

El proceso de realización de *Cucaracha*

The production process of *Cucaracha*

Exequiel Ayala Lucarelli

Universidad Nacional de Córdoba
Facultad de Artes
Córdoba, Argentina
exequielayala.lucarelli@gmail.com

Matías Deon

Universidad Nacional de Córdoba
Facultad de Artes
Córdoba, Argentina
matiasdeon@yahoo.com.ar
 <https://orcid.org/0000-0002-0374-9063>

Agustín Touriño

Universidad Nacional de Córdoba
Facultad de Artes
Córdoba, Argentina
agutouri@gmail.com



<https://doi.org/10.55442/tomauno.n10.2022.39185>



<http://id.caicyt.gov.ar/ark:/s22504524/u4vuaxbyz>

Resumen

El texto aborda el proceso creativo de *Cucaracha*, un cortometraje de ficción realizado con la técnica de *stop-motion*. El escrito hace foco en los aspectos visuales y sonoros de la producción del film y se propone dar cuenta del carácter

Palabras Clave

Stop-motion,
Kafka, *La metamorfosis*,
realización
audiovisual

Recibido: 15/06/2022 - Aceptado: 24/09/2022

TOMA UNO, N° 10, 2022 - <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/toma1/>

ISSN 2313-9692 (impreso) / ISSN 2250-4524 (electrónico)

[Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-Sin Derivadas 2.5 Argentina.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/argentina/)



Universidad
Nacional
de Córdoba

no lineal, dialéctico y espiralado del proceso de creación de un objeto artístico. Para ello describe y traza relaciones entre las distintas decisiones formales que el equipo de trabajo fue tomando a lo largo del proceso de producción. Decisiones que muchas veces no siguen un orden lógico en el tiempo, sino que se toman de manera arbitraria para encontrar su justificación en etapas posteriores.

Abstract

Key words

Stop motion,
Kafka, The
Metamorphosis,
AV Production

The text tells about the production process of Cucaracha, a short fiction film made with stop motion technique. The writing focuses on the visual and sound aspects of the production of the film, it is proposed to account for the non-linear, dialectical and spiral nature of the process of artistic creation. For that, it describes and establishes relationships between the different formal decisions that the work team was taking throughout the production process. Decisions that often do not follow a logical order in time, but are taken arbitrarily to find their justification in later stages.

Introducción

Este artículo relata el proceso, generalmente melindroso, del desarrollo de algunos de los aspectos de la realización audiovisual de un film de animación con la técnica de *stop-motion*. El cortometraje se inspira en *La metamorfosis* de Franz Kafka, pero propone otra fábula: Gregorio, un trabajador fabril alienado y adicto a la TV, descubre que una cucaracha (Cuca de aquí en adelante) le roba la comida. En vez de matarla, la domestica y la hace trabajar a su servicio. A medida que avanza el relato, Cuca va adquiriendo más rasgos humanos al mismo tiempo que Gregorio se vuelve más animal. Finalmente, Cuca ocupa el puesto del trabajo de Gregorio, quién se queda en su casa mirando TV y pierde toda su capacidad de raciocinio. A partir de noviembre de 2022 el cortometraje estará disponible en la plataforma cine.ar¹.

El análisis focaliza en este cortometraje en concreto sin pretensiones de sacar conclusiones universales aplicables a cualquier obra; pues entendemos que fuera del ámbito de la producción industrial, cada película recorre un camino particular y forja sus propios métodos de trabajo a partir de condiciones materiales y simbólicas singulares, así como de la búsqueda de sus realizadores. Se describen, principalmente, los aspectos visuales; y en segunda instancia los aspectos sonoros. Las referencias a las otras áreas e instancias del proyecto serán breves y buscan retratar el carácter no lineal, dialéctico y espiralado del proceso creativo de la obra. En dicho proceso, gran parte de las decisiones formales asumidas por el equipo de trabajo devienen de las necesidades propias del proyecto, como si este hubiera adquirido cierta autonomía respecto a sus creadores. Metafóricamente, decimos que *la obra de arte se comporta como un objeto vivo*. También describiremos cómo se produce ese efecto. Creemos que el relato de esta experiencia puede ser de utilidad para repensar algunos discursos en torno a la realización audiovisual que presentan el proceso de un modo demasiado esquemático o lineal, ya sea por simplificación didáctica o por adecuación a un modelo de trabajo industrial centrado en la productividad antes que en el desarrollo particular y creativo.

