

# PIXEL Y DINAMITA

## O CÓMO ANIMAR PA' MEJORAR EL ÁNIMO DURANTE LA PANDEMIA

Por Fernando Llanos



Soy artista, hago dibujos, pinturas, videos e instalaciones que se muestran en exhibiciones en algunas ciudades del mundo, también he publicado libros y he hecho películas que se han presentado en festivales y salas comerciales. Soy un creador de piezas, contenidos y experiencias que comparto en diferentes formatos y plataformas. De eso he vivimos más de dos décadas y a eso me dedico de tiempo completo.

Mi trabajo demanda tiempo de creación, horas editando frente a una computadora o dibujando en un restirador, así que cuando no estoy viajando y mostrando trabajos, permanezco la mayor parte del tiempo en casa avanzando mis proyectos. Quizás por eso la eterna cuarentena que vivimos actualmente no me ha pesado tanto. Por supuesto que extraño muchísimo convivir con la manada, pero también sé enfocarme en desarrollar en casa algunas ideas que requieren precisamente lo que ahora nos sobra: tiempo.

Desde que tengo memoria he dibujado, y a partir de la universidad me involucré en los medios audiovisuales, primero experimentando con el video y posteriormente trabajando en el cine. Siempre me llamó la atención la animación, pero nunca tenía tiempo para realizarla. Entre montajes, presentaciones, o dar clases nunca había encontrado el tiempo para enfocarme a aprender a animar. Hasta ahora que un virus nos obligó mundialmente a quedarnos en casa.

La idea surgió en el vértice de varias intenciones, la primera mantener a flote a mi familia, dándonos un pretexto semanal para tener algo más en la cabeza que las noticias de la pandemia. Crear algo entre todos genera otros vínculos y nos da un sentido de responsabilidad, de meta semanal, que tiene que ser alcanzada si o si. La segunda intención fue, dado que nuestro hijo Tau de cuatro años y nuestra hija Vera de dos años tienen actualmente una marcada fascinación por las caricaturas, pues desarrollar una historia de super-héroes donde ellos fueran los protagonistas, nos parecía el mejor pretexto para que esta aventura les pareciera atractiva. La tercera intención era por fin aprender a animar, y explorar mi capacidad de dibujante para hacer cosas cuadro por cuadro. Disciplina que requiere mucha paciencia, y que debido al encierro tenía que aprender a ejercer.

Siempre trabajo mis producciones audiovisuales de la mano de mi esposa Jessica Herрман, así que sumarla en la parte sonora no fue ningún problema, el único reto aquí era hacer entregas semanales, ejercicio que conociendo su clavidez también le ayudaría a saber cerrar ciclos creativos de una manera más dinámica. Así que bajo esta suma de principios, que apuntaban a un gano-ganas en todos los sentidos, comenzamos a realizar “Las aventuras del Niño Pixel y Nina Dinamita”, proyecto casero para hacer más llevadera la cuarentena del covid 2020 (1).

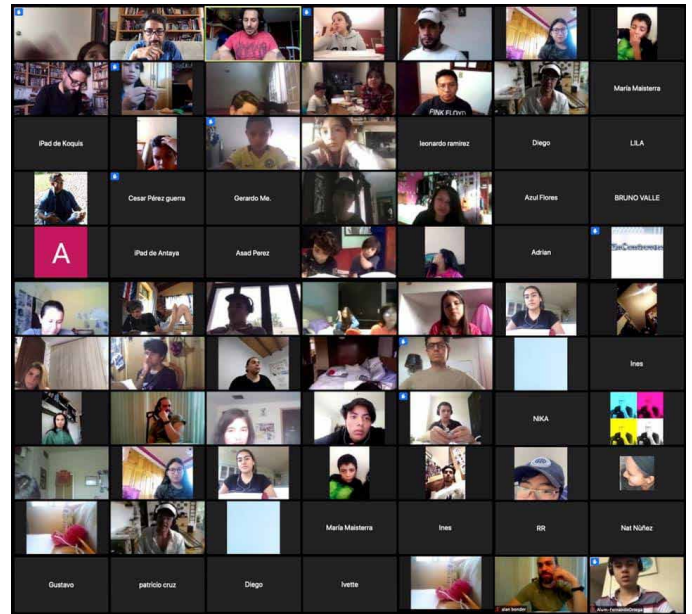


Cabe mencionar que ya anteriormente había trabajado con esta idea de mantener un ritmo de producción, en el 2000 hice el proyecto de los “Videomails” (2), donde semanalmente hacía y difundía videos por listas de correo-e. Lo hacía todos los martes porque era el día que no circulaba en la Ciudad de México. Dado que no existían redes sociales, y que lo hice cuatro años antes de que aparecieran plataformas como youtube, el proyecto tuvo buena aceptación internacional. La segunda vez que trabajé con esa periodicidad fue en 2003 con “Transmitiendo Trazos” (3), colaboraciones y transmisiones de video diarias, desde el Banff Center for the Arts en Canadá. Uno de esas transmisiones llegó a presentarse en el Museo Guggenheim de Nueva York en el 2005.

