lo social y lo audiovisual, y las producciones que se presentan actualmente» (Guzmán-Ramírez, *Diseño de movimiento* 38). Quizás en esto radicó su magia y la no persecución de su discurso en una época en la que podía costar la vida hablar en contra de un estamento altamente considerado de derecha ideológica y que perseguía sanguinariamente a sus detractores. El halo infantil de la animación que se tenía *per se*, y además la forma en la que Laverde abordó su relato, su estética y su *look and feel* llevado por completo a una relación con la ternura, lo bondadoso y lo simpático permitieron convertir sus producciones en un material apto para todo público y nada censurado en medio de las normativas conservadoras nacionales, a pesar de que se cuestionaba de manera crítica el intervencionismo y extractivismo extranjeros, el autoritarismo gubernamental, la codicia y corrupción de la política y las clases dirigentes, y la necesidad del colectivismo popular para lograr un estado ideal de nación. Una delegación enviada a Buenos Aires en 1984 permitió a Laverde ponerse en contacto con la productora argentina Eugenia Lettner y desarrollar después de múltiples viajes su tercer y último largometraje *Martín Fierro* (Laverde), con guion de Jorge Zuhair (León & León; Pedraza, 49–53).

Todos los títulos de Laverde fueron producidos usando *stop motion*, una de las técnicas con mayor desarrollo no solo en la época del maestro Laverde, sino con los herederos nacionales de su técnica con estudios de animación contemporáneos como Animaedro, Animado, Ecdysis Animation Studio y la Pájara Pinta, entre otros, donde quizás su «materialidad» es lo que le ha permitido ese impacto y notoriedad, en una relación muy directa con la «física» de la situación social nacional y las posibilidades que ofrece desde su plástica [imagen 7], tomando en sus temáticas visiones surrealistas, profundas y a veces bastante oscuras de la realidad, llevando al espectador a lugares cercanos a sus miedos más profundos, así como a zonas de su psique que lo conectan con temores, visiones de sí mismo y de los demás, al igual que con la realidad escabrosa que rodea la nación, pero con la que hay que luchar infatigablemente para poder salir adelante.

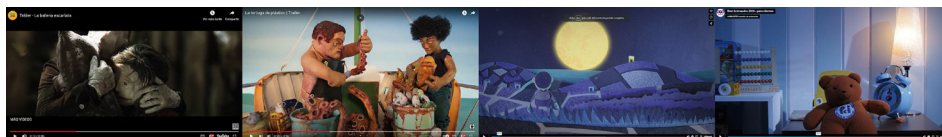


IMAGEN 7.

La ballena Escarlata, La tortuga de plástico, fragmento de *Cuentos de viejos*, reel Animaedro.

Tomado de <https://www.retinalatina.org/video/la-ballena-escarlata/>, https://www.youtube.com/watch?v=TPSo7ava3zo&ab_channel=RTVCPlay, <https://lapajarpinta.co/portafolio/victorino-y-la-luz-de-la-luna-cuentos-de-viejos/> y <https://vimeo.com/392770286>



IMAGEN 8.

Fotogramas de *El siguiente programa*, *Blanca y pura* y *Betty Toons*. Tomado de <https://cartelurbano.com/historias/el-siguiente-programa-animacion-colombia-santiago-moure-martin-de-francisco>

Durante la década de 1990, la inclusión de la tecnología digital en el panorama nacional y muchos otros factores condicionados de carácter social y económico cambiaron el camino de la producción de animación en Colombia. Los argentinos Hernán y Diego Zajec comenzaron su productora, Conexión Creativa, trabajando con software y buscando nuevas formas de producción. Consiguieron no solo trabajar en comerciales y publicidad, sino que también desarrollaron la icónica serie de televisión colombiana *El siguiente programa* (Gaira y Creativa), con lazos profundamente arraigados en los irreverentes *Beavis y Butt-Head* de MTV. Más tarde lograron otras producciones [imagen 8] como *Blanca y pura* (Creativa) y *Betty Toons* (Creativa) (Andrade y Pedraza). *El siguiente programa* se convirtió en un ícono popular de la crítica hacia la política y la farándula colombiana encarnados en los personajes de Santiago Moure y Martín de Francisco, reduciendo la calidad del trazo de manera intencionada, tanto por tiempos de producción como por identidad estética, siendo un elemento más de ironía mordaz en la apuesta narrativa que cuestionaba los «macondianos» ires y venires de la realidad colombiana. De ese mismo corte surge *Blanca y pura*, un juego de palabras alrededor del negocio de la cocaína y de la bonanza que eso crea, pero también del horror e inmundicia en la que viven quienes orbitan bajo su yugo.

Otro de los grandes animadores a nivel nacional es Carlos Smith, cuyo viaje está vinculado a un tiempo durante su estancia en Barcelona cuando se convirtió en profesor y coordinador académico del Máster en Animación de la Universidad Pompeu Fabra. Su trabajo en Barcelona fue visto en la producción de *Los hijos del agua* para el pabellón español en ExpoZaragoza'08 (Smith). En 2009 fundó Hierro Animación, una empresa con fuertes lazos con España, y realizó producciones como *Migrópolis*, una serie creada por Karolina Villarraga para televisión que contó con el apoyo de RTVC Señal Colombia. Más tarde, en colaboración con Laura Piaggio y Marcelo Dematei, produjo la serie animada *Cuento de viejos* (Dematei y Smith) y *Mostros afechantes* (Dematei), ambas también coproducidas y lanzadas por Señal Colombia [imagen 9]. Carlos Smith, en entrevista dentro de *Perpetuum Mobile II*, menciona:

Desde hace rato que yo tengo como una [...] metido en la cabeza de que la animación es una de las maneras más fuertes que uno tiene para agarrar a la realidad, o sea es un espejo muy poderoso la animación. Yo hago como una línea en lo

que hemos hecho, sobre quien es Smith para trabajar sobre la ciudad, y ocurrían las cosas al interior de la ciudad... como que todo el tiempo ha habido algo allí con la animación y el documental o con las acciones del gesto real que me gusta mucho, me gusta mucho esa posibilidad que tiene la animación como de atravesar un poquito lo real, hablar de lo real, pero desde un punto de vista que a veces es más objetivo que la realidad misma. Específicamente tengo como todo un trabajo que no he acabado de investigación sobre animación y lo horrible, lo llamo yo, que es cómo la animación puede hablar de las cosas más fuertes de la realidad humana, en nuestro caso del conflicto, de la guerra, de las mutilaciones, de todas estas cosas que puede hablar la animación, y yo tengo una teoría que es sobre lo que trabajo ,y es que cuando uno hace algo así en animación, algo tan fuerte, tan crudo en animación, supera un poco la barrera del asco que te echa para atrás y te hace cerrar los ojos y hace que la relación con el contenido sea más cerebral, está la emoción, pero la reacción no es física, y al no tener esa reacción física de rechazo, pienso que la animación permite que te entre un poquito el veneno más fuerte en la cabeza, y eso me parece que es una posibilidad que tiene la animación (Traslaviña et al.).

