

REIAL ACADÈMIA DE BELLES ARTS DE SANT SEBASTIÀ

LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS AL SERVICIO DE LA ANIMACIÓN

Discurso de toma de posesión de Juan Montes de Oca como  
académico de número el día 22 de mayo de 2008

Ilustrísimas señoras académicas, ilustrísimos señores académicos, señoras y señores:

En primer lugar quisiera agradecer el reconocimiento que se me brinda invitándome a ocupar un lugar entre tantas personalidades ilustres y admiradas como las que integran esta Real Academia de Bellas Artes de Sant Sebastià.

Mis sentimientos son, por una parte de gran sorpresa y por otra, de profundo orgullo y felicidad al recibir, de esta Institución, el ofrecimiento de formar parte de ella. Por ello quisiera expresar mi agradecimiento en nombre de todos los que desarrollamos nuestros trabajos e ilusiones en la creación utilizando las herramientas tecnológicas. Con este nombramiento, una Institución como esta Real Academia reconoce el trabajo de todos ellos al abrir sus puertas al mundo tecnológico tan alejado, tradicionalmente, de las artes que esta entidad ha representado hasta el momento.

Quisiera extender también este reconocimiento a todos los que, a lo largo de estos últimos 20 años, me han acompañado en el difícil pero, a la vez ilusionante, camino de introducir las Nuevas Tecnologías en la creación audiovisual a través de la animación.

Considero este nombramiento como una fuerte apuesta de la Real Academia por avanzar con los tiempos actuales; decisión que dignifica a todos sus miembros y representa un ejemplo que, seguro, porque cae por su propio peso, seguirán el resto de Academias de Bellas Artes.

Por otro lado, este nombramiento hace recaer, en mi persona, el gran honor, pero también, la gran responsabilidad, de ocupar el lugar dejado en la Academia, ya hace algunos años, por Pedro Quetglas Ferrer, por todos conocidos con el seudónimo XAM, dibujante, pintor, grabador, profesor y crítico de arte, en esencia, un gran artista polifacético, que se hizo acreedor de un gran prestigio y reconocimiento, tanto a nivel internacional como, muchas veces muy difícil de conseguir, a nivel local.

Para acabar con esta introducción, quiero agradecer a los Sres. académicos Ramón Canet y Miquel Alenyar, haber sido los promotores, con sus nombres y gran prestigio, de mi candidatura a esta Real Academia.

En la actualidad la animación es tan cercana a nosotros que forma parte de nuestro entorno cotidiano. Constituye parte del lenguaje visual de los medios. Ya sea en cine, video, televisión, ordenador, móvil y bajo la forma de largometrajes, cortometrajes, videojuegos, documentales, simulaciones, anuncios, espacios de continuidad, material educativo, presentaciones, etc, la animación está siempre presente en nuestro alrededor y aún así, NO realizamos reflexión alguna sobre su historia, su técnica y todo aquello que la conforma detrás de la pantalla.

Por ello, quiero comenzar puntualizando que los orígenes del término “animación” los encontramos en el lexema, de origen latín, *anima*, que significa “alma”. Así pues, podríamos traducir “animar” como "dotar de alma" o “dar vida”, pudiendo deducir de ello un poder sobrenatural del animador. Obviamente no es así, la animación es posible gracias, no a un poder divino, sino a las peculiaridades de nuestra percepción visual. Tenemos por un lado, el llamado fenómeno PHI (ilusión óptica instada por el cerebro que provoca la percepción de una sucesión de estímulos visuales independientes como un único estímulo visual continuo). Y por otro lado tenemos la PERSISTENCIA RETINIANA, por la cual todo estímulo visual permanece durante un breve instante de tiempo en nuestra retina para poder ser almacenado y relacionado con el siguiente estímulo. Conjugando ambos fenómenos se adquiere la sensación del movimiento falseado por nuestros sentidos, es decir, la secuencia de imágenes de un movimiento, visualizadas a partir de una determinada velocidad, es percibida como un movimiento continuo. Sobre ello, a la pregunta *¿Veinticuatro mentiras por segundo?*, en referencia a los 24 fotogramas que constituyen un segundo en cine, el director de cine Jean Luc Godard dijo: *“La fotografía es verdad. Y el cine es verdad 24 veces por segundo”*.

