

EXPERIENCIA CREATIVA EN EL CINE ANIMADO: ACERCAMIENTO DESDE LA OBRA DE BEATRIZ HERRERA¹

Claritza Arlenet Peña Zerpa²

José Alirio Peña Zerpa³

Mixzaida Yelitza Peña Zerpa⁴

RESUMEN

El presente estudio se acerca a la concepción de la directora de animados Beatriz Herrera. A través de entrevistas, cortometrajes, artículos de prensa y textos se obtuvieron las fuentes de información. Entre los hallazgos destacan: a) la necesaria correlación entre dibujar y animar, b) el trinomio inspiración-juego-libertad como clave para la creación de personajes e historias no locales, y, c) el animado pensado para todo público y sus gustos.

Palabras clave: Cine animado; Beatriz Herrera; Experiencia creativa; Proceso formativo; Obra.

ABSTRACT

This paper is about the theory of animated film of Mexican filmmaker Beatriz Herrera. Through interviews, short films, newspaper article texts and information sources that were used to triangulate were obtained. Among the findings are: a) the necessary correlation between drawing and animating, b) inspiration-game-freedom as trinomio for creating characters and non-local stories, c) the animated must be designed for all age groups and preferences.

Keywords: Animated film; Beatriz Herrera; Creative experience; Training process; Work.

INTRODUCCIÓN

El cine animado contiene un mundo de imágenes creadas o re-creadas. Es parte de una representación de la realidad basada en dibujos 2D o 3D, o, quizá, la expresión de lo que nace en las mentes de los diseñadores de personajes y animadores. Un mundo en el que prevalece la interpretación y en el que "Sus factores diferenciables más notables derivan de la máxima reconstrucción y ficcionalización

¹ Recibido em 06/11/2016.

² Universidad Militar Bolivariana de Venezuela/Fundación FAMICINE. claririn@gmail.com

³ Fundación FAMICINE. jaliriopz@gmail.com

⁴ Fundación FAMICINE. mixzaidapz@hotmail.com

posible de la realidad... personajes e imágenes no provienen de tomas o captaciones directas, ni siquiera son contruidos por la actuación” (Rojas, 2006: 127-128). Este género cinematográfico contiene la particularidad de ser visto como el diseño y arte de poner en movimiento imágenes fijas a través del cuadro por cuadro.

En las próximas páginas se describe el proceso formativo y creativo de la realizadora mexicana Beatriz Herrera Carrillo, quien desde muy joven incursionó en el cine animado de la mano de maestros pioneros residentes en México. Su labor como diseñadora de personajes para *El chavo animado*, en Anima Estudios, es uno de sus trabajos más conocidos dentro y fuera de su país natal. Su filmografía ha tenido premiaciones en festivales internacionales de cine. *Gotita por favor* (2011), su obra más conocida y compartida en redes sociales virtuales y prensa.

OBRA

La mexicana Beatriz Herrera inicia su obra filmográfica participando como animadora en *Las Aventuras de Oliver Twist* (1987) del director Fernando Ruiz, película en 35 mm, que actualmente está disponible en plataformas online. Un año después, continúa como animadora en *La señal* (1988), luego *Burundis* (2002) bajo la dirección general de Animatum de Luis Guillermo Marquina Moreno. Doce años después trabaja como animadora en *Sabel Redención* (2007) del director Benito Fernández. Ese mismo año también participa como Jefa de Animación en *La Leyenda de la Nahualla* (2007) del director Ricardo Arnaiz.

Tres años después el nombre Beatriz Herrera aparece en los roles de directora, guionista y animadora de *Ponkina* (2010)⁵. Es pues, el primer cortometraje donde se involucra con más responsabilidades en el proceso creativo. Incrementa posteriormente su producción con las propuestas: *Gotita por favor* (2011), *Bololo* (2012), *Mosquina* (2013) y *La pesadilla de Ponkina* (2014). Éste último acerca una historia de terror para niños.

