

Capítulo I :: Introducción

El presente trabajo de investigación es un ejercicio de despliegues y operaciones de las ideas iniciales del trabajo de animación que he desarrollado desde el año 1999 a la actualidad. Durante todo este período, el proceso de la animación se ha enfrentado de diversas maneras, a cuyo origen desde el cruce de la pintura y el video, se han sumado diversos aspectos técnicos, conceptuales y metodológicos. Es decir, el uso de los soportes de la pintura y la gráfica como disciplinas, su relación con la mancha y el arabesco, y su desplazamiento hacia los medios y soportes audiovisuales.

Por todo lo anterior, la propuesta de trabajo ha sido desarrollada en un ambiente Mac, con soportes y herramientas binarias y digitales (software y hardware), donde se incluye el programa de animación "Corel Painter, version 8.9; el de post-producción y montaje "Final Cut Pro, version 4.5; y la plataforma Mac Version MAC OS 10.

Desde esa perspectiva, es importante enfatizar en los aspectos más relevantes que me motivaron a hacer y facturar este tipo de trabajos desde su génesis, es decir, desde dónde y cómo emergen. De igual forma, destacar la amplia gama de influencias ofrecidas por el paisaje global y local en el momento de su realización: aspectos musicales, congestiones sonoras y psicológicas, influencias de la cultura popular, así como apropiaciones y sampleos de los infinitos géneros que hicieron sentido a cada una de estas piezas de video animación.

Además, es relevante señalar que, en algún momento del proceso de creación, los trabajos comenzaron a ser desarrollados sin plena conciencia de los medios utilizados, pasando a ser verdaderos altares de exorcización y veneración a ellos. Así, se transformaron en un flujo natural de ebullición de imágenes que provienen de una oculta y extraña parte de mi ser: mi carne, mis traumas y mis alegrías. Es decir, desde una mirada antropológica, que viene a plasmarse en el *manchismo* digital presente en dichos trabajos y que, a ojos del espectador, no tiene preámbulos ni desenlaces, sino sólo un permanente clímax.

Por ello, referirse a este proceso de animación supone hurgar en su extrañeza y cruce de soportes y lenguajes, y de sus resultados estéticos como producción de sinsentidos y sentidos, que en éste se conjugan. Lo que deviene en estos procesos desde el plano simbólico deja entrever ciertos fantasmas y restos que se resisten a ser simbolizados. Entonces, lo que se intenta memoriar es el aspecto deseante de este trabajo como producción de sentidos. Por un lado, se intenta reconocer en ellos sus contaminaciones, impurezas e influencias provenientes de mi lengua materna y su inserción en el mundo global, constituyendo este proceso e imaginario al que me refiero. Y por otro, los aspectos técnicos y metodológicos que han hecho posible este discurso.

Capítulo II :: Aproximación al lenguaje de la animación

La inquietud por trabajar con el lenguaje de la animación surgió por varias razones. Entre ellas, por la necesidad de plasmar la esencia del movimiento lograda en la práctica de la pintura sobre tela y en dibujos. En el desarrollo de ese tipo de trabajos, realicé pinturas en serie cuya lectura me permitió apreciarlas en su totalidad, transformándose ante mis ojos en unidad. Desde ese ejercicio nace la atracción por el movimiento, puesto que al momento de su exhibición adquirieron una continuidad que permitió que dicha ilusión óptica se hiciera latente.

Posteriormente, inicié una investigación paralela con el software, puesto que una de mis frustraciones fue no poder ver el óleo moviéndose por el lienzo. Esos primeros ensayos me permitieron crear muchos cuadros consecutivos en soporte digital, visualizándose todo ello en un lienzo frente a la pantalla. De alguna forma, los antecedentes de ello están en el trabajo realizado por el coreano Nam June

Paik, quien desde la pintura se desplazó hacia una nueva disciplina artística que se conocería después como *videoarte*. Antes de él, nadie había usado el video como un instrumento y soporte para las artes visuales.

Pese a que mi investigación era netamente pictórica, pasé abruptamente al video procesado por software, iniciando una serie de ejercicios en este soporte. Dicho cambio me incomodó en un principio porque mi intención era seguir pintando, y fue en ese momento cuando descubrí el cruce de géneros entre la pintura como tradicionalmente se entiende y el uso de softwares para facturar animaciones-pintura que concluyen en videos. Comprendí que la pintura no sólo es el pigmento sobre un soporte físico, sino que una operación de la mente: cualquier cosa, viéndola con ojos de pintor, es pintura.

En Chile, también hubo exponentes que desde las artes visuales se desplazaron hacia el video, causando gran impacto en medio de un gobierno dictatorial que restringía las libertades artísticas

de creación. Es así como se comenzó a gestar un circuito “Underground” en la década de los 80, que trabajó con el video para difundir sus creaciones entre un público que bordeaba la clandestinidad. Así, colectivos de artistas videastas como realizadores independientes lograron crear una avanzada artística denominada “Under”, en donde los nombres más emblemáticos resultaron ser Carlos Flores, Gloria Camiruaga. Ambos, videastas independiente de larga trayectoria y productividad; Lotty Rosenfeld, Pepe Maldonado, Néstor Olhagaray y Eugenio Dittborn, artistas visuales que tuvieron a Juan Downey como el gran referente de aquella camada.

Capítulo III :: Primeras pinturas en pequeño formato

Durante el año 1998 comencé a desarrollar ejercicios pictóricos en serie, los que buscaban recrear un encuadre fílmico con el fin de que, en su conjunto, desarrollaran una sensación de movimiento, que captura la esencia de una película.

Basada en los referentes de Ensor se intentó constituir un carga expresionista de la mancha logrado posteriormente un desplazamiento de la pintura sobre lienzo a la pintura digital.