Desde la creación poética en el ámbito colombiano el dibujo caricaturesco, la exageración y la fantasía han sido otro de los ejes que han creado espacio, pero sobre todo desde los ámbitos más comerciales, alineándose con tendencias internacionales y funcionales en cuanto a líneas y manejos de producción. En estos sentidos no hay tanto una apropiación muy individual, sino que se obedece a cánones que permitan un impacto que pueda ser redituable incluso a nivel internacional.



IMAGEN 9.

Fotogramas *Migrópolis* y *Mostros afechantes*.
Tomado de <https://www.hierro.tv/>

El surgimiento de estudios teóricos y críticos de la animación colombiana

Además de las influencias externas, tanto con la inclusión de los procesos de trabajo en la animación, las formas de enseñar el fenómeno animado o el vínculo en los procesos de coproducción que impactan el desarrollo interno de la producción animada, es importante destacar el camino que ha tenido la producción académica en Colombia, tanto desde una perspectiva histórica como teórica. Investigadores de todo el país han trabajado en torno a múltiples temas, algunos técnicos, otros más teóricos, dando lugar a diferentes tipos de conocimientos que identifican el desarrollo teórico, historiográfico o crítico.

El primer documento desarrollado oficialmente en el país se tituló los *Cuadernos del Cine Colombiano n° 15* (León y León), y realiza una revisión biográfica en forma de entrevista con el director Fernando Laverde, denotando su experiencia al convertirse en uno de los principales exponentes de la producción animada colombiana. Laverde estableció un patrón especial para su contenido militante contra la interferencia extranjera, así como la defensa del medioambiente, además de ser quizás uno de los cineastas más prolíficos a nivel nacional.

Los otros documentos ubicados en la sección fundacional son *Las artes plásticas en el cine animado de Carlos Santa* (Vega Herrera), proyecto de grado que enfatiza en la concepción plástica y artística que tiene este realizador en particular y la forma en la que, a través del propio proceso creativo, genera conceptos y conocimiento vinculado a la esencia misma de la animación. El documental *Maestros de la animación en Colombia* (Andrade)⁴ e *Historia del cine de animación en Colombia (1926-2010)* (Andrade y Pedraza) son iniciativas planteadas por el realizador Óscar Andrade en una etapa de desarrollo que, impulsada por las becas del Ministerio de Cultura, permitieron desarrollar estos productos dentro del marco de investigación audiovisual. Son recopilaciones y entrevistas documentales que se convierten en las primeras compilaciones semiestructuradas de las producciones y animadores nacionales, en donde se generan trazabilidades, inquietudes del panorama del sector en su momento y se conciben como una primera manera de generar un acervo discursivo que pusiera de manifiesto el resurgimiento de la animación en el país.

El primer documento estructurado y publicado como investigación formal surge al interior de la Universidad Jorge Tadeo Lozano y se llama *La animación en Colombia hasta finales de los años 80* (Arce et al.). En cierta medida, replantea los postulados presentados por Andrade en el 2008, y no solo se limita a hacer una recopilación

4 Si bien la datación del documental por Proimágenes Colombia lo ubica en el 2003, su caracterización parece estar mal datada pues la fecha de la investigación de la que se deriva se encuentra entre el 2008 y 2009. Este aspecto no puede ser corroborado por el mismo documental pues en los créditos nunca se encontró la fecha. Sin embargo, como la única referencia existente es el dato mencionado, se mantiene hasta que no se haga el proceso de corroboración. A pesar de esto, el documento no pierde su carácter fundacional.

cronológica y descriptiva de las producciones animadas desde principios del siglo xx, sino que contextualiza las condiciones sociopolíticas del país y cómo estas inciden en los procesos de realización del área de la animación. Es un documento que surge en el año 2013 y, si bien es posterior a otros textos, su marco de contenido es quizás el primer constructo riguroso de la producción animada durante todo el siglo xx, sentando las bases de las concepciones discursivas para el siglo xxi.

Este libro permite un desarrollo secundario, a manera de artículo en el 2014, que sintetiza los postulados principales de la investigación y las formas de abordaje que se dieron en el terreno de la indagación histórica. El artículo se inscribe dentro de los *Cuadernos de Cine Colombiano* (Cinemateca Distrital), con el título de «La animación colombiana durante el siglo xx : Una historia en Construcción» (Arce).

Más allá de los textos fundacionales de la animación colombiana, una mirada a la poética desde la reflexión

A partir de la revisión de la literatura extranjera sobre los sistemas tradicionales de producción de animación, se puede percibir que existe una brecha de conocimiento relacionada con la producción de animación en la realidad industrial y comercial en Colombia, y esto se refleja no solo en los documentos fundacionales antes mencionados, sino también en otros textos como: *Panorama de la industria de la animación en Colombia para nuevos realizadores* (Melo Morales), *Inicio y consolidación del campo de creación del cortometraje de animación en Colombia: Creación, producción, circulación y recepción de las obras de cortometraje animado de ficción en Colombia (1972 - 1992)* (Arce), y *Animación: Más allá de la técnica. La forma como carácter constitutivo de la narrativa* (Castrillón Ayerbe). Estos documentos presentan las condiciones, dificultades, metodologías y marcos para la producción de animación con los que un artista se encuentra en Colombia en el momento de crear un producto audiovisual animado a partir de la visión de un estudiante de pregrado o desde la perspectiva para la investigación dentro de la academia.

Por otro lado, en Colombia comenzó un interés por fenómenos que rodean la animación o interactúan con ella, como el sonido o el marco del dispositivo. En este sentido, existen los artículos «A manera de introducción: una mirada al pasado» (Santa); «Voces y susurros: sobre algunos usos narrativos del sonido en la animación colombiana» (Conde), y «Animación expandida y otras articulaciones contemporáneas» (Cogua) que retoman preguntas sobre los límites de la animación y como es a su vez un universo en expansión. Estos textos evidencian el carácter exploratorio de los realizadores colombianos en relación con la animación y su visión de una posible poética en dicho sentido.

Existen textos que se esfuerzan por contextualizar al lector, no solo sobre los orígenes históricos de la animación en un sentido amplio, sino en términos de la evolución y producción de animación en Colombia desde diferentes perspectivas como las

dificultades de producción, las políticas complejas, la comprensión social y el consumo de la animación, entre otras. En este campo se localizan los artículos: «Produciendo animación en Colombia. Fernando Laverde: valiente, terco y soñador» (Pedraza), y el «Inventario parcial del cine de animación colombiano» (Colmenares). Además, abordan en muchos casos análisis en torno a los resultados plásticos y estéticos, tanto como los procesos narrativos y contextuales de los productos creados en el entorno doméstico. Este tipo de análisis identifica, tangencialmente, aspectos poéticos como se abordan en este artículo, y cómo se conecta con los procesos de creación artística dentro de la producción de animación colombiana. Esto puede generar vínculos contextuales en relación con las formas plásticas de representación que identifican a este colectivo social en un momento diferente de la historia.