Aunque existe un gran paralelismo entre el cine de imagen real y el cine de animación, convendría matizar que mientras el fundamento del cine de imagen real es la descomposición del movimiento en una secuencia de imágenes; en el cine de animación no existe un movimiento previo sino que éste se simula produciendo las imágenes, una a una, a través de dibujos, modelos, objetos, ... Ambos son productos, no de un descubrimiento puntual, sino de una evolución lenta y pausada en el tiempo, derivada de la confluencia de investigaciones, observaciones y hallazgos

elaborados a partir de un complejo entramado de creencias, relatos, culturas, ciencia y formas de entretenimiento.

La idea de representar la vida, y más concretamente de recrear el movimiento, ha sido una constante en el hombre desde los tiempos más remotos: nuestros primitivos ancestros, a través de las pinturas rupestres, plasmaban animales con seis patas para emular el movimiento. En la civilización persa, 5200 años de antigüedad, se ubica la primera animación de la historia pintada en un cuenco de cerámica. En el antiguo Egipto encontramos múltiples muestras de representación de las fases del movimiento. Los griegos ya conocían los principios de la cámara oscura, fundamento de la fotografía y el cine: Aristóteles afirmaba que practicando un pequeño orificio sobre la pared de una habitación oscura, un haz luminoso dibujaría, sobre la pared opuesta, la imagen invertida del exterior. Desde China arriban las sombras de siluetas representando el sistema más primigenio de proyección. Leonardo Da Vinci, en su estudio de las proporciones de la figura humana, mostraba diferentes posiciones de las extremidades. Con la linterna mágica, en el s. XVII, se consigue llevar a cabo la proyección de las imágenes o dibujos que representaban los diferentes estadios del movimiento, consolidándose como el espectáculo visual, anterior al cine, más popular y duradero: 250 años de uso continuado. Ya en el siglo XIX, además de producirse el nacimiento de la fotografía, y a partir del postulado del “Principio de la persistencia de la visión”, surgieron innumerables artilugios ópticos, como el taumatropo, el zootropo y el praxinoscopio, entre muchos otros. Artilugios que recreaban la ilusión del movimiento a partir de un conjunto de dibujos. La segunda mitad de este siglo, tan prolífico en el precine, se caracterizó por la gran cantidad de esfuerzos dedicados a lograr la captura y proyección de imágenes en movimiento, culminando con la invención, en 1895, del cinematógrafo, de la mano de los hermanos Lumière. Este hecho supuso el nacimiento del cine de imagen real como espectáculo de masas. No obstante, deberemos esperar 11 años más, una vez desarrollada la tecnología necesaria, para que en 1906, James Stuart Blackton (considerado el padre de la animación americana) realizase la primera película de animación de la historia: *Fases humorísticas de caras divertidas*. Con esta producción la animación empezó su corto pero intenso itinerario. Durante las primeras décadas del siglo XX, los pioneros de la animación (Emile Cohl, Segundo de Chomón, Winsor McCay, John Bray, Pat Sullivan, Earl Hurd, hermanos Fleischer, Otto Mesmer y Walt Disney, entre otros), con gran esfuerzo, empeño e ingenio,

construyeron, a través de sus obras y del desarrollo de una tecnología tradicional, los pilares y cimientos en los que, hoy en día, sigue sustentándose toda animación; pilares que han permitido que a lo largo del siglo pasado la animación se haya convertido en uno de los sectores económicos más importantes de nuestra sociedad.