Ya estaba familiarizado con este tipo de dinámicas y entregas, y de hecho respondían a mi admiración por el trabajo de artistas como William Wegman y Sadie Benning, referentes yanquis del arte en video que en sus años mozos habían construido narrativas a partir de elementos cotidianos que encontraban en sus casas o estudios. Siempre he pensado que al limitar los elementos con los que construimos nuestro arte, nos forzamos a establecer o encontrar otras relaciones, y esta económica ecuación, dada nuestra precariedad tercermundista, siempre me parece sano ejercerla y promoverla. Si a esto le sumamos, la continuidad de las entregas, el músculo creativo sin duda gana volumen.

Comencé consultando a mi amigo Estaban Azuela, animador profesional y uno de los más interesantes en la escena nacional, me recomendó un par de programas y me ayudó a diseñar una línea de producción. Cosa que me ayudó a dar los primeros pasos, pero como siempre, solo haciendo las cosas vamos trazando un camino. Hice varios experimentos, cosas que supongo otros animadores no harían por considerar excesivo e innecesario, por ejemplo dibujé ciento veinte cuadros para mostrar dos segundos de un movimiento. Supongo es un lujo gráfico que me permitió la cuarentena y que luce nada despreciable. Pero también aprendí a resumir el número de cuadros para enfocarme en la trama y narrativa. Área que por cierto es donde más quiero crecer en esta temporada: el guión, la historia y sus personajes.

Un reto lleva a otro, una puerta abre diez opciones, seguir avanzando te permite mantener tu atención en tus curiosidades creativas y no perder tu centro. También dibujar tanto me permitía escuchar noticias sobre la pandemia, sin sentir que perdía el tiempo. Al contrario, mientras más dibujo y produzco, más me nutro y me actualizo sobre el tema. En tiempos del bombardeo informático que padecemos nos permite como familia tener un norte, por más desdibujado o efímero que este sea. Estas animaciones publicadas semanalmente también nos permite proyectar una imagen hacia afuera que otras familias agradecen, no tiene costo, emanan complicidad creativa familiar, y no dudaría que ponen en la cabeza de otros núcleos familiares la pregunta de “yo también estoy encerrado con los míos...¿que podríamos nosotros hacer y compartir con los demás?”.



Las piezas gustaron tanto, que el Centro Cultural Clavijero, el principal museo de arte contemporáneo del Estado de Michoacán, me invitó a dar un taller por Zoom (en línea) de animación. Decidí diseñar el taller enfocado a los adolescentes, por qué según investigué es la población que más ha padecido el stress del encierro por la cuarentena. Logramos la fabulosa cifra de setenta y siete inscritos, con alumnos desde los Estados Unidos hasta Colombia, supongo en gran medida por qué los más emocionados de que sus hijos tuvieran algo que hacer y aprender eran los propios padres de familia. Un puberto encerrado en casa 24 x 7 no ha de ser nada fácil.

Al prepara las clases aprendí historia de la animación y varias técnicas. Los beneficios de este proyecto no han parado ahí, ya me invitaron a repetir el taller en una Universidad de Querétaro y un Centro Cultural de Morelos. Ya me pidieron hacer unas animaciones comerciales para San Diego y Los Ángeles. Nuestra productora comercial (4), con la que cachamos chambas comerciales regularmente, no ha facturado nada en los últimos dos meses y medio. Las restricciones para grabar y trasladarse pospusieron indefinidamente un programa de televisión que ya estábamos realizando para el canal 22. Jamás se me había ocurrido que una solución para ampliar nuestro abanico de producción audiovisual sería incursionar en la animación, cuadro por cuadro, rotoscopiada. Pero en estas aguas turbias del futuro incierto que nos trajo el covid 19, la naturaleza de trabajar en solitario de los animadores ha hecho que la industria de la animación crezca considerablemente (5).