Pinturas años 2000-2004



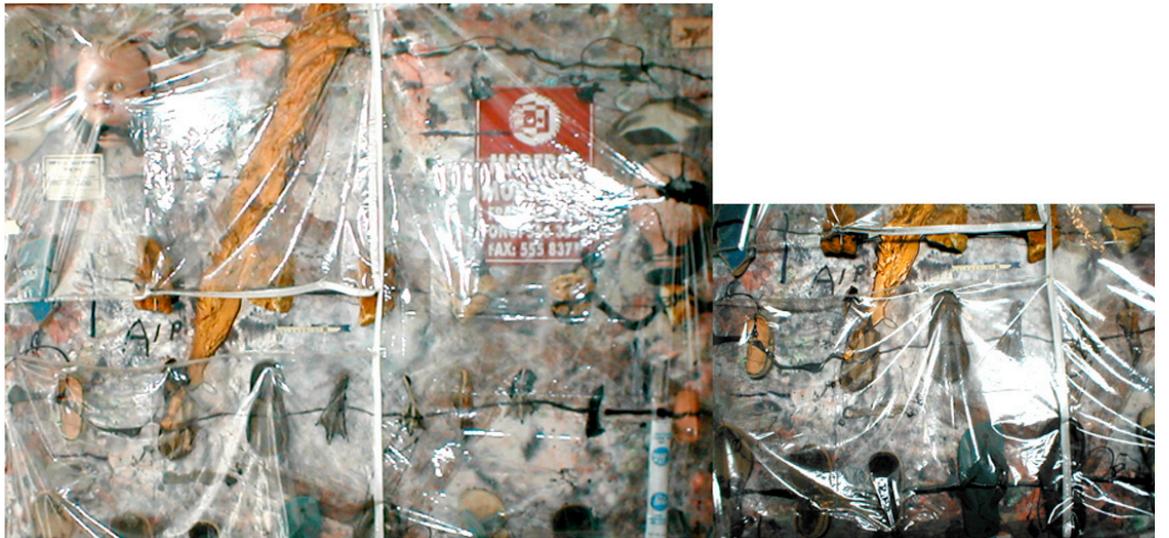
Pinturas años 2001-2003



EL BOSCO, *Concierto en el huevo*, 1495 - 1512



Xilografías año 2000



Pinturas Objetos, Francisco Huichaqueo año 2000-2004

Capítulo IV :: Primeras Animaciones

4.1 Oxímoron (2001)

En el año 2001, paralelamente al Taller de Pintura, comencé a desarrollar los primeros ejercicios de animación digital con un software Media Paint para plataforma MAC, equipo 8600. El resultado de este trabajo fue Oxímoron, la primera animación que realicé luego de escuchar una tema musical de la banda FANTOMAS creada por Mike Patton en el año 1999.

El desarrollo de esta animación me llevó un par de meses debido a la falta de experiencia para enfrentarme a un ordenador como soporte de trabajo y también por las pocas horas a la semana dedicadas a ello, experiencia que de igual forma me permitió aprender sobre el lenguaje del movimiento y los impactos que producían ante mis ojos.

El programa utilizado era de baja resolución, característica de la que me percaté al notar que la definición del resultado era distinta a la lograda en un dibujo sobre papel. Descubrí que eso me podría jugar a favor por la impronta rústica que dejaba el lápiz digital, validándose en ese instante el look nervioso y arrebatado de mi primer trabajo. Ello dio paso a que en la etapa de la postproducción, la unión de esas imágenes con la música que venía escuchando desde hace algunos meses atrás, resultara muy adecuada para mis propósitos.



Frames de la película de animación Oximoron.

La visualidad encarnada en este primer trabajo se desarrolla en un espacio negro y vacío, cuyos protagonistas son animales salvajes provenientes de alguna parte de mi contaminada imaginación contemporánea. Perros y pájaros que luchan por su subsistencia, como quien intenta sobrevivir a un no sé qué, evidenciando una sensación de protesta por algo que puede ser la sensación de desamor y amor.

El nombre de este trabajo, Oxímoron, surgió por la extrañeza que me provocaba dicha palabra que, al oírla, inmediatamente despertaba mi imaginación. La primera vez que la escuché, fue en una película de Dani De Vito, cuando interpretaba el papel de un profesor dentro de un regimiento de Estados Unidos. La segunda vez, cuando asistí a una clase del profesor Gonzalo Díaz, quien invitó a sus alumnos a ver el montaje de una instalación que hizo en la Casa Central de la Universidad de Chile, donde esta palabra estaba escrita con luz de neón color azul. Por eso, Oxímoron es Oxímoron.

La palabra oxímoron proviene del griego οξύμωρον (oxymoron), compuesta de oxys (fino) y moros (estúpido). Oxímoron se refiere a una combinación de palabras que tienen un significado opuesto. La palabra en sí, es un ejemplo de su significado. Por una parte es fino y por otra estúpido.

4.2 Delicatessen (2001)

Este trabajo surgió luego de ver las impactantes imágenes que transmitían por CNN, del ataque a las Torres Gemelas de la ciudad de New York, el 11 de septiembre del año 2001. En ese momento, decidí graficar esa impresionante visualidad que, para mí, se soportaba muy bien con la impronta gestual que había logrado en el primer trabajo, Oxímoron.

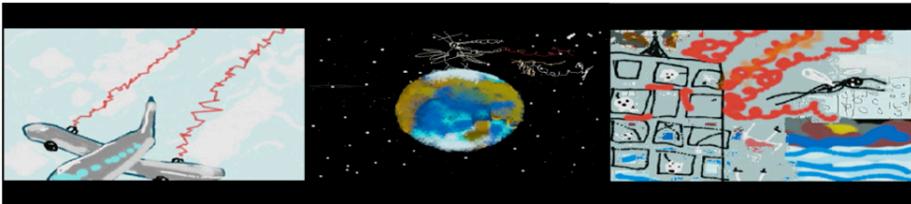
Al fusionar la vitalidad de la pintura del artista chileno Francisco Smythe, fluyeron las escenas a crear, graficando casi literalmente unos edificios en llamas acompañados con la misma música de Fantomas. Así, la estridencia de la imagen y el

ruido de algunos de estos tracks sonoros, calzaron muy bien con el objetivo de este trabajo.