Paralelamente a la evolución de la animación tradicional (también llamada animación clásica), en 1951, en el MIT (Instituto de Tecnología de Massachussets - EEUU) se logró desarrollar el primer ordenador capaz de visualizar gráficos en un terminal de video: ello representaba el comienzo de la Infografía, término que identifica al área informática que aglutina los gráficos e imágenes generadas y/o manipuladas por ordenador, y por lo tanto, también representaba el nacimiento de las Nuevas Tecnologías, de la mano de la herramienta informática, en pro de la creación audiovisual. Los inicios fueron muy lentos y difíciles, sobre todo por las limitadas prestaciones de los recursos informáticos de la época. No obstante, en las décadas de los sesenta y setenta se lograron grandes avances que supusieron el comienzo de la implantación de la nueva herramienta tecnológica en nuestra sociedad, encarnada principalmente, en aquellos tiempos, por entidades gubernamentales y centros de investigación, industriales y militares. La infografía se hacía cada vez más versátil a través de las innumerables aplicaciones en las que se utilizaba, de las cuales, la creación audiovisual representaba solo una pequeña porción debido, en gran parte, a la lejanía en la que se encontraba el mundo artístico. La creación usando la herramienta informática se reservaba únicamente a científicos e ingenieros de laboratorios tecnológicos. No obstante, las Nuevas Tecnologías empezaron, a finales de los setenta, a ser reconocidas como una nueva herramienta de creación artística. Hasta entonces la animación, debido a los requerimientos técnicos que precisaba, se había expresado tímidamente a través del nuevo espectro tecnológico. Es a partir de la década de los ochenta cuando, de la mano de la publicidad y el cine, las nuevas herramientas tecnológicas experimentan un desarrollo asombroso en pro de la creación audiovisual, en general, y de la animación, en particular. Aún en la actualidad, este desarrollo sigue su curso trepidante, haciendo del binomio Animación-Nuevas Tecnologías un ente inseparable.

A día de hoy, las Nuevas Tecnologías ya han escrito muchas páginas brillantes en el libro de la creación audiovisual y de la animación; no obstante, si hay que resaltar lo más importante logrado con la herramienta informática al servicio de la creación artística es, desde mi punto de vista y sin duda alguna, la DEMOCRATIZACIÓN de la misma. Todo ello empezó a fraguarse en la década de los ochenta, auspiciado en primera instancia, por la tendencia a la baja del coste de los equipos informáticos, tendencia que hoy en día continúa y que tuvo su mayor impacto en la segunda mitad de los noventa, cuando los ordenadores personales entraron como protagonistas en el juego de la creación tecnológica. Esto condujo, por un lado, a la generalización de la creación en plataformas tecnológicas mucho más simples, económicas y accesibles y por otro lado, al aumento exponencial de la piratería de programas de creación artística, facilitando un acceso directo a ellos. Por otro lado, la tendencia a la ergonomía en las interfaces de aplicaciones infográficas también ha constituido un factor muy importante para lograr el uso generalizado de las herramientas informáticas en disciplinas artísticas. Antes de los ochenta la creación tecnológica estaba solo al alcance de unos pocos privilegiados; algo análogo a lo que ha sucedido siempre en el mundo de la creación artística tradicional, es decir, por un lado están aquellos tocados por el dedo divino de la genialidad y el talento artístico y por otro, aquellos que sin poseer grandes habilidades para la creación, han tenido la complacencia de poder recibir una formación artística. Ambos grupos han conformado y conforman el espectro de los elegidos para realizar arte. Hoy en día (y desgraciadamente solo podemos hablar de nuestro agraciado mundo occidental, ya que en el resto están por otras cuestiones) podemos afirmar con total rotundidad, que las puertas de la creación artística están abiertas para todo aquel que las quiera cruzar, y ello gracias a las Nuevas Tecnologías.

Por otro lado, las prestaciones tecnológicas permiten superar deficiencias en las habilidades técnicas para la creación, es decir, hoy podemos, a través de un programa informático, trazar sin saber trazar, colorear sin saber colorear, dibujar en perspectiva sin saber dibujar en perspectiva y así otros muchos casos. No obstante, este fenómeno no está relegado únicamente a la herramienta tecnológica, también sucede y ha sucedido lo mismo con las herramientas tradicionales: el compás, por ejemplo, ayuda a trazar un círculo a aquellos que no lo pueden trazar a mano alzada y bien, al final ¿qué es más importante, el círculo o cómo éste se ha