Breve nota sobre la producción

Cucaracha es un Trabajo Final de Carrera (TFC) de la Licenciatura en Cine y TV. No fue un proceso breve: desde sus orígenes, allá por 2011, a su estreno pasó casi una década.

En 2015, cuando se definió que el proyecto sería un TFC se integraron Exequiel Ayala y Matias Deon. Más tarde, en 2017, cuando Agustín Touriño obtuvo el subsidio *A la producción de ópera prima* del Polo Audiovisual Córdoba, se sumó Emanuel Gutiérrez como productor y varixs artistas más en diferentes áreas. *Cucaracha* existe gracias al trabajo de todxs ellxs.

1 www.cine.ar

Sobre el germen del film

A los fines de este artículo es importante destacar que la escritura del guion no fue un proceso lineal ni acabado previo a la etapa de producción propiamente dicha. Gran parte del proceso que describiremos más abajo fue realizado antes de que el guion esté terminado. De hecho se pasó de una escaleta detallada a un guion técnico y luego a un *animatic*, antes de escribir el guion literario. Todas las escenas de la TV fueron escritas con posterioridad al rodaje del *stop-motion*.

Identidad visual

Para el diseño del universo de *Cucaracha* lxs realizadorxs se centraron en la idea de manejar formas simples, con la intención de dejar expuesto el carácter artesanal y plástico de los decorados y muñecos. Se interesaron en alejarse de lo perfecto y pulcro para explotar una “estética del defecto” (Siragusa, 2015, p. 89) que deje a la vista los mecanismos de los muñecos, los materiales, las pinceladas. Apuntaron a la creación de personajes minimalistas y de decorados con formas geométricas imperfectas, evitando las figuras realistas. Asimismo, optaron por una paleta de colores reducida que estuvo plasmada tanto en decorados, muñecos, vestuarios y utilería como en la animación 2D. Unos pocos colores dieron vida a todos los escenarios y personajes. Generaron un contraste marcado, en términos de color y composición, entre el ámbito hogareño de Gregorio y el laboral: en la fábrica la paleta es más fría y opresiva, las formas se vuelven más puntiagudas y amenazantes y la iluminación adquiere dominantes azules con clarooscuros marcados.

Este criterio estético, que remite al expresionismo alemán en cuanto a su estilo no naturalista y de arquitectura deformada, tuvo su razón en pos de conseguir una reminiscencia al universo kafkiano en el cual está inspirada la historia. Si bien el relato de *Cucaracha* no es precisamente una versión de *La metamorfosis*, se ambientó un mundo opresivo –característico de Kafka– para el cual se buscó un estilo de animación y una estética más cercanas al cine de vanguardia de principios del siglo XX. Junto al desarrollo visual del film surgió la necesidad de dotar a cada personaje de un carácter particular y diferenciable, rasgos que fueron mutando a medida que se desarrolló el arco narrativo del cortometraje.

Gregorio presenta rasgos marcados en su postura que son consecuencia de su trabajo como obrero fabril; su cuerpo sufre los estigmas propios del uso continuo de los aparatos y maquinarias de su puesto de trabajo: la cabeza torcida, la postura jorobada, la languidez de su figura. Sus ojos redondos y fijos reflejan su naturaleza de “espectador”, de observador pasivo, y subrayan su actividad extralaboral excluyente: mirar televisión. En la vida y en sus quehaceres diarios se comporta como un autómatas, pero analiza y contempla la evolución de Cuca, y busca aprovecharse de ella; a su vez muta cada vez más hacia un estado de inactividad, en contraposición a Cuca que es cada vez más activa.



Imagen 1: Touriño, A. (Dir.) (2020). *Cucaracha* [cortometraje]. Argentina: A. Touriño, E. Ayala, M. Deon y E. Gutierrez. Cuca mira TV en el living.

Cuca posee un diseño triangular que intenta asemejar a un perro con sobrepeso, grande y torpe pero inocente y curioso a la vez. Cuando camina erguida tiene una postura algo similar a *Nosferatu* (Murnau, 1922), pero con una morfología que la acerca a *Frankenstein* (Whale, 1931): grande en tamaño, pequeña en términos de relación de poder. Parte de un estado animal (de insecto) y se domestica paulatinamente (comportándose como un perro) hasta adquirir prácticas y actitudes humanas, lo cual no le impide encontrarse sometida y alienada. Para lograr esta transformación se trabajó sobre dos dimensiones: el diseño y los movimientos de la animación propiamente dicha.



Imagen 2: Touriño, A. (Dir.) (2020). *Cucaracha* [cortometraje]. Argentina: A. Touriño, E. Ayala, M. Deon y E. Gutierrez. Gregorio en el baño.

