

## ***Leyendas a contraluz.*** **Reflexiones en torno a la producción de una serie de animación**

Backlighting Legends

**Victoria Inés Suárez**

Universidad Nacional de Córdoba  
Córdoba, Argentina  
victoria.ines.suarez@gmail.com

### **¿De dónde surge *Leyendas a contraluz*?**

En el año 2011, el Plan Operativo de Fomento y Promoción de Contenidos Audiovisuales Digitales, implementado a nivel nacional a través de distintas líneas de concursos federales, posibilitó la realización audiovisual de diversos productos, formatos y géneros a lo largo del país. Para la fecha en que se publicaron los primeros concursos, mis compañeros de facultad y yo, la mayoría recientemente egresados, estábamos atravesando diversos procesos de reencuentro con el audiovisual y con la producción en nuestra región. En mi caso, venía de un largo proceso de investigación-reflexión en torno a la técnica de animación con materiales sueltos-disgregados, pensando no sólo las condiciones y procesos técnicos, sino fundamentalmente sus posibilidades expresivas.

Obtener el primer premio con el proyecto “*Leyendas a contraluz*”, en el Concurso Federal de Series de Animación para Productoras sin antecedentes, nos permitió hacer la serie. Cuando tengo que contar la experiencia o escribir sobre los distintos aspectos de producir una serie de animación como esta, me es imposible no referirme a esos comienzos marcados por la investigación intuitiva y experimental de la técnica. Y

---

- Artículo a pedido -

TOMA UNO (N° 7): Páginas 261-270, 2019

ISSN 2313-9692 (impreso) / ISSN 2250-4524 (electrónico) | <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/toma1/index>  
Esta obra está bajo Licencia [Creative Commons BY-NC-ND 2.5 Argentina](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/argentina/).



cine y tv



facultad  
de artes



UNC

Universidad  
Nacional  
de Córdoba

también por un convulsionado estado, mezcla de ansiedad e incertidumbre, por la idea de la inminente conclusión de la carrera de Licenciatura. Porque, efectivamente, esa investigación comenzó con mi trabajo final de carrera. Entonces, todo estuvo mezclado. Y de ahí, después de muchas ideas y vueltas, fluyeron las energías hacia esa otra etapa que fue la serie. Por eso, cuando me preguntan cuántas fotografías sacamos o cuántas horas invertimos, me quedo pensando en que esos números no reflejan para nada lo que el trabajo y el proceso implicaron para mí y para mis compañeros de ruta.



## Leyendas a contraluz, serie de animación

*Leyendas a contraluz* es una serie ficcional animada sobre leyendas autóctonas provenientes de distintas regiones de la Argentina. Los capítulos proponen un recorrido de sur a norte a través de la narración de las leyendas del calafate, el girasol, la yerba mate y el cardón, relatando cada una de ellas mediante la animación del propio material del cual se está contando su origen mitológico.

Una de las singularidades de la serie –y se me ocurre que por aquí puedo empezar a contar la experiencia– es la técnica, que consiste en animar elementos sueltos-disgregados sobre una superficie traslúcida iluminada a contraluz, creando así figuras como sombras en movimiento. Una cámara fija se posiciona por encima de esta superficie para registrar cada posición del movimiento, que se reconstituirá y se verá recién cuando se proyecte la película en continuidad.

El material a animar puede ser cualquiera; en este caso, son semillas, hojas o frutos de las plantas de las que se tratan las leyendas, que pueden usarse molidos o enteros, de distintos tamaños, colores, texturas. El material se esparce sobre la superficie formando áreas de espesor más grueso o más fino. Como está iluminado a contraluz, estas áreas se perciben como diferencias de tonos. El negro absoluto se logra poniendo suficiente material como para que ninguna luz atraviese ese diseño y llegue a la cámara. Contrariamente, toda superficie no cubierta de material se verá



en la fotografía como blanco absoluto. Para el diseño y manipulación del material se utilizan tanto las manos como otros elementos como puntas, peines, tenedores, cartulinas, moldes, sellos o cualquier pequeño objeto cuya forma permita hacer marcas que nos gusten y sirvan para contar.

La mesa y caja de luz deben estar ubicadas en un espacio oscurecido para tal fin. La única luz es la que está dentro de la caja haciendo que la superficie blanca traslúcida quede a contraluz, permitiendo que el material se convierta en una silueta oscura sobre un fondo claro.