En una dirección más orientada hacia la reflexión teórica sobre la animación como componente fundamental de la cultura, y basados en las cualidades de la imagen vistas desde perspectivas antropológicas, semióticas, sociológicas y filosóficas, otros artículos incluyen «Las potencias de la imagen animada» (Durán) y «Las dinámicas plástico-mecánicas en la creación de personajes y acting para la generación de appeal» (Guzmán-Ramírez y Aristizábal-Gómez). Los textos incluyen teorías, postulados y dimensiones en relación con el fenómeno animado y su concepción.

Actores, actantes y asociaciones del proceso animado

Lo anteriormente discutido sobre el empoderamiento cultural, los resultados poéticos y los desarrollos de la creación artística entran en juego en los procesos que transforman la práctica de la animación en un sistema tecnológico, que implican sistemas artesanales y tecnológicos como los propuestos por Miguel Ángel Quintanilla (2-3). En otras palabras, el proceso de animación se entiende como un escenario para la interacción poética en el que una serie de objetos en sus atributos formales (posición, escala, textura, color y lógica física, por ejemplo) toman acción a través de la medición de diferentes grupos de herramientas técnicas (sistemas, mecanismos y estructuras de implementación) con la intención de «construir» las unidades estáticas que más tarde componen el artefacto audiovisual animado (Erick Patrick, cit. en Traslaviña et al, *Perpetuum Mobile I*).

Desde el punto de vista de Bruno Latour (*Reensamblar lo social* 215-216), estos objetos y herramientas se definen como actantes que establecen un proceso dialéctico con el actor con el fin de desarrollar un nuevo grupo de asociaciones, derivado de las acciones generadas entre los dos. Acciones como esta permiten que la idea narrativa del animador se exprese o interprete de acuerdo con las posibilidades plásticas que permite la técnica. Las acciones y relaciones entre actores y actantes son presentadas por Latour como «proposiciones». Para Latour, una «proposición» puede modificar sus propias condiciones de importancia y significado a través del proceso de interacción, viéndose

en este caso como entidades del fenómeno animado inscrito dentro de un marco tecnológico específico, este es el caso de elevar las tecnologías digitales dentro de diferentes técnicas de animación e inserción de nuevos materiales para el desarrollo de personajes, accesorios y entornos (Latour, *La esperanza de pandora* 169; Thomas y Buch 79-99).

Por lo tanto, se observa que en la elección que el animador tiene sobre las asociaciones y capacidades actantes que comienzan a surgir para reflejar su idea, tanto los objetos como las técnicas dan a la idea un nuevo significado. Sugieren rutas de acción que proponen una simetría e intercambio de roles entre actores y actantes. Estos «afectan directamente a la visión plástica del creador, debido a las posibilidades, limitaciones o negociaciones que surgen en el momento del acto creativo», como se menciona repetidamente en el documental *Perpetuum Mobile II - Procesos creativos* (Traslaviña et al.), y que determinan gran parte de la mirada de los animadores colombianos; miradas que tienen que ver con un sentido específico que se tiene de la realidad, de la sensibilidad frente a una historia, frente a una visión de mundo que ha sido truncado por muchos espectros de dolor y máscaras que modifican la percepción de lo que es lo verdadero, pero que no hace que dejen de luchar por llevar a sus coterráneos un poco de sentido de humanidad, tal como lo dice el director y animador Carlos Santa en entrevista personal:

La animación puede ser la manera de dejar pedazos de vida en una cinta. Es como lo más filosófico, la posibilidad de dejar un pequeño registro humano en una cinta, pero más técnicamente si es la intención, con la que estoy de acuerdo completamente, es la posibilidad de la dimensión del tiempo en las artes plásticas, es equivalente al uso de la perspectiva en el Renacimiento, es una dimensión adicional que encuentra la plástica que es la posibilidad del movimiento de los objetos, y no detener las imágenes, sino de detener la secuencia, es entender que las cosas en el mundo están concatenadas de alguna manera.

Estos procesos de intercambio de habilidades no surgen simultáneamente a través de un solo momento de inspiración poética. Las diferentes asociaciones que surgen en el sistema tecnológico son producto de vínculos entre prácticas creativas, enfoques experimentales, uso de técnicas y tecnologías mixtas, y adquisición de nuevos focos de producción, entre otros. Todo esto evoluciona como las fuentes de origen. Por lo tanto, estas fuentes se enmarcan en diferentes procesos culturales derivados de la relación entre un momento histórico específico y la realidad, conformado por un colectivo social y su espíritu (Herhuth 12; Montoya Santamaría 69-76; Sanín Santamaría 61). En el marco de la investigación de este artículo, los vínculos generados entre las personas dentro de una cultura y las situaciones de su contexto, se ve a través de campos que convergen simultáneamente, aportando nuevos elementos para la composición de un proceso creativo desde sus perspectivas (en el caso colombiano, las situaciones hablan de desigualdad social y económica, conflictos de guerra interno y brechas tecnológicas heredadas de cinco siglos de conquista extranjera); dichos campos son:

- ♦ **Cultura técnica y tecnológica:** en este caso, desde el desarrollo improvisado de tecnologías hasta la apropiación mixta de procesos foráneos es parte de la dinámica nacional, dándole cierto talante exploratorio a muchas de las producciones.
- ♦ **Arte:** nuevamente existe una suerte de tendencia a tratar de imitar desde el dibujo y la pintura muchos patrones eurocentristas o norteamericanos en mayor medida, sin embargo, la estética del *stop motion* parece tener sus propios patrones, sin que se caiga en los símiles de producciones extranjeras.
- ♦ **Ideologías, narrativas y mitos:** desde la mirada de realismo mágico hasta los mitos propios de la reivindicación social, la libertad popular, la paz y el respeto por la tierra son elementos importantes en la construcción de la poética colombiana principalmente.

Estos tres aspectos afectan directamente a la formación de artefactos que, como dice Klaus Krippendorff (17), mientras poseen vínculos explícitos con momentos pasados, son el resultado de su propia evolución histórica, y existen como vigorizadores del albedrío entre el *logos* colectivo prevaleciente y los individuos que pertenecen a él, que promueven nuevas fronteras del desarrollo social y cultural (Quintanilla 45; Sanín Santamaría, 61).

Artefactura, un escenario para entender los procesos animados

Desde la cultura técnica y tecnológica, se está entendiendo la dinámica de la construcción cultural en un sentido tanto convergente como divergente, hasta el punto de que las personas pueden llegar a buscar la solución de sus propios problemas a través de sistemas artificiales (Montoya Santamaría 69-76; Quintanilla 6; Thomas y Buch 101-145). Esta forma de negociación influye en la producción de artefactos tecnológicos que permiten al animador intervenir en el flujo de producción animado, desde la concepción hasta la proyección audiovisual. Los artefactos tecnológicos, por lo tanto, dan cuenta de los diálogos sociales generados por múltiples partes colectivas, que, para su consenso, validan la existencia de una técnica o tecnología, teniendo en cuenta la relevancia estructural, funcional y comunicativa (Latour, *La esperanza de pandora*; Quintanilla; Sanín Santamaría).