trazado?. No obstante, esta subsanación de falta de habilidades técnicas, por parte de la herramienta informática, es considerada por algunas corrientes tradicionalistas, como ejemplo de degradación artística. Mi reflexión al respecto es clara y rotunda: uno de los grandes defectos de la condición humana es la ceguera voluntaria o auto impuesta, es decir, el no querer ver más allá de lo que uno quiere ver o de lo que a uno le interesa ver. Qué más da si una obra artística ha sido creada, fundamentalmente, gracias a las cualidades del artista o gracias a la herramienta que ha aportado al artista las habilidades técnicas de las que carecía; lo importante, en definitiva, es que la obra se ha creado y por lo tanto existe y, existe para los demás, es decir, para todos nosotros. Hagamos el esfuerzo de imaginar, emulando a Lennon, un mundo dónde todos pudiésemos crear obras de arte, imaginemos un mundo dónde todos pudiésemos hablar a través de nuestras creaciones, imaginemos, en definitiva, un mundo dónde todos fuésemos artistas. Quizás sería maravilloso, quizás una locura, quizás el arte ya no sería arte, pero, en realidad, ¿qué es el arte? la obra o la herramienta.

Hasta ahora hemos fundamentado la democratización únicamente en el acto de crear, de realizar, pero, ¿de qué sirve una obra, por mucho valor artístico que pueda tener, si está condenada a no ser contemplada, visionada, disfrutada, compartida, ... ? ¿de qué sirve la democratización en lo que se refiere a la realización de una creación artística si ésta sólo existirá en el entorno acotado de su creador? Hasta la llegada de Internet, sólo las animaciones realizadas en el sector profesional tenían, y no todas, la seguridad de ser exhibidas a través de los medios de visualización existentes entonces como el cine, la TV y el video. La gran mayoría del resto de animaciones, al igual que pasaba con el resto de creaciones audiovisuales, estaban relegadas a no existir más allá de su realización. Internet ha supuesto el fin de todo ello, con Internet cualquier animación, en particular, y cualquier realización audiovisual, en general, puede ser compartida y disfrutada, y en muchos casos, padecida, por un gran aforo, en muchas ocasiones, de densidades mucho más grandes que las de los canales de visualización tradicionales. Con Internet, muchas reglas de juego de la creación artística han cambiado, están cambiando y cambiarán, al representar un universo en constante evolución; con ella se ha alcanzado la democratización de la creación artística en su esencia más pura.

No obstante, esta democratización que han permitido las Nuevas Tecnologías en la creación audiovisual, además de no ser suficiente, debe hacer reflexionar al sistema al que compete (conformado principalmente por los profesionales del medio, las Instituciones gubernamentales y las instituciones docentes) sobre la toma de medidas necesarias para conseguir una generalización del uso de la animación, así como de otras áreas de creación audiovisual, con todas las garantías necesarias. Pretender creer que el acceso a las herramientas es todo lo que se requiere para que alguien pueda realizar una animación es pretender, si me permiten la analogía, que todos pudiésemos recorrer el mundo pilotando nuestra propia avioneta, sencillamente porque nuestro poder adquisitivo nos lo permita, sin más, sin formación previa, ni en el manejo de una avioneta ni en las normas de aviación. Sería una locura ¿no?; pues bien, lo que está ocurriendo en la animación, como en otras áreas de creación, salvando las distancias de la analogía, es exactamente esto, una locura, una locura consentida por todas las entidades con alguna responsabilidad en el tema, una locura que ha ido agravándose desde hace más de 20 años. El fácil acceso a las herramientas tecnológicas de animación hace que muchos se adentren solos, sin nociones de la herramienta y lo que es peor, sin ninguna base de conocimiento de las multidisciplinas que definen una área como ésta, disciplinas tales como la narrativa audiovisual, la guionización, el diseño, la anatomía, la interpretación, el movimiento, el color, la iluminación, etc. Y todo porque existe la idea, totalmente falsa, de que solo con el ordenador y con programas informáticos podemos convertirnos en verdaderos maestros del género y, no hay nada más lejos de la realidad. Todo esto lo podemos ver de una manera más cotidiana y repetitiva en una área muy cercana a la animación: la realización audiovisual de imagen real: ¿quién no ha tenido que sufrir, en la visita a familiares o amigos, la visualización de la magnífica realización de video de boda o de las últimas vacaciones?; todo un compendio de desastres visuales y de narrativa, surgidos de la apuesta por la utilización de herramientas sin preparación ni formación alguna. Con todo ello, expresado si cabe con cierta ironía, no se pretende demonizar a los *Spielbergs* o *Disneys* domésticos, los cuales han puesto todos sus esfuerzos e ilusiones en ello, sino al sistema, anteriormente aludido, responsable de una falta total de involucración en la formación de las Nuevas Tecnologías para que todos podamos beneficiarnos de ellas en todas sus dimensiones y con todas las garantías. ¿Cómo es posible que una área de creación audiovisual como la animación, que representa, en la actualidad, uno de los sectores económicos