Una de las características de la técnica que más me atrajo –esto lo dicen casi todos los animadores que la practican– es que, al dibujar cada próxima posición, se modifica la anterior. Así, cada dibujo va desapareciendo para dar lugar al otro, en un proceso en cuyo final sólo quedan las fotografías expuestas (digitales en este caso) y nada de la materialidad de lo que se fue produciendo. A partir de esta primera revelación –para mí lo fue–, entendí que había un potencial expresivo que tenía que

ver con búsquedas narrativas, temáticas o simbólicas que yo quería explorar. No puedo dejar de hacer una breve reseña de las nuevas manifestaciones que tuvo la técnica para conmigo mientras la fui experimentando. Allí voy a compartirlas con los lectores.

## **Características técnicas y del proceso que derivan en posibilidades narrativas-expresivas**

**1.** Una de esas características es la que llamé “El objeto transitorio; el proceso continuo”. Con eso me refería a que, más allá de que técnicamente se efectúa un movimiento real en un proceso continuo, hay también una idea que se transmite en la imagen de algo que pasa fluida y constantemente de una cosa a otra. El material está visiblemente en movimiento, fluye. Las obras realizadas con este tipo de animación potencian la idea de fluidez, paso, tránsito, circulación, transformación constante. Así, los pasos de una imagen a otra están fundamentados en la técnica y en esa posibilidad de representar la transformación que no necesariamente responde a leyes físicas. Por otro lado, que el objeto sea transitorio está emparentado con una de las características del proceso, que es continuo, “hacia adelante”. Aunque en general no es un dato conocido por el espectador, este aspecto del trabajo es altamente significativo para el animador. Si bien otros tipos de animaciones pueden lograr efectos expresivos similares, en el caso de las técnicas con materiales sueltos-disgregados o pintura, hay un procedimiento técnico concreto que es concordante y le da un valor agregado y simbólico específico: los granos de material efectivamente se mueven, van transformando el diseño, son objeto de un proceso continuo que ejecuta el animador sobre ellos y permanecen estables sólo en condiciones muy controladas y por un tiempo muy corto. Las posibilidades de transformación permanente y la fluidez de las transiciones que pueden lograrse, convierten a este tipo de animación en una técnica propicia para representar cosas que suceden, mudan, cambian rápidamente. La técnica puede ser útil también para representar escenas oníricas, de ensueño, pérdida de memoria o conciencia, relatos imaginarios o mitológicos.

**2.** Otra de las características señaladas es la que llamé “La vulnerabilidad del material; la técnica frágil-sensible-inestable”. Esta característica se basa en la extrema sensibilidad del material que tiene consecuencias directas en el trabajo del animador, en el tipo de animación y en los resultados estéticos; por lo tanto, en las posibilidades narrativas, temáticas y simbólicas de la técnica. En este caso, más allá de que técnicamente el material es hipersensible (liviano, volátil), hay también una idea de lo frágil y vulnerable que se transmite en la propia imagen que se obtiene: el material está visiblemente fragmentado, descompuesto en partes, y eso transmite la sensación de división, desintegración, inminente rotura. Proponía, entonces, que ese resultado visual era propicio para realzar historias de personajes en conflicto, en tensión, a punto de caer, romperse, disolverse o, también, de manera más sutil, contar historias de personajes débiles, inseguros, indecisos, dubitativos, tristes,

delicados. En relación a la textura, encontré que, si se enfatiza expresivamente el conflicto, por esa sensación de probable o inminente ruptura que la técnica puede conferirle a la narrativa o temática de la obra, este tratamiento estético puede lograr mantener alerta al espectador, razón por la cual es propicio para temas que deben llamar su atención, haciéndolo sentir incómodo o tensionado. En este sentido, es una técnica con potencial provocador. La textura del material utilizado tiene un papel fundamental en las connotaciones de la obra. La granulosidad, rugosidad, aspereza, fillos, que se perciben visualmente en la imagen, pueden ser el perfecto sostén estético-visual, de una narrativa determinada, de una obra que habla sobre temas a los que queremos dar esas connotaciones.