Delicatessen fue censurado en la muestra colectiva de arte digital *Artephilips Digital*, que se realizó en el Showroom Philips el año 2002 en Santiago de Chile.



Francisco Smythe 1987, *Roma*



Frames de la película de animación *Delicatessen*

Capítulo V :: Desarrollo de la animación como recurso pictórico expresivo.

5.1 Pájaro Mudo (2004)

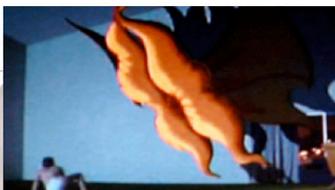
A partir del cambio de software y los ejercicios realizados para manifestar concretamente una conquista de la pintura en el video, comencé a trabajar en una mutación del relato con los símbolos utilizados anteriormente. Es así, como *Pájaro Mudo* relata el oscuro pasado de un niño que conjuga una serie de hechos y conceptos, que se dimensionan en un escenario visualmente pictórico.

Un protagonista vive, huye y sufre del agobio del pensamiento de su pasado y su presente, que constantemente lo hace estar entre la lucha y el cuestionamiento del camino correcto, entre la luz o la oscuridad, entre el bien y el mal.

El desafío artístico consistió en traducir unos extractos de temas de la banda Mr. Bungle, en la que, aplicando los fenómenos sinestésicos, posibles imágenes podrían encarnar estos sonidos para concluir en una geográfica sexual. Los referentes estéticos de este trabajo están dados por las escenas de animación de películas como *The Wall*, y la pintura de Egon Schiele en sus geografías eróticas. También, la pintura de El Bosco *Las tentaciones de San Antonio*, así como la pintura de Guillermo Kuitca que remarca las sensaciones producidas por sus atmósferas.



Frames de la película de animación *Pájaro Mudo*



Frame de la película de animación *The Wall*, by Roger Waters, animación de Gerald Scape, 1982





Frames en secuencia de la película de animación *Pájaro Mudo*, relación con la pintura de Egon Schiele, 1890 - 1918, de *El Bosco*, 1495 - 1512, extracto de *El jardín de las delicias*, y de Guillermo Kuitca, Buenos Aires, 1961.



Frame *Pájaro Mudo*.

Obra de Guillermo Kuitca

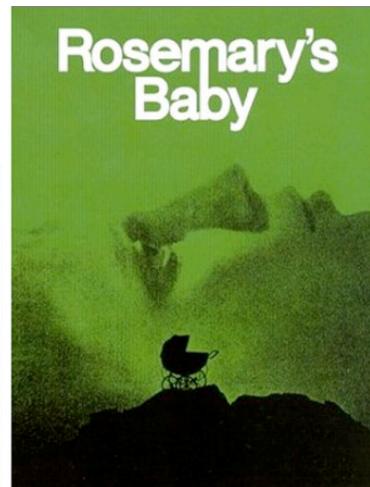
5.2 Saeta 1986 (2005).

Este trabajo de animación comenzó el año 2005, en el marco del proyecto Fondart *Album doble de video experimental y animación*, realización que extrañamente, no ha sido exhibida en festivales de cine, sólo en escenarios dedicados a las artes visuales.

Epifanía es el concepto presente en esta pieza audiovisual: luchas de poder del bien y del mal, tensión y clímax en el punto trágico de lo demoníaco y lo sublime, lo divino. Saeta 1986 es una historia de recuerdos y vivencias sucedidas en el año 1986.



El infierno según el Bosco



El bebé de Rosemary, Roman Polanski

Durante el desarrollo de este trabajo, me sentí fuertemente atraído por la película *el Bebé de Rosemary*, de Roman Polanski, por el sentido demoníaco en la historia del nacimiento de un niño engendrado por el diablo. La sensación e impacto psicológico que me provocó esta película, es lo que me motivó a trabajar con estos aspectos en el video. Otros referentes estéticos presentes en esta pieza audiovisual, son las pinturas de El Bosco, que reaparecen nuevamente, porque me ofrecen cierta visualidad a partir de la obra *el Infierno*.



Frames de la película *Saeta*, 1986



Pinturas de autorreferencia, Francisco Huichaqueo, años 1995 - 2002.

Robert Blake en escena
de la película *Carretera perdida*,
1997, David Lynch.



Pinturas de autorreferencia, Francisco Huichaqueo, años 1995 - 2002.



Pinturas de autorreferencia, Francisco Huichaqueo, años 1995 - 2002.

5.3 Palmer Cortéz (2005)

La visualidad de este trabajo surgió tras el asesinato de una joven estudiante universitaria, Cynthia Cortéz, en la ciudad de Valdivia, el año 2005. Esta joven murió en extrañas circunstancias, lo que me permitió crear la visualidad y tener un punto de partida para contar una historia de desamor. La historia se sitúa en un escenario nocturno, acuoso, húmedo, una especie de jardín perteneciente a un submundo extraño, y trata sobre la doble vida de una chica que vive en un submundo de bondad, lujuria, sexo y narcotráfico.

Palmer Cortéz es una reflexión y análisis del comportamiento del animal de raza humana, tomando distancia para observarlo desde una perspectiva de análisis social, crítico, valorico y pictórico. Un trabajo que se mantiene en un suspenso constante para quien observa, y que debe su título, no sólo a la joven asesinada en Valdivia, sino también a Laura Palmer, la protagonista de la película Twin Peaks, de David Lynch, que muere asesinada en algún estado blanco de los Estados Unidos.