Con estas percepciones de validación social sobre la animación como sistema tecnológico en mente, y debido a un aumento del sector profesional, mercados y consumidores en el área audiovisual, en Colombia se detecta una preocupación por la construcción de propuestas que permitan la comprensión del fenómeno animado.

Sin embargo, su comprensión se logra desde un enfoque en que se une lo técnico y el análisis de este aspecto, en relación con la imagen animada y sus diversas expresiones contemporáneas. Este es el caso en el texto *Diseño de animación: Análisis de la animación en nuevos medios de comunicación desde la perspectiva del diseño* (Agredo Ramos), que más tarde se ve resumido en un capítulo de un libro a manera de divulgación del proyecto que toma una mirada evaluativa a la producción de animación interactiva en Internet, y busca relacionar el fenómeno animado con otras corrientes comunicativas y tecnológicas presentes a nivel internacional.

A nivel nacional también existe un documento con énfasis concreto en el desarrollo del sector de la animación industrial colombiana llamado *Guía de buenas prácticas de calidad internacional para la industria de animación Digital identificadas y documentadas como referente para la empresa colombiana* (Vivelab Manizales). El documento basa su construcción en la revisión de los sistemas de producción existentes en los flujos de producción y en las posibles rutas para la formación de una industria de animación en Colombia. En este sentido, se desarrollan los textos de Jesús Alejandro Guzmán Ramírez llamados «El flujo de trabajo como relato de la producción animada colombiana» y «Una metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto», en los que se detalla una preocupación más relacionada con las particularidades operativas en relación con las condiciones en las que se desarrollan las producciones animadas colombianas y cómo finalmente afectan las propuestas plásticas y técnicas en Colombia.

Desde una perspectiva menos tecnológica, en el campo del arte, los nuevos resultados plásticos dentro del audiovisual animado surgen permanentemente en forma de artefactos estéticos, siendo la aportación expresiva, que corresponde a la evidencia de un colectivo para mostrar la forma en que uno se siente y se representa a sí mismo. Las diversas soluciones artísticas vistas a través de los artefactos estéticos anteriormente mencionados pueden ser reinterpretadas, mezcladas o segmentadas de acuerdo con el momento histórico y los requisitos de existencia que estas soluciones imponen al estilo del artista. Esta solución al mismo tiempo debe interactuar con diferentes artefactos tecnológicos para encontrar una forma adecuada de representación, como en el caso de la aclamada película *Loving Vincent* de Dorota Kobiela y Hugh Welchman.

En el caso del campo de las ideologías, las narrativas y los mitos, los artefactos emergen principalmente de carácter semántico. Los artefactos semánticos son una fuente de construcciones culturales que surgen de las narrativas, historias y los orígenes de un colectivo, resultado de las interacciones entre miembros de estas o diferentes culturas, pero que construyen los contenidos con los que un colectivo evoluciona y se reconstruye, como sucede en el caso de la *Banshee* europea, que en Sudamérica muta al mito mestizo de la *Llorona*, que ya ha sido motivo de guiones para la televisión y la animación. Este contenido se convierte en el marco discursivo de la información cultural, nutriendo los procesos literarios y de escritura que conforman la producción animada en las dimensiones sintáctica, semántica y pragmática de los artefactos comunicativos (Sanín Santamaría 20-23).

Una vez que el animador interactúa con todos los tipos de artefactos mencionados, a través de los actores involucrados en el sistema de animación tecnológica, es posible ver la interacción entre actores (personas) y actantes (objetos) más simétricamente a través de la figura de agentes humanos y no humanos. Esto es posible porque ambos tipos de agentes se convierten en componentes fundamentales del colectivo social, cumpliendo una tarea como modificadores y creadores de efectos culturales, negociando relaciones de influencia entre ellos y hacia el colectivo (Cholodenko, «Animation (Theory)» 9; Herhuth 15; Latour, *Reensamblar lo social* 81-135; 137-258).

Este doble significado material-etéreo, que surge en la estrecha relación entre el componente no humano creado con los individuos con los que interactúa, y que involucra los tres campos antes mencionados (cultura técnica y tecnológica; arte; e ideologías, narrativas y mitos), consiste en el concepto *factiche* (Latour, *La esperanza de pandora* 319-331). Esto significa que los individuos que pertenecen a un colectivo no solo asumen la funcionalidad de un objeto, sino que también atribuyen a su existencia elementos personales o eminentemente emocionales, incluso en un sentido a veces mágico.

En el caso colombiano, la tradición latinoamericana relaciona constantemente mitos, supersticiones y procesos pragmáticos a diario, influyendo en casi todos los aspectos de la vida cotidiana. En este sentido, los procesos de construcción narrativa son muy importantes en la generación de la idea de cohesión dentro de los colectivos de esta región, facilitando la ficción y construcción del mundo narrativo como una forma de representación que complementa o valida *factichizaciones* en una vida cotidiana [figura 1].

La artefactura, entonces, es un escenario en el que la animación se inscribe dentro del concepto de diseño de movimiento, que es un proceso que debe planificarse, deconstruirse y reinterpretarse para responder a una intención simbólica, icónica, narrativa, creativa y testimonial específica (Durán 37-44) conformada en la construcción preexpresiva fragmentada de cada acción (Sierra Monsalve 184), pero que conduce en sí misma a una imagen en movimiento que puede ser difícil de medir como un elemento animado aislado. Una vez compilado, sin embargo, se ajusta al producto del proceso de movimiento que fue diseñado a partir de la economía del movimiento, ritmo, equilibrio y precisión, mencionado por Picon-Vallin (Sierra Monsalve 82) en los pasos previos a la visualización.

El concepto de la artefactura surge como una manera de dar forma a las interacciones y componentes del proceso de creación en torno a una pieza animada y la relación subyacente que existe entre ella y el público que la observa. En esta medida, este concepto que se presenta se aleja de la idea «formulística» de un flujo de trabajo y se centra en las relaciones y actores que surgen dentro del proceso creativo.