Diseño

En relación al diseño se buscó una unidad de criterio en el flujo de trabajo de las distintas áreas: en decorados y utilería, donde se desempeñaron varias personas en simultáneo (junto a Agustín Touriño trabajaron Daniel Marín y Milena Lois), así como también en el vestuario (Milena Lois), la iluminación (junto a Exequiel Ayala trabajó Andrés Grabois), la puesta de cámara y la realización de los muñecos prevalecieron las formas irregulares y facetadas, la paleta de colores y la estética del defecto. Para lograrlo se partió del diseño y de conceptos previos al proceso de producción así como de referencias visuales de otros films. *Padre* (Bou Grasso, 2013) y *Wallace and Gromit. The wrong trousers* (Park, 1993) fueron las referencias para el tratamiento lumínico por su cercanía con el cine negro. Se utilizaron luces predominantemente cenitales, con claroscuros muy marcados, para generar ambientes opresivos y aplastantes sobre los personajes, mediante la proyección de sombras sobre diferentes superficies.



Imagen 3: Touriño, A. (Dir.) (2020). *Cucaracha* [cortometraje]. Argentina: A. Touriño, E. Ayala, M. Deon y E. Gutierrez. Living de Gregorio. Prevalen las formas irregulares y facetadas.

En un momento preliminar del proceso el equipo se propuso una estética hiperrealista para los encuadres, para recrear el movimiento propio de una cámara en mano. Ya avanzada la redacción del guion técnico esa idea fue descartada como consecuencia del devenir del mismo proceso realizativo. Esta decisión parece ser tomada por la propia obra: en el inicio del proceso el equipo de trabajo tomó decisiones con bastante arbitrariedad y, una vez asumidas, implicaron ciertas restricciones. Si se optó por darle a los objetos y personajes una apariencia visual cercana al expresionismo y si el tratamiento de la luz se referencia en el cine negro, la cámara hiperrealista deja de ser una posibilidad viable. No porque no sea del agrado de los realizadores, sino porque a medida que se van definiendo elementos (visuales y sonoros) y procedimientos que le otorgan coherencia interna a la obra, se va forjando una lógica compositiva. La cámara en mano quedaba fuera de los límites de esa lógica; por ello se descartó. En ese sentido, la decisión es tomada (solo en

apariciencia) más allá de las opiniones de lxs sujetxs que intervienen en la realización de la obra.

Al momento de componer los encuadres, se priorizó la tensión compositiva y luego la acción. Los espacios también tuvieron incidencia en la definición de la composición. El exterior de la fábrica se muestra, primero, en un plano general frontal que da cuenta del tamaño del edificio en relación a los personajes. Luego en un plano general corto que muestra la puerta de entrada. Todos estos planos fueron resueltos desde un mismo tiro de cámara.

El interior está resuelto en tres planos: el área de trabajo en donde se observa a Gregorio y luego a Cuca; el reloj con la bocina; y la cinta transportadora. La escasez de encuadres y su recurrencia o variación a lo largo del relato permitieron proponer un juego rítmico que resalta lo repetitivo de la tarea fabril a la vez que se ajusta a la estructura del gag.



Imagen 4: Touriño, A. (Dir.) (2020). *Cucaracha* [cortometraje]. Argentina: A. Touriño, E. Ayala, M. Deon y E. Gutierrez. Exterior e interior de la fábrica.

El espacio principal es la sala con la cocina al fondo (imagen 3). Allí sucede la mayoría de las situaciones del relato. En las escenas desarrolladas en este decorado se planteó una gran variedad de tiros de cámara y encuadres en función de las necesidades narrativas, lo cual implicó que todo este decorado apareciera en cuadro. Esto no sucede con el baño, la habitación y el pasillo que se resolvieron con el mismo criterio que la fábrica: los espacios se construyeron apoyándose en el fuera de campo y se mostró solo lo necesario para no romper la diégesis y permitir avanzar el relato. Los planos detalle se realizaron con maqueta a escala aumentada. Esto permitió obrar con mayor precisión ya que el ínfimo tamaño de los objetos complicaba su factura y manipulación.

Movimiento

Desde el inicio del proyecto se planteó que la transformación de los personajes se expresaría en sus acciones y actitudes antes que en su forma. Si bien Cuca sufre una transformación física evidente en un primer momento, esta se restringe a su tamaño. En un sentido estricto, en *Cucaracha* no hay metamorfosis, sino un *cambio de carácter* tanto de Cuca como de Gregorio. Por ello, el aspecto de la puesta en escena recae en el modo en que se resuelve el movimiento de las figuras.