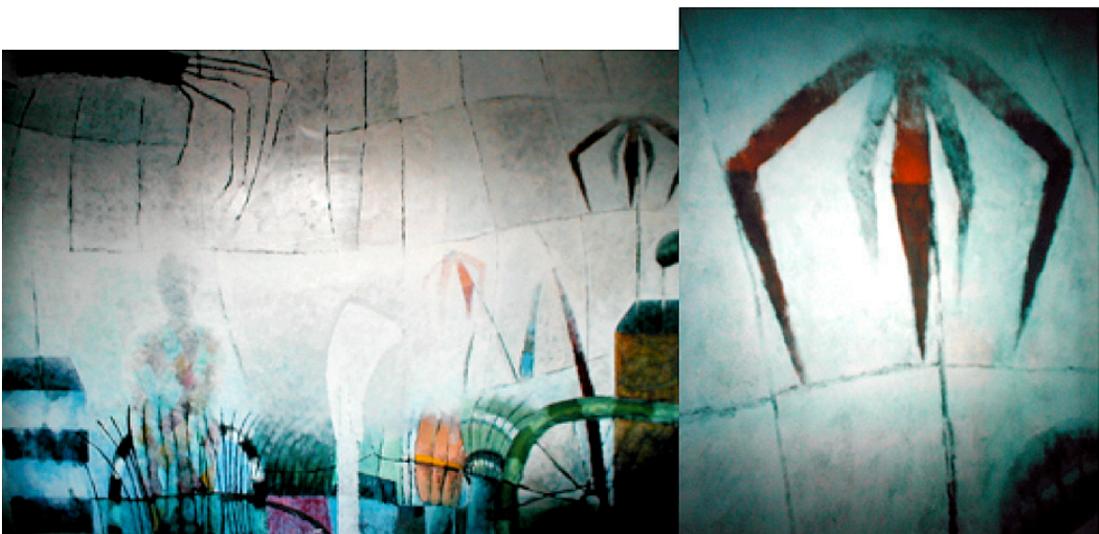
En este video se realizó el gesto de la mancha expresionista, recordando nuevamente la pintura de James Ensor y algunos dibujos y pinturas realizados por mí en los años 2000 y 2001, en las que destaca una

visualidad creada por jardines y máquinas que se validan en sí mismas. Otra de las visualidades pregnantes de este trabajo es cómo todo sucede en un primer plano, dejando la perspectiva atrás.

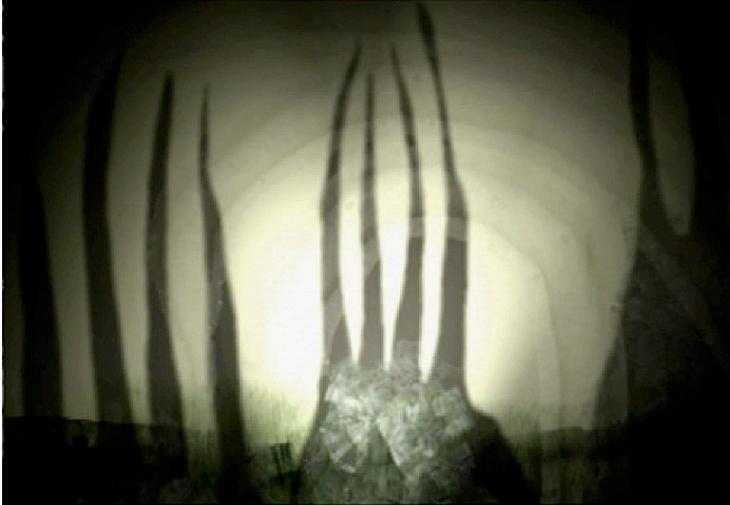
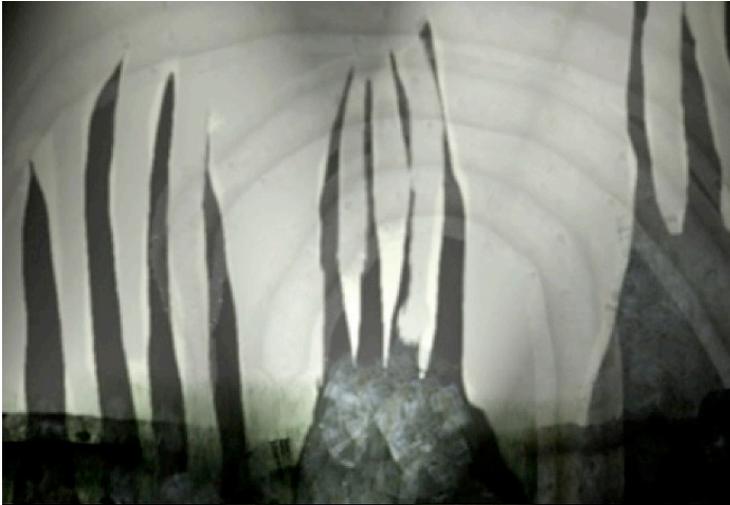
En Palmer Cortéz, la carga erótica fuertemente descarnada se libera frente a la pantalla, acompañada de gritos y sampleos, nuevamente rescatados del imaginario musical de Mike Patton. Es así como en el montaje, al unir la música con la imagen, se logra un fuerte impacto, dejando muy nervioso al espectador que trata de descifrar la gran descarga de sensaciones.

Palmer Cortéz, de cierta manera, deambula en un espacio crítico hacia toda la violencia sexual, encarnada por el hombre en sus políticas adoptadas para su placer y supervivencia. Es por eso que este trabajo se sitúa en una geografía y universo eróticos, mostrando explícitamente penetraciones, violaciones y armas corto punzantes, que adquieren vida para hacer doler a la víctima, encarnando los instintos más bajos del pensamiento humano.