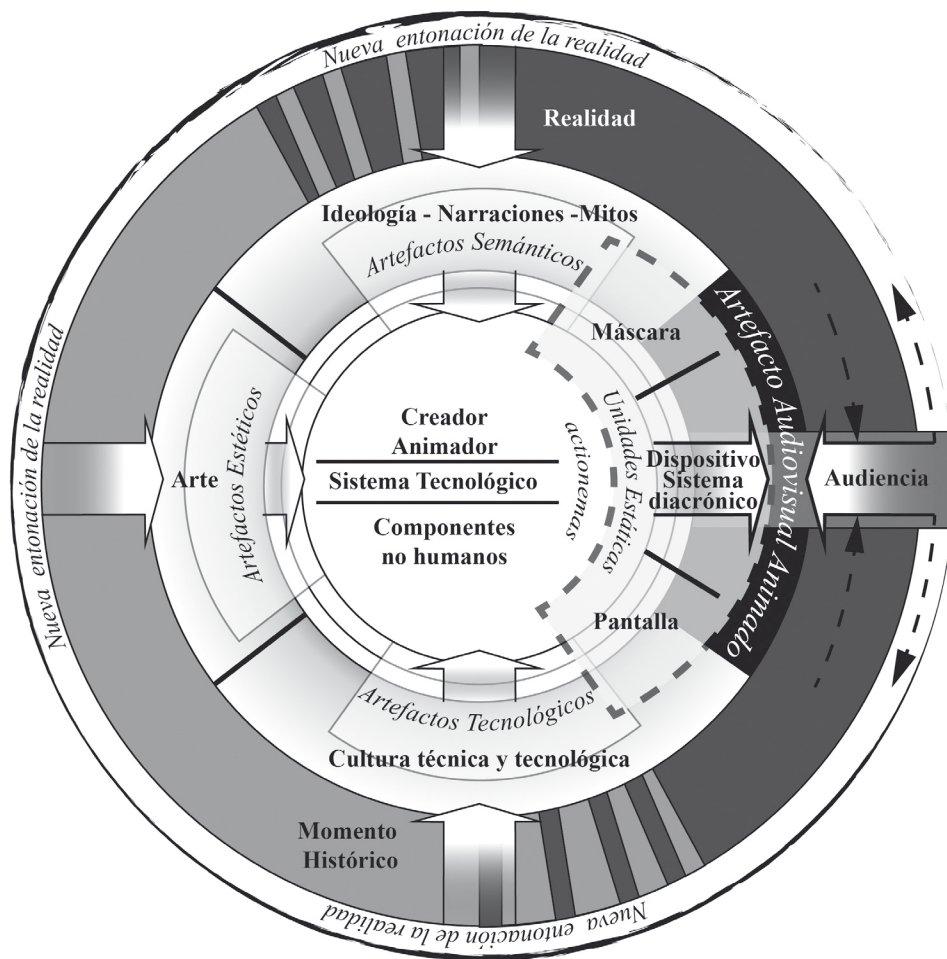


FIGURA 1.
El proceso de artefactura en la animación (2018).
Gráfico desarrollado por el autor.

Para la animación, visto como un sistema para la creación de imagen en movimiento, la artefactura es de valor directo como propuesta en la medida en que los componentes no humanos, que poseen una materialidad en el momento de la creación, así como en el origen cultural del que emergen, interactúan de manera directa con los creadores como insumos y fuente de inspiración a su vez. En la artefactura, el uso de sistemas tecnológicos en el acto de animación tiene como objetivo superar el hecho mecánico, y emergen las proyecciones pertenecientes a la cultura que el animador utiliza desde un momento histórico determinado.

La artefactura en el caso colombiano

Considerar la posición anterior supera la concepción mecánica de la práctica, y enfocarse en el acto de hacer y cómo esto identifica a un colectivo (algo claramente enfatizado en el panorama interno, y en contraste, aparentemente ausente de las propuestas teóricas independientes de los investigadores colombianos) es el fuerte énfasis sobre los procesos sociales crítico-reflexivos, lo que representa finalmente la realidad doméstica a través de la animación que quizás no es tan evidente en otras latitudes, y que para el caso colombiano es casi una norma en la mayoría del contenido creado, donde la excepción es el material desligado de dichas realidades y que se dedica a una ficcionalización fantástica destinada al simple entretenimiento. Los artículos relacionados en esta sección: «Una aproximación “violentológica” a la animación colombiana reciente» (Sosa 2014), «Animación colombiana clasificada (PG-13)» (Ríos Arce) y «Animación hecha por mujeres. Un territorio en construcción» (Traslaviña y Rojas), son textos que discuten temas que no solo conciernen a investigadores, sino también múltiples esferas sociales y políticas en Colombia.

En estos textos se pueden encontrar destacados trabajos relacionados sobre exponentes reconocidos de la animación colombiana como María Arteaga con su cortometraje animado *Corte eléctrico*, inscrito en la categoría de suspenso, que presenta la extraña cadena de acontecimientos que rodean la desaparición de una estrella pop a manos de un asesino cuya fachada es un salón de peluquería. Jairo Carrillo y Óscar Andrade con el cortometraje que más tarde se convertiría en el largometraje *Pequeñas voces*, una producción documental animada que recrea las historias de los niños sobrevivientes del conflicto armado colombiano y su proceso para lograr la nueva vida que deben emprender. Y, por último, Carlos Santa con sus memorables *Los extraños presagios de León Prozak* [imagen 10], una pieza surrealista de animación de autor que cuestiona las metanarrativas que componen la sociedad actual, que compra la conciencia de los individuos y corta sus sueños y posibilidades de creer en la magia.



IMAGEN 10.

Fotogramas *Corte eléctrico*, *Pequeñas voces* y *Los extraños presagios de León Prozak*. Tomado de <https://www.youtube.com/watch?v=XwOtMvxFyZs> <https://www.tiempodecine.co/web/pesadillas-infantiles/>, y <https://www.retinalatina.org/video/los-extranos-presagios-de-leon-prozak/>

Estos tres productos audiovisuales cuentan historias relacionadas con la violencia y la desaparición de tres propuestas plásticas y técnicas totalmente diferentes «en una alegoría a este fenómeno de la realidad histórica colombiana. Cabe señalar que, en los tres casos, los desaparecidos siguen desaparecidos al final de la historia» (Sosa 107).

También se abordan referencias fuertes a las desigualdades sociales presentadas por Fernando Laverde, pero en un formato relacionado con una audiencia infantil, a pesar de tener un contenido militante con un punto de vista socialista y una fuerte tendencia a la crítica política. Desde una perspectiva más artística, las imposiciones de los contextos urbanos y culturales de una sociedad exigente y de una visión humana oscura se retratan de nuevo a través de los ojos de Carlos Santa con sus obras *La selva oscura* y *El pasajero de la Noche* (Santa y García Matamoros)[imagen 11]; siendo un perfil técnico experimental, otra de las grandes fuentes de desarrollo estético y técnico de la animación colombiana, cuando se trata de animación propia y no de desarrollo maquilado para terceros, evidenciando una tendencia a salirse de patrones comerciales, *mainstream* o de plataformas corporativas, lo que ha limitado la exposición y divulgación del ya de por sí maltrecho mercado de la animación nacional. Otras y otros cineastas representativos de la lista con un trabajo que puede ser ubicado en este espectro son, por ejemplo, Juan Camilo González, Carlos Osuna, Andrés Barrientos, María Paulina Ponce, Adriana Copete, Juan Manuel Acuña y Sergio Mejía.

Por último, los tres resultados audiovisuales de la investigación «Animación como medio de creación para las artes visuales», denominado *Perpetuum Mobile I - Espacio y tiempo*, *Perpetuum Mobile II - Procesos creativos* y *Perpetuum Mobile III - Tecnología y creación* (Traslaviña et al.) se encuentran en esta misma categoría. Estos buscan evidenciar desde el punto de vista de diferentes directores y creadores conceptos fundamentales en la animación, cruzando percepciones y experiencias en el contexto particular de cada entrevistado.