Para abordar esa tarea, el equipo de trabajo observó la naturaleza y forma de moverse propia de las cucarachas y halló que sus movimientos se caracterizan por ser explosivos, veloces y cortos, prácticamente sin inercia cuando frenan, seguidos de momentos de quietud casi absoluta.

Tomando en cuenta lo observado y siguiendo a Sáenz Valiente (2006), quien se refiere al movimiento en la animación corpórea, los movimientos iniciales de Cuca son breves, con un *timing* veloz resuelto en pocos fotogramas; seguidos de inmovilidad casi absoluta con paradas en seco, sin desaceleración ni rebote, y trayectorias de movimiento rectas (cuando son cortas). Se utilizó el mismo criterio con los movimientos de cabeza de Gregorio (*glitch*), dotándolos de cualidades propias de un insecto hacia el final del corto.

En contrapartida, avanzado el relato y en su estado más “humano”, los desplazamientos de Cuca son más suaves en las detenciones y arranques (se tornó necesario, así, generar más fotogramas intermedios en la cadencia final de sus movimientos). A medida que Cuca se humaniza, sus movimientos son más fluidos y curvos, pero conserva la rectitud y unidireccionalidad al caminar como una cualidad de insecto en su caracterización. Esto sucede porque tiene muchas patas que se apoyan a la vez en el suelo, lo cual hace que mantenga una dimensión de insecto a pesar de haberse humanizado. Antes pasa por otros estados: en un primer momento se comporta como un gran perro. Con esa actitud torpe y espontánea, mueve la totalidad de su enorme cuerpo por el suelo velozmente (aún conserva un comportamiento animal) para ir en busca de la galleta que Gregorio le arroja. Luego va adquiriendo mayor serenidad en su andar, comienza a moverse erguida y alineada. Al final del corto, cuando ya trabaja en la fábrica, Cuca se mueve de forma automática, cansada, como lo estaba Gregorio en su puesto de trabajo en escenas anteriores.

El solapado es menos evidente en las acciones de insecto que en las humanas; es decir, para dar la impresión de kinesiología de cucaracha, todas las secciones y extremidades en juego se mueven casi al mismo tiempo y cada acción está separada de aquella que le precede y sucede con detenciones. Se buscaron tres efectos en la percepción del movimiento: la unidireccionalidad del “pensamiento” del insecto (es decir, no puede pensar en más de una cosa a la vez); la sensación de un objetivo a corto plazo, casi instantáneo, instintivo; y la generación de incertidumbre en relación con la dirección que tomará, es decir, sorpresa y aleatoriedad del andar.

Entonces, a medida que Cuca va ganando solapamiento, simultáneamente pierde esa actitud instintiva y unidireccional y se torna más humana, más pensante. Al mismo tiempo, cuando *Gregorio* va adquiriendo ese estado “convulsivo” de movimientos incontrolados, se asemeja más a un insecto.



Imagen 5: Touriño, A. (Dir.) (2020). *Cucaracha* [cortometraje]. Argentina: A. Touriño, E. Ayala, M. Deon y E. Gutierrez. Los distintos estadios de Cuca.

Gregorio está caracterizado como alguien cansado, disgustado por su trabajo. El movimiento expone ese desgano y la depresión que siente el personaje: mira al suelo durante su recorrido, apenas levanta los pies y lleva las manos siempre en los bolsillos. Esto cambia cuando lleva a Cuca a la fábrica para que lo suplante, allí camina como lo haría en su casa: arrastrando los pies (como si llevara pantuflas), lento. En *Cucaracha* no solamente están presentes en escena Gregorio y Cuca, sino también personajes extras: están aquellos que aparecen en televisión, como los niños que son perseguidos por policías, el conductor del noticiero, la profesora de yoga, la heroína de *Alien*, los intérpretes de la telenovela, entre otros; además de los compañeros de Gregorio en la fábrica. Todos los personajes fueron pensados y caracterizados detalladamente en cuanto a su función en el relato.

Los personajes de la fábrica contrastan con Gregorio para facilitar su identificación en el espacio, pero, a su vez, son parecidos para mostrarlos sometidos a las mismas condiciones que él. Asimismo, presentan problemas físicos o algún trastorno producto del trabajo, lo cual es representado en los pocos segundos en los que se observa su caminar hacia la fábrica. A raíz de esto, se diseñaron dos personajes extras marcadamente diferentes: el primero un fumador empedernido, encorvado, alto, algo parecido a Gregorio a la distancia; el segundo un obrero con claros problemas de postura. Este último, por su proximidad en el plano con el personaje de Gregorio, fue compuesto en contraposición con él, por ello está diseñado con una curvatura inversa a la que presenta el protagonista.