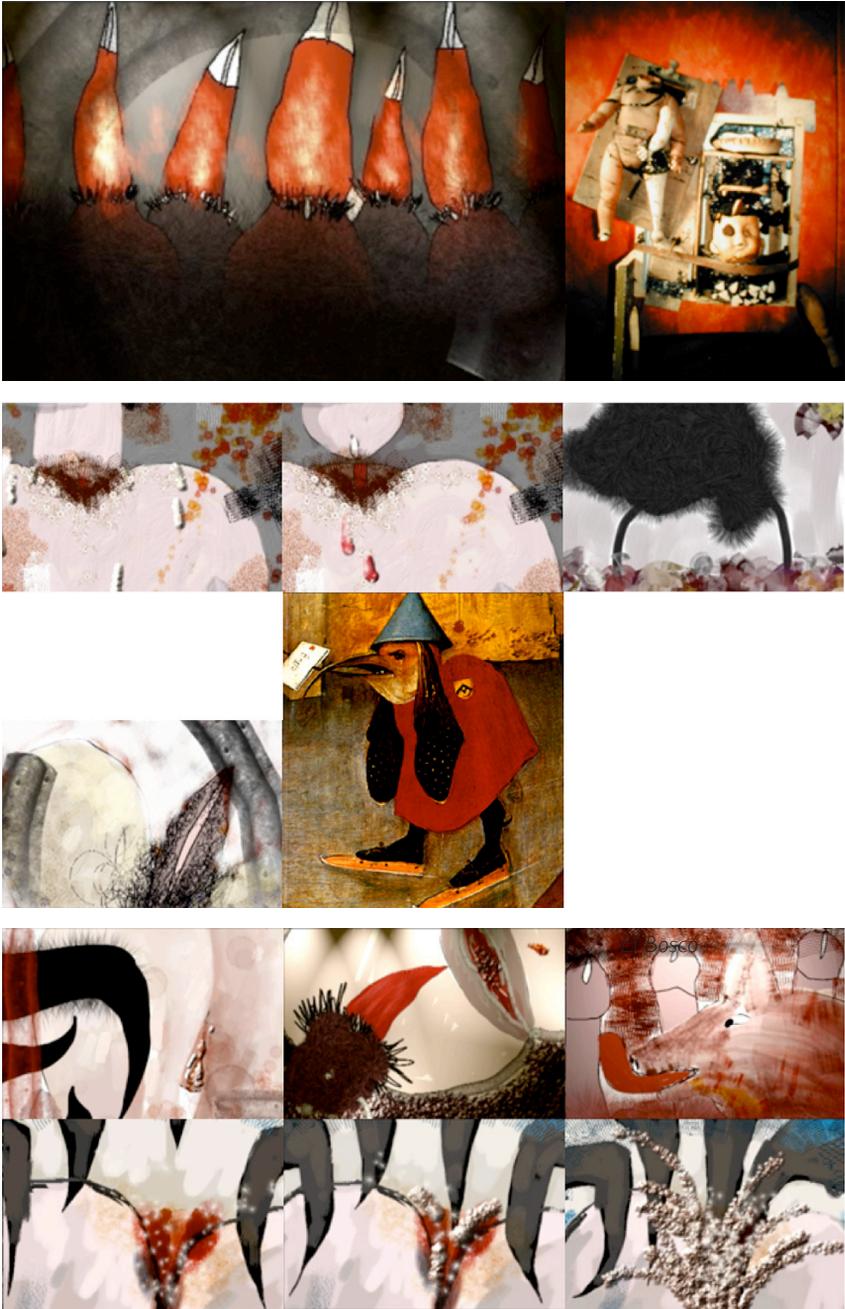
Curiosamente, Palmer Cortéz ha sido exhibida en festivales de cine de animación, compitiendo con películas de cine de animación infantil, cuyo público objetivo son niños de temprana edad. La paradoja es que siempre facturé estas obras para un público adulto.



Jardin, Francisco Huichaqueo, Acrílico sobre Muro, 3.15 x 2.60 m., año 2002.



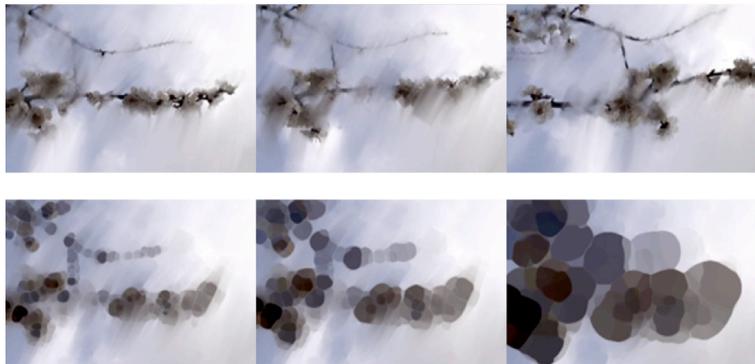
Palmer Cortés Frames, Objeto, Ensemble, Francisco Huichaqueo, 2001.



Palmer Cortés Frames, Francisco Huichaqueo, 2001.

5.4 Cadenza (2005)

Cadenza pertenece al proyecto colectivo *Álbum doble de video experimental y animación*, financiado por Fondart el año 2005. Este concepto nace de la inquietud de fusionar el video con la pintura, pero experimentando directamente sobre el cuadro de video. Es decir, se factura un tratamiento digital sobre el frame de video uno a uno, aplicando brocha digital y filtro digital, y dando al trabajo una visualidad similar a la lograda con el óleo o con algún tipo de mancha hecha por un pincel. Este tipo de video se termina de crear en el proceso de postproducción, puesto que en ausencia del guión, la narrativa sólo concluye una vez capturadas todas las imágenes. Cadenza es el preludio del concepto video pintura, que desarrollaremos en el año 2006.



Frame videopintura *Cadenza*, 2005

5.4 VOGOS ILLUMINATI (2006).

Se graba a orillas del río Mapocho, se interviene la imagen con herramientas digitales para tratar sobre los cuadros ya capturados en el ordenador, con la diferencia que en éste trabajo con otro tipo de imágenes que no pertenecen al río Mapocho tomo como referente la pintura de *MILLAIS 'OFELIA'* que resulta en una especie de fusión entre el concepto del río Mapocho y la pintura. Además, como la pintura de Millais retrata una joven que flota en un río, en realidad va cantando sobre un riachuelo, acompañada de una vegetación muy especial, e usado esa impronta en videos anteriores y me hace mucho sentido al verla,. Otra cita que me hizo sentido es la película del director David Lynch, *Twin Peaks*, que también toma como cita a *OFELIA*, encarnada por *LAURA PALMER*, la joven muerta en el río que flota envuelta en plástico rodeada por mucha vegetación.