Desde su primer cortometraje ha estado presente en festivales internacionales de cine. *Gotita por favor* (2011) formó parte de la competencia oficial de más de diez

⁵ Herrera (como se citó en Sánchez, 2010): “El nombre de la protagonista en realidad es una grosería. Tengo una sobrina que de niña se aprendió una serie de malas palabras que decía mi madre. Mi hermano, su papá, la reprimió y le pidió que no las repitiera. Entonces ella empezó a inventar sus propias palabras y entre ellas estaba Ponkina”

festivales, entre ellos: *XIV Certamen de Cine Corto Salas de los Infantes* (España-2013), *II Concurso de Cine y Naturaleza "Valle de la Fuenfría"* (España-2013), *Festiverd* (Venezuela-2013), *EcoCup* (Rusia-2014), *Chilemonos* (Chile-2014) y *Festival de Filmes Klimatico* (2014).

Formar parte de la competencia oficial de un festival y mostrar el trabajo a diferentes públicos es un elemento crucial para la realizadora. (Ver Figura 1 y Figura 2). Ella considera "es muy importante participar... una forma de calcular el aspecto cualitativo de la obra, la proyección y el impacto que pueda tener antes de darlo a conocer masivamente" (B. Herrera, comunicación personal, 15 de abril de 2016). La importancia otorgada a los espectadores asiduos a festivales de cine radica en las lecturas que pueden hacer de las obras, ya que se trata de un perfil de espectadores inteligentes, descritos por Peña, Peña, y Peña (2014) como contrapuestos a los espectadores borrachos o contagiosos que generalmente buscan un tipo de cine más comercial. Los espectadores inteligentes están constituidos por el público especializado, los críticos y los jurados de las contiendas cinematográficas. Ellos pueden contribuir a promocionar favorable o desfavorablemente una obra, y en el caso de los cortometrajes es uno de los pocos mecanismos promocionales con los que cuenta. El espectador inteligente es, pues, un buen aliado del cortometraje animado cuando se tiene la certeza que la obra es de buena factura y ofrece un contenido interesante, no reiterativo o caduco.

curta o minuto

A animação "Ponkina", que será exibida no evento

Festival traz oficina de vídeos para crianças

GABRIELLA MANCINI
COLABORAÇÃO PARA A FOLHA

Quantas ideias cabem em um minuto? Quem participar da oficina Kino Curtinhas terá o desafio de contar uma história nesse tempo. A atividade acontece hoje, às 15h, e amanhã, às 14h, após as sessões in-

fantis do 22º Festival Internacional de Curtas-Metragens de São Paulo, que vai até o dia 2/9. Grátis.

Em um miniestúdio na Cinemateca (tel. 0/xx/11/3512-6111), você cria, grava e exhibe seu vídeo. Confira a programação em www.kinoforum.org.br.

“Vários curtas falam sobre a imaginação das crianças. O meu favorito é 'A Grande Viagem', que mostra um menino e um avô muito criativos.”

ANDREZA VIEIRA, 10

Figura 1. Participación de Herrera en el Festival Internacional de cortometrajes de Sao Paulo.
Fuente Beatriz Herrera

Beatriz ha colaborado con directores emergentes del cine animado. Participó en la animación tradicional y el diseño de personajes del cortometraje *El futuro del cambio climático* (2015), de Javier Ángeles, selección oficial competitiva del IV Festival Internacional de Cine y Video Verde de Venezuela- Festiverd 2016. Actualmente trabaja en un proyecto acerca del calentamiento global y en un cortometraje sobre el personaje *Ponkina* y su relación con la basura. Ambos, de temática ambiental.