La complejidad de la toma (el plano general del exterior de la fábrica), tanto en términos de composición como en acciones, obligó al equipo a realizar las caminatas de forma separada y en *loop* (es decir en un ciclo que se repite y que da la ilusión de ser continuo) por medio de la técnica del *chroma key* con el fin de componer toda la escena posteriormente en edición. Los *chromas* se realizaron sobre el mismo decorado con un doble objetivo: que la iluminación sea idéntica para que el personaje quede integrado al decorado después y que se pueda obtener también la imagen de la sombra proyectada.

La técnica para generar el *loop* exigió que la cámara quedara fija y el personaje no avanzara. El objetivo fue generar la “simulación” de un *travelling* en el lapso de dos pasos que completaran un ciclo de caminata; esto se consiguió trasladando el punto de apoyo de cada pie por el suelo. Los extras caminan de forma incómoda, para generar un efecto cómico. Para ello se buscaron posturas poco comunes que, a la vez, contrastaran con la de Gregorio: el cuerpo de un personaje está curvado en una posición opuesta a la del protagonista, tiene los brazos alzados y la cabeza tirada hacia atrás, en tanto que Gregorio está arqueado hacia el frente, con la cabeza hundida hacia adelante y las manos en los bolsillos.

Al otro extra se lo dotó con una compulsiva adicción al cigarrillo y sus piernas fueron agregadas en 2D en postproducción, por lo que el desplazamiento debió ser calculado contemplando los cuadros necesarios para completar el ciclo de caminata.



Imagen 6: Touriño, A. (Dir.) (2020). *Cucaracha* [cortometraje]. Argentina: A. Touriño, E. Ayala, M. Deon y E. Gutierrez. Obreros de la fábrica.

Escenas 2D

Las tomas de la TV fueron animadas en 2D cuadro a cuadro digitalmente. Mientras que las secuencias de *stop-motion* están animadas a doce cuadros por segundo, las secuencias de la TV fueron animadas a seis u ocho cuadros. Esta diferencia sirvió como una forma de ubicar el contenido de la televisión en otro plano de percepción en relación con aquello que sucede en la casa de Gregorio y en la fábrica. A su vez, en términos de composición y complejidad de la animación, el 2D se diseñó de forma aún más minimalista y sintética que el *stop-motion*.

Las escenas de la TV se resolvieron en tono de parodia, con el objeto de generar un contrapunto con el *stop-motion*. Para ello se apeló al uso de personajes tipificados, fácilmente reconocibles por características que los identifican con una clase (por ejemplo, los conductores de noticieros) antes que por rasgos individualizantes; esto permitió generar un discurso de rápida y fácil lectura que caracteriza las situaciones con economía narrativa.

En la escena en que Gregorio ve una película mientras come galletas –el film evoca a la película *Alien* (Scott, 1979)– se expone por primera vez a la enorme Cuca. El contenido de esta secuencia se trabajó condensando la historia original. Las tomas y composiciones también se referencian en el film de Scott, pero no se copia textualmente ninguna secuencia completa, sino que se realizan varias elipsis que resultaron convenientes para establecer un paralelo entre la TV y el *living* de Gregorio. La heroína es una caricatura del personaje del film original cuya forma de caminar imita la *performance* de la actriz en ese momento en particular, pero adaptada al registro de animación del corto. Ella debía caminar de manera sigilosa y con miedo, lo cual implicó no acentuar cada paso, sino generar un andar suave.

El monstruo de esta película se rediseñó en un estilo caricaturesco para que remitiera al original sin ser exactamente igual. También se agregaron ciertas tomas en que aparece y se lo dotó de un aspecto de reptil, haciendo que se apoye en las cuatro extremidades. Esta decisión toma como referencia películas posteriores de la saga y no tanto el film de 1979.



Imagen 7: Touriño, A. (Dir.) (2020). *Cucaracha* [cortometraje]. Argentina: A. Touriño, E. Ayala, M. Deon y E. Gutierrez. La heroína y el monstruo.