Sabemos que muchas cosas cambiarán después de este gran encierro global. Unos ven con miedo venir más catástrofes, el surgimiento de un autoritarismo digital o mares llenos de cubre-bocas N95 y guantes desechables, y otros pensamos que esta crisis es una gran oportunidad para replantear, reajustar y rediseña todas las áreas del mundo en el que el ser humano participa. Esta situación, sin importar si fue diseñada en laboratorios por un Nuevo Orden Mundial, o disparada por una sopa de murciélago de Wuhan gracias a nuestro viejo des-orden global, es previa a complicaciones más sórdidas y violentas. La crisis del agua y el calentamiento global no nos permitirá ver series en Netflix tranquilamente desde la comodidad del hogar.

Creo fervientemente que los que tenemos el privilegio de quedarnos en casa, tenemos la responsabilidad de repensar todas las áreas de nuestra antigua normalidad para no volver a tratar de instaurarla como si nada hubiera ocurrido. Las mentes más creativas en este encierro seguramente serán esos adolescentes que con furia y energía contenida encontrarán nuevos patrones para establecer las reglas del juego post-covid. Mientras tanto, yo propongo aprender cosas nuevas y no perder el ánimo. Lo vamos a necesitar para salir a flote todos unidos después de este largo paréntesis.

1) [www.fllanos.com/pixelydinamita](http://www.fllanos.com/pixelydinamita)

2) [www.fllanos.com/V/Mesp.html](http://www.fllanos.com/V/Mesp.html)

3) [www.fllanos.com/blue.html](http://www.fllanos.com/blue.html)

4) [www.suadero.com](http://www.suadero.com)

5) [https://www.theguardian.com/film/2020/may/19/how-coronavirus-has-animated-one-section-of-the-film-industry?utm\\_term=RWRpdG9yaWFsX0ZpbG1Ub2RheS0yMDA1MTk%3D&utm\\_source=esp&utm\\_medium=Email&utm\\_campaign=Film-Today&CMP=filmtoday\\_email&fbclid=IwAR0kYusMCSpB4ZPEAeGm4tziM869fb8VhEFPpSS4gR--Jcyl0--DkcNpPcg](https://www.theguardian.com/film/2020/may/19/how-coronavirus-has-animated-one-section-of-the-film-industry?utm_term=RWRpdG9yaWFsX0ZpbG1Ub2RheS0yMDA1MTk%3D&utm_source=esp&utm_medium=Email&utm_campaign=Film-Today&CMP=filmtoday_email&fbclid=IwAR0kYusMCSpB4ZPEAeGm4tziM869fb8VhEFPpSS4gR--Jcyl0--DkcNpPcg)



info@fllanos.com  
@el\_llanos



Fernando Llanos dibuja desde que tiene memoria, pero tiene tan mala memoria que por eso también escribe, graba imágenes y sonidos. Quizás por eso de niño quería ser pintor, en la adolescencia músico, y cuando empezó a estudiar la Licenciatura en Artes Plásticas en “La Esmeralda” (CENART) se dedicó de lleno a trabajar con video.

Es reconocido principalmente como artista experimental de video. “Matria”, su primera película, es una bizarra historia de charros contra nazis, con la cual ganó el Festival Internacional de Cine de Morelia (2014) y una Diosa de Plata (2017). Ha expuesto en más de cincuenta ciudades de más de veinte países, en espacios como el Museo Guggenheim de Nueva York, la Bienal de Mercosul, el Festival de Nuevo Cine y Nuevos Medios de Montreal y el Museo Rufino Tamayo. Ha publicado más de veinte libros, y en marzo del 2020 sacó con Editorial Planeta su primera novela gráfica, en colaboración con el escritor Francisco Hinojosa.

Fue curador de la retrospectiva de Felipe Ehrenberg, y presentó la exhibición en el MOLAA (Los Ángeles), MAM (Ciudad de México) y la Pinacoteca de Sao Paulo. Inventó y dirigió durante cuatro años “Animasivo”, el festival de animación contemporánea más importante del país.

Ha dado clases durante veinte años, en la Ciudad de México (Universidad Iberoamericana, Tecnológico de Monterrey, Centro, Claustro de Sor Juana y La Esmeralda), al interior del país (Morelia, Querétaro, Guadalajara, San Luis Potosí, Xalapa, Yucatán y Aguascalientes) y en el extranjero (Los Ángeles, La Habana, Salvador Bahía, Buenos Aires, Madrid, Valencia, Montevideo, Bogotá y Lismore).

Ha sido tutor cuatro veces de Jóvenes Creadores (FONCA) en la disciplina de video, y dos veces miembro del Sistema Nacional de las Artes.