En *Vogos Illuminati* grabé a tres modelos (*CAROLINA VELASQUEZ, CECILIA AVENDAÑO Y MARIA EUGENIA ESCALANTE, EDAD ENTRE 20 Y 25 AÑOS*) con fisonomías parecidas: mujer blanca de aspecto pasivo, tratando de buscar la misma templanza o psicología que lleva la mujer que flota en el río de la pintura de Millais.

La banda sonora que se utilizó para esta videopintura pertenece al artista visual chileno (Mario Zeballos 1970), tema del disco CURE , AMBIENTES DISCONTINUOS. Es importante hablar un poco de las experimentaciones sonoras de Mario Z, porque la unión del video con la música instala un estado opresivo y angustiante en el transcurso del video, ya que de alguna manera se logra una confusión respecto a si la historia está sucediendo en la ciudad o en otra parte.



Frames de la película *Twin Peaks*, Laura Palmer: *Ofelia*, de Millais



Frames del Video *Vogos Iluminati* del Proyecto Mapocho, Videopintura, 2006

5.5 Vogos Neoprén (2006)

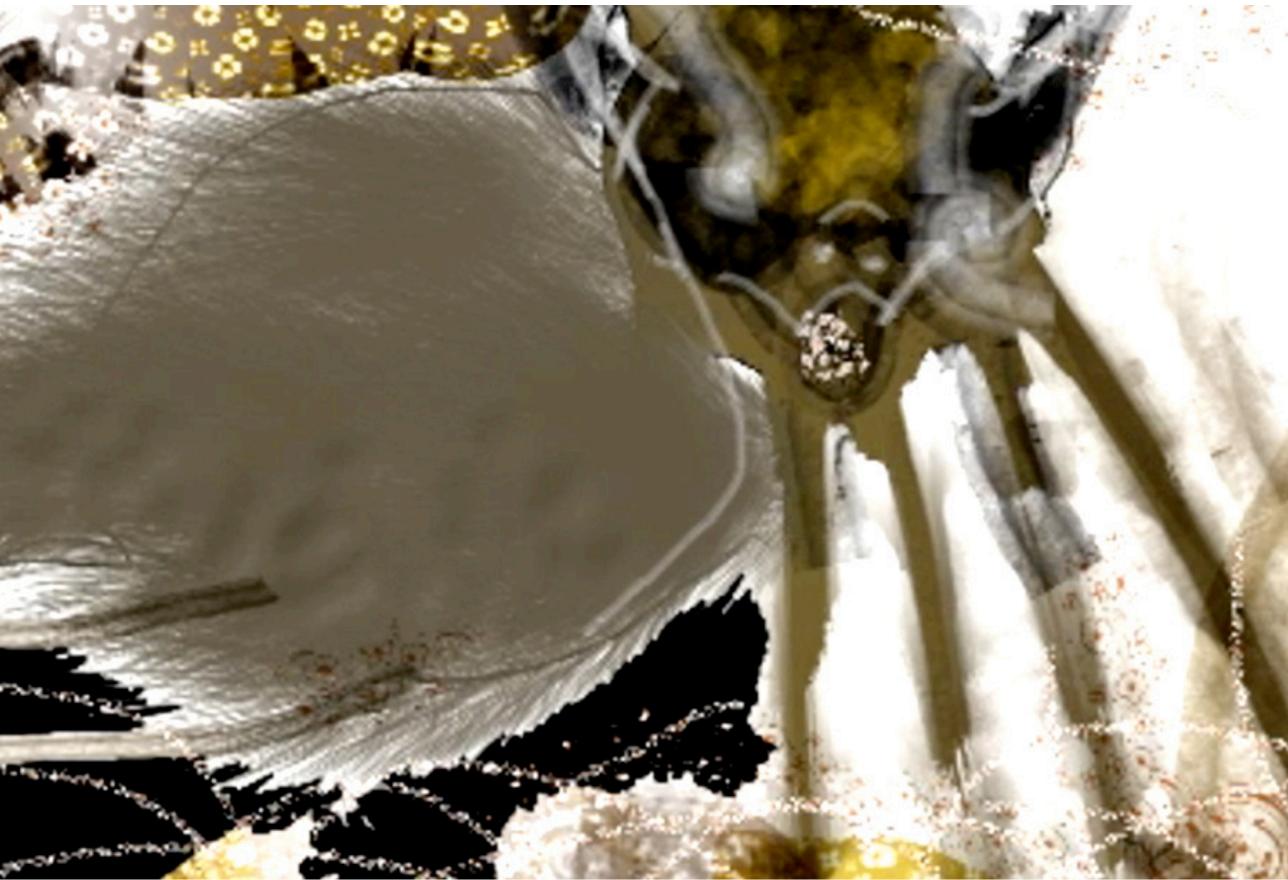
El proceso de creación de este trabajo se enmarca en Mapocho Viopintura, concepto creado para referirse a este tipo de propuestas experimentales. Vogos Neoprén hace alusión a la tribu drogadicta que vive bajo los puentes en la ruta del río Mapocho (*mapuche Santiago de Chile*), y pretende mostrar un viaje hacia el submundo del efecto neoprén. El paisaje que ofrece tal estado de conciencia o dimensión, tiene alcances con lo abstracto de esta atractiva visualidad decadente.

En este trabajo realicé algunos cambios estéticos en la creación de personajes y en la paleta de colores utilizada porque, a diferencia de las animaciones anteriores, Vogos Neoprén se ambienta en el día, predominando los colores azulados y cafés. Los fundidos son los que dan paso de una escena a otra, fusionando los colores como si fuera una pasta de óleo.