La escritura de las escenas 2D se resolvió luego del rodaje de las tomas de *stop-motion*. Los realizadores tenían una idea general del contenido de cada escena de la TV y habían definido con precisión, en el guion técnico, las inserciones de esas escenas entre cada toma del *stop-motion*. En la escena en que Gregorio mira la película estaba estipulado que el film debía remitir a *Alien* y que se propondría un paralelismo aparente entre el *living* de este personaje y la pantalla del televisor. Los aspectos narrativos del 2D, así como los encuadres y el contenido particular de cada toma, se resolvieron con el *stop-motion* finalizado. Otra vez se hacen presentes las decisiones aparentemente autónomas: definidos de antemano los momentos en que se insertaría la TV y el tono de cada escena, la redacción del guion de las secuencias en 2D se desarrolló de manera fluida, siguiendo la lógica interna establecida.

Los diálogos de las secuencias de TV funcionan en un registro paródico con actuaciones caricaturizadas y situaciones estereotipadas. En esos casos la banda de imagen se realizó apoyándose en el montaje sonoro (que incluye la *performance* de actrices y actores que aportaron sus voces) para terminar de componer las escenas. Por el contrario, en el caso del *stop-motion*, el registro sonoro de los movimientos y gestos de Gregorio se acercó más al realismo reforzando y completando la información expresada en la banda de imagen construida previamente.

Prácticamente todas las tomas del corto necesitaron de una intervención de dibujo 2D digital. A los personajes, por una decisión realizativa, había que agregarles sus rostros. A Cuca se le incluyeron los tentáculos y ojos sobre el *stop-motion* ya rodado y a Gregorio principalmente sus ojos y boca. A la vez, en todos los planos en donde figuraba la TV, como ya observamos, esta fue animada 2D y añadida en postproducción utilizando máscaras o *chroma* (según el caso). Asimismo, los insectos pequeños fueron animados posteriormente, lo cual requirió de una planificación previa precisa (realizada ya desde el animatic) para poder coordinar la animación durante el rodaje *stop-motion*.



Imagen 8: Touriño, A. (Dir.) (2020). *Cucaracha* [cortometraje]. Argentina: A. Touriño, E. Ayala, M. Deon y E. Gutierrez. Rostro de Cuca. Los ojos y los tentáculos fueron agregados en postproducción.

Articulación entre imagen y sonido

En *Cucaracha*, tal como sucede prácticamente en la mayoría de las obras audiovisuales, el relato se estructura más en torno a lo que se ve que a lo que se oye. No obstante, en este corto, varias acciones, situaciones y espacios son resueltos desde el sonido.

La habitación de Gregorio nunca es expuesta en plano general, sino que se construye a partir de planos cerrados en conjunción con el sonido ambiente (Chion, 1993, p. 78); y la espacialización de sonidos puntuales como el despertador. El baño es presentado primero de forma acusmática (p. 74), para luego ser incluido en la



Imágenes 9 y 10: Touriño, A. (Dir.) (2020). *Cucaracha* [cortometraje]. Argentina: A. Touriño, E. Ayala, M. Deon y E. Gutierrez. Baño y dormitorio de Gregorio. Los planos dejan ver poco; la espacialidad se construye en la interrelación de la imagen con el sonido.

banda de imagen. La caminata de Gregorio entre el desayunador y la alacena se escucha fuera de campo y desde el interior de esta. Su entrada al departamento en la escena en que Cuca está viendo la telenovela también se construye con el fuera de campo. En el mismo sentido, la secuencia final se estructura más por la continuidad del sonido del *zapping* que por la sucesión de imágenes.

Además de informar los sucesos que permiten armar la fábula, el montaje sonoro tiene una función expresiva. En la fábrica el sonido construye y caracteriza el espacio y subraya la alienación que sufre Gregorio. En el diseño del montaje sonoro de estas escenas se busca la empatía de lxs espectadorxs con Gregorio a partir de la estridencia e iteración de los sonidos.

La palabra oral solo es usada en la TV. El discurso verbal, y en menor medida el resto de montaje sonoro que emana del televisor, guían la interpretación de lo que lxs espectadorxs (p. 19) pueden ver de forma breve y discontinua. La voz cumple aquí una función denotativa. Al escuchar lo que se dice (y el resto de los elementos sonoros como, por ejemplo, la música) se advierte que se trata de un noticiero, una lección de yoga o una telenovela. Pero esta no es la única función que cumple la palabra en el corto. Las palabras de la televisión tiñen las situaciones que protagonizan Cuca y Gregorio y connotan sentidos que no se producirían sin su presencia. La voz de la profesora de yoga llama a la calma y a la tranquilidad mientras Gregorio se pone nervioso por el deterioro de su planta y la desaparición de la galleta. El diálogo entre madre e hija de la telenovela refuerza la incomodidad que se genera entre Cuca y Gregorio.