más importantes del mundo, no disponga de cauces e itinerarios oficiales de formación?, ¿cómo es posible que la demanda profesional de la animación no sea tenida en cuenta, por las instituciones responsables, a través de la normalización de unos estudios de animación que conlleven a la formación oficial de especialistas?, ¿cómo es posible que, aprovechando la pasividad de las autoridades correspondientes, estén haciendo el agosto múltiples centros, de dudosa profesionalidad, realizando formación en animación de forma claramente deficitaria y en algunos casos, escandalosa, rozando incluso, los límites del fraude? y, ¿cómo es posible que las Nuevas Tecnologías para la creación audiovisual en general y para la animación en particular, se encuentren todavía en su mínima expresión dentro los estudios superiores de BBAA? Desde mi posición como docente no acabo de entender esta situación, de total incoherencia en la que se encuentra la formación de la animación, situación similar a la de otras áreas de creación audiovisual, pues, todavía hoy, en 2008, cuando un estudiante decide enfocar su trayectoria académica hacia la animación cae en la desesperación y frustración por no encontrar respuesta a qué pasos ha de dar para conseguir su objetivo de ser formado, contrariamente a lo que sucede en la mayoría de especializaciones de nuestra sociedad, donde todo está planificado. Es decir, si uno decide ser médico, abogado, ingeniero, mecánico, cocinero, etc, ..., el sistema, no solamente, le aporta, de forma muy clara, el itinerario de formación que debe realizar para conseguir su meta de preparación académica, sino, lo más importante, le provee de todo lo necesario para llevarlo a término, a través, en algunos casos, de una preparación básica y/o suficiente de su especialidad, en los estudios de secundaria y en otros, a través de estudios superiores.

Por otro lado, gracias también a la democratización de la animación inducida por las Nuevas Tecnologías, podemos considerar a la animación, además de área de creación audiovisual y/o artística, como un importante medio de expresión, sin matices artísticos, al alcance de todos. Siendo así, ¿cómo es posible que no se tomen las medidas oportunas para que lo que es un derecho como la expresión, no se forme de un medio para ello, como es la animación, tal y como ocurre con el lenguaje natural?, ¿Cómo es posible que el sistema relegue al silencio más profundo a todos aquellos que podrían hablar a través de la animación?, ¿somos conscientes de cuántos, a nuestro alrededor, no se expresan porque los medios que se les han ofrecido y sobre los que les han formado no son los más adecuados para ellos?: no todos

utilizamos, para expresarnos, el lenguaje natural en cualquiera de sus formas escritas, ya sea la prosa, la poesía y/o la literatura en general; no todos utilizamos la música para hablar, no todos utilizamos la escultura, la pintura o cualquier otro medio de creación tradicional, para transmitir, entonces, ¿por qué aquellos que contemplarían el lenguaje de las imágenes animadas como el medio idóneo para expresarse, no encuentran facilidades en nuestro sistema para poder utilizarlo con corrección?, corrección que sólo puede provenir de una formación adecuada del mismo. Por ello, el lenguaje audiovisual, representado por la animación, mucho más cercano al hombre que el lenguaje natural, debe ser objeto de formación en las más tempranas edades, tal y como lo es el lenguaje natural, para de esta forma, y gracias a la herramienta informática, poder dar la oportunidad a todo aquel que lo desee, elija o precise, de hablar a través de la animación, con la misma corrección que exigimos en el lenguaje natural. De ahí que, uno de los grandes objetivos, aún en proyecto, que nos hemos propuesto, como docentes en la Universitat de les Illes Balears en colaboración con la Consellería de Educació del Govern de les Illes Balears, es llevar la animación, a los estudios de primaria y secundaria, a través, en primera instancia, de talleres que permitan a los escolares poder ver que es lo que hay detrás de la pantalla y descubrir un medio en el que ellos puedan participar de manera activa, eligiéndolo como medio de creación artística o simplemente como medio de expresión sin ninguna otra pretensión.