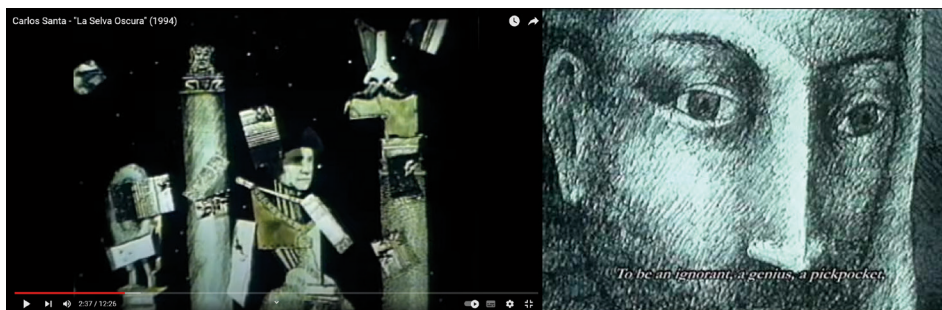


IMAGEN 11.

Fotogramas *La selva oscura* y *El pasajero de la noche*. Tomado de https://www.youtube.com/watch?v=1Cc4CrHUX6A&ab_channel=MoebiusAnimaci%C3%B3n, y <https://www.cinecorto.co/el-pasajero-de-la-noche/>

Con esta visión sobre la relevancia del acto de creación para el artista, y la reflexión creadora de este múltiple espectro de resultados de técnicas, artefactos audiovisuales y contenidos, en animación el animador como artista muere en su estado anterior, donde su creación no había generado una respuesta cultural. Una vez expuesta la creación ante los espectadores renuncia a su realidad, así el animador emerge como un nuevo individuo a través de su creación (relación ser-objeto temporal), y se convierte en un tema diferente que evolucionó dentro del proceso de creación de todas las partes de la producción animada (Montoya Santamaría 69-76; Sanín Santamaría 61), una vez que las unidades estáticas son vistas como una imagen en movimiento por el público para el que está destinada. Esta imagen en movimiento es el artefacto audiovisual que ha extraído elementos de su creador, recibiendo la delegación de transmitir la esencia del animador que se revela a través de la máscara-pantalla que es el dispositivo diacrónico. Esto permite al público verse reflejado y expuesto en su propia entonación, donde el movimiento ofrece la verosimilitud necesaria para que el artificio de «la ilusión de movimiento» se deje a un lado, y para apropiarse del artefacto audiovisual como representativo de su propia realidad (Pikkov 114).⁵

Conclusiones

A partir del análisis de las referencias teóricas y la revisión del estado del arte, se puede observar que el campo de la animación en Colombia presenta una línea creciente de desarrollo de reflexión teórica. Así es como se ha realizado una recopilación bibliográfica y documental para abordar la construcción histórica, teórica y crítica del fenómeno animado, evidenciando que una posible idea de poética enmarcada dentro de la investigación del problema, los temas y los contextos que hay dentro de él está empezando a consolidarse dentro de la animación colombiana. Sin embargo, también se observa que los factores políticos, económicos y sociales hacen difícil establecer de manera determinada una industria animada en el país.

Aunque forma parte de un marco temporal que se define a partir de 2010, no se puede ignorar la formación investigadora que se ha desarrollado previamente en el contexto nacional. Se puede determinar en primera instancia que la mayor parte de la investigación en el campo de la animación en Colombia ha carecido, en términos generales, de fuentes rigurosas de desarrollo en el campo en la mayor parte de la producción en el siglo xx, siendo de interés solo en las últimas dos décadas del periodo.

5 En el caso colombiano, hay una serie de fuentes que son muestras del concepto de artefactura, ya que hay una postura de producción, reflexión y estética con respecto a la concepción de la animación. Es así como, desde el punto de vista académico, la Universidad Nacional de Colombia, en su programa de Especialización en Animación, logra este propósito en cuanto a la caracterización, debido a su cercanía al cine. La Universidad Javeriana imagina el acercamiento a la animación de las artes a través de su certificado en animación experimental. En el caso de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, la propuesta se arraiga en el proceso de diseño, a través de su programa de Realización en Animación. Del mismo modo, es Carlos Santa quien, a través de su proceso de producción, no solo genera un producto audiovisual con una plástica muy personal, sino que también refleja, durante el propio proceso, el significado que esto tendrá para el público (Andrade, *Loop*; Vega Herrera).

Durante los años 1990 y 2010 se localizan tímidos bocetos de la construcción teórica o crítica de la animación, que más tarde se recogen de una manera más concentrada a partir de 2010, al mismo tiempo que las políticas estatales declaradas a favor de promover el campo de la animación.

Lo anterior muestra que Colombia está en proceso de entender formas animadas desde los puntos de vista plástico, político, económico, tecnológico y discursivo, visualizando e identificando los productos en el área animada para estructurar un sentido particular de nación a través de diversos métodos de «hacer movimiento». Asimismo, la mediación entre las necesidades sociales y las contribuciones, que un sector como la animación genera para el crecimiento económico de un país, se percibe sin abandonar la capacidad de cuestionar la realidad colectiva, y evitando dar paso, cuando sea posible, a agentes específicos con intenciones contrarias a intereses comunes. Y esto, especialmente, en un momento tan crítico, tanto a nivel social como político, en Colombia.

Es así que hablar de una poética de la animación consolidada es complejo, pues si bien hay indicadores de propuesta estilísticas, ideológicas y hasta tecnológicas, aún persisten numerosas tensiones, diferencias, influencias y fuerzas que, aunque se han ido depurando, permiten vislumbrar una incipiente identidad general, incluso en las propuestas más comerciales o aquellas orientadas al desarrollo maquilado para el exterior. Esta identidad lucha por consolidarse y transformar al sector, pasando de un estado de crecimiento a establecerse como una industria capaz de conformar un espacio de exploración no solo técnica o laboral, sino también conceptual y profundamente identitaria.

Referencias

- Agredo Ramos, A. F. *Diseño de animación: Análisis de la animación en nuevos medios de comunicación desde la perspectiva del diseño*. Universidad de Caldas, 2010.
- Agudelo, J. M., P. Massonat y M. de Massonat. *Tolimenses Go West*, 1980.
- Andrade, Ó. *Cine colombiano: Maestros de la animación en Colombia | Proimágenes Colombia*. Proimágenes Colombia, 2003. http://www.proimagenescolombia.com/secciones/cine_colombiano/peliculas_colombianas/pelicula_plantilla.php?id_pelicula=427
- . *Loop. Entrevista exclusiva Gordo, Calvo y Bajito*. Loop, 2012. https://www.loop.la/noticia.php?noticia_id=123
- Andrade, Ó. y J. M. Pedraza. «Historia del cine de animación en Colombia (1926-2008)». *Cinémas d'Amérique Latine*, n° 16, 2008, pp. 149-159. Doi: <https://doi.org/10.4000/cinelatino.2246>
- Arce, R. *Inicio y consolidación del campo de creación del cortometraje de animación en Colombia: Creación, producción, circulación y recepción de las obras de cortometraje animado de ficción en Colombia (1972 - 1992)*. Universidad Jorge Tadeo Lozano, 2012.