**3.** La tercera característica del proceso de animar materiales sueltos-disgregados es la que llamé “Una especial concepción del tiempo; la técnica lenta-suspensa-tarda”. Esta característica se basa en la extrema dilación del proceso de rodaje. Si bien es compartida con otros tipos de animación o técnicas, probablemente esta sea una de las que mejor se caracteriza por la “especial concepción del tiempo”, por requerir un trabajo manual, artesanal, ordenado-secuencial, en el que el tiempo no tiene demasiada forma de ser acortado u optimizado. Es importante mencionar que en esta técnica no pueden participar muchos animadores sobre la misma caja de luz ni adelantarse tomas, lo cual representa una importante restricción para hacer un trabajo seriado o con técnica de animación limitada. Esta característica sería útil para narrativas o temáticas densas, representación de situaciones de larga data, en las que el tiempo va haciendo huella, con un desarrollo paciente, demorado, hasta tedioso. Y acá traigo a colación las reflexiones de un animador, Piotr Dumlá, que practica la técnica del yeso tallado y animado. Sus interrogantes como animador giran en torno a cómo hacer para contar algo que ha pasado en mucho tiempo, en obras cuya realización demanda tan desproporcionadamente tanto más tiempo que otras. Una de las dimensiones de la “especial concepción del tiempo” está dada por el rastro, que consiste en ir avanzando con fotogramas que tienen vestigios de los diseños de los fotogramas anteriores. En todas las técnicas animadas puede uno dibujar o diseñar el rastro de los movimientos, pero en ésta, este elemento adquiere una importancia mayor, porque justamente el rastro es inherente: se avanza sobre lo anterior, borrándolo para poder continuar, sobre el mismo material, el mismo lugar físico sobre el que se hizo y registró el fotograma anterior, de manera que la “historia” de alguna manera está guardada en cada fotograma. Cuando el animador decide estéticamente dejar ese rastro puede hacerlo con algún sentido narrativo o expresivo, ya que es el propio procedimiento de la técnica el que avala este uso, dejando en la imagen la “historia”, el vestigio del paso anterior.

## **¿Cómo es posible hacer una serie de animación con esta técnica?**

Aquí es cuando en general surge de los interlocutores que van comprendiendo el proceso de realización la pregunta sobre la cantidad de fotografías tomadas y de

horas invertidas en la producción. Y aquí es cuando yo evito responder porque, en verdad, nunca sacamos la cuenta.

Hablo en plural porque hemos sido un equipo, no muy grande pero sí muy comprometido, de trabajo. La serie fue posible por el premio del INCAA (que dependió, a su vez, de una política estatal de fomento y promoción de la actividad audiovisual y cinematográfica), pero también lo fue por la dedicación y entrega del equipo-grupo de amigos que llevó adelante la tarea. Rodrigo Guerrero fue el productor, Matías Akmentins el posproductor de imagen y sonido y Paz Bloj mi compañera en los roles de guión, dirección y animación. Completaron el equipo dos músicos y una diseñadora. Todos hemos sido el sostén fundamental del emprendimiento.



Por eso, cuando surgió la idea de utilizar esta técnica animando los productos de cada región para hacer una serie de animación, todos adherimos con mucho entusiasmo. No supimos hasta mucho después que era un poco arriesgado. Igual, aunque nos lo hubieran aclarado, lo hubiéramos hecho.

## ¿Cuáles fueron las motivaciones para contar las *Leyendas a contraluz*?

Como realizadores, queríamos hacer un producto en el que los materiales, protagonistas de cada narración, invitaran a conocer las texturas y colores de cada lugar; y así, a sus personajes, pueblos, costumbres e historias. Por eso, no se trata sólo de contar la historia de cada planta o fruto, sino que, a través de esta excusa narrativa, cumplimos el objetivo principal de recorrer las culturas, los pueblos, sus costumbres, las distintas geografías, climas, etc. Nos pareció interesante y culturalmente relevante, no sólo para cada región sino para las regiones todas, pues la estructura de serie apuesta al conocimiento recíproco interregional.

Ahora, al intentar rastrear las motivaciones, pienso que podría mencionar tres grandes áreas de interés, exploradas por el equipo desde cada área, de manera interna y también en relación con las demás, en su conjunto, formando parte de la serie integralmente:

1. Por lo anteriormente dicho y por el uso expresivo y simbólico de los materiales de cada región, claramente en el germen de este proyecto no sólo hay una vocación autorrepresentativa, una intención de rescate de la identidad, algo que nos hable de o nos muestre cómo somos, sino también una necesidad de poner en diálogo y articulación cada parte de ese todo.
2. En este intento de rescatar, dar a conocer y fomentar el encuentro, hay también una voluntad específica de resituar al espectador. Nunca pensamos en un observador pasivo, sino que le exigimos en sus competencias e interpretaciones, constituyéndose así la serie en un producto que busca motivarlo, estimularlo e interpellarlo. Por eso, se buscó una imagen atractiva desde lo plástico, lo rítmico, lo musical-sonoro y en su resolución estética general. La decisión de no usar diálogos y elegir las imágenes que mejor representan los estados o las situaciones fue apostar a construir cada universo a partir de una economía de recursos, intentando seleccionar los más potentes para cada ocasión, los justos y pertinentes. En esas decisiones, apostamos a que el espectador pueda contarse la historia también, preguntarse y completar los sentidos.
3. Finalmente –pero seguro pensaré en nuevas formas de dar forma a esto que estoy escribiendo, con el tiempo vendrán a mí–, el proyecto propone un rescate del género leyenda, emparentado con lo mágico, lo supersticioso, lo extraordinario, todo lo cual también forma parte de la idiosincrasia de nuestros pueblos originarios. Las leyendas son representadas a través de la animación con esta técnica que se presta generosamente, con sus herramientas y recursos expresivos, para el abordaje de estas historias. En ese sentido, también utilizamos la animación, en tanto es una técnica privilegiada para la reinterpretación y denotación de posicionamientos subjetivos. El distanciamiento y la abstracción de la imagen en sí (¡se trata de pequeñas hojitas de yerba al fin y al cabo!) se utilizan para dar, paradójicamente, mayor realismo a la representación, para crear un efecto de inmersión que refuerza la experiencia del espectador. Aquí aparece, entonces, el uso de la animación como estrategia para explorar estos relatos desde una perspectiva liberada de la pesada carga de la objetividad fotográfica y su relación indicial con la realidad.

## ¿Cuáles fueron los desafíos de trabajar la estructura seriada?

Creo que el primer desafío fue pensar en pequeñas partes, de similares características, derivadas de una idea general que, según nuestra hipótesis y convicción, podía aplicarse a una muy buena cantidad de historias-capítulos. En ese sentido, la serie tiene 4 capítulos, pero podría tener muchos más. De hecho, el proyecto de seguir animando leyendas de otros territorios o incluso de otros países o regiones está dando vueltas permanentemente.

Este primer desafío tiene que ver con las condiciones concretas para la presentación al concurso, ya que las bases limitaban los capítulos en su duración. En el caso del concurso para productoras sin antecedentes, el tiempo estipulado era de 3 minutos. Sabíamos que el tiempo realizativo se multiplicaba por mucho, de manera que tomamos esa duración como un estímulo para adaptar los guiones y para definir aún con mayor precisión las tomas a animar. Ese ejercicio fue de enorme utilidad; desarrolló en nosotras una capacidad de síntesis, atención al encuadre y composición, puesta en juego de recursos –como la profundidad, el foco o el fuera de campo– como antes no lo habíamos hecho, articulación de imágenes y sonidos que potenciaran los efectos que cada historia requería. Como animadoras-realizadoras, la tarea fue de enorme esfuerzo de conciencia y planificación, una experiencia y aprendizaje sumamente ricos en nuestra formación.

Otro de los desafíos fue la investigación de las leyendas e historia oral. La unidad de la serie estaba de alguna manera garantizada por esas grandes motivaciones mencionadas anteriormente. Pero luego había que concretar en historias, personajes, paisajes. Eso implicó la búsqueda y lectura de mucho material disponible en internet o publicado por diversos medios. De a poco, fueron decantando las cuatro grandes regiones del país con sus cuatro relatos originarios correspondientes: por el norte la leyenda del cardón; por la pampa húmeda, la leyenda del girasol; por el Litoral la leyenda de la yerba mate, y la leyenda del calafate por la Patagonia. Una vez elegidas las leyendas, la narrativa fue motivo de discusión. Nos debatimos entre estructuras clásicas repetidas en todos los capítulos o la búsqueda de particularidades en la forma de narrar cada una de las historias. De esas mesas de trabajo surgió la opción por historias lineales, el uso de elipsis temporales prolongadas, alternancias en el relato y uso del montaje rítmico como refuerzo narrativo predominante. Como el financiamiento de esta primera temporada de la serie cubría 4 capítulos, consideramos que era importante la unidad, pero también los rasgos particulares entre cada capítulo. Por eso, al elegir las leyendas fuimos buscando variedad de registros temáticos: amor, muerte, pueblo, luchas, guerras, poder, valores. Luego, en los personajes buscamos diversidad de género y edad, y protagonistas y antagonistas individuales y colectivos.