En 1997 formé parte de una mesa redonda sobre *las nuevas tecnologías en la creación audiovisual* en la facultad de BBAA de la Universidad de Granada. El aforo estaba lleno de estudiantes, la mayoría de ellos de la facultad que nos acogía. La mesa la integrábamos un artista multimedia, un catedrático de pintura y yo mismo, como representante del mundo de la animación por ordenador. El objetivo era cuestionar la conveniencia o no de las nuevas tecnologías en la creación en general. Mi gran asombro y estupefacción se dieron al escuchar las palabras de la exposición del catedrático que cito a continuación: *“el ordenador es una máquina endiablada que usurpa el alma del artista”*. Y además, argumentaba su afirmación en una secuencia de ejemplos de producciones de animación, la mayoría de cine comercial americano. De esta situación extraigo las siguientes reflexiones:

1. es desconcertante y desesperanzador escuchar de un representante de las altas instancias académicas de los

estudios de Bellas Artes tal aberración y distorsión de la realidad y cuando menos, representa un claro acto de irresponsabilidad por transmitir, desde su posición, una visión manipuladora. Quizás ocultando, una inseguridad profesional clara debida a los grandes avances conseguidos por la nueva herramienta en la creación o bien mostrando un alto grado de desconocimiento de lo que significan las Nuevas Tecnologías. Aún así, todo ello no es nada nuevo, la historia nos revela que actitudes similares siempre han existido: un claro ejemplo lo encontramos en el siglo XIX con la fotografía, a la que también se la tildó de invento diabólico que usurpaba el alma de las personas a las que fotografiaba.

2. es improcedente e incoherente dinamitar una herramienta por el uso que se haga de ella. Deberíamos, en todo caso, criticar al que realiza el mal uso de la misma. A nadie se le ocurre hablar sobre el óleo o sobre el pincel cuando vemos un cuadro que nos parece un desastre. A nadie se le ocurre hablar de la cámara cinematográfica cuando nos toca visionar una película plana... Entonces, ¿por qué, aún hoy, el ordenador, como herramienta de creación, recibe críticas fundamentadas en realizaciones o producciones realizadas con él?. A mí personalmente, la mayoría de producción de animación que se realiza no me parece un producto de calidad y mucho menos creación artística, es simplemente material que entra en el ámbito del sector económico del audiovisual donde lo que imperan son muchos parámetros superfluos y totalmente materiales antes que los de calidad, estética y contenido. No obstante, situaciones análogas las podemos encontrar en ámbitos como la literatura, la gastronomía, etc.

Con todo ello quiero reafirmar la condición única y exclusiva de herramienta que el ordenador representa dentro de la creación audiovisual tecnológica, por la cual se le ha de conferir la dedicación necesaria para poder, con ella, materializar la obra deseada, es decir, el ordenador es sólo una herramienta al servicio de la creación, a la que se ha de respetar como tal, pero siempre teniendo en cuenta que la obra creada ha de ser la obra del artista y no el resultado del camino dictado por la herramienta. Al ordenador lo debemos percibir como una herramienta de pleno derecho de creación artística que suma y no resta, que ha ampliado, de manera exponencial, el abanico de líneas que hoy en día podemos elegir para crear, y si la fotografía no acabó con la pintura, ni la TV ni el

video pudieron finiquitar al cine ni al teatro, no tenemos que temer que el ordenador acabe con las principales artes clásicas y monopolice la creación artística.