Figura 2. Herrera entre los ganadores del Festival Internacional de Cine de Morelia. Fuente: Beatriz Herrera

ACERCAMIENTO AL PROCESO FORMATIVO

Un director de cine puede formarse bajo el esquema autodidacta, la apropiación de habilidades relativas a la creación/producción de imágenes y/o la incursión en cursos/talleres. Son múltiples las opciones para el aprendizaje que pueden marcar el posterior desarrollo y desenvolvimiento profesional. Depende de cada historia personal, los contextos familiares, laborales y artístico- culturales.

Algunos sociólogos han abordado los contextos de formación de los artistas. Bourdieu (2010), por ejemplo, presenta en *El sentido social del gusto* un elemento clave: la relación entre el nivel educativo y el contexto favorable para forjar la mirada del creador (animador, realizador o cineasta). Sostiene el autor, que se trata de una construcción social privilegiada por las relaciones positivas del entorno, más aún por el roce cultural. Ello supone el desarrollo de relaciones sociales donde es posible asimilar y apropiarse de códigos culturales para su posterior producción y/o consumo. Los códigos del cine animado están a disposición de las personas desde edades tempranas y luego son asimilados, interpretados y agregados a construcciones de productos o bienes culturales.

La inspiración para Beatriz Herrera fue Disney; Pluto le parecía encantador. Fue inevitable la influencia de algunas series japonesas y de los dibujos de *Warner Bros*. De niña solía dibujar los márgenes de los cuadernos con pequeñas figuras que convertía en secuencia de movimientos. Los veía, y esa sensación de animar le atraía cada vez más. El círculo familiar fue un importante apoyo; la abuela la alentaba a continuar dibujando y su papá, insistía en regalarle lápices y hojas. Padre y abuela: dos figuras que reforzaron las condiciones positivas para su gran pasión.

En el caso de Beatriz Herrera es posible advertir *disposiciones* (miradas), *habilidades* (cualidades para el dibujo) y *refuerzos* (familiares y amistosos) en su proceso formativo:

Yo estaba estudiando la preparatoria cuando un amigo de mi hermano mayor, que es arquitecto, le comentó que había un estudio de animación y estaban haciendo un largometraje. No estaban solicitando dibujantes, pero yo fui. Me recibió un señor con aspecto de "Santa Claus", era el director Fernando Ruíz. Me dijo que el estudio estaba completo, no estaban contratando más gente. Cuando ya me iba, me pidió ver mi portafolio. Lo vio y le encantó. Me dijo que me presentara al día siguiente y ahí comenzó la aventura del cine animado en mi vida. (B. Herrera, comunicación personal, 15 de abril de 2016)

EL EQUIPO DE TRABAJO: UN VALOR AGREGADO

Desde temprana edad Beatriz dibujaba y conservaba las piezas. La organización de cada uno de sus trabajos le permitió, en primera instancia, diseñar su portafolio para una posible oferta de trabajo. Afortunadamente, encontró un espacio dónde desarrollar sus creaciones y en éste a un jefe entusiasta ganado a la idea de tener personas creativas. El valor agregado: la existencia de un equipo que permitió iniciar a una potencial animadora en un ambiente de disfrute, de afinidad con otros profesionales, facilitando su participación en proyectos significativos que potenciaron el desarrollo de la práctica profesional.

Cuando Beatriz Herrera se traza la meta de dirigir un cortometraje animado se encarga de todo el arte y la dirección, pero en realidad todos aportan (ver Figura 1). "No hay rangos propiamente... trabajamos como una familia" (B. Herrera, comunicación personal, 15 de abril de 2016). Un sentido de pertenencia y camaradería que permite asumir retos; uno de ellos: mejorar la calidad del siguiente cortometraje. Se trata de un pequeño equipo de seis profesionales. Fabi, es egresada en Ingeniería de sonido. Iván, estudió Ciencias de la Comunicación. Luis, es graduado en Diseño Gráfico y Artes Plásticas. Solo Javi se graduó fuera de México, se tituló en Animación

en Canadá. René y Beatriz no tienen títulos académicos; sus aprendizajes han estado vinculados a proyectos de reconocidos directores en México.