Pero aquí no acaba la lista de desafíos. El tratamiento estético-visual no surge tan simplemente del estudio de lo regional, las características de identidad, los climas y geografías, la alimentación, la vestimenta, las fiestas típicas... Investigar todo esto luego debe traducirse en imágenes y sonidos. Hay una transformación, un proceso de adaptación y transcodificación al lenguaje de imágenes y sonidos, a un relato plástico y sonoro. En nuestro caso, que no venimos de las artes visuales o

plásticas y que no tenemos formación en dibujo o diseño, implicó acordar formas de la línea, grosor, presión, espesor del material, estilo de las figuras y fondos, el trazo en general, tanto en su diseño estático como dinámico, al generar la ilusión de movimiento a partir de la sucesiva tarea de fotografiar miles de dibujos hechos con yerba o té de calafate.

Cuando en mi trabajo final de carrera me refería al “objeto transitorio” y “proceso continuo”, justamente lo que intentaba era diferenciar esta técnica de la animación limitada, en la que uno puede tener las “llaves” del dibujo y saber hacia dónde se dirige el movimiento y la forma del personaje. Por eso, en este caso, otro desafío fue hacer un muy buen diseño de personajes para poder sostener las características físicas, fisonómicas y los rasgos de ellos a lo largo de la animación; es decir, a lo largo de las horas y días que implicaba resolver un movimiento complejo de un personaje o, más aún, de personaje y fondo a la vez.

Es muy gratificante pensar en representar las culturas o cada cosmovisión del mundo a partir de un relato tradicional y que eso efectivamente comience a aparecer a lo largo de los días de trabajo. Más allá de lo que procesual y formalmente sabíamos que teníamos que hacer, fue una experiencia de ir identificando y resolviendo situaciones, de ir aprendiendo mucho a cada paso.

Claramente, hubo otros desafíos. Los aspectos legales y reglamentarios derivados de la firma de un contrato con una institución gubernamental son un gran ítem que podría desarrollar en otra oportunidad. Vinculado con las obligaciones que tal acuerdo genera, el aspecto de los tiempos de producción o de cuántos segundos pueden animarse por día, bajo las condiciones y pretensiones técnicas y expectativas de logro del movimiento mencionadas, también es fundamental a la hora de involucrarse en un proyecto así.

Me gustaría dejar para la imaginación de los lectores el número concreto de fotografías tomadas o de horas invertidas en la tarea, puesto que me parece más interesante conversar sobre estos otros aspectos del contenido y propuesta estético-narrativa-simbólica de la serie. Pero también sé que es un dato simpático a partir del cual pueden derivarse estas reflexiones que traje hoy aquí. Por eso lo voy a contar. A fuerza de dedicación completa (8 horas diarias de lunes a sábado) y puesta a disposición de recursos, herramientas, equipos y espacios personales y familiares, la serie se hizo en los tiempos exigidos por la institución que otorgó el subsidio, es decir, 8 meses. Que este dato no opaque la experiencia enormemente gratificante, a nivel personal y profesional, tanto individual como grupal. En el balance, las 4.900 horas invertidas o los 103.680 disparos efectuados valieron la pena. Tuve que hacer la cuenta, finalmente. Va este guiño tanto para los amantes de estos datos duros como para los que han leído gustosamente estas reflexiones –que a mi tanto placer me dio escribir– en torno a la experiencia de producir la serie *Leyendas a contraluz*.

## Victoria Inés Suárez

Licenciada en Cine y Televisión, egresada de la Universidad Nacional de Córdoba. Entre sus trabajos más importantes se distingue la dirección de arte en los largometrajes *El invierno de los raros* (2009) y *El tercero* (2014). En 2009, inicia un recorrido de investigación en torno a la animación stop motion con materiales sueltos-disgregados. Su tesis de Licenciatura, una investigación sobre las características técnicas y posibilidades expresivas de esta técnica, estuvo becada por el Ministerio de Ciencia y Técnica de la Provincia de Córdoba, en el marco del Programa ConCiencias. Son también frutos de ese recorrido los cortometrajes (...) (2007) y *Son del vuelo gris* (2010), así como la serie de animación, ganadora del Concurso Federal de Series de Animación 2011, *Leyendas a contraluz* (2013). Su labor como realizadora audiovisual fue creciendo a la par de su formación en docencia, campo en el que se desempeña desde 2004, haciendo desde entonces un recorrido por materias como Montaje, Animación, Realización Audiovisual I e Introducción a los estudios audiovisuales, donde se desempeña como profesora actualmente.

victoria.ines.suarez@gmail.com

---

### Cómo citar este artículo:

Suárez, V. I. (2019). *Leyendas a contraluz*. Reflexiones en torno a la producción de una serie de animación. *Toma Uno*, 7(7), 259-268.