Desde mi punto de vista, la creencia de que la creación artística proviene eminentemente de la improvisación, de la genialidad del artista que crea sin esfuerzo, debe ser desechada: la mayoría de creaciones surgen de la planificación, del empeño y del cumplimiento sistemático pues, en caso contrario, la creación estaría en serio peligro de existir. Es obvio, que en toda realización de obra es deseable que la creatividad pueda fluir con total libertad y sin límites ni condicionantes previos, pero ello puede conducir peligrosamente a la no creación y, precisamente en la animación por ordenador, esa amenaza está presente en todo el proceso de producción: cualquier cambio no planificado puede encarnar un muro infranqueable para que todo acabe en la peor y más temida de las situaciones posibles: la de la obra incompleta, la de la creación que nunca verá la luz. Y todo ello debido, en gran parte, a la herramienta tecnológica que hace de la animación por ordenador una de las áreas de creación más exigentes, duras y lentas de la actualidad, en contra de lo que presupone la creencia popular al identificarla con las peculiaridades de la etiqueta "ordenador": rapidez y automatización. En realidad se piensa que la herramienta informática lo hace todo de forma automática y además a un ritmo vertiginoso, lo cual nos conduce muchas veces a la frustración por la incomprensión del trabajo invertido; frustración solo superada por el amor incondicional que los que nos dedicamos a ello tenemos hacia esta forma de crear. En referencia a esto, es frecuente escuchar, en la voz de nuestros estudiantes, los comentarios de sus padres al ver, por primera vez, el trabajo realizado por ellos: "es muy bonito pero, ¿esto es todo lo que has hecho en 4 meses?"

Al igual que sucede en cualquier área de creación, las herramientas deben estar al servicio de la misma. No obstante, las Nuevas Tecnologías conllevan un peligro derivado de la constante y vertiginosa evolución tecnológica: cada día surgen nuevas herramientas informáticas, tanto software (programas) como hardware (componentes y/o recursos del ordenador) en pro de la creación, haciendo imposible la asimilación de todas ellas. La información que constantemente se genera representa una avalancha de dimensiones superlativas difícilmente controlable por el creativo. No obstante el peligro no reside, precisamente, en ese océano de nuevos recursos y prestaciones. Todo avance

tecnológico en esta área es y debería ser, sin duda, bienvenido y beneficioso. El peligro reside en la actitud que puede tomar el artista con respecto a ello: ha nacido un nuevo perfil de creador, frustrado y obsesionado por controlar todo aquello que el desarrollo tecnológico le pone a su alcance; todo su esfuerzo y empeño se diluye en intentar conocer los últimos avances acaecidos sin poderlos poner al servicio de la creación propia, por no disponer de tiempo para ello. Hoy es de vital importancia ser conscientes de que, como artistas, no podemos abarcar y controlar todas las prestaciones tecnológicas que el desarrollo nos provee; que la misión principal de un artista es la creación de una obra y no el conocimiento exhaustivo de todas las herramientas con potencial de ser utilizadas para ello. Es trascendental, hoy, ser conscientes de que lo importante para el artista de la Nuevas Tecnologías es definir su entorno de creación, dónde el desarrollo tecnológico debe ser congelado temporalmente, para seleccionar, en él, las herramientas más adecuadas. Conocerlas para controlarlas y crear obras con ellas durante un periodo importante de tiempo sin preocuparse de lo que acontece a su alrededor, en cuanto a las nuevas innovaciones tecnológicas. Es la única forma de asegurar que el artista controle su nuevo espacio de creación, que se asiente de una manera más o menos definitiva en un rango temporal, con el objetivo de conseguir que los únicos problemas que afloren sean los derivados de su inspiración y no de las particularidades y prestaciones de la herramienta utilizada.