Para trabajar la relación entre sonido e imagen (*sincro*, *timing*, etc) se apeló a registrar el sonido de la actuación en vivo y a la realización del *animatic*. Este sirvió como una referencia para que el animador (Agustín Touriño) pudiera tener en cuenta el momento en que sonaba cada objeto. Este proceder presentó varias ventajas sobre las cartas de rodaje (Wells, 2009, p. 58). En primer término, permitió explorar el ritmo de ciertas acciones y movimientos en *live action* y repensar cómo debían ser representados en esta película animada (¿se seguía o no una mimesis naturalista?, ¿se las condensaba o no en el tiempo?, ¿se apelaba o no a la elipsis?). En segundo lugar, el *animatic* le brindaba al animador una idea bastante precisa de cómo y cuándo sonaba cada cosa, pero sin quitarle la posibilidad de efectuar modificaciones en la animación en función de lograr una mayor fluidez y organicidad en el movimiento.

El cortometraje presenta música en dos momentos significativos. El primero en la escena de *Alien* y el segundo al final. Una vez que se definió que la película vista por Gregorio referiría a *Alien*, se revisaron distintos elementos formales del film, la música entre ellos, para decidir cuáles se imitarían de forma fiel y cuáles se acentuarían y deformarían para construir el efecto de parodia.

Se definió que la música debía evocar de forma fiel a la película. Andrés Bertoglio compuso una pieza que evoca la música original de *Alien* sin violar los derechos de autor del film. Teniendo en cuenta la banda original de sonido de la película y las necesidades narrativas del relato, el compositor fue haciendo sucesivas propuestas que se probaron y ajustaron en el *animatic*. El resultado fue una música

empática (Chion, 1993, p. 19) que, al tiempo que sirve para caracterizar el film que ve Gregorio, contribuye a la tensión dramática de la escena.

La música con la que comienza y termina el film es una obra de Gabriela Yaya Aguilar titulada *La física de lo sensible*. Mariela Díaz, quien se encargó de la postproducción del sonido del corto junto a Matías Magnano, realizó composiciones propias a partir de sonidos que no fueron concebidos como música y que se escuchan en distintas partes del film. Estas composiciones generan un efecto de tensión emocional y, a la vez, en el caso de la secuencia final, clausuran cualquier expectativa narrativa. En otras escenas de la TV se utilizaron composiciones con licencia libre con el único fin de caracterizar las situaciones representadas. Es el caso de la telenovela o la lección de yoga, por ejemplo.

Reflexiones en torno a la práctica realizativa

Más allá de la organización en etapas de preproducción, producción y postproducción presentes en el proceso, por momentos se borró la separación esquemática entre escribir, realizar y montar. La escritura fue interrumpida en el momento en el equipo necesitó pasar a la realización material de la puesta en escena para poder avanzar con el proyecto. En el mismo sentido, muchas de las definiciones de montaje se tomaron en la creación del *animatic*, antes de grabar una toma. La subordinación entre sonido e imagen tampoco siguió un criterio uniforme. En la mayoría de las escenas la imagen estructuró la acción, razón por la cual fue compuesta antes que la banda sonora; pero en algunos momentos se necesitaron referencias sonoras para definir el movimiento animado en la banda de imagen. Todas estas definiciones se realizaron en función de necesidades específicas del proyecto.

Esto fue posible gracias a un modelo de producción flexible y a la apuesta a algunas intuiciones que ordenaron el proceso creativo: el mutismo de Gregorio, la escenografía con aires expresionistas, el recurso de la parodia, entre otras, fueron decisiones creativas que el equipo se impuso, en principio, de un modo arbitrario. Luego, con el desarrollo del trabajo, se construyeron sentidos, relaciones de causalidad o relaciones formales entre esas determinaciones previas. Así fue surgiendo la diégesis y la coherencia interna del film. Algunas premisas fueron descartadas en el proceso (criterios de movimientos de cámara, por ejemplo) por no encajar con el resto de elementos, teniendo en cuenta la deriva que tomó el proyecto. Las decisiones sobre el momento conveniente para avanzar en las definiciones de un área o sobre las elecciones formales respecto a cada elemento de la puesta en escena o el relato se fueron construyendo en una dialéctica entre lo arbitrario y la razón.