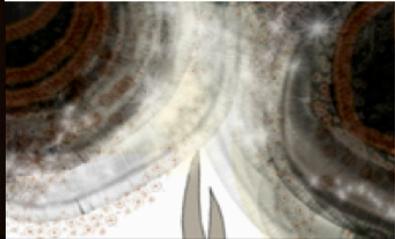
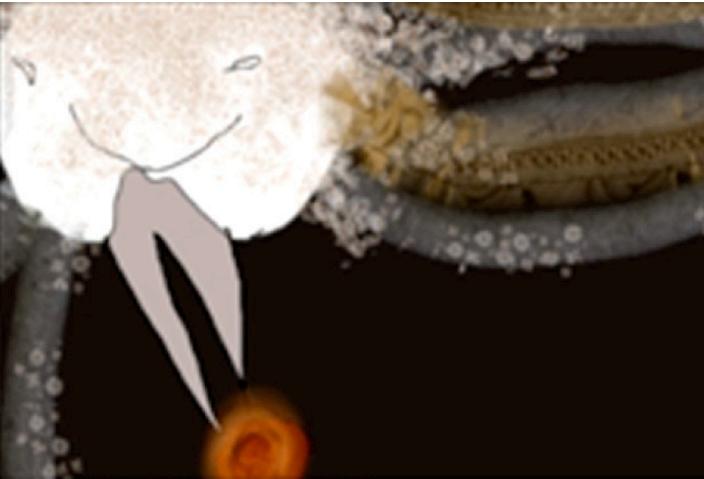
La banda sonora está compuesta por sonidos de pájaros hechos en sintetizador, sampleada con una composición de mi autoría que emula una especie de música japonesa. A diferencia de las animaciones anteriores, que se manifestaban con alto grado de violencia, *Vogos Neoprén* pasa a ser una propuesta más pasiva en el flujo de imágenes y sonido, permitiendo que el espectador navegue por el cuadro para apreciar mejor el diseño de los dibujos.



(*Alimentación Doctrinaria*, 1989), Aguafuerte en papel japonés.
El rey y sus vasallos se cagan en el pueblo, que devora ávidamente el manjar.
Una caricatura irreverente y cáustica de la fe siega en la autoridad.



Frames Vogos Neoprén, 2006



Frames Vogos Neoprén, 2006

5.6 Canzados de mierda + cuatro moscas en un cuarto (2006)

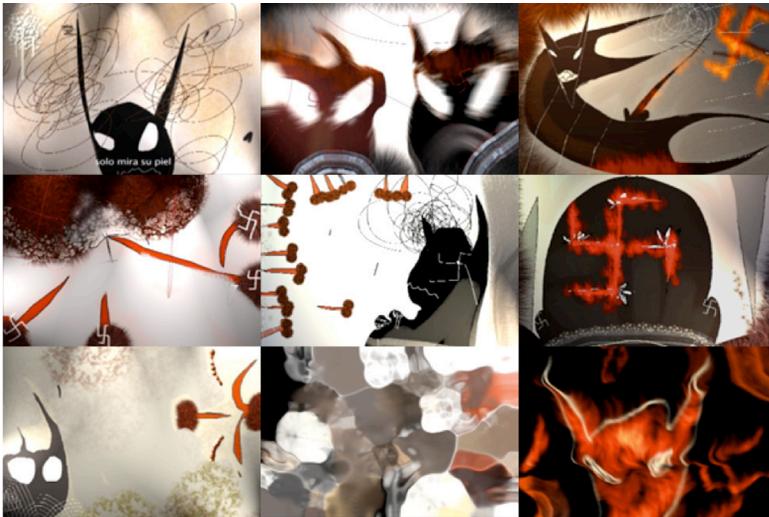
Canzados de mierda se apropia, en parte, de la visualidad neo-nazi chilena, tomando de su simbología estética las esvásticas, puntas de acero, colores metálicos y con una melodía de fondo creada por el músico chileno Tomás González. La melodía provoca una tensión un tanto irónica y juguetona frente a las imágenes que están pasando frente a la pantalla, como lobos hambrientos con filudos colmillos y seres extraños que hacen recordar las animaciones anteriores. Nuevamente sucede en ambientes nocturnos con tonalidades que se difuminan al ritmo de la música.



Frame de la animación *Canzados de Mierda + Cuatro Moscas en un cuarto*, 2006

Canzados de mierda, escrita con z, ironiza el cansancio mental que existe en la sociedad, de sobreponerse y creer de alguna manera que son superiores a otro ser humano sólo por su aspecto. La idea de crear este trabajo partió de las noticias diarias que pasan por la televisión chilena, y su problema racial con gente del mismo país e inmigrantes.

Para el look estético de este trabajo realicé una investigación de otro tipo de tiempo y personajes, la que denota una limpieza visual frente al tratamiento del cuadro, dejando al ojo respirar y no saturarse de información como en trabajos anteriores.