Desde los inicios de la Infografía siempre ha sido una constante la superación y el avance en las prestaciones de la herramienta informática y en los resultados obtenidos con ella, fuera cual fuese el dominio de aplicación, sin ser la creación audiovisual, en general y la animación, en particular, una excepción al respecto. No obstante, en lo concerniente a la animación, ya sea por inercia del entorno tecnológico, ya sea por intentar abrir nuevos caminos o ya sea por el puro afán de personalización, existe una tendencia en el entorno artístico, en la mayoría de los casos contraproducente para la creación, de demostrar, con sus creaciones, las posibilidades de la herramienta utilizada. Lo cual es claramente una responsabilidad y función de los ingenieros y entidades encargadas del desarrollo de las herramientas y en todo caso, un claro objetivo de los grandes estudios que ven en las innovaciones técnicas de sus producciones un importante parámetro para sus cuentas de resultados. Los realizadores de animación deben focalizar todos sus esfuerzos, siempre que estén en posición de poder hacerlo, en pro de hacer

animación con el simple y puro objetivo de contar una historia a través de una secuencia de imágenes animadas acompañadas por sonido, sin anteponer o entremezclar otros factores, como son los derivados del entorno tecnológico, pues lo único que se consigue es desvirtuar la esencia de la creación como tal. La herramienta informática, omnipresente en el proceso de producción de una realización de animación por ordenador, debería ser invisible en los resultados finales obtenidos, es decir, la tecnología debe representar sólo el medio al servicio de la imaginación, sin llegar a contaminarla y ello representa uno de los principales objetivos de muchos de los que estamos en este medio.

Mi deseo, a través de esta lectura, ha sido el de abrir las ventanas de una área de creación, a la que llevo dedicándole media vida, para hacerla más comprensible a los demás, intentando clarificar ideas y conceptos y eliminar falsos mitos. Quizás con ello corra el peligro de romper la magia en la que nos sumerge la animación como espectadores, pero todos los que nos dedicamos a este mundo reconocemos que, a pesar de que en el día a día de la animación las cosas no son tan maravillosas e increíbles, esa magia también existe detrás de la pantalla y hace que nuestra ilusión sea dedicarle la otra media vida que nos queda.

Y para terminar, quisiera ofrecer mi humilde punto de vista sobre las Academias de Bellas Artes. Considero que estas instituciones deben representar, tal y como su nombre indica, a todas las Bellas Artes, a las clásicas y a las que no lo son; a toda forma de expresión artística desde todos los prismas posibles y lo deben hacer sin manipulaciones, sin prejuicios ni presiones, con total libertad y aperturismo; deben estar presente en la sociedad y no fuera de ella, deben estar con los tiempos presentes e incluso futuros, no solamente con los pasados, deben aportar y no solo recibir, deben orientar y asesorar y no callar, deben representar una realidad útil y no una escenificación surrealista, porque si no es así, ¿para qué existen? Sería imposible formar parte de una Institución, que aunque desborde prestigio por doquier, se encuentre en estado de inmovilización. Entro en esta Institución, con mucho respeto, agradecimiento y humildad, doy este paso con gran orgullo y con muchas ilusiones y ganas de poder aportar mi granito de arena, con la ayuda y paciencia de mis compañeros sres. Académicos, en pro de conseguir que, un día no muy lejano, todos conozcan a la Real Academia de Bellas Artes de Sant Sebastià, no por las personas que la integran, sino por sus actividades y servicios tributados a la

sociedad. Debemos, en definitiva, conseguir entre todos una Academia viva, útil, dinámica y abierta. Y en sintonía con ello, aprovechando la oportunidad que este acto me brinda, quisiera dejar constancia de uno de los objetivos que me voy a proponer como integrante de esta Institución, que es la reivindicación de la creación de los estudios de bellas artes y estudios superiores de realización audiovisual en nuestra Universidad, de la cual formo parte. Es inadmisibile que, en nuestra comunidad autónoma, a día de hoy, de los estudiantes que cursan bachillerato artístico, bastantes se vean obligados a salir de Baleares para estudiar Bellas Artes, que otros muchos se vean abocados a cambiar sus preferencias académicas y, que otros tantos simplemente abandonen la idea de emprender estudios universitarios por no quedarles motivación alguna para otros estudios sí presentes. Por ello, desde aquí, solicito a la Universitat de les Illes Balears que reconsidere su postura actual y ponga en marcha un itinerario, sin prisas pero sin pausas, para que nuestra Comunidad pueda albergar estos estudios superiores, tan ligados a la Institución que hoy nos acoge.