Desde la intuición, entendida como una determinación que no sigue un camino racional, se realizaron propuestas realizativas con bastante impunidad creativa, sin pensar en la concordancia entre ellas. Desde la razón, se analizaron las interrelaciones entre las propuestas y se calculó su factibilidad. Las elecciones tomadas sirvieron como base para las ideas que luego sostuvieron las siguientes

decisiones. Cuando el proceso realizativo se estancó, se volvió atrás y se buscó otros caminos.

Desde una perspectiva metafórica, nos parece fecunda la idea de *la obra de arte como objeto vivo*. La película fue tomando forma en un proceso que parece ajeno a sus realizadores. Conforme avanza ese proceso, la relación entre algunas decisiones se vuelve evidente mientras que otras se presentan como claramente inviables, de modo tal que parece que es el proyecto mismo quien decide cómo continúa el proceso de trabajo. Así sucedió con la puesta de cámara: la idea primigenia y completamente arbitraria que proponía la imitación de la cámara en mano fue descartada de forma natural cuando el proceso hizo evidente que no era una opción adecuada.

Los reajustes entre áreas y etapas del trabajo de realización audiovisual se vuelven necesarios, a veces más y otras veces menos, en la producción de una obra que prioriza la coherencia interna del del objeto creado. Asimismo, la apropiación de ciertas herramientas conceptuales (que varían según la poética del film) se vuelve necesaria para el desarrollo del proyecto. Pero esta apropiación, si es que hay intención de dotar a la obra de una identidad propia, no puede ser la mera aplicación de técnicas y conceptos aprendidos en la etapa de formación de lxs realizadorxs, sino que implica un uso heterodoxo de esos instrumentos en función de los resultados buscados, las condiciones materiales y el know how de lxs sujetxs que intervienen.

Referencias

Bibliografía

- Chion, M. (1993). *La Audiovisión, sonido e imagen en el cine*. Barcelona. Paidós
- Sáenz Valiente, R. (2006). *Arte y técnica de la animación: clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva*. Buenos Aires, Ediciones de la flor.
- Siragusa, C. (2015). *Memorias Del 1° ateneo Internacional de Investigadores de la Red Latinoamericana de Estudios de Animación Sur a Sur*. Universidad Nacional de Villa María. Recuperado el 10/10/2022 de http://biblio.unvm.edu.ar/opac_css/index.php?lvl=cmspage&pageid=9&id_notice=35305.
- Wells, P. (2009). *Fundamentos de la animación*. Barcelona. Parramon.

Filmografía

- Bou Grasso, S. (Dir.) (2013). *Padre* [cortometraje]. Argentina. Les Films de l'Arlequin, Opusbou.
- Murnau, F. (Dir.) (1922). *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens* [largometraje]. Alemania: Jofa-Atelier Berlin-Johannisthal, Prana-Film GmbH.

Touriño, A. (Dir.) (2020). *Cucaracha* [cortometraje]. Argentina: A, Touriño, E. Ayala, M. Deon y E. Gutierrez.

Whale, J. (Dir.) (1931). *Frankenstein* [largometraje]. Estados Unidos: Universal Pictures.

Park, N. (Dir.) (1993). *Wallace & Gromit. The Wrong Trousers* [cortometraje]. Reino Unido: Aardman Animations, BBC Bristol.

Scott, R. (1979). *Alien* [Largometraje] Estados Unidos y Reino Unido: 20th Century Fox y Brandywine Productions.

Biografías

Exequiel Ayala Lucarelli

Licenciado en Cine y Televisión por la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Córdoba, bioconstructor y realizador audiovisual. Miembro del colectivo Cero Milímetro y del Cine Comunitario de Unquillo, entre otros.

Matías Deon

Licenciado en Cine y Televisión por la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Córdoba. Docente, integrante del equipo de investigación Travesías AV (UNC) y realizador audiovisual. Miembro del colectivo Cine Comunitario Unquillo. Actualmente se encuentra cursando el Doctorado en Artes (UNC) y la Especialización en Docencia Universitaria (UNLP).

Agustín Touriño

Licenciado en Cine y Televisión por la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Córdoba. Se especializa, desde 2009, en animación *stop-motion*, 2D tradicional, 2D cut-out y Motion Graphics. Es codirector, junto a Juan M. Costa, de “El Birque Animaciones”, donde se desempeña como director, animador, director artístico y director de animación (entre otras cosas).

Cómo citar este artículo:

Ayala Lucarelli, E.; Deon M. y Touriño A. (2022). Notas sobre el proceso creativo de Cucaracha. *TOMA UNO*, (10). Recuperado de: <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/toma1/article/view/39185>.