- —. «La animación colombiana durante el siglo xx: una historia en construcción». *Cuadernos de Cine Colombiano n° 20. Animación en Colombia: Una historia en movimiento*, n° 20, 2014, pp. 21-34. <https://idartesencasa.gov.co/artes-audiovisuales/libros/cuadernos-de-cine-colombiano-no-20-animacion-en-colombia-una-historia-en>
- Arce, R., C. Sánchez y Ó Velásquez. *La animación en Colombia hasta finales de los años 80*, editado por Andrés Londoño Londoño. Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, 2013. <https://www.utadeo.edu.co/es/publicacion/libro/publicaciones/235/la-animacion-en-colombia-hasta-finales-de-los-anos-80>
- Arteaga, M. *Corte Eléctrico*, 2008. <http://www.cinecorto.co/corte-electrico-2/>
- Bendazzi, G. *Defining Animation - A Proposal*. Festival of Film Animation Olomouc, 2007. <https://www.taylorfrancis.com/chapters/mono/10.1201/9781003098973-4/defining-animation-giannalberto-bendazzi>
- Brigante, A. M. «La teoría de la acción poética de Paul Valéry». *Pensamiento*, vol. 68, n° 256, 2012, pp. 273-286.
- Carrillo, J. y Ó. Andrade. *Pequeñas Voces*. Cinecolor S. A., 2011. http://www.proimagenescolombia.com/secciones/cine_colombiano/peliculas_colombianas/pelicula_plantilla.php?id_pelicula=1913
- Castrillón Ayerbe, M. J. *Animación: más allá de la técnica. La forma como carácter constitutiva de la narrativa*. Pontificia Universidad Javeriana, 2013.
- Chignoli, W. y Simón Feldman. *Caraballo mató un gallo*, 1976.
- Cholodenko, A. «Animation (Theory) as the Poematic: A Reply to the Cognitivists». *Animation Studies*, vol. 4, 2009, pp. 1-16. <http://journal.animationstudies.org/wp-content/uploads/2009/02/ASVol4Art1ACholodenko.pdf>
- —. «(The) Death (of) the Animator, or: The Felicity of Felix - Part II: A Difficulty in the Path of Animation Studies». *Animation Studies*, vol. 2, parte II, 2007, pp. 9-16.
- Cinemateca Distrital - Gerencia de Artes Audiovisuales - Idartes. *Cuadernos de Cine Colombiano n° 20. Animación en Colombia : una historia en movimiento*, n° 20, 2014, p. 180. Cinemateca Distrital de Bogotá. http://www.cinematecadistrital.gov.co/sites/default/files/mediateca/Cuaderno_No_20_Animacion.pdf
- Cogua, C. «Animación expandida y otras articulaciones contemporáneas». *Cuadernos de Cine Colombiano n° 20. Animación en Colombia: Una historia en movimiento*, n° 20, 2014, 113-122. http://www.cinematecadistrital.gov.co/sites/default/files/mediateca/Cuaderno_No_20_Animacion.pdf
- Cogua, C., Ó. Andrade, C. E. Smith Róvira, J. M. Pedraza, P. A. Zuluaga, R. Arce, M. Durán, J. A. Conde, F. D. Ríos Arce, C. A. Manrique Clavijo y C. Santa. *Estudios sobre animación en Colombia - Acrobacias en la línea de tiempo*, editado por C. Cogua, 1ª ed. Editorial Pontificia Universidad Javeriana, 2017.
- Colmenares, J. «Inventario parcial de cine de animación colombiano». *Cuadernos de Cine Colombiano n° 20. Animación en Colombia: Una historia en movimiento*, n° 20, 2014, pp. 136-173. <https://idartesencasa.gov.co/artes-audiovisuales/libros/cuadernos-de-cine-colombiano-no-20-animacion-en-colombia-una-historia-en>

- Conde, J. A. «Voces y susurros: sobre algunos usos narrativos del sonido en la animación colombiana». *Cuadernos de Cine Colombiano n° 20. Animación en Colombia: Una historia en movimiento*, n° 20, 2014, pp. 87-102. <https://idartesencasa.gov.co/artes-audiovisuales/libros/cuadernos-de-cine-colombiano-no-20-animacion-en-colombia-una-historia-en>
- Creativa, C. *Betty Toons*. RCN T.V., 2002.
- . *Blanca y pura*. RCN T.V., 1999.
- Dematei, M. *Mostros afechantes*. Señal Colombia, 2017.
- Dematei, M. y C. Smith. *Cuentos de Viejos*. Señal Colombia, 2012.
- Dilthey, W. *Poética. La imaginación del poeta - las tres épocas de la estética moderna y su problema actual*, 1ª ed. Editorial Losada, 2007.
- Durán, M. «Las potencias de la imagen animada». *Cuadernos de Cine Colombiano n° 20. Animación en Colombia: Una historia en movimiento*, n°20, 2014, pp. 35-45. <http://www.cinematecadistrital.gov.co/node/256>
- Folman, A. *Vals con Bashir*. Sony Pictures, 2008.
- Gaira y C. Creativa. *El siguiente programa*. Cenpro TV, 1997.
- Guzmán-Ramírez, J. A. *Diseño de movimiento: la práctica de animación como generadora de conocimiento*. Editorial EAFIT, 2023.
- . «El flujo de trabajo como relato de la producción animada colombiana». *Cuadernos de Cine Colombiano n° 20. Animación en Colombia: Una historia en movimiento*, n° 20, 2014, pp. 73-86. http://www.cinematecadistrital.gov.co/sites/default/files/mediateca/Cuaderno_No_20_Animacion.pdf
- . «Una metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto. A Methodology for Creating Characters from Concept Design». *Iconofacto*, vol. 12, n° 18, 2016, pp. 96-117. <http://hdl.handle.net/20.500.11912/7508>. <https://doi.org/10.18566/iconofac.v12n18.a06>
- Guzmán-Ramírez, J. A. y D. Aristizábal-Gómez. «Las dinámicas plástico-mecánicas en la creación de personajes y acting para la generación de appeal». *Arte, Individuo y Sociedad*, vol. 30, n° 2, 2018, pp. 395-414. <https://doi.org/10.5209/ARIS.57382>
- . «Documentary Animation, State of the Art of a Colombian Audiovisual Commitment». *Kepes*, vol. 19, n° 26, 2022, pp. 409-436. <https://doi.org/10.17151/kepes.2022.19.26.13>
- Herhuth, E. «The Politics of Animation and the Animation of Politics». *Animation: An Interdisciplinary Journal*, vol. 11, n° 1, 2016, pp. 4-22. <https://doi.org/10.1177/1746847715624581>
- Kobiela, D. y H. Welchman. *Loving Vincent*, 2017.
- Krippendorff, K. «An Exploration of Artificiality». *Artifact*, vol. 1, n° 2, 2007, pp. 17-22. <https://doi.org/10.1080/17493460600610848>
- Latour, B. *La esperanza de pandora - Ensayos sobre la realidad de los Estudios de la Ciencia*, 1ª ed. Editorial Gedisa, 2001.