Figura 2. Equipo de trabajo. Fuente. Imagen del Equipo de Producción tomada de Herrera, B. (sf). *La pesadilla de Ponkina*. Recuperada de: <https://fondeadora.mx/projects/ponkina>

EXPERIENCIA CREATIVA DE BEATRIZ HERRERA EN EL CINE ANIMADO

El cine animado requiere del dibujo cuadro por cuadro como materia prima. Aunado a las horas de trabajo y tiempo para la investigación, está el uso de técnicas. Ciertamente, un proceso complejo.

El proceso es un poquito laborioso. A partir de una historia o simultáneamente se generan los diseños de los personajes, se hace el storyboard, que vendría a ser ya la descripción gráfica de la historia. Luego pasamos al layout, que es la planeación de cada escena más detallada y en formato de animación. La animación es dar movimiento a los personajes haciendo, si es necesario, algunos pencil test para comprobar que está correcto el movimiento antes de hacer el clean up, que es el look final de los dibujos. De ahí se pasa al escaneado, si se hizo en papel; se arma y se edita con un software especial, en este caso el toom bom. Se hace el armado y la edición junto con el diseño sonoro. Finalmente, se colocan los créditos y se realiza la postproducción. (B. Herrera, comunicación personal, 15 de abril de 2016)

La anterior descripción del proceso de trabajo de la animadora luce como una estructura rígida de etapas dependientes de la técnica. Sin embargo, la misma creadora hace referencia a la anatomía del momento creativo, para decirlo en términos de Goleman, Kaufman y Ray (2000). Estos autores distinguen cuatro etapas con solapes y límites muy delgados. No puede circunscribirse el trabajo de Herrera a ellas. Su propio proceso creativo es tan particular como implica siempre describir la creatividad de cualquier cineasta. Haciendo un ejercicio de abstracción puede destacarse las siguientes premisas:

a) **Dibujar es esencial para animar**, así lo considera la directora. Hay una fuerte correlación entre dibujar y animar. Gracias a que gustó mucho su portafolio de dibujos la aceptaron en el primer estudio de animación del reconocido mexicano Fernando Ruíz.

b) **Crear es hacer posible una idea**. Crear es concebir una idea y realizarla. “En mi caso, primero se busca un tema ya sea personal o sugerido por el productor, luego desarrollo una historia sin importar las condiciones... a veces la inspiración llega en los momentos menos esperados” (B. Herrera, comunicación personal, 15 de mayo de 2016). A partir de la idea, Beatriz realiza una labor investigativa y se apoya en su equipo durante el proceso de creación. Amén, el productor de *Ponkina*, su primer cortometraje, creó un ambiente propicio para el disfrute como si se tratara realmente de una acción lúdica.

c) **El diseño de los personajes y la historia es un trinomio inspiración-juego-libertad**. Siempre hay temas que inspiran a crear una historia. “Normalmente, me viene la inspiración en la madrugada, así que tengo que pararme a escribirla para que no se me olvide y durante el día, se me ocurren más ideas para enriquecer la historia” (B. Herrera, comunicación personal, 15 de mayo de 2016). Inspiración vendría siendo momentos especiales o particulares resultado de la combinación entre la constancia y la preparación, no un halo de gracia sobrenatural. Para decirlo en términos de Gabriel García Márquez: “Yo no la concibo como un estado de gracia ni como un soplo divino, sino como una reconciliación con el tema a fuerza de tenacidad y dominio” (como se cita en *16 Cuentos Latinoamericanos Antología para Jóvenes*, 1992:70). En el caso de la creación de *Ponkina*, nació de trazos libres, a manera de un juego. Y parece ser una constante en el resto de los cortos animados (Ver figura 3). Jugar es la sensación que se tiene al momento de dar vida a los personajes. Así como cuando de niños se juega a colocar voces y acciones a los juguetes. El animador se convierte en un personaje y espectador al mismo tiempo. Ser animador tiene una connotación particular, “...hay que ser un actor o actriz. Hay que tener intuición para hacer que los personajes no solo se muevan. Hay que lograr que el personaje se conecte con el espectador... Lo ideal es trabajar con absoluta libertad, esa es la mejor condición para crear” (B. Herrera, comunicación personal, 15 de mayo de 2016).



Figura 3. Ejemplo de cuadro por cuadro de *La pesadilla de Ponkina*. Fuente. Herrera, B. (sf). *La pesadilla de Ponkina*. Recuperado de <https://fondeadora.mx/projects/ponkina>

d) **Se trabaja con la técnica y los softwares que más gustan.** *Ponkina* (2010), *Gotita por favor* (2011), *Mosquina* (2013) y *La pesadilla de Ponkina* (2014) están en blanco y negro. Solo *Bololo* (2012) está a color. Esto tiene relación con la elección de la técnica, así lo señala Herrera (como se citó en Sánchez, 2010):

Ponkina es una animación realizada a lápiz que ha recibido muchas ovaciones... La artista fue cuestionada sobre la dificultad entre dibujar en blanco y negro o en color a lo que respondió: cuando la diseñé era como un boceto. Cuando empecé a animarla el equipo propuso que se le pusiera color digitalmente. Intentamos hacerlo pero perdía el sentido de frescura; decidimos *Ponkina* de Beatriz Herrera, Mejor Cortometraje de Ficción FICM 2010... se quedara en blanco y negro por una cuestión de gusto, para dejarla más artesanal

Respecto a los softwares utilizados con el trabajo de animación en 2D está el Toon Boom. 2D ha sido la técnica con la que siempre Beatriz Herrera y su equipo ha trabajado. La razón: su preferencia. No se cierran a probar otras técnicas. Tal vez, más adelante realicen algo en 3D y hasta en stop motion, según afirma la realizadora.

A MODO DE CIERRE

CONCEPCIÓN DEL CINE ANIMADO SEGÚN BEATRIZ HERRERA

La realizadora agrega importantes aristas para el estudio del cine animado que resultan de la confluencia del proceso formativo y creativo en lo que se ha convenido en denominar como teoría del cineasta de acuerdo a Graça, Baggio y Penafria (2015). Para estos autores la teoría del cineasta no es el cine de autor sino la forma particular en que cada realizador aborda y concibe su proceso de construcción del audiovisual. En Beatriz Herrera puede identificarse estos rasgos:

a) La historia se centra en contextos universales, no locales y en el caso específico de la temática ambiental responde a la demanda global de los organismos internacionales. Se acerca a la sustentabilidad a través de la relación de los niños con el ambiente, ofreciendo una esperanzadora visión de futuro.

- b) Se cuenta la historia de manera clara y directa. Las acciones de los personajes contienen explícitos cambios actitudinales y conductuales.
- c) La ausencia de diálogos entre los personajes busca la penetración en cualquier país de habla no hispana.
- d) Se disminuye la brecha generacional del espectador. Los cortometrajes van dirigidos a los más pequeños, jóvenes y no tan jóvenes.
- e) Los trabajos también pueden ser apreciados por personas con dificultades auditivas ya que no tienen diálogos. Aunque la música aporte una carga dramática a la historia, puede ser comprendida sin ésta.
- f) Los personajes son atemporales. Ponkina es un personaje recurrente en los cortometrajes pero como en la mayoría de las historias animadas siempre tiene la misma edad.
- g) Los personajes no pertenecen a historias nacionales. A pesar de haber trabajado con el director Ricardo Arnaiz que hizo de sus obras productos con acento en la memoria cultural e identidad mejicana, ella pone énfasis en los cortometrajes como productos universales.
- h) La frescura de los personajes se consigue por la referencia a la niñez. Sea usando el blanco y negro, en Ponkina, o los colores, en Bololo, la niñez es un recurso que permite crear enganche en el espectador.
- i) La obra siempre es un potencial educativo, más allá del entretenimiento.

REFERENCIAS

- Altamirano, E. (productor), Márquez, L. (director). (2002). **Burundis. Enredos y marañas**. [Cortometraje de animación]. México: Animatum SA
- Ángeles, J. (productor y director). (2015). **El futuro del cambio climático**. [Cortometraje de animación]. México: International Dubbing Factory
- Ángeles, J., Espinosa, I., Gálvez, M. (productores), Herrera, B. (directora). (2013). **Mosquina**. [Cortometraje de animación]. México: Ocho Venado Producciones
- Bourdieu, P. (2010). **El sentido social del gusto. Elementos para una sociología de la cultura**. Buenos Aires: Siglo Veintiuno editores
- Calderoni, C. (productor)., Fernández, B. (2009). **Sabel Redención**. [Cinta cinematográfica]. México: Santo Domingo Animación

Casillas, M., Fernández, E. (productores), Ruiz, F. (director). (1987). **Las aventuras de Oliver Twist**. [Cinta Cinematográfica]. México: Mundo Animado

16 Cuentos Latinoamericanos Antología para Jóvenes. (1992). Caracas, Bogotá, DF México: Coedición Latinoamericana.

Gallo, A (productor), Ruiz, F. (director). (1988). **La señal**. [Cinta Cinematográfica]. México: PROMEXA

Goleman, D., Kaufman, P., Ray, M. (2000). **El espíritu creativo**. Argentina: Javier Vergara Editor.

Graça, A., Baggio, E., y Penafria, M. (2015). Teoria dos cineastas: uma abordagem para a teoria do cinema. **FAP Revista Científica**, vol. 12, pp. 19-32. Recuperado de: https://ubibliorum.ubi.pt/bitstream/10400.6/4229/1/art_coautora_%20Teoria%20dos%20Cineastas%20%20abordagem.pdf

Herrera, B. (directora). (2014). **La pesadilla de Ponkina**. [Cortometraje de animación]. México: Ocho Venado Producciones

Herrera, B. (sf). **Beatriz Herrera. Ilustradora, pintora, animadora. México. Bio** [Entrada al blog] Recuperado de: <http://ponkina2010.wix.com/beatrizherrera#!biography/c13dn>

Peña, C., Peña, J., y Peña, M. (2014). Recepción fílmica en Venezuela: perfil de espectadores inteligentes FESTIVERD y FESTDIVQ (pp.121-138). En Ruíz, Matute, Sedeño (coor.), **Panorama del cine iberoamericano en un contexto global. Historias comunes, propuestas, futuro**. España: Editotial Dyckinson.

Rodoreda, P., Jimenez, E., Nuñez, M., Rodoreda, J., Montemayor, G., Sánchez, L. (productores), Arnaiz, R. (director). **La leyenda de la Nahuala**. [Cinta Cinematográfica]: México: AniMeX y Bcartoon

Rojas, J. (2006). **El cine entre las artes. Reflexiones estéticas sobre cine**. La Habana: Editorial Pueblo y Educación

Sánchez, C. (2010), Concluye lo mejor del FICM en el DF en el Chopo. Recuperado de: <http://moreliafilmfest.com/concluye-lo-mejor-del-ficm-en-el-df-en-el-chopo/>

Vásquez, L., Espinosa, I. (productores). Herrera, B. (directora). (2012). **Bololo** [Cortometraje de animación]. México: N/A

Vásquez, L., Carrillo, M. (productores), Herrera, B. (directora). (2011). **Gotita por favor**. [Cortometraje de animación] México

Vásquez, L. (productor), Herrera, B. (directora). (2010). **Ponkina**. [Cortometraje de animación]. México: BI Cartoons