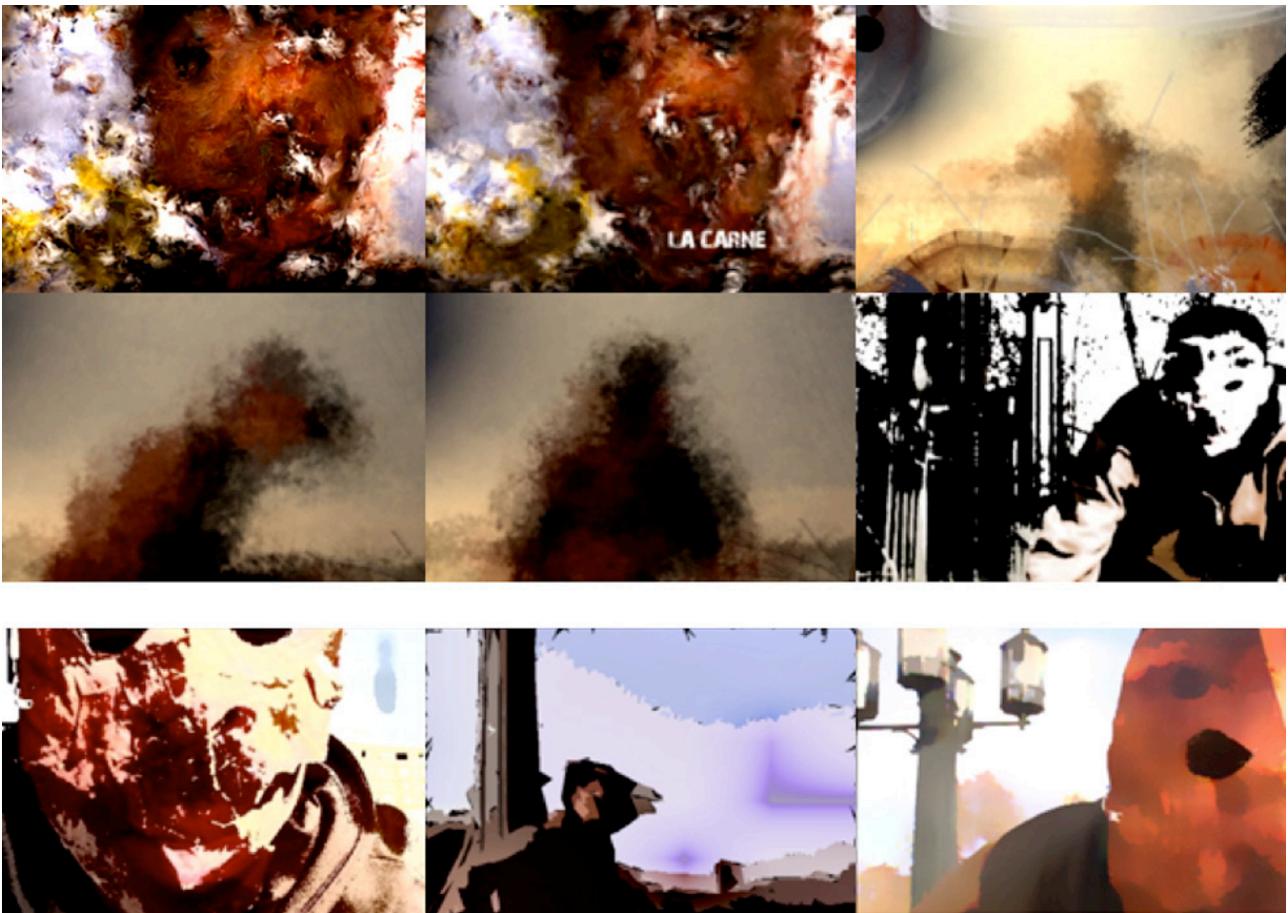
Frame de la animación *Canzados de Mierda + Cuatro Moscas en un cuarto*, 2006

5.7 Ses Errati

Ses Errati también pertenece al proyecto Mapocho videopintura. En la construcción de este video apliqué otro método de creación que he llamado registro del gesto performance. Éste tuvo como pie forzado llevar a una persona a la locación de grabación, en este caso el puente Pío Nono que cruza el río Mapocho, entre las comunas de Santiago y Providencia. Decidí crear el guión mientras grababa, dando órdenes al artista de correr y arrastrarse sobre la calle, entre otras cosas, y logrado en ellas una especie de redención ante la cámara.

También como pie forzado, utilicé algunas máscaras para dar un sentido estético a la grabación. Se utilizaron dos cámaras de video digital como herramientas de registro y, para el resultado final en la postproducción, se utilizó un software de filtro digital para emular el aspecto del óleo y la serigrafía con el programa Studio Artist. El resultado fue una visualidad bizarra y en partes opaca en su sentido estético.

Para este trabajo compuse la banda sonora sampleando con un extracto muy pequeño de un tema de la banda de metal industrial *Rammstein*. El tratamiento final de la imagen en el proceso de edición, fue influenciada por la pintura de Ensor, de la que destacué el gesto expresionista y manchístico descarnado de su pintura y su crítica social que, de alguna manera, se unió con este trabajo audiovisual.



Frames de *Ses Errati*, del Proyecto Mapocho Videopintura, 2006



James Ensor, 1860-1949, *Las máscaras, la muerte y el mar*.

5.8 Lo clandestino del paisaje (2007-2008), una nube negra que amenaza lo bello del día.

Este último trabajo de animación realizado en el año 2007 fue financiado por el Fondo de Fomento Audiovisual. El desafío fue enfrentarme a crear una animación de mayor duración comparada a las anteriores versiones, que bordean los 3 a 5 minutos. *Lo clandestino del paisaje* tiene una duración de 12 minutos y 10 mil 800 cuadros pintados, un desafío a la hora de darle una coherencia en sí misma porque, además, facturé una visualidad más limpia y un universo que deambuló al límite de lo ZEN y el impacto violento que apareció de sorpresa en el transcurso del video, irrumpiendo la tranquilidad visual y contemplativa que se logra en ciertos momentos.

Es así como aparecieron fuertes timbres de música heavy metal de la banda de rock Killing Joke, cuya alteración duró un par de segundos para después volver a la calma y la contemplación en una especie de pequeño paso por el infierno, para luego llegar al paraíso.

El estudio de personajes se llevó a cabo en el momento, dando como resultado una serie de seres que nacen de algún universo que existe en alguna parte de mi recondida carne. Seres con filudos y punzantes brazos acechando a sus víctimas, que disfrutaban de un morboso dolor de su carne.

De cierta manera, en “Lo clandestino del paisaje” concluyen todas las experiencias anteriores, pero marcando diferencias notorias en su investigación técnica, sonora, estética y de concepto. Así, deja la sensación de un proceso que llega a su fin, pero a la vez con un halo de misterio en el paisaje, un espacio abierto para futuros principios de visualidades y maneras de hacer.



Soy un cuerpo, no un espíritu frente a esta inmundicia general.

Examen de Título:
La animación como desplazamiento de la pintura

Alumno: Francisco Huichaqueo

Profesor Guía: Arturo Cariceo

Profesor: Patricio González

Profesor: Jorge Gaete

Universidad de Chile, Facultad de Artes

Año: 2009