- —. *Reensamblar lo social: una introducción a la teoría del actor-red*, 1ª ed. Ediciones Manantial, 2008.
- Laverde, F. (1983). *Cristóbal Colón*. Zona A Ltda., 1983.
- —. *En el país de Bellaflor*. 1972.
- —. *La pobre viejecita*. 1978.
- —. *Martín Fierro*. Zona A Ltda., 1989.
- —. *Pepitas Rojas*. 1979.
- León, A. y León, W. No. 15 *Fernando Laverde. Cuadernos de Cine Colombiano | Cinemateca Distrital*. Cinemateca Distrital, feb. 1985. <https://idartesencasa.gov.co/artes-audiovisuales/libros/cuadernos-de-cine-colombiano-primera-epoca-no-15-fernando-laverde>
- Macián, F. *El mago de los sueños*, 1966.
- Martínez Velasco, A. *Garras de oro*. Cali Films, 1926.
- Massonat, M. de. *Canto a la victoria*, 1987.
- —. *Emmanuela no tiene quien le escriba*. Menqueteba Producciones, 1981.
- Massonat, M. de y P. Massonat. *Donde hay payasos*, 1983.
- Melo Morales, J. B. *Panorama de la industria de la animación en Colombia para nuevos realizadores*. Pontificia Universidad Javeriana, 2010. <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/5439/tesis437.pdf?sequence=1>
- Montoya Santamaría, J. W. (2011). «Tecnociencia y racionalidad en el mundo contemporáneo». *Trilogía - Revista Ciencia, Tecnología y Sociedad*, n° 4, 2011, pp. 69-76.
- Pedraza, J. M. (2014). «Produciendo animación en Colombia. Fernando Laverde: valiente, terco y soñador». *Cuadernos de Cine Colombiano n° 20. Animación en Colombia: Una historia en movimiento*, n° 20, 2014, pp. 47-57. <https://idartesencasa.gov.co/artes-audiovisuales/libros/cuadernos-de-cine-colombiano-no-20-animacion-en-colombia-una-historia-en>
- Pikkov, Ü. *Animasophy. Theoretical Writings on the Animated Film*, editado por Richard Adang, 1ª ed. Estonian Academy of Arts, Department of Animation, 2010. https://www.academia.edu/1125873/Animasophy_Theoretical_writings_on_the_animated_film?auto=download
- Quintanilla, M. Á. «Técnica y cultura». *Teorema*, vol. 17, n° 3, 1998, pp. 49-69. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4253305>
- Ríos Arce, F. D. (2014). «Animación colombiana clasificada (PG-13)». *Cuadernos de Cine Colombiano n° 20. Animación en Colombia: Una historia en movimiento*, n° 20, 2014, pp. 123-135.
- Sanín Santamaría, J. D. *Estéticas del consumo. Configuraciones de la cultura material*, 2006.
- Santa, C. «A manera de introducción. Una mirada al pasado». *Cuadernos de Cine Colombiano n° 20. Animación en Colombia: Una historia en movimiento*, n° 20, 2014, pp. 9-20. <https://idartesencasa.gov.co/artes-audiovisuales/libros/cuadernos-de-cine-colombiano-no-20-animacion-en-colombia-una-historia-en>
- —. *La selva oscura*, 1994. <http://moebiusanimacion.com/videos/142-selva/>

- —. *Los extraños presagios de León Prozak*, 2010. <https://vimeo.com/59801192>
- Santa, C. y M. García Matamoros. *El pasajero de la noche*. Zona A Ltda., 1988. <https://vimeo.com/214589623>
- Satrapi, M. y V. Paronnaud. *Persépolis*. Sony Pictures, 2008. <http://www.sonypictures.com/movies/persepolis/>
- Sierra Monsalve, S. H. *Acciones Corporales Dinámicas. Metodología del movimiento físico para intérpretes escénicos inspirada en el Principio de Alteración del Equilibrio*. Universitat Autònoma de Barcelona, 2015.
- Smith, C. *Los hijos del agua*. Sociedad Estatal para Exposiciones Internacionales (SEEI), 2008.
- Sosa, D. H. «Una aproximación “violentológica” a la animación colombiana reciente». *Cuadernos de Cine Colombiano n° 20. Animación en Colombia: Una historia en movimiento*, n° 20, 2014, pp. 103-112. <https://idartesencasa.gov.co/artes-audiovisuales/libros/cuadernos-de-cine-colombiano-no-20-animacion-en-colombia-una-historia-en>
- Thomas, H. y A. Buch, A. *Actos, actores y artefactos. Sociología de la tecnología*, 1ª ed. Editorial Universidad Nacional de Quilmes, 2013.
- Traslaviña, C y B. Rojas. «Animación hecha por mujeres. Un territorio en construcción». *Cuadernos de Cine Colombiano n° 20. Animación en Colombia: Una historia en movimiento*, n° 20, 2014, pp. 59-72.
- Traslaviña, C., M. Durán y G. A. Martínez. *Perpetuum Mobile I - Espacio y tiempo*. Catálogo de Obras Artísticas Pontificia Universidad Javeriana, 2013. <http://catalogodeobras.javeriana.edu.co/catalogodeobras/items/show/76>
- Traslaviña, C., M. Durán y G. A. Martínez. *Perpetuum Mobile II - Procesos creativos*. Catálogo de Obras Artísticas Pontificia Universidad Javeriana, 2015. <http://catalogodeobras.javeriana.edu.co/catalogodeobras/items/show/76>
- Traslaviña, C., M. Durán y G. A. Martínez. *Perpetuum Mobile III - Tecnología y creación*. Catálogo de Obras Artísticas Pontificia Universidad Javeriana, 2015. <http://catalogodeobras.javeriana.edu.co/catalogodeobras/items/show/77>
- Universidad Jorge Tadeo Lozano. *Documento maestro para registro calificado realización en animación*, 2016.
- Valéry, P. *Teoría poética y estética*. Visor Distribuciones, 1990.
- Vara, R. *Mortadelo y Filemón: El armario del tiempo*. Estudios Vara, 1971.
- Vega Herrera, V. M. (1993). *Las artes plásticas en el cine animado de Carlos Santa*. Universidad de la Sabana, 1993.
- Villarraga, K. *Migrópolis*. RTVC, 2011.
- Vivelab Manizales. *Guía de buenas prácticas de calidad internacional para la industria de animación digital. identificadas y documentadas como referente para la empresa colombiana*, vol. 1, 2014. <https://otdi.radcolombia.org/node/9156>
- Voloshinov, V. «La palabra en la vida y la palabra en la poesía. Hacia una poética sociológica». *Hacia una filosofía del acto ético. De los borradores y otros escritos*, editado por M. Bajtín. Anthropos Editorial del Hombre, 1997, pp. 106